



CERVANTESO

MANUAL DEL TRADUCTOR
Y DE USO DE ROCINANTE

© 2018 Jorge Rodríguez Santos y los miembros de Cervanteso
Algunos derechos reservados



Valdepeñas (España) a 11 de febrero de 2018

Índice

1. Presentación	8
2. Rocinante para los traductores	9
2.1. La vista principal	10
2.1.1. El panel de estado	10
2.1.2. El panel de consejos	11
2.1.3. El panel de acceso rápido y de búsqueda	11
2.1.4. El panel de trabajo	12
2.2. Organización de la información	12
2.3. Traducción	16
2.3.1. Cómo traducir	19
2.3.2. El glosario	21
2.3.3. Los códigos	21
2.4. Gestión de tareas	24
2.5. Gestión del correo	29
3. Rocinante para los tutores	31
3.1. Traducción	31
3.2. Gestión del glosario	32
3.3. Gestión de tareas	36
4. Rocinante para los administradores	38
4.1. Traducción	38
4.2. Gestión de usuarios	39
4.3. Estadísticas	40
4.4. Gestión de tareas	41
4.5. Generación de la traducción para el juego	42
4.6. Actualización del banco de datos	45
5. Apéndice. Los códigos	47
5.1. El código <<1>>	47
5.2. El código <<a:1>>	47
5.3. El código <<ma:1>>	48
5.4. El código <<A:1>>	48
5.5. El código <<c:1>>	49
5.6. El código <<C:1>>	49
5.7. El código <<m:1>>	49

5.8. El código <<n:1>>	49
5.9. El código <<N:1>>	50
5.10. El código <<R:1>>	50
5.11. El código <<t:1>>	50
5.12. El código <<T:1>>	51
5.13. El código <<X:1>>	51
5.14. El código <<z:1>>	51
5.15. El código <<Z:1>>	51
5.16. El código <<Ac:1>> o <<cA:1>>	52
5.17. El código <<AC:1>> o <<CA:1>>	52
5.18. El código <<tA:1>> o <<At:1>>	53
5.19. El código <<Az:1>> o <<zA:1>>	54
5.20. El código <<Cz:1>> o <<zC:1>>	55
5.21. El código <<mc:1>> o <<cm:1>>	55
5.22. El código <<tm:1>> o <<mt:1>>	55
5.23. El código <<mz:1>> o <<zm:1>>	56
5.24. El código <<npc{masculino/femenino}>>	56
5.25. El código <<player{masculino/femenino}>>	56
5.26. El código <<1{masculino/femenino}>>	57
5.27. El código <<1[uno/varios]>>	57
5.28. El código <<1[ninguno/uno/varios]>>	58
5.29. Los códigos ^M, ^F, ^N, ^m, ^f, ^n, ^s, ^p, ^d, ^a, ^z	58
6. Apéndice. Consejos de traducción	60
7. Apéndice. Reglas de ortografía no tan elementales	62
7.1. Uso de las mayúsculas	62
7.2. Uso de los signos de puntuación	65
7.2.1. La coma	65
7.2.2. El punto y coma	67
7.2.3. El punto	67
7.2.4. Los dos puntos	68
7.2.5. Los puntos suspensivos	69
7.2.6. Los signos de interrogación y exclamación	69
7.2.7. Los paréntesis	70
7.2.8. La raya	70
7.3. Leísmo, loísmo y laísmo	70
7.4. La tilde diacrítica	72

<i>ÍNDICE</i>	5
8. Apéndice. Lecturas recomendadas	75

Índice de figuras

1.	Acceso a Rocinante	9
2.	El botón de acceso a sus datos personales	9
3.	La ventana «Modificar sus datos»	10
4.	El panel de estado	11
5.	El panel de consejos	11
6.	El panel de acceso rápido y de búsqueda	12
7.	El panel de trabajo	12
8.	Tabla maestra ordenada descendientemente en función del número de textos	14
9.	Cambiando la descripción de la tabla «lang007»	14
10.	La ventana «Modificar descripción y tipo»	15
11.	Accediendo al contenido de una tabla	15
12.	Parte del contenido de la tabla «lang047»	16
13.	Cerrando una tabla	17
14.	El <i>paginador</i> de una tabla	17
15.	Accediendo directamente a la página 23 de la tabla	17
16.	Identificación del tipo de texto	18
17.	Identificación del estado de un texto	19
18.	«Abriendo» un texto para su traducción	19
19.	Texto «abierto» para su traducción	20
20.	Ejemplo de términos del glosario que aparecen en un texto	21
21.	Descubriendo el significado de un código	22
22.	Explicación del código <<1>>	22
23.	Accediendo a sus tareas	24
24.	Abriendo una tarea	25
25.	La ventana «Nueva tarea»	26
26.	La pestaña «Correo»	29
27.	La ventana «Nuevo mensaje»	30
28.	Los tutores disponen del botón «Revisar»	31
29.	Ampliando el glosario	32
30.	La ventana «Añadir un nuevo término al glosario»	34
31.	Modificando un término del glosario	34
32.	La ventana «Modificar un término del glosario»	35
33.	Un par de textos ya corregidos en una tarea del glosario	36
34.	La doble lista de tareas de un tutor	36
35.	Opciones disponibles para la gestión de tareas	37

36.	Los administradores disponen de botones para bloquear los textos . .	38
37.	La opción «Bloqueado» exclusiva de los administradores	40
38.	La pestaña «Usuarios»	41
39.	La pestaña «Estadísticas»	41
40.	La lista de tareas de un administrador con sus opciones de gestión . .	42
41.	La pestaña «Cervanteso»	43
42.	Estructura de los archivos adicionales de Cervanteso	44
43.	La pestaña «Actualización»	45
44.	La ventana «Modo de mantenimiento»	46

1. Presentación

EL proyecto Cervanteso está organizado en torno a una aplicación *web*, denominada Rocinante, y un foro. En la aplicación es donde se realiza la traducción propiamente dicha de *The Elder Scrolls Online*®^(R), mientras que el foro es un punto de encuentro para la resolución de dudas, la puesta en común de términos, la obtención de información sobre el estado del proyecto, donde se conoce a los integrantes del equipo y donde se intercambian todo tipo de experiencias relacionadas con la traducción.

Este proyecto sería totalmente inviable sin un trabajo organizado en grupo. Por esta razón, se le anima a que acceda al foro con frecuencia; bien para plantear toda duda que le pueda surgir, bien para ayudar a los demás miembros a resolver las suyas.

El foro se encuentra en foro.cervanteso.org.es.

Conscientes de que habituarse a trabajar con la aplicación toma un tiempo y que la traducción de un juego no es algo sencillo, Cervanteso asigna tutores a los nuevos miembros. Piense en el tutor como en un guía que le ayudará en todo lo que necesite. Además, revisará sus primeras traducciones y le proporcionará buenos consejos para mejorarlas.

La comunicación entre usted y su tutor se llevará a cabo mediante la mensajería privada de Rocinante (aunque pueden acordar cualquier otro medio). Tómese la libertad de preguntar lo que desee y no olvide leer los mensajes que pueda recibir. Quizá no tenga la necesidad de preguntar nada, pero eso no implica que su tutor detecte aspectos de su trabajo que puedan mejorarse y se lo quiera hacer saber.

Se le comunicará quién es su tutor por correo electrónico junto con su nombre de usuario y las claves de acceso.

2. Rocinante para los traductores

ROCINANTE es una aplicación *web* creada *ad hoc* y ex profeso para la traducción del videojuego *The Elder Scrolls Online*®. Se encuentra ubicada en la dirección rocinante.cervanteso.org.es.

Rocinante no permite el alta pública de nuevos miembros, por tanto, el acceso sólo es posible mediante el nombre de usuario y la contraseña facilitados por alguno de los administradores.



Figura 1: Acceso a Rocinante

Se recomienda que cambie la contraseña la primera vez que entre en la aplicación y especifique una dirección de correo electrónico válida. La dirección de correo sólo se usará para comunicaciones de especial relevancia.

Todos los datos de su perfil, con la excepción del nombre de usuario, pueden modificarse a través de una ventana –véase la figura 3– a la que se accede mediante el botón rotulado con su nombre de usuario. Dicho botón está situado en la esquina superior derecha tal y como muestra la figura 2.

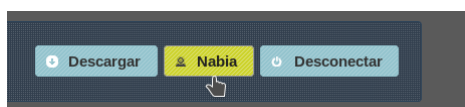


Figura 2: El botón de acceso a sus datos personales

Si quiere darse de baja es necesario que envíe un mensaje con el asunto «Baja» a la dirección de correo electrónico info.teso.es@gmail.com.

Figura 3: La ventana «Modificar sus datos»

2.1. La vista principal

Rocinante agrupa la información en cuatro paneles que, de arriba a abajo, son los siguientes: el panel de estado, el panel de consejos, el panel de acceso rápido y de búsqueda, y el panel de trabajo.

2.1.1. El panel de estado

Este panel –figura 4– muestra el estado de la traducción, es decir, cuántos textos¹ se han traducido, cuántos hay en total y la relación entre ambos datos mediante un porcentaje. Además, contiene los siguientes botones:

- **Botón «Descargar».** Descarga la última versión de la traducción para usarla con el juego.
- **Botón de usuario.** Se mencionó anteriormente: abre la ventana que permite modificar los datos de su cuenta.

¹A lo largo de este documento se empleará el término «texto» para hacer referencia a las unidades de traducción en la que está dividido el juego. Piense en una unidad de traducción como en un conjunto indivisible de palabras. El juego combina las unidades para formar los diálogos entre los personajes y el jugador, presentar la interfaz de usuario, el contenido de los libros, etc.

- **Botón «Desconectar».** Cierra la sesión. Tenga en cuenta que Rocinante siempre habilita el inicio automático de sesión para evitar que tenga que introducir sus credenciales cada vez que quiera entrar. Sin embargo, esta característica puede resultar peligrosa si traduce desde un ordenador que no es de su propiedad. En tal caso, se le recomienda encarecidamente que cierre siempre la sesión.

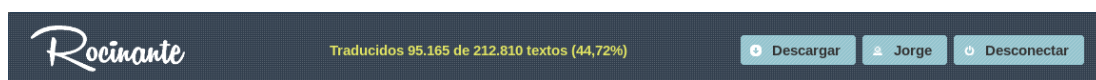


Figura 4: El panel de estado

2.1.2. El panel de consejos

Este panel –figura 5– muestra aleatoriamente y cada sesenta segundos consejos relativos al uso de Rocinante, consejos para evitar fallos comunes a la hora de traducir y consejos ligados a la correcta aplicación de las reglas de ortografía. Todos los consejos que aparecen en el panel también los encontrará al final de este manual.

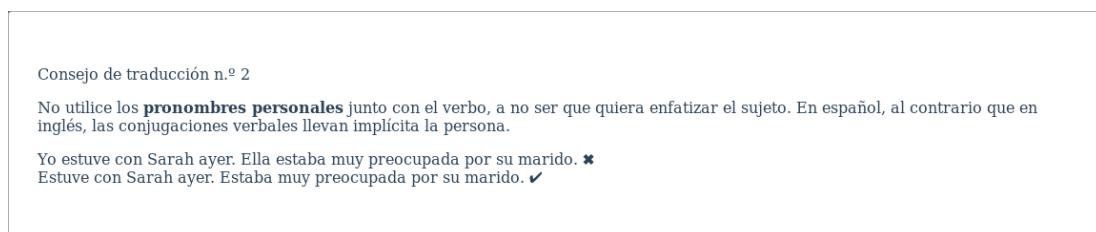


Figura 5: El panel de consejos

2.1.3. El panel de acceso rápido y de búsqueda

Contiene –tal y como muestra la figura 6– dos botones situados a la izquierda y una caja para realizar búsquedas a la derecha:

- **Botón de tareas.** Informa de cuántas tareas tiene pendientes. Al pulsarlo, se abre su lista de tareas.
- **Botón de correo.** Informa de cuántos mensajes nuevos tiene sin leer. Al pulsarlo, se abre la lista de los mensajes recibidos por correo interno.

- **Caja de búsqueda.** Introduzca el término a buscar y pulse *INTRO*. Aparecerán dos pestañas en el panel de trabajo con los resultados de la búsqueda. La pestaña «Búsqueda (interfaz)» muestra los resultados hallados en la tabla interfaz, una tabla muy diferente al resto; mientras que la pestaña «Búsqueda» muestra los resultados encontrados en el resto de las tablas².



Figura 6: El panel de acceso rápido y de búsqueda

2.1.4. El panel de trabajo

Es el panel principal de la aplicación. Desde aquí podrá ver en detalle el estado de la traducción, controlar sus tareas, gestionar el correo y, por supuesto, traducir.

Estado

Tareas

Correo







ID	Descripción	Textos	Todos	Revisados	Traduciendo	Revisando
interfaz	 Interfaz de usuario	6.164	75,97%	0,00%		
meta001	 Misiones: diálogos completos	40.210	24,39%	0,00%		
meta002	 Misiones: diálogos completos y entradas en el diario	8.640	88,31%	0,00%		
meta003	 Objetos y su descripción	15.803	61,86%	0,00%		
meta004	 Libros	5.737	47,71%	0,00%		
lana002	 PvP	3	66,67%	0,00%		

Figura 7: El panel de trabajo

El resto de este capítulo aborda en detalle todo el contenido del panel de trabajo.

2.2. Organización de la información

La pestaña «Estado» del panel de trabajo es aquella que está inicialmente activa tras acceder a la aplicación. Muestra una tabla, llamada tabla maestra, con más de doscientas filas, cada una de las cuales representa, a su vez, una tabla que contiene un conjunto de textos. La tabla maestra es como un índice y viene dada por la forma en que el juego organiza la información. Está estructurada en las siguientes columnas:

²Se hablará de las tablas en el apartado siguiente.

- **ID.** Identificador de la tabla. Suele ser el nombre con el que nos referimos a ella. El nombre indica la categoría de la tabla mediante su prefijo:
 - meta indica que es una metatabla, es decir, una tabla que es combinación de varias. Las metatablas son las más atractivas para la traducción pues combinan información para mostrar, por ejemplo, diálogos entre los personajes y el jugador. Mientras que haya metatablas con contenido sin traducir, la mayoría de los usuarios trabajarán en ellas.
 - lang indica que es una tabla normal. Muchas de ellas son realmente complicadas de traducir porque carecen de contexto. Afortunadamente, el porcentaje de traducción de la mayoría de ellas es ya muy alto.
 - interfaz no es un prefijo sino el nombre de la primera tabla. Es una tabla muy especial porque el juego la trata de manera diferente. A efectos prácticos requiere un gran conocimiento de los códigos que usa el juego y, como en el caso de las tablas normales, está casi terminada.
- **Descripción.** Unas pocas palabras que describen el contenido de la tabla. En algunos casos todavía no sabemos para qué sirven los textos. Por esta razón, la descripción que consta es «Sin identificar».
- **Textos.** El número de textos que hay en la tabla.
- **T^{dos}.** El porcentaje de textos que hay traducidos en la tabla.
- **R^{dos}.** El porcentaje de textos que hay revisados en la tabla.
- **Traduciendo.** Los usuarios que están traduciendo la tabla.
- **Revisando.** Los usuarios que están revisando la tabla.

La tabla maestra puede ordenarse en función del valor de las columnas. Dicha ordenación puede ser tanto ascendente como descendente. Para llevarla a cabo, pulse sobre la doble flecha que hay a la derecha del rótulo de la columna tal y como muestra la figura 8.

En la parte izquierda de la columna «Descripción», véase la figura 9, hay un botón con un lápiz dibujado que sirve para cambiar la descripción y el tipo de la tabla. Al pulsar sobre él aparece una ventana, mostrada en la figura 10, que permite alterar dichos datos. Si en lugar de pulsar sobre el botón, se pulsa sobre cualquier otra parte de la fila, figura 11, Rocinante abrirá el contenido de la tabla en una nueva pestaña.

ID	Descripción	Textos	Todos	Revisados	Traduciendo	Revisando
meta001	Misiones: diálogos completos	40.210	24,39%	0,00%		
lang047	Misiones: textos de los PNJ	19.136	31,66%	0,00%		
meta003	Objetos y su descripción	15.803	61,86%	0,00%		
lang138	Misiones: textos de los PNJ (en chat)	15.435	7,05%	0,00%		
lang113	Misiones: textos de los PNJ	13.157	4,33%	0,00%		
lang007	Organizaciones y PNJ	12.223	64,45%	0,00%		
lang104	Misiones: diario	9.964	82,36%	0,00%		
lang005	Misiones: indicaciones	8.849	49,06%	0,00%		
meta002	Misiones: diálogos completos y entradas en el diario	8.640	88,31%	0,00%		
lang193	Varios	7.973	28,16%	0,00%		
interfaz	Interfaz de usuario	6.164	75,97%	0,00%		
meta004	Libros	5.737	47,71%	0,00%		
lang175	Misiones: textos de los PNJ	5.722	1,00%	0,00%		

Figura 8: Tabla maestra ordenada descendentemente en función del número de textos

lang004	Varios	2
lang005	Misiones: indicaciones	8.849
lang006	Acciones del jugador	41
lang007	Organizaciones y PNJ	12.223
lang008	Libros: nombre de las colecciones	69
lang009	Varios	241
lang010	Lugares	1.240

Figura 9: Cambiando la descripción de la tabla «lang007»

Por favor, sea muy prudente a la hora de cambiar los datos de una tabla. Determinarlos adecuadamente requiere del análisis del contenido de la misma. Muchas veces no basta con examinar sus primeros textos, sino que exige inspeccionar la mayoría de ellos.

El tipo de las tablas es especialmente útil cuando se trabaja con las metatablas pues, al ser una mezcla de varias, permiten identificar el tipo de los textos. Los tipos existentes son los siguientes:

- **Sin definir o inclasificable.** Ha sido imposible determinar el tipo de la tabla o no pertenece a ninguno de los otros tipos.
- **Interfaz de usuario.** Los textos de la tabla pertenecen a la interfaz de usuario, es decir, a todas las ventanas, pantallas, menús, ayudas, textos de apoyo, etc. que muestra el juego.
- **Textos de los personajes.** La tabla contiene aquellos textos que interpretan

Figura 10: La ventana «Modificar descripción y tipo»

los personajes controlados por el ordenador. Habitualmente a dichos personajes se les conoce como los PNJ (Personaje No Jugador)³.

- **Textos del jugador.** La tabla contiene aquellos textos que el jugador selecciona cuando participa en un diálogo con un PNJ.
- **Diario de misiones.** La tabla contiene entradas que aparecen en el diario de misiones del juego.
- **Personajes.** La tabla contiene el nombre propio de los PNJ y/o de los grupos y organizaciones que protagonizan el juego.
- **Objetos.** La tabla contiene nombres y/o descripciones de los objetos que hay en el juego.
- **Lugares.** La tabla contiene nombres propios de la geografía de *Nirn*.
- **Libros.** La tabla contiene libros que hay en el juego.

lang004	Varios	2
lang005	Misiones: indicaciones	8.849
lang006	Acciones del jugador	41
lang007	Organizaciones y PNJ	12.223
lang008	Libros: nombre de las colecciones	69
lang009	Varios	241
lang010	Lugares	1.240

Figura 11: Accediendo al contenido de una tabla

³NPC en inglés; acrónimo de *Non-Player Character*.

2.3. Traducción

La traducción del juego se realiza sobre el contenido de las tablas que figuran en la tabla maestra. Como se vio en el punto anterior, basta con pulsar sobre la fila deseada de la tabla maestra para mostrar su contenido. La figura 12 muestra el contenido de los primeros textos de la tabla «lang047».

Normalmente usted traducirá las tareas⁴ que le asigne su tutor. Sin embargo, la única diferencia existente entre acceder a una tabla desde la maestra y acceder a ella desde una tarea, radica en que el número de textos presentados está limitado. En el primer caso tiene acceso a todo el contenido de la tabla, mientras que en el segundo sólo verá el número de textos que forman la tarea. En cualquier caso, la traducción se lleva a cabo exactamente de la misma forma.

Seguidamente se describirá toda la información ligada al contenido de una tabla.

Estado

Tareas

Correo

lang047

Pág.

1

de 392

1

2

3

4

Tabla	Texto	S	T	Textos	E	Comentarios
0x347fe24	2	0	<div> <div>Vous savez, je suis en partie fautive. C'est moi qui ai commencé à séduire Julien. Je savais que je ne l'aimais pas. Je ne torturerai pas ce pauvre garçon plus longtemps.</div> <div>You know, the truth is that this was partially my fault for leading Julien on in the first place. I knew he wasn't the one. I won't torture that poor boy any longer.</div> </div>			
0x347fe24	2	1	<div> <div>J'apprécie tout ce que vous avez fait pour Julien et moi. Nous nous marierons quand l'armée le libérera.</div> <div>I appreciate everything you did for Julien and me. When he returns from his tour of duty, we're going to get married!</div> </div>			
0x347fe24	2	2	<div> <div>Qui se serait douté que Julien et moi finirions ensemble ? Quand il a fait sa déclaration, j'ai compris ce qu'est l'amour véritable.</div> <div>Who would have guessed that Julien and I would end up together? When he spoke those words, I understood what love truly is.</div> </div>			
0x347fe24	2	3	<div> <div>Quel affront. Julien n'est certes pas digne d'une femme de ma condition.</div> <div>That was so insulting. Julien is clearly not suitable material for a woman of my station.</div> </div>			

Figura 12: Parte del contenido de la tabla «lang047»

La pestaña de la tabla está rotulada con su identificador. A la derecha del mismo hay un aspa que permite cerrarla tal y como muestra la figura 13.

En la parte superior, debajo de las pestañas, aparece el denominado *paginador* –figura 14–. Indica qué página se está mostrando y cuántas hay en total. Además, hay cuatro botones que, de izquierda a derecha, sirven para mostrar la primera página, la página anterior, la página siguiente y a la última página de la tabla.

⁴Las tareas se abordan en el punto siguiente.

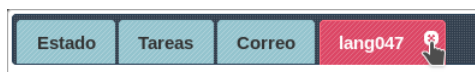


Figura 13: Cerrando una tabla

Figura 14: El *paginador* de una tabla

En lugar de usar los botones para navegar por la tabla, también puede escribir un número en la caja que señala la página actual y pulsar *INTRO* para acceder directamente a la página indicada.



Figura 15: Accediendo directamente a la página 23 de la tabla

Debajo del paginador se muestra la tabla en sí. Está formada por siete columnas que, de izquierda a derecha, son las siguientes:

- **Tabla**, **Texto** y **S** (secuencia). Las tres primeras columnas indican el identificador unívoco del texto. Es un código interno al juego. La única utilidad para el traductor es que puede emplearlo como referencia. Por ejemplo, podría servirle para plantear una duda a su tutor respecto al texto 0x347fe24, 2, 0.
- **T** (tipo). Indica, mediante un código de colores, el tipo de texto. No es necesario que memorice los colores porque si sitúa el puntero del ratón sobre la columna, aparecerá un cartelito con la descripción. Véase la figura 16. Pese a la ayuda, se indican a continuación los colores empleados:
 - Sin definir o inclasificable.
 - Interfaz de usuario.
 - Textos de los personajes.
 - Textos del jugador.
 - Diario de misiones.
 - Personajes.
 - Objetos



-  Lugares
-  Libros.












Tabla	Texto	S	T	Textos de los personajes
0x347fe24	2	0	   	<div><div>Vous savez, je suis en partie fautive. C'est moi qui l'aimais pas. Je ne torturerai pas ce pauvre garçon</div><div>You know, the truth is that this was partially my fault wasn't the one. I won't torture that poor boy any longer</div></div>
0x347fe24	2	1	 	<div><div>J'apprécie tout ce que vous avez fait pour Julien et moi</div><div>I appreciate everything you did for Julien and me. We should get married!</div></div>

Figura 16: Identificación del tipo de texto

- **Textos.** Mediante tres filas, esta columna muestra el texto del juego en francés, en inglés y su traducción al español. Si el texto no está traducido, la fila destinada al español aparece en blanco.
- **E (estado).** Indica, mediante un código de colores, el estado del texto. Al igual que con el tipo, no deberá memorizar los colores porque Rocinante le muestra la descripción cuando sitúa el ratón sobre la columna. Véase la figura 17. Los colores empleados para cada uno de los estados son los siguientes:
 -  Sin traducir.
 -  Sin revisar. El texto está traducido pero no se ha revisado.
 -  Revisado. El texto está traducido y revisado.
 -  Bloqueado. El texto está traducido, revisado y no se puede modificar.
 -  Bajo debate. El texto está bloqueado hasta resolver alguna cuestión importante.
- **Comentarios.** Muestra los comentarios realizados por los traductores respecto al contenido del texto, su traducción o algún otro aspecto relevante. Esta columna no está pensada para plantear dudas. Las dudas deben exponerse en el foro o mediante comunicación directa con el tutor. Comentarios válidos

	E	Comentarios
encé à séduire Julien. Je savais que je ne temps.		
ng Julien on in the first place. I knew he		
s nous marierons quand l'armée le		
eturns from his tour of duty, we're going to		

Figura 17: Identificación del estado de un texto

serían aquellos del tipo: «en Desembarco del Rey, “rey” se escribe con mayúscula porque es un nombre de lugar», «en Oblivion había una granja llamada Appplewatch que no se tradujo», «Brindle no se traduce porque los castillos de Cyrodiil se dejan en inglés», etc.

2.3.1. Cómo traducir

Finalmente ha llegado el momento de mostrar cómo se traduce el contenido del juego. Lo primero que debe hacerse es pulsar con el ratón sobre la fila que muestra o mostrará el texto en español de la columna **Textos**.



T	Textos	E
	Vous savez, je suis en partie fautive. C'est moi qui ai commencé à séduire Julien. Je savais que je ne l'aimais pas. Je ne torturerai pas ce pauvre garçon plus longtemps.	
	You know, the truth is that this was partially my fault for leading Julien on in the first place. I knew he wasn't the one. I won't torture that poor boy any longer.	

Figura 18: «Abriendo» un texto para su traducción

Al abrir el texto se mostrará el glosario y un conjunto de botones, que le ayudarán a realizar su trabajo, tal y como ilustra la figura 19.

El **glosario** es una lista de términos que aparecen en el juego y cuya traducción debe concretarse pues a menudo es ambigua. Normalmente los términos son nombres propios de lugar, de persona o de cosa, así como nombres comunes característicos de la serie *The Elder Scrolls®*.

Una vez está el texto abierto, simplemente comience a escribir para traducir.

La botonera que aparece en la parte inferior está formada por un conjunto de botones cuya utilidad se describe a continuación:

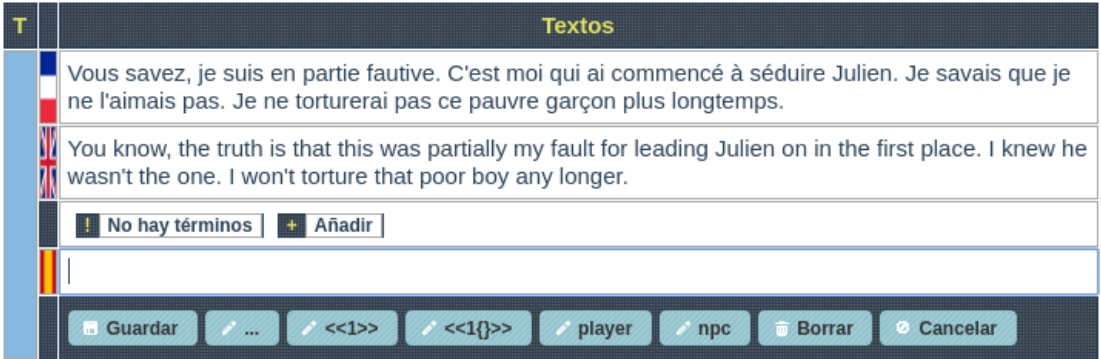


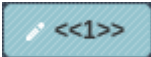
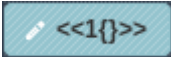



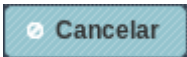


Figura 19: Texto «abierto» para su traducción

	Guarda la traducción y cierra el texto. Estas acciones también se llevan a cabo si pulsa sobre el texto en español de otra fila.
	Inserta unos puntos suspensivos. En lugar de tres puntos, el juego utiliza el carácter <i>elipsis</i> , que no es más que los tres puntos ocupando mucho menos espacio. Este botón lo que hace es insertar el mencionado carácter allá donde esté el cursor.
	Inserta <<1>> allá donde esté el cursor. Estos caracteres denotan un código ⁵ .
	Inserta <<1{}>> allá donde esté el cursor.
	Inserta <<player{}>> allá donde esté el cursor.
	Inserta <<npc{}>> allá donde esté el cursor.
	Borra la traducción.
	Deja la traducción en el estado en el que se encontraba antes de abrir el texto y lo cierra.

⁵Se hablará sobre los códigos posteriormente.

2.3.2. El glosario

La función fundamental del glosario es ayudarle a traducir. Mostrará los términos en inglés localizados en el texto abierto junto con su traducción al español. Adicionalmente, si pasa el ratón por el término en inglés aparecerá de forma abreviada el tipo junto con el comentario que cualquier tutor o administrador haya podido asociarle.

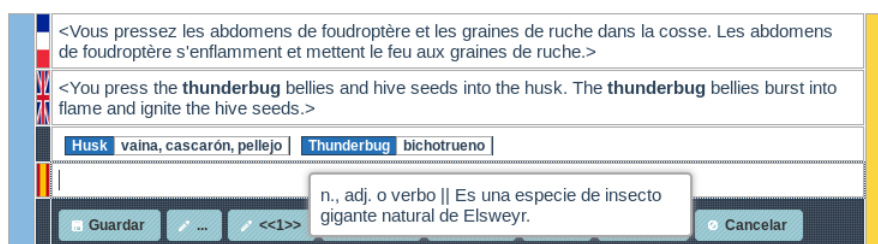


Figura 20: Ejemplo de términos del glosario que aparecen en un texto

Los términos del glosario se colorean en función de su tipo. Los colores empleados para diferenciar los tipos son los siguientes:

- **término** Nombre común, adjetivo o verbo; abreviado como «n., adj. o verbo».
- **término** Nombre propio de lugar; abreviado como «n. p. de lugar».
- **término** Nombre propio de persona u organización; abreviado como «n. p. de persona/grupo».
- **término** Nombre propio de cosa; abreviado como «n. p. de cosa».
- **término** Título
- **término** Habilidad.

2.3.3. Los códigos

El juego emplea multitud de códigos para insertar términos en los textos, distinguir el sexo de los personajes, indicar el género de las palabras y dar formato a números y vocablos.

El código más simple es un número encerrado entre dos símbolos menor que y dos símbolos mayor que, es decir, <<1>>. Básicamente este tipo de códigos son comodines porque el juego los reemplaza con el nombre de un personaje, un lugar

			Meet my regiment at <<1>>. Keep your blades sharp. I'll find a way to turn you loose c
4003	1		Je vous retrouverai au <<1>>.
			I'll meet you at <<1>>.
			Me reuniré contigo en <<1>>.
4005	0		Que se passe-t-il, sergent ?
			What's going on, sergeant?

Figura 21: Descubriendo el significado de un código

o un objeto. Por ejemplo, en la oración “<<1>> *is a good man*” parece claro que el código se reemplazará por el nombre de un personaje varón.

Rocinante le ayuda a descubrir el significado de todos los códigos y a indicarle cómo debe convertirlos cuando los incorpore a sus traducciones. Si pasa el ratón por un código verá que puede pulsar sobre él (véase la figura 21). Al hacerlo aparecerá una ventana explicativa como la ventana de la figura 22. En el capítulo 5 están recogidos todos los códigos. Explica para qué sirven y cómo traducirlos. No es más que un compendio de la información que le dará Rocinante.

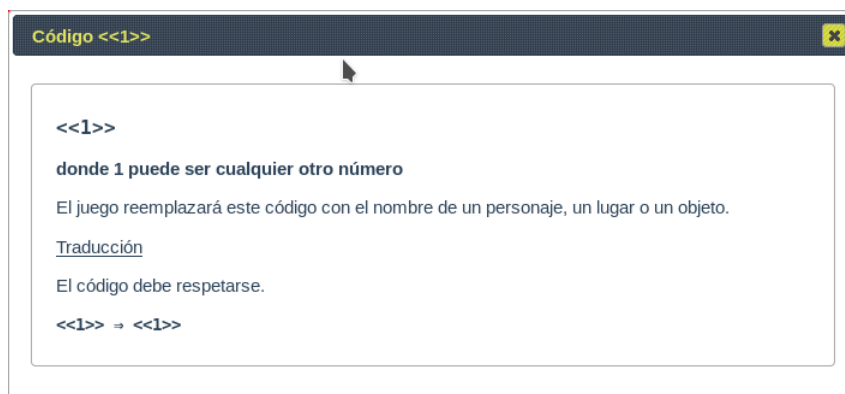


Figura 22: Explicación del código <<1>>

Hay códigos que no basta con traducir, sino que deberá saber cuándo usarlos. Es bien sabido que los adjetivos en inglés carecen de género y número, y que la mayoría de los sustantivos carecen de marca de género. Esta característica de la lengua inglesa nada tiene que ver con la lengua española.

Dado que la traducción se realiza a partir del inglés, es necesario un mecanismo que permita al traductor distinguir el género aun cuando la versión original carezca

de él. Ahí es donde entran en juego los códigos **player**, **npc** y el de distinción de género.

El **código player** permite escribir una palabra o expresión tanto en género masculino como femenino. El juego, tomando en cuenta el sexo del personaje creado por el jugador, seleccionará automáticamente la que proceda.

La oración “*I’m a stranger*”, dicha por el personaje del jugador, no puede traducirse simplemente como “*Soy forastero*” porque el jugador puede haber creado un personaje que sea una elfa del bosque. Por consiguiente, lo correcto sería traducirlo como “*Soy <<player{forastero/forastera}>>*”.

De la misma forma, si un personaje del juego se dirige al personaje controlador por el jugador y dice “*You’re the luckiest one*”, la traducción correcta sería “*Eres <<player{el más afortunado/la más afortunada}>>*”.

Entonces el código **player** debe usarse cuando el personaje controlado por el jugador habla de sí mismo (tipo «Textos del jugador» de la columna T), como cuando un PNJ se dirige al jugador (tipo «Textos de los personajes» de la columna T).

El **código npc** es similar al **player**, sólo que se aplica a los personajes controlador por el ordenador. Permite escribir una palabra o expresión tanto en género masculino como femenino. El juego, tomando en cuenta el sexo del PNJ que habla, seleccionará automáticamente la que proceda.

Debe usarse cuando un personaje controlado por el ordenador habla de sí mismo (tipo «Textos de los personajes» de la columna T), como cuando el personaje controlado por el jugador se dirige al PNJ (tipo «Textos del jugador» de la columna T).

¿Cómo distinguir el género de un personaje al que se hace referencia mediante un código? Recuerde que los códigos tipo <<1>> pueden reemplazarse por nombres de personajes. Valga la siguiente oración como ejemplo: “<<1>> *is the tallest one in town*”. Para traducir oraciones de este tipo debe emplearse el código de distinción de género tal que así: “<<1>> *es <<1{el más alto/la más alta}>> de la ciudad*”. Fíjese que el código <<1>> se deja tal cual y posteriormente se emplea el código de distinción de género que, básicamente, es como el código **npc** sólo que se escribe utilizando el número del código en lugar de la palabra **npc**.

No dude en preguntar a su tutor o en el foro sobre el uso de los códigos. Es un aspecto muy importante de la traducción.

Si quiere ponerse a prueba ahora mismo. ¿Cómo traduciría el siguiente párrafo puesto en boca de un PNJ? La solución está a pie de página⁶.

⁶Estoy <<npc{seguro/segura}>>. <<1>>, que es <<1{el más listo/la más lista}>> de por aquí, dijo que eras <<player{el/la}>> mejor para este trabajo.

I'm sure. <<1>>, who's the smartest one here, said that you were the best one for this job.

2.4. Gestión de tareas

Aunque nada impide que usted traduzca lo que le plazca, dada la cantidad de información existente y el número de personas adscritas al proyecto, lo más lógico es organizar el trabajo en tareas.

Una tarea no es más que un conjunto limitado de textos adscritos a una tabla o metatabla.

Normalmente será su tutor quien le asigne las tareas y, una vez que haya terminado, las revise para informarle de los errores que haya podido cometer o aconsejarle sobre algún aspecto que tenga cabida para la mejora.

Para ver las tareas que tiene pendientes, pulse sobre el botón que se lo indica o sobre la pestaña «Tareas».



Figura 23: Accediendo a sus tareas

Sus tareas se muestran en una tabla cuyas filas son tareas y las columnas indican lo siguiente:

- **ID.** El identificador de la tarea. Sirve como referencia rápida en la comunicación con su tutor.
- **Fecha.** Indica cuándo se le asignó la tarea.
- **Tipo.** Hay cuatro tipos de tareas: traducción, revisión, glosario y actualización. Normalmente sus tareas serán de traducción, aunque si modifica un término del glosario tendrá que acometer también éstas. Las tareas de revisión están pensadas para los tutores y las tareas de actualización para los administradores.
- **Tabla.** La tabla o metatabla a la que está adscrita la tarea.

- **Textos.** El número de unidades de traducción del que se compone la tarea, en otras palabras, su longitud.
- **Completado.** Un porcentaje que indica cuánto le queda para concluir la tarea.
- **Asignada por.** Muestra quién le ha asignado la tarea.

Para trabajar sobre una tarea, selecciónela pulsando sobre la fila correspondiente y a continuación pulse sobre el botón «Abrir tarea». Se abrirá una nueva pestaña con el contenido de la tarea. A partir de aquí puede empezar a traducir como ya se ha explicado en páginas anteriores.

Tareas que tengo asignadas						
ID	Fecha	Tipo	Tabla	Textos	Completado	Asignada por
12	1/8/2016	Traducción	Misiones: diálogos completos (meta001)	150	0,00%	Nabia

Pág. 1 de 1

Figura 24: Abriendo una tarea

Pese a que debería dar prioridad a las tareas asignadas por su tutor, nada le impide crearse las suyas propias. Para hacerlo, pulse sobre el botón «Nueva tarea». Se mostrará una ventana con un pequeño formulario tal y como muestra la figura 25.

Los datos a rellenar en el formulario son los siguientes:

- **Tipo.** Los traductores pueden crear tareas dos tipos de tareas. Existe también tareas de revisión pero son exclusivas de tutores y administradores.
 - Traducción.
 - Actualización. *The Elder Scrolls Online®* se amplía con nuevo contenido periódicamente. Este hecho afecta al banco de datos que almacena todos los textos del juego pues no sólo lo amplía, sino que también lo modifica. Los cambios en los textos persiguen la corrección de erratas e introducen matices en los diálogos de los personajes. Sin embargo, en ocasiones los textos cambian completamente. Sea como fuere, tras una actualización del banco de datos, es necesario revisar los textos que han cambiado y que ya están traducidos para verificar que la traducción es correcta.

Figura 25: La ventana «Nueva tarea»

- **Asignar a.** Los traductores sólo puede asignarse tareas a sí mismos.
- **Tabla.** La tabla con el contenido a traducir. Pulse el botón «Seleccionar» situado a la derecha, seleccione la tabla deseada pulsando sobre ella y pulse en «Aceptar».
- **Modo de selección.** Tal y como su nombre indica, establece cómo se van a seleccionar los textos que van a formar parte de la tarea. Hay tres modos: «Estado», «Intervalo» y «Consecutivo»:
 - Estado. Rocinante seleccionará el «Número de textos» indicado tal que estén sin asignar a otras tareas y se encuentren en un estado opuesto al indicado en el tipo de tarea. Por ejemplo, siendo la tarea de traducción, se seleccionarán un número de textos sin asignar a otras tareas y cuyo estado sea *sin traducir*; si la tarea es de revisión, el estado de los textos será *sin revisar*. Este modo está pensado para tablas donde el contexto no es importante y quieran obviarse los posibles *huecos* que haya en ellas, entendiendo por *huecos* aquellos textos sin traducir o sin revisar pero precedidos o seguidos por textos traducidos o revisados. Si el «Número de textos» es mayor que los disponibles, se creará igualmente la tarea pero con un número de textos menor.
 - Intervalo. Rocinante seleccionará el «Número de textos» indicado a partir del último asignado a una tarea e independientemente de su estado. Este

modo está pensado para aquellas tablas donde el contexto es importante y es preferible encontrarse con algunos textos ya traducidos antes que romper el contexto. Si el «Número de textos» es mayor que los disponibles, se creará igualmente la tarea pero con un número de textos menor.

- Consecutivo. Rocinante seleccionará el «Número de textos» indicado de tal forma que los textos estén dispuestos consecutivamente en la tabla, no estén asignados a otras tareas y se encuentren en un estado opuesto al tipo de tarea. Este modo es una mezcla de los anteriores. Está pensado para tablas donde el contexto es importante pero no se quiere que aparezcan textos ya traducidos o revisados. Si el «Número de textos» es mayor que los disponibles, no se creará la tarea y Rocinante avisará del hecho.

Veamos un ejemplo para aclarar el concepto de los modos de selección. Sea la siguiente tabla que contiene diez textos e indica si están o no asignados y traducidos.

ID	Texto	¿Asignado?	¿Traducido?
1	Mercury	No	No
2	Venus	No	No
3	Earth	No	Sí
4	Mars	Sí	No
5	Jupiter	No	Sí
6	Saturn	No	Sí
7	Uranus	No	No
8	Neptune	No	No
9	Ceres	No	No
10	Pluto	No	No

Una tarea creada mediante el modo de selección por estado, siendo cinco el número de textos, contendría los mostrados abajo. Empezando desde el primer texto de la tabla, se han asignado aquellos textos que no están traducidos y que no están asignados a otras tareas.

ID	Texto	¿Traducido?
1	Mercury	No
2	Venus	No

7	Uranus	No
8	Neptune	No
9	Ceres	No

Sin embargo, una tarea creada mediante el modo de selección por intervalo, siendo cinco el número de textos, contendría los textos mostrados a continuación. En este caso, se partirá del último texto asignado (Mars) y se asignarán los cinco textos siguientes independientemente de si están o no traducidos.

ID	Texto	¿Traducido?
5	Jupiter	Sí
6	Saturn	Sí
7	Uranus	No
8	Neptune	No
9	Ceres	No

Por último, una tarea creada mediante el modo de selección consecutivo, siendo cuatro el número de textos, buscará por toda la tabla cuatro textos dispuestos consecutivamente que no estén asignados ni traducidos.

ID	Texto	¿Traducido?
7	Uranus	No
8	Neptune	No
9	Ceres	No
10	Pluto	No

Si el número de textos hubiera sido cinco, la tarea no se habría podido crear pues no hay solución. Tenga en cuenta que este modo de selección no busca textos consecutivos al final de las tablas, sino a lo largo de ellas. Con esta restricción es inviable la selección de un número de textos menor.

2.5. Gestión del correo

Rocinante incorpora un sencillo sistema de correo interno pensado para el intercambio de mensajes entre traductores y tutores, aunque puede servir para cualquier tipo de comunicación entre usuarios cualesquiera.

Dado que actualmente casi todo el mundo conoce los conceptos ligados al correo electrónico, este punto se explicará sucintamente.

Al correo se accede mediante la pestaña homónima. La pestaña «Correo» contiene, a su vez, tres pestañas que catalogan los mensajes: «Recibido» almacena el correo que otros usuarios le han enviado; «Enviado» guarda el correo que ha remitido a otros usuarios; y, «Borradores» tiene archivados aquellos mensajes que no ha enviado pero ha decidido conservar.

Para ver cualquier mensaje simplemente pulse sobre él. Se desplegará para mostrar su contenido y el de los mensajes relacionados.

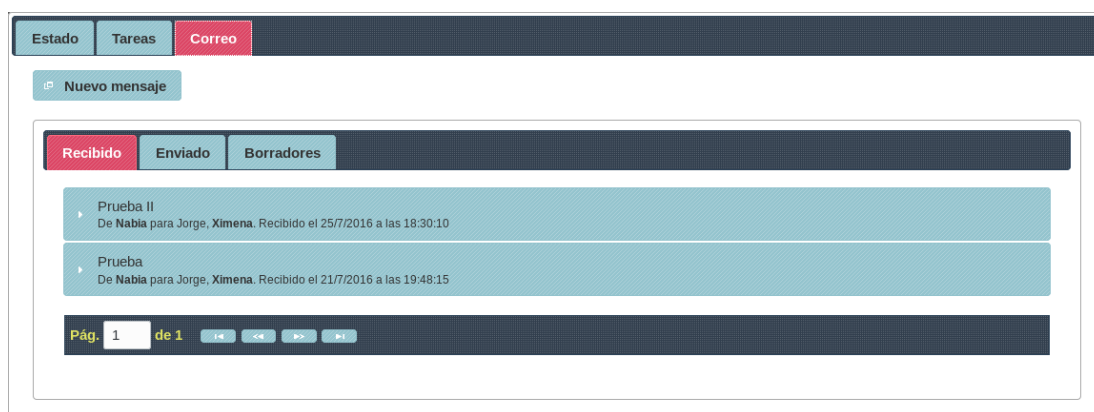


Figura 26: La pestaña «Correo»

Para redactar un mensaje pulse sobre «Nuevo mensaje» y complete los campos del formulario. La manera más segura de indicar los destinatarios es usando el botón «Seleccionar» que muestra la lista de usuario de Rocinante. Seleccione un usuario y pulse «Aceptar»; aparecerá en la lista de destinatarios. No obstante, puede escribir los destinatarios a mano teniendo en cuenta que, cuando haya más de uno, debe usar la coma para separarlos. Para enviar el mensaje pulse en «Enviar». Si no quiere enviarlo pero desea guardarlo, pulse en «Guardar». En el primer caso el mensaje se archivará en la pestaña «Enviados», mientras que en el segundo en la pestaña «Borradores».

Puede borrar cualquier mensaje o borrador seleccionándolo y pulsado sobre el botón «Borrar». Tenga presente que no se le pedirá confirmación.

Nuevo mensaje

Para Ximena, Nabia Seleccionar

Asunto ¡Mi primer mensaje!

¡Hola!

Este el contenido del mensaje.

Atentamente,
Jorge
|

Enviar Guardar Cancelar

Figura 27: La ventana «Nuevo mensaje»

3. Rocinante para los tutores

TENER el rango de tutor no implica necesariamente tener traductores a los que revisar su trabajo y aconsejar. Podría considerarse al tutor, por encima de todo, como un veterano en la traducción de *The Elder Scrolls Online*® que se ha ganado el acceso a las funciones adicionales que ofrece Rocinante para este tipo de usuarios.

Tenga presente que un tutor puede hacer todo aquello que está disponible para un traductor. Dado que en este capítulo sólo se van a comentar aquellas características de la aplicación exclusivas de los tutores, si no ha leído el capítulo precedente, debería hacerlo.

3.1. Traducción

La diferencia fundamental entre un traductor y un tutor a la hora de traducir es que el segundo puede revisar textos.

La botonera que se muestra al abrir un texto de cualquier tabla o metatabla, incorpora dos botones nuevos:

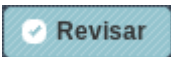

	Sólo aparece cuando el texto está traducido. Establece el texto como revisado y lo cierra.
	Sólo aparece cuando el texto está revisado. Elimina la marca de revisión y cierra el texto.



Figura 28: Los tutores disponen del botón «Revisar»

3.2. Gestión del glosario

Un tutor puede ampliar, modificar y reducir el glosario.

Por favor, tenga presente que los nuevos términos que pudiera añadir deben consensuarse con el resto del equipo. Tras el debate en el foro el término pasará a ser definitivo y, entonces, será cuando se pueda incorporar.

Para **añadir un nuevo término** al glosario pulse sobre la etiqueta «Añadir». Si la fila destinada a escribir la traducción está activa, es decir, tiene un borde cuya línea está punteada, tendrá que pulsar dos veces sobre la etiqueta.



Figura 29: Ampliando el glosario

Seguidamente, se abrirá una ventana (figura 30) que le permitirá introducir el nuevo término y su traducción. La ventana contiene un pequeño formulario con los siguientes campos:

- **Término o expresión.** El término compuesto de una o más palabras en inglés a incorporar al glosario. Sea cuidadoso al escribir el término porque si lo escribe mal, no servirá para nada. A la derecha de este campo está el botón «Contar». Al pulsarlo, Rocinante contará cuántas veces aparece el término en los textos. Puede usarlo para verificar si el término a dar de alta está o no en el juego o, dicho de otro modo, para comprobar si está bien escrito. También puede emplearlo para no añadir términos superfluos, es decir, no tiene sentido añadir aquellos términos que aparezcan una sola vez.
- **Término en plural.** Opcionalmente puede especificar la forma plural del término. Tenga en cuenta que Rocinante desconoce las variantes de género y número de las palabras y sólo es capaz de emparejar las traducciones con formas específicas de los términos. Por ejemplo, si se añade al glosario el término *thunderbug* y no se añade su forma plural; no se mostrará entrada alguna para aquellos textos que contengan la palabra *thunderbugs*. A la derecha de este campo también hay un botón «Contar». Su función es la misma que en el caso anterior. Sin embargo, esta vez está pensado para evitar dar de alta un plural que no aparezca en el juego.

- **Traducción.** El término en español. Siempre se corresponderá con la forma singular. Excepcionalmente y con fines aclaratorios, podrá especificarse también el plural si resulta ambiguo. Se recomienda emplear las abreviaturas usadas en el diccionario de la Real Academia Española para distinguir el género y especificar el plural. Por ejemplo, como en «degollador,-a» y «edecán, edecanes (p.)», respectivamente.
- **Categoría.** El tipo en el que encuadrar el término de entre uno de los siguientes:
 - Nombre común, adjetivo o verbo. Los términos pertenecientes a esta categoría serán escasos por la propia naturaleza del glosario. Tenga presente que un glosario no es un diccionario. Olvídense de incluir palabras del inglés común en el glosario a no ser que tengan una traducción inequívoca en el juego. Un ejemplo de nombre común podría ser *anchor* que, en el contexto del juego, casi siempre se traduce como áncora.
 - Nombre propio de lugar.
 - Nombre propio de persona u organización.
 - Nombre propio de cosa.
 - Título. Designa títulos que ostenta el jugador.
 - Habilidad. Las habilidades existentes en el juego requieren de una puesta en común a la hora de traducirlas.
- **Comentario.** Cualquier nota que quiera dejar. Los comentarios pueden ser muy útiles para acotar el uso del término. Por ejemplo, volviendo a áncora, podría dejar escrito que debe usarse cuando en el texto se hace referencia a los portales que llegan a *Tamriel*. De esta forma podría evitar que, si el texto está encuadrado en un contexto naval, el traductor no use la palabra ancla.

La figura 30 muestra dos claras advertencias. Por favor, respételas. No tiene sentido añadir términos de uso común porque para eso están los diccionarios. Además, la mayoría de las palabras inglesas se pueden traducir de varias formas y limitar la traducción de términos comunes a sólo una, no ayudará a los traductores, es más, será contraproducente. Por otra parte, si escribe todos los términos en español con mayúscula inicial por ser simplemente la primera palabra de un escrito, podría inducir a que siempre se escriban de esa manera.

Para incorporar un nuevo término, complete los campos obligatorios y pulse en «Aceptar». Si se produce un error, es decir, si el término ya está en el glosario,

Añadir un nuevo término al glosario

❗ Está terminantemente prohibido añadir términos de uso común como *castle, silver, goat, river, etc.*

❗ Por favor, escriba el término con mayúscula inicial sólo si es un nombre propio, no porque sea la primera palabra de un escrito. Por ejemplo: *Loreius' Farm* debería incorporarse al glosario como *granja de Loreio*, no como *Granja de Loreio*.

Término o expresión

Término en plural

Traducción

Categoría

Comentario

Figura 30: La ventana «Añadir un nuevo término al glosario»

Rocinante se lo advertirá. En tal caso, cierre la ventana pulsando en «Cancelar», algo que puede hacer en cualquier momento.

Para **modificar un término del glosario**, simplemente pulse sobre la etiqueta que contiene el término en inglés.

La tombe familiale d'une maison rougegarde noble est un endroit à honorer et à défendre. Elles sont souvent situées dans les zones sauvages de Martelfell, loin des sentiers battus.

The family tomb of a Redguard noble house is a place to be honored—and defended. They are often located off in the **Hammerfell** wilderness, far from well-traveled roads.

Redguard guardia rojo,-a **Hammerfell** Páramo del Martillo

n. p. de lugar

Figura 31: Modificando un término del glosario

Aparecerá una ventana similar a la empleada para ampliar el glosario que le permite cambiar la traducción, especificar el plural si no está presente y lo considera

útil, alterar el tipo y, opcionalmente, dejar algún comentario. Pulse «Aceptar» y el término se modificará.

Modificar un término del glosario

Tenga en cuenta que modificar la traducción de un término del glosario implica revisar todas aquellos textos ya traducidos que hagan uso del mismo. Se creará y se le asignará una tarea con este fin.

Término o expresión: Leggings [Contar] [Eliminar]

Término en plural: Opcional [Contar]

Traducción: polainas

Categoría: Nombre común, adjetivo o verbo

Comentario:

Bloqueado: No

[Aceptar] [Cancelar]

Figura 32: La ventana «Modificar un término del glosario»

Es más que probable que los traductores hayan usado con anterioridad la traducción previa de un término que se modifique. Para homogeneizar su uso será necesario revisar todos aquellos textos que lo contengan. Por esta razón, Rocinante crea una tarea –dos si el plural se ha especificado– que agrupa dichos textos. Si modifica un término del glosario, estará obligado a llevar a cabo esa revisión.

El estado de los textos de una tarea creada a partir de la modificación del glosario sigue el esquema de colores presentado en el apartado 2.3.1. Sin embargo, Rocinante rayará los colores para ayudar al traductor a identificar qué textos ha corregido ya.

En la figura 33 se muestran dos textos pertenecientes a una tarea del glosario. El primero está traducido y el segundo revisado. Ambos están rayados porque ya se han revisado.

Para **eliminar un término del glosario** pulse sobre el botón «Eliminar», situado a la derecha de la palabra en inglés, en la ventana «Modificar un término del glosario». Tenga en cuenta que Rocinante no le pedirá confirmación, por tanto, no juegue con dicho botón.









T	Textos	E
	Vainqueur du Creuset des aînés I	
	Elden Hollow I Vanquisher	
	<<player{Vencedor/Vencedora}>>de la Hondonada de <u>Elden</u>	
	Vainqueur des cavernes d'Ombre-noire I	
	Darkshade Caverns I Vanquisher	
	<<player{Vencedor/Vencedora}>>de las Cavernas Sombraoscura	

Figura 33: Un par de textos ya corregidos en una tarea del glosario

3.3. Gestión de tareas

Los tutores pueden asignar tareas a los traductores que tengan a su cargo. En la pestaña «Tareas» de un tutor se muestra, además de las tareas que tiene asignadas, las tareas que ha asignado.

Estado

Tareas

Correo

Nueva tarea

Tareas que tengo asignadas

ID	Fecha	Tipo	Tabla	Textos	Completado	Asignada por
14	2/8/2016	Traducción	Objetos y su descripción (meta003)	10	0,00%	Ximena

Pág.

1

de 1

Tareas que he asignado

ID	Fecha	Tipo	Tabla	Textos	Completado	Asignada a
13	2/8/2016	Traducción	Misiones: diálogos completos y entradas en el diario (meta002)	50	0,00%	Jorge

Pág.

1

de 1

Figura 34: La doble lista de tareas de un tutor

El proceso de creación de una tarea que se asignará es exactamente el mismo que el descrito en el capítulo anterior. Las únicas diferencias es que el tutor puede crear tanto tareas de traducción como de revisión, y el tutor puede asignar tareas a otras personas (sus pupilos).

Sin embargo, existen tres funciones adicionales ligadas a las tareas asignadas. Todas ellas se ejecutan mediante botones, los cuales aparecen cuando se selecciona una.

The screenshot displays a web interface for task management. At the top, there are three tabs: 'Estado', 'Tareas' (selected), and 'Correo'. Below the tabs are five buttons: 'Nueva tarea', 'Abrir tarea', 'Reasignar tarea', 'Revisar tarea', and 'Borrar tarea'. The interface is divided into two main sections:

Tareas que tengo asignadas

ID	Fecha	Tipo	Tabla	Textos	Completado	Asignada por
14	2/8/2016	Traducción	Objetos y su descripción (meta003)	10	0,00%	Ximena

Pág. 1 de 1

Tareas que he asignado

ID	Fecha	Tipo	Tabla	Textos	Completado	Asignada a
13	2/8/2016	Traducción	Misiones: diálogos completos y entradas en el diario (meta002)	50	0,00%	Jorge

Pág. 1 de 1

Figura 35: Opciones disponibles para la gestión de tareas

- **«Reasignar tarea»**. Permite asignar la tarea a un usuario distinto siempre que éste sea pupilo del tutor.
- **«Revisar tarea»**. Creará una tarea de revisión con los mismos textos contenidos en la tarea de traducción seleccionada. En otras palabras, el botón copia la tarea convirtiéndola en una de revisión y asignándosela al tutor.
- **«Borrar tarea»**. Elimina la tarea seleccionada. Esto también aplica a las tareas creadas por el tutor para sí mismo.

4. Rocinante para los administradores

AL contrario que no pocas aplicaciones o sitios web, Rocinante no limita el número de administradores a uno. Todo administrador puede llevar a cabo las mismas funciones que los traductores y los tutores. Por tanto, si no ha leído los dos capítulos precedentes, se ruega encarecidamente que lo haga pues en este capítulo sólo se explicarán aquellas funciones que están disponibles exclusivamente para los administradores.

La primera gran diferencia que encuentra un administrador de Rocinante es la presencia de la pestaña «Administración». Dicha pestaña agrupa a su vez otras seis que se pasarán a detallar una vez se vean las funciones adicionales disponibles para la traducción.

4.1. Traducción

Un administrador tiene la potestad de bloquear los textos de las tablas. Las razones para hacerlo son varias: la traducción se considera óptima, se desea evitar que se modifiquen traducciones con códigos complejos o se ha detectado que el texto es inútil⁷. Además, un texto válido puede llegar a bloquearse sin estar traducido al estar debatiéndose⁸ cómo hacerlo.



Figura 36: Los administradores disponen de botones para bloquear los textos




Los nuevos botones disponibles para los administradores son los siguientes:



Bloquea el texto.

⁷Pese a que los archivos de idioma de *The Elder Scrolls Online*® se filtran para descartar duplicados y textos inútiles, todavía hay algunos cientos que no se usan y superan los filtros.

⁸En el foro.

	Marca el texto como revisado y lo bloquea. Está pensado para anular los textos inútiles.
	Bloquea el texto e indica que su contenido está bajo debate.
	Sólo aparece cuando el texto está bloqueado, anulado o bajo debate. Desbloquea el texto para permitir su edición.

Además de bloquear los textos, los administradores también pueden bloquear términos del glosario. El único motivo para hacerlo es establecer como definitiva la traducción de un término dado.

El bloqueo de un término se realiza en la ventana que permite modificarlo, concretamente seleccionando «Sí» en la nueva opción «Bloqueado» situada en la parte inferior. Tras hacerlo, pulse en «Aceptar» y el término se bloqueará. Véase la figura 37.

4.2. Gestión de usuarios

Los administradores pueden ver todos los usuarios de Rocinante en la pestaña «Usuarios» en el panel administrativo (figura 38). La lista de usuarios muestra sus datos personales⁹ y el tipo o categoría.

Los administradores pueden dar de alta, baja o modificar los datos de los usuarios.

Para **dar de alta** a un nuevo miembro, pulse sobre el botón «Nuevo usuario» que mostrará la ventana homónima. Rellene el formulario¹⁰ y pulse en «Aceptar».

Para **modificar** los datos de un usuario, selecciónelo en la lista y pulse en el botón «Modificar usuario» que hace aparecer la ventana del mismo nombre. Cambie los datos que considere oportunos y pulse en «Aceptar».

Dado que los usuarios pueden modificar sus propios datos, la única razón para que un administrador los altere es cambiar su tipo, por ejemplo, hacerlo pasar de traductor a tutor, o restablecer la contraseña cuando la haya olvidado.

⁹Los administradores de Cervanteso jamás utilizarán los datos de los usuarios para otro fin que no sea la comunicación con ellos.

¹⁰Uno de los datos del formulario es el sexo. Figura porque Rocinante adecua el tratamiento del usuario en función del mismo. Por ejemplo, en la lista de usuarios ellos son traductores, tutores o administradores y ellas son traductoras, tutoras o administradoras.

Modificar un término del glosario

Tenga en cuenta que modificar la traducción de un término del glosario implica revisar todos aquellos textos ya traducidos que hagan uso del mismo. Se creará y se le asignará una tarea con este fin.

Término o expresión	Leggings	Contar	Eliminar
Término en plural	Opcional	Contar	
Traducción	polainas		
Categoría	Nombre común, adjetivo o verbo		
Comentario			
Bloqueado	No		

Aceptar Cancelar

Figura 37: La opción «Bloqueado» exclusiva de los administradores

Para **dar de baja** a un usuario, selecciónelo en la lista y pulse en «Borrar usuario». Rocinante le exigirá confirmación. Tenga en cuenta que eliminar un usuario es una operación con cierto impacto. Por ejemplo, podría eliminar un usuario con tareas asignadas. En tal caso, Rocinante las reasignará automáticamente al primer administrador.

4.3. Estadísticas

La pestaña «Estadísticas» muestra datos interesantes para conocer la actividad de los traductores tal y como muestra la figura 39. Concretamente figuran el número de textos traducidos, el número de textos revisados, la fecha de alta y la fecha en la que realizaron la última traducción/revisión.

El objeto de las estadísticas es determinar qué usuarios han podido abandonar el proyecto sin comunicarlo. También puede ser útil para reasignar las tareas de aquellos que, por el motivo que sea, hayan excusado su participación durante un periodo de tiempo.

Estado

Tareas

Correo

Administración

Usuarios

Estadísticas

Tareas

Cervanteso

Actualización

Nuevo usuario

Alias	Tipo	Nombre	Correo	Alta
Jorge	Traductor	Jorge	jorge@heltantika.com	21/7/2016
Jorgito	Traductor	Jorge Ignacio	jorgito@heltantika.com	28/7/2016
Nabia	Administrador	Jorge	info.teso.es@gmail.com	12/6/2016
Ximena	Tutora	Ximena	ximena@heltantika.com	21/7/2016

Pág. 1

de 1

Figura 38: La pestaña «Usuarios»

Estado

Tareas

Correo

Administración

Usuarios

Estadísticas

Tareas

Cervanteso

Actualización

Alias	Traducidos	Revisados	Alta	Últimos
Jorge	1	1	21/7/2016	3/8/2016
Jorgito	0	0	28/7/2016	28/7/2016
Nabia	0	1	12/6/2016	3/8/2016
Ximena	0	0	21/7/2016	3/8/2016

Pág. 1

de 1

Figura 39: La pestaña «Estadísticas»

4.4. Gestión de tareas

Además de la gestión de tareas propia de un tutor, ya vista en el capítulo anterior, los administradores tiene acceso a la lista de todas las tareas activas. Se accede a ellas mediante la pestaña «Tareas» de la sección administrativa. Véase la figura 40.

Desde un punto de vista administrativo, la gestión de tareas se puede resumir en los siguientes puntos:

- **Nueva tarea.** Permite la creación de una tarea nueva con la particularidad de que puede asignarse no sólo a los traductores que el administrador tenga a su cargo, sino a cualquiera de los tutores también.
- **Abrir tarea.** Permite ver el contenido de la tarea seleccionada.
- **Reasignar tarea.** Permite asignar la tarea seleccionada a cualquier usuario de Rocinante.

EstadoTareasCorreoAdministración

UsuariosEstadísticasTareasCervantesoActualización

Nueva tarea

Abrir tarea

Reasignar tarea

Revisar tarea

Borrar tarea

ID	Fecha	Tipo	Tabla	Textos	Completado	Asignada a	Asignada por
1	21/7/2016	Actualización	Varias	100	-	Nabia	Nabia
2	21/7/2016	Actualización	Varias	100	-	Nabia	Nabia
3	21/7/2016	Actualización	Varias	100	-	Nabia	Nabia
4	21/7/2016	Actualización	Varias	100	-	Nabia	Nabia
5	21/7/2016	Actualización	Varias	98	-	Nabia	Nabia
6	21/7/2016	Actualización	Interfaz de usuario (interfaz)	44	-	Nabia	Nabia
8	22/7/2016	Glosario	Aquellas con «Lord»	282	-	Nabia	Nabia
9	22/7/2016	Traducción	Organizaciones y PNJ (lang007)	20	5,00%	Nabia	Nabia
10	22/7/2016	Traducción	Misiones: textos en el mapa (lang117)	61	0,00%	Nabia	Nabia
11	22/7/2016	Traducción	Misiones: diálogos completos (meta001)	100	0,00%	Nabia	Nabia
12	1/8/2016	Traducción	Misiones: diálogos completos (meta001)	150	0,00%	Jorge	Nabia
13	2/8/2016	Traducción	Misiones: diálogos completos y entradas en el diario (meta002)	50	0,00%	Jorge	Ximena
14	2/8/2016	Traducción	Objetos y su descripción (meta003)	10	0,00%	Ximena	Ximena
16	2/8/2016	Glosario	Aquellas con «Selfora»	38	-	Nabia	Nabia

Pág. 1 de 1

Figura 40: La lista de tareas de un administrador con sus opciones de gestión

- **Revisar tarea.** Sólo disponible cuando se selecciona una tarea de traducción. Crea una tarea de revisión a partir del contenido de la original. Es la misma operación que tienen disponibles los tutores.
- **Borrar tarea.** Elimina la tarea seleccionada.

4.5. Generación de la traducción para el juego

La traducción del juego no tendría sentido si Rocinante no pudiera generar los archivos de idioma necesarios para que *The Elder Scrolls Online*® «hable» español.

El proceso de creación que permite incorporar una lengua extraoficial al juego es algo complejo y no se va a detallar en este manual. Baste decir que los archivos en inglés (`en_client.lua`, `en_pregame.lua` y `en.lang`) y en francés (`fr_client.lua`, `fr_pregame.lua` y `fr.lang`) deben estar cargados en la carpeta «esodata» del servidor¹¹ y que el resultado son tres archivos: `es_client.str`, `es_pregame.str` y `es.lang`. Los dos primeros son archivos de texto que almacenan la tabla «interfaz»,

¹¹La carga de esos seis archivos se realiza durante la instalación de Rocinante.

mientras que el tercero es un archivo binario que guarda el resto de las tablas.

Además de los tres archivos mencionados, Cervanteso necesita de unas fuentes caligráficas propias y distintas a las empleadas por el juego porque es la única manera de salvar algunos problemas vinculados con unos códigos pensados para la lengua inglesa. El uso de dichas fuentes se señala en la cabecera de los archivos «str». Adicionalmente, la traducción incorpora los típicos archivos «léame» con instrucciones sobre la instalación.

Estado Tareas Correo Administración

Usuarios Estadísticas Tareas Cervanteso Actualización

Archivos adicionales Añadir

Archivo ZIP con los archivos adicionales Cervanteso Extra Files.zip Examinar

Cabecera de «xx_client.str» str_header.txt Examinar

Cabecera de «xx_pregame.str» str_header.txt Examinar

Versión 04-08-2016 Generar

Figura 41: La pestaña «Cervanteso»

Todos los archivos extra deben comprimirse en un único archivo *zip*, sin una carpeta que los contenga, es decir, al abrirlo deben verse los archivos en el primer nivel tal y como muestra la figura 42. Asimismo, el código necesario para las cabeceras de los archivos «str» debe guardarse en un archivo de texto con codificación UTF-8.

La traducción se genera desde la pestaña «Cervanteso» presente en la parte administrativa. Basta con indicar los archivos a cargar y el número de versión. Detalladamente, los campos son los siguientes:

- **Archivos adicionales.** Indica si, además de los archivos con extensión «str» y «lang», se van a incorporar archivos extra. Las opciones disponibles son:
 - Ninguno. En principio sólo se generarán los dos archivos «str» y el archivo «lang».
 - Añadir. Hará aparecer la opción «Archivo ZIP con los archivos adicionales» que permite seleccionar un archivo que contenga los archivos extra. Esta opción no borra otros archivos que se pudieran haber cargado con anterioridad en el servidor.

- **Borrar y añadir.** Similar a la opción anterior pero borrará los archivos extra que se hubieran cargado con anterioridad en el servidor.
- **Cabecera de «xx_client.str».** Si el archivo indicado necesita de código adicional debe adjuntarse en un archivo de texto sin formato con codificación UTF-8.
- **Cabecera de «xx_pregame.str».** Similar a la opción anterior pero para este archivo «str».
- **Versión.** Una cadena de caracteres que indique el número de versión. El archivo generado tomará el nombre `Cervanteso-versión.zip`.

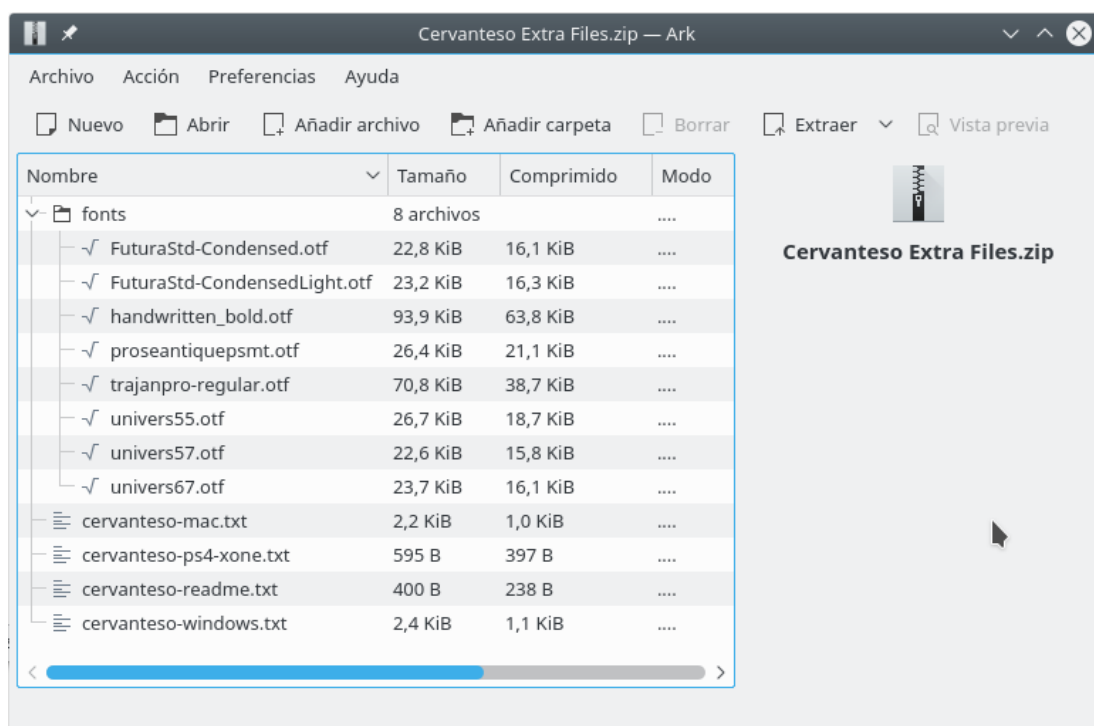


Figura 42: Estructura de los archivos adicionales de Cervanteso

Tenga en cuenta que una vez se hayan cargado los archivos adicionales y el código de las cabeceras de los archivos «str», si éstos no cambian, no será necesario volverlos a cargar en futuras generaciones pues quedan almacenados en el servidor. En tal caso, bastará con indicar «Ninguno» en «Archivos adicionales» y el número de versión.

Para crear la traducción pulse en el botón «Generar». El proceso tarda unos treinta segundos, aunque esta cifra varía mucho en función de la carga del servidor. No obstante, podría decirse que el proceso es rápido.

Todo usuario de Rocinante puede obtener el archivo generado mediante el botón «Descargar» del panel de estado, es decir, la traducción disponible para descarga será siempre la última generada.

4.6. Actualización del banco de datos

Es bien sabido que *The Elder Scrolls Online*® incorpora nuevo contenido regularmente. Desde el lanzamiento del juego en abril de 2014 hasta febrero de 2018, fecha de la última actualización de este manual, el juego se ha ampliado con diecisiete actualizaciones mayores e innumerables menores.

Con cada actualización, el número de textos se amplía, muchos cambian porque corrigen erratas o reescriben diálogos, y otros desaparecen, lo que obliga a que el banco de datos de Rocinante también tenga que actualizarse.

El proceso de actualización es muy complejo y toma mucho tiempo y, al contrario que sucede con la generación de la traducción, es incompatible con el trabajo de los traductores, es decir, no puede haber nadie conectado a la aplicación (salvo un administrador) cuando se lleve a cabo.

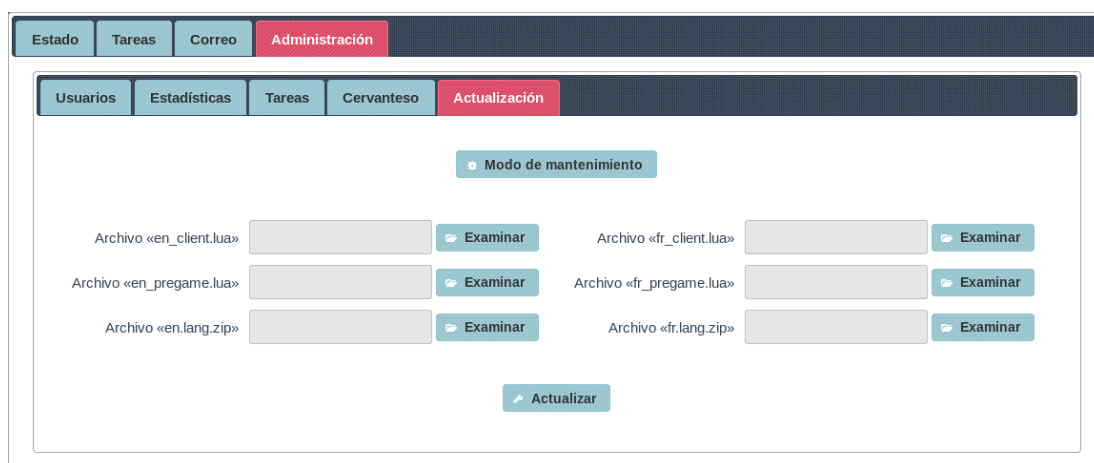


Figura 43: La pestaña «Actualización»

En la pestaña «Actualización» de la parte administrativa está disponible la gestión del modo de mantenimiento. Al pulsar sobre el botón «Modo de mantenimiento» aparece una ventana que permite activarlo y/o publicar un mensaje de advertencia

que aparecerá entre los paneles de estado y de consejos. Es perfectamente posible publicar el mensaje y no activar el modo de mantenimiento, de hecho el mensaje está pensado para anunciar la fecha y hora de las actualizaciones, aunque puede emplearse con cualquier otro propósito.

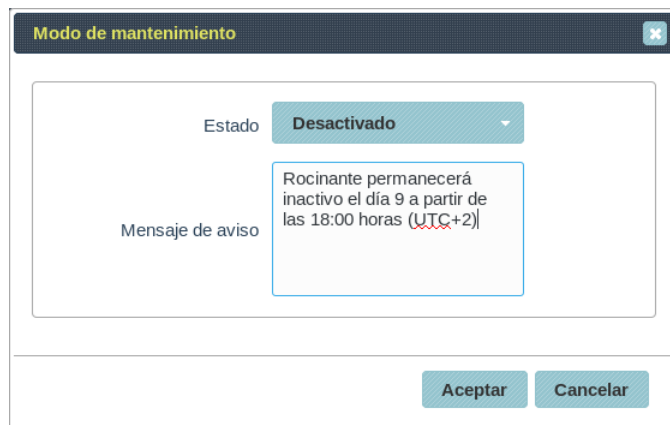


Figura 44: La ventana «Modo de mantenimiento»

Para actualizar los datos de Rocinante deberá cargar los archivos de idioma en inglés y en francés de la nueva versión en los lugares indicados en el formulario. Una vez especificados, pulse el botón «Actualizar».

Dependiendo de las características del servidor¹², el proceso puede tardar entre quince minutos y dos horas. Cuando termine, la aplicación se recargará y Rocinante habilitará la creación de tareas del tipo actualización. Estas tareas almacenan los textos que han cambiado (no los nuevos) para que los usuarios puedan comprobar si las traducciones realizadas encajan con el texto modificado en inglés y francés. En muchos casos, las traducciones serán válidas porque se habrán corregido erratas en los textos originales. Sin embargo, puede haber casos en que cambien completamente.

¹²Tenga en cuenta que la mayoría de las empresas de hospedaje existentes en internet limitan mucho los ajustes que sus clientes pueden realizar en los servidores ligados a planes económicos. Sin los parámetros adecuados, la actualización no podrá llevarse a cabo. Uno de ellos es el tiempo que Apache (u otro servidor *web*) espera antes de recibir respuesta de un programa CGI. Si es demasiado pequeño, la actualización fallará.

5. Apéndice. Los códigos

5.1. El código <<1>>

<<1>> donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código con el nombre de un personaje, un lugar o un objeto.

Traducción

El código debe respetarse.

<<1>> \Rightarrow <<1>>

5.2. El código <<a:1>>

<<1>> donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código con el nombre de un personaje, un lugar o un objeto. Además, antepondrá el artículo indefinido inglés *a* o *an* si el nombre no es un nombre propio, es decir, no tiene el sufijo $\sim M$, $\sim F$ o $\sim N$.

Traducción

Existen varias opciones:

1. El contexto determina que el artículo indefinido es innecesario: suprimir el modificador.

<<a:1>> \Rightarrow <<1>>

2. El contexto determina el género y número del artículo indefinido: anteponerlo y suprimir el modificador.

<<a:1>> \Rightarrow un <<1>>

<<a:1>> \Rightarrow una <<1>>

<<a:1>> \Rightarrow unos <<1>>

<<a:1>> \Rightarrow unas <<1>>

3. El contexto es ambiguo: emplear el código de distinción de género.

<<a:1>> \Rightarrow <<1{un/una/unos/unas}>> <<1>>

5.3. El código <<ma:1>>

<<ma:1>> donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código con el nombre de un personaje, un lugar o un objeto. Además, antepondrá el adjetivo inglés *some* si el nombre no es un nombre propio, es decir, no tiene el sufijo ^M, ^F o ^N.

Traducción

El modificador debe suprimirse.

<<ma:1>> \Rightarrow <<1>>

5.4. El código <<A:1>>

<<A:1>> donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código con el nombre de un personaje, un lugar o un objeto. Además, antepondrá el artículo definido inglés *the* si el nombre no es un nombre propio, es decir, no tiene el sufijo ^M, ^F o ^N.

Traducción

Existen varias opciones:

1. El contexto determina que el artículo definido es innecesario: suprimir el modificador.

<<A:1>> \Rightarrow <<1>>

2. El contexto determina el género y número del artículo definido: anteponerlo y suprimir el modificador.

<<A:1>> \Rightarrow el <<1>>

<<A:1>> \Rightarrow la <<1>>

<<A:1>> \Rightarrow los <<1>>

<<A:1>> \Rightarrow las <<1>>

3. El contexto es ambiguo: emplear el código de distinción de género.

<<A:1>> \Rightarrow <<1{el/la/los/las}>> <<1>>

5.5. El código <<c:1>>

<<c:1>> donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código con el nombre de un personaje, un lugar o un objeto. Además, convertirá la primera letra del nombre en minúscula.

Traducción

El código debe respetarse.

<<c:1>> \Rightarrow <<c:1>>

5.6. El código <<C:1>>

<<C:1>> donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código con el nombre de un personaje, un lugar o un objeto. Además, convertirá la primera letra del nombre en mayúscula.

Traducción

El código debe respetarse.

<<C:1>> \Rightarrow <<C:1>>

5.7. El código <<m:1>>

<<m:1>> donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código con el nombre de un personaje, un lugar o un objeto. Además, mostrará la forma singular o plural del nombre dependiendo del sufijo. Si el sufijo es \hat{p} , no hará nada y si el sufijo no es \hat{p} o carece de sufijo, mostrará el plural. Aplica las reglas de formación del plural del inglés.

Traducción

El código debe respetarse¹³.

<<m:1>> \Rightarrow <<m:1>>

5.8. El código <<n:1>>

<<n:1>> donde 1 puede ser cualquier otro número.

¹³Se sigue estudiando cómo traducir este código. Hasta el momento no se ha encontrado una solución óptima

El juego reemplazará este código por un número cardinal en inglés escrito con minúscula (*one, two, three... twelve*). No funciona para número mayores que doce.

Traducción

El modificador debe suprimirse.

`<<n:1>>` \Rightarrow `<<1>>`

5.9. El código `<<N:1>>`

`<<N:1>>` donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código por un número cardinal en inglés escrito con mayúscula (*One, Two, Three... Twelve*). No funciona para número mayores que doce..

Traducción

El modificador debe suprimirse.

`<<N:1>>` \Rightarrow `<<1>>`

5.10. El código `<<R:1>>`

`<<R:1>>` donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código por un número cardinal romano (I, II, III, IV, etc).

Traducción

El código debe respetarse.

`<<R:1>>` \Rightarrow `<<R:1>>`

5.11. El código `<<t:1>>`

`<<t:1>>` donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código con el nombre de un personaje, un lugar o un objeto. Además, convertirá en mayúscula la primera letra de todas las palabras del nombre que tengan dos o más letras.

Traducción

El código debe cambiarse para convertir en mayúscula únicamente la primera letra de la primera palabra del nombre.

`<<t:1>>` \Rightarrow `<<C:1>>`

5.12. El código <<T:1>>

<<T:1>> donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código con el nombre de un personaje, un lugar o un objeto. Además, convertirá en mayúscula la primera letra de todas las palabras del nombre.

Traducción

El código debe cambiarse para convertir en mayúscula únicamente la primera letra de la primera palabra del nombre.

<<T:1>> \Rightarrow <<C:1>>

5.13. El código <<X:1>>

<<X:1>> donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código con el nombre de un personaje, un lugar o un objeto. Además, mostrará el nombre con los sufijos que pudiera tener.

Traducción

El código debe respetarse.

<<X:1>> \Rightarrow <<X:1>>

5.14. El código <<z:1>>

<<z:1>> donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código con el nombre de un personaje, un lugar o un objeto. Además, convertirá todas las letras del nombre en minúsculas.

Traducción

El código debe respetarse.

<<z:1>> \Rightarrow <<z:1>>

5.15. El código <<Z:1>>

<<Z:1>> donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código con el nombre de un personaje, un lugar o un objeto. Además, convertirá todas las letras del nombre en mayúsculas.

Traducción

El código debe respetarse.

$\langle\langle Z:1 \rangle\rangle \Rightarrow \langle\langle Z:1 \rangle\rangle$

5.16. El código $\langle\langle Ac:1 \rangle\rangle$ o $\langle\langle cA:1 \rangle\rangle$

$\langle\langle Ac:1 \rangle\rangle$ donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código con el nombre de un personaje, un lugar o un objeto. Además, convertirá la primera letra del nombre en minúscula y antepondrá el artículo definido inglés *the* si el nombre no es un nombre propio, es decir, no tiene el sufijo $\wedge M$, $\wedge F$ o $\wedge N$.

Traducción

Existen varias opciones:

1. El contexto determina que el artículo definido es innecesario: suprimir el modificador «A».

$\langle\langle Ac:1 \rangle\rangle \Rightarrow \langle\langle c:1 \rangle\rangle$

2. El contexto determina el género y número del artículo definido: anteponerlo y suprimir el modificador «A».

$\langle\langle Ac:1 \rangle\rangle \Rightarrow$ el $\langle\langle c:1 \rangle\rangle$

$\langle\langle Ac:1 \rangle\rangle \Rightarrow$ la $\langle\langle c:1 \rangle\rangle$

$\langle\langle Ac:1 \rangle\rangle \Rightarrow$ los $\langle\langle c:1 \rangle\rangle$

$\langle\langle Ac:1 \rangle\rangle \Rightarrow$ las $\langle\langle c:1 \rangle\rangle$

3. El contexto es ambiguo: emplear el código de distinción de género conservando el modificador «c».

$\langle\langle Ac:1 \rangle\rangle \Rightarrow \langle\langle 1\{\text{el/la/los/las}\} \rangle\rangle \langle\langle c:1 \rangle\rangle$

5.17. El código $\langle\langle AC:1 \rangle\rangle$ o $\langle\langle CA:1 \rangle\rangle$

$\langle\langle AC:1 \rangle\rangle$ donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código con el nombre de un personaje, un lugar o un objeto. Además, convertirá la primera letra del nombre en mayúscula y antepondrá el artículo definido inglés *the* si el nombre no es un nombre propio, es decir, no tiene el sufijo $\wedge M$, $\wedge F$ o $\wedge N$.

Traducción

Existen varias opciones:

1. El contexto determina que el artículo definido es innecesario: suprimir el modificador «A».

<<AC:1>> \Rightarrow <<C:1>>

2. El contexto determina el género y número del artículo definido: anteponerlo y suprimir el modificador «A».

<<AC:1>> \Rightarrow el <<C:1>>

<<AC:1>> \Rightarrow la <<C:1>>

<<AC:1>> \Rightarrow los <<C:1>>

<<AC:1>> \Rightarrow las <<C:1>>

3. El contexto es ambiguo: emplear el código de distinción de género conservando el modificador «C».

<<AC:1>> \Rightarrow <<1{el/la/los/las}>> <<C:1>>

5.18. El código <<tA:1>> o <<At:1>>

<<tA:1>> donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código con el nombre de un personaje, un lugar o un objeto. Además, convertirá en mayúscula la primera letra de todas las palabras del nombre que tengan dos o más letras y antepondrá el artículo definido inglés the si el nombre no es un nombre propio, es decir, no tiene el sufijo ^M, ^F o ^N.

Traducción

Existen varias opciones aunque en todas ellas el modificador «t» debe cambiarse por el modificador «C» para convertir en mayúscula únicamente la primera letra de la primera palabra del nombre:

1. El contexto determina que el artículo definido es innecesario: suprimir el modificador «A».

<<tA:1>> \Rightarrow <<C:1>>

2. El contexto determina el género y número del artículo definido: anteponerlo y suprimir el modificador «A».

<<tA:1>> \Rightarrow el <<C:1>>

<<tA:1>> \Rightarrow la <<C:1>>

$\langle\langle tA:1 \rangle\rangle \Rightarrow \text{los } \langle\langle C:1 \rangle\rangle$

$\langle\langle tA:1 \rangle\rangle \Rightarrow \text{las } \langle\langle C:1 \rangle\rangle$

3. El contexto es ambiguo: emplear el código de distinción de género conservando el modificador «C».

$\langle\langle tA:1 \rangle\rangle \Rightarrow \langle\langle 1\{\text{el/la/los/las}\} \rangle\rangle \langle\langle C:1 \rangle\rangle$

5.19. El código $\langle\langle Az:1 \rangle\rangle$ o $\langle\langle zA:1 \rangle\rangle$

$\langle\langle Az:1 \rangle\rangle$ donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código con el nombre de un personaje, un lugar o un objeto. Además, convertirá todas las letras del nombre en minúsculas y antepondrá el artículo definido inglés the si el nombre no es un nombre propio, es decir, no tiene el sufijo \hat{M} , \hat{F} o \hat{N} .

Traducción

Existen varias opciones:

1. El contexto determina que el artículo definido es innecesario: suprimir el modificador «A».

$\langle\langle Az:1 \rangle\rangle \Rightarrow \langle\langle z:1 \rangle\rangle$

2. El contexto determina el género y número del artículo definido: anteponerlo y suprimir el modificador «A».

$\langle\langle Az:1 \rangle\rangle \Rightarrow \text{el } \langle\langle z:1 \rangle\rangle$

$\langle\langle Az:1 \rangle\rangle \Rightarrow \text{la } \langle\langle z:1 \rangle\rangle$

$\langle\langle Az:1 \rangle\rangle \Rightarrow \text{los } \langle\langle z:1 \rangle\rangle$

$\langle\langle Az:1 \rangle\rangle \Rightarrow \text{las } \langle\langle z:1 \rangle\rangle$

3. El contexto es ambiguo: emplear el código de distinción de género conservando el modificador «z».

$\langle\langle Az:1 \rangle\rangle \Rightarrow \langle\langle 1\{\text{el/la/los/las}\} \rangle\rangle \langle\langle z:1 \rangle\rangle$

5.20. El código <<Cz:1>> o <<zC:1>>

<<Cz:1>> donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código con el nombre de un personaje, un lugar o un objeto. Además, convertirá todas las letras del nombre en minúsculas excepto la primera que la convertirá en mayúscula.

Traducción

El código debe respetarse.

<<Cz:1>> \Rightarrow <<Cz:1>>

5.21. El código <<mc:1>> o <<cm:1>>

<<mc:1>> donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código con el nombre de un personaje, un lugar o un objeto. Además, convertirá la primera letra del nombre en minúscula, y mostrará la forma singular o plural del nombre dependiendo del sufijo. Si el sufijo es $\sim p$, no hará nada y si el sufijo no es $\sim p$ o carece de sufijo, mostrará el plural. Aplica las reglas de formación del plural del inglés.

Traducción

El código debe respetarse.

<<mc:1>> \Rightarrow <<mc:1>>

5.22. El código <<tm:1>> o <<mt:1>>

<<tm:1>> donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código con el nombre de un personaje, un lugar o un objeto. Además, convertirá en mayúscula la primera letra de todas las palabras del nombre que tengan dos o más letras, y mostrará la forma singular o plural del nombre dependiendo del sufijo. Si el sufijo es $\sim p$, no hará nada y si el sufijo no es $\sim p$ o carece de sufijo, mostrará el plural. Aplica las reglas de formación del plural del inglés.

Traducción

El modificador «t» debe cambiarse para convertir en mayúscula únicamente la primera letra de la primera palabra del nombre. El modificador «m» debe respetarse.

<<tm:1>> \Rightarrow <<Cm:1>>

5.23. El código <<mz:1>> o <<zm:1>>

<<mz:1>> donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego reemplazará este código con el nombre de un personaje, un lugar o un objeto. Además, convertirá todas las letras del nombre en minúsculas, y mostrará la forma singular o plural del nombre dependiendo del sufijo. Si el sufijo es $\sim p$, no hará nada y si el sufijo no es $\sim p$ o carece de sufijo, mostrará el plural. Aplica las reglas de formación del plural del inglés.

Traducción

El código debe respetarse.

<<mz:1>> \Rightarrow <<mz:1>>

5.24. El código <<npc{masculino/femenino}>>

El juego seleccionará y presentará la palabra o grupo de palabras de *masculino* o *femenino* en función del sexo del personaje. El sexo del personaje viene determinado por el sufijo $\sim M$ o $\sim F$ de su nombre propio.

Traducción

Este código no se traduce, se usa. Debe hacerse siempre que haya que adecuar el género al sexo de un personaje. Puede usarse tanto en los textos de los personajes cuando hablan de sí mismos, como en los textos del jugador cuando hace referencia al personaje con el que está dialogando.

Ejemplos:

1. Un personaje dice: *I'm sure he's around here.*

Traducción: Estoy <<npc{seguro/segura}>> de que está por aquí.

2. El jugador dice: *You aren't the clevest one, are you?*

Traducción: No eres <<npc{el más listo/la más lista}>>, ¿verdad?

5.25. El código <<player{masculino/femenino}>>

El juego seleccionará y presentará la palabra o grupo de palabras de *masculino* o *femenino* en función del sexo del jugador (del personaje que maneja el jugador). El sexo del jugador se determina en la pantalla de creación de personajes al iniciar una partida.

Traducción

Este código no se traduce, se usa. Debe hacerse siempre que haya que adecuar el género al sexo del jugador. Puede usarse tanto en los textos del jugador cuando habla de sí mismo, como en los textos de los personajes cuando hacen referencia al jugador.

Ejemplos:

1. El jugador dice: *I'm sure he's around here.*

Traducción: Estoy <<player{seguro/segura}>> de que está por aquí.

2. El personaje dice: *You aren't the clevest one, are you?*

Traducción: No eres <<player{el más listo/la más lista}>>, ¿verdad?

5.26. El código <<1{masculino/femenino}>>

<<1{masculino/femenino}>> donde 1 puede ser cualquier otro número.

El juego seleccionará y presentará la palabra o grupo de palabras de *masculino* o *femenino* en función del sexo del personaje al que se hace referencia. El sexo del personaje viene determinado por el sufijo ^M o ^F de su nombre propio.

Traducción

Este código no se traduce, se usa. Debe hacerse siempre que haya que adecuar el género al sexo de un personaje sin especificar, es decir, al que se hace referencia mediante un código como <<1>>. Puede usarse tanto en los textos del jugador como en los textos de los personajes.

Ejemplo:

El jugador o un personaje dice: <<1>> *is the clevest one around here.*

Traducción: <<1>> es <<1{el más listo/la más lista}>> de por aquí.

5.27. El código <<1[uno/varios]>>

<<1[uno/varios]>> donde 1 puede ser cualquier otro número.

Este código se emplea para presentar cantidades y adecuar el número de las palabras. El código toma como argumento un número que puede aparecer en pantalla si \$d está dentro del código. Si dicho número es 1, se presentará el contenido de *uno*; si dicho número es mayor que 1, se presentará el contenido de *varios*.

Traducción

El código debe respetarse. Además, debe traducirse el contenido de *uno* y *varios*.

Ejemplo:

<<1[\$d second/\$d seconds]>>

Traducción: <<1[\$d segundo/\$d segundos]>>

5.28. El código <<1[*ninguno/uno/varios*]>>

<<1[*ninguno/uno/varios*]>> donde 1 puede ser cualquier otro número.

Este código se emplea para presentar cantidades y adecuar el número de las palabras. El código toma como argumento un número que puede aparecer en pantalla si \$d está dentro del código. Si dicho número es 0, se presentará el contenido de *ninguno*; si dicho número es 1, se presentará el contenido de *uno*; si dicho número es mayor que 1, se presentará el contenido de *varios*.

Traducción

El código debe respetarse. Además, debe traducirse el contenido de *ninguno*, *uno* y *varios*.

Ejemplo:

<<1[0 seconds/1 second/\$d seconds]>>

Traducción: <<1[0 segundos/1 segundo/\$d segundos]>>

5.29. Los códigos ^M, ^F, ^N, ^m, ^f, ^n, ^s, ^p, ^d, ^a, ^z

Los códigos que comienza con el acento circunflejo son, principalmente aunque no sólo, marcas de género y número. Para el inglés, francés y alemán, el juego interpreta los códigos de la siguiente forma:

- ^M, ^F, ^N: la primera palabra de la expresión es un nombre propio masculino, femenino o neutro, respectivamente.
- ^m, ^f, ^n: la primera palabra de la expresión es un nombre común masculino, femenino o neutro, respectivamente.
- ^s, ^p: la primera palabra de la expresión es singular o plural, respectivamente. El código ^s es opcional, se usa únicamente cuando se desea evitar la pluralización de nombres incontables.

- $\wedge d$: la expresión se presentará siempre con el artículo determinado.
- $\wedge a$, $\wedge z$: la expresión se situará, respectivamente, al principio o al final de otra expresión con la que se combina.

Traducción

Estos códigos no pueden traducirse, deben adaptarse a la lengua española. Para hacerlo, debe realizarse un análisis morfológico de la traducción para determinar el género y número de la primera palabra. Una vez realizado, se añadirá alguno de los siguientes códigos:

- $\wedge M$ si la primera palabra de la traducción es un nombre propio masculino: *Olaf*
Ojo-Único $\wedge M$
- $\wedge F$ si la primera palabra de la traducción es un nombre propio femenino: *Ae-*
la $\wedge F$
- $\wedge m$ si la primera palabra de la traducción es un nombre común masculino singular: *granate pulido* $\wedge m$
- $\wedge ms$ como $\wedge m$ y además evita la pluralización del nombre: *oro* $\wedge ms$
- $\wedge f$ si la primera palabra de la traducción es un nombre común femenino singular: *hacha de guerra* $\wedge f$
- $\wedge fs$ como $\wedge f$ y además evita la pluralización del nombre: *agua* $\wedge fs$
- $\wedge np$ si la primera palabra de la traducción es un nombre común masculino plural: *guanteletes* $\wedge np$
- $\wedge pf$ si la primera palabra de la traducción es un nombre común femenino plural: *grebas* $\wedge pf$
- $\wedge d$ no puede utilizarse en español.
- $\wedge a$ no se usa en español.
- $\wedge z$ se utilizará en la traducción si aparece en el original en francés. El código $\wedge z$ es incompatible con marcas de género y número: *de hierro* $\wedge z$

6. Apéndice. Consejos de traducción

LOS consejos expuestos a continuación son fruto de la revisión de cientos de traducciones realizadas durante los últimos tres años. Pese a que a todo miembro de Cervanteso se le presupone una buena comprensión lectora del inglés y un buen español escrito, resulta curioso ver cómo la mayoría de la gente comete los mismos errores. He aquí seis sugerencias para evitarlos:

1. Evite, en la medida de lo posible, el uso de la **voz pasiva** de proceso (con el verbo ser) porque su uso no es habitual en el lenguaje corriente. En su lugar, utilice la voz activa o la pasiva refleja.

La Castigahuesos fue forjada por los elfos. ☒

Los elfos forjaron la Castigahuesos. ☑ Activa

La Castigahuesos fue forjada en el castillo de Botanegra. ☒

La Castigahuesos se forjó en el castillo de Botanegra. ☑ Pasiva refleja

2. No utilice los **pronombres personales** junto con el verbo, a no ser que quiera enfatizar el sujeto. En español, al contrario que en inglés, las conjugaciones verbales llevan implícita la persona.

Yo estuve con Sarah ayer. Ella estaba muy preocupada por su marido. ☒

Estuve con Sarah ayer. Estaba muy preocupada por su marido. ☑

3. Cuando traduzca una acción sucedida en el pasado pero que aún tenga alguna relación con el presente, considere el uso del **pretérito perfecto compuesto** frente al uso del pretérito perfecto simple. Este consejo debe tenerlo especialmente en cuenta cuando traduzca entradas del diario de misiones.

Destruí los cuatro portales daédricos. Ahora debería volver con Pete. ☒

He destruido los cuatro portales daédricos. Ahora debería volver con Pete. ☑

4. Evite escribir los textos de los diálogos como si fueran **telegramas**. Cuando las oraciones estén relacionadas, considere la creación de oraciones subordinadas o el uso de signos de puntuación diferentes al punto y seguido. Recuerde, por ejemplo, que los dos puntos sirven marcar pausas enfáticas, establecer una relación causa-efecto, detener el discurso para llamar la atención sobre lo que sigue, etc.

Seré sincero contigo. No creía que pudiéramos recuperar la guarnición. Pensaba morir aquí. De hecho, quería que así fuera. ☒

Seré sincero contigo: no creía que pudiéramos recuperar la guarnición. Pensaba morir aquí y, de hecho, quería que así fuera. ☑

5. Cuando traduzca diálogos, tenga muy en cuenta el sexo de los personajes controlados por el ordenador (PNJ) para adecuar el género. Resuelva la ambigüedad del inglés mediante el empleo del **código npc**. Emplee dicho código tanto en los textos de los PNJ cuando hablan de sí mismos, como en los textos del personaje controlado por el jugador cuando haga referencia al PNJ con el que está dialogando.

Un PNJ dice: *I'm the bravest one in town.*

Soy el más valiente de la ciudad. ☒

Soy <<npc{el/la}>> más valiente de la ciudad. ☑

6. Cuando traduzca diálogos, tenga muy en cuenta el sexo del personaje controlado por el jugador para adecuar el género. Resuelva la ambigüedad del inglés mediante el empleo del **código player**. Emplee dicho código tanto en los textos del personaje controlado por el jugador cuando habla de sí mismo, como en los textos de los personajes controlados por el ordenador cuando hacen referencia al jugador.

El jugador dice: *I'm a Nordic from Skyrim.*

Soy un nórdico de Skyrim. ☒

Soy <<player{un nórdico/una nórdica}>> de Skyrim. ☑

7. Apéndice. Reglas de ortografía no tan elementales

7.1. Uso de las mayúsculas

Desde hace bastantes años en la lengua inglesa se abusa del uso de las mayúsculas. Basta con ojear cualquier periódico para *Encontrarse Titulares Escritos Así*. Por si fuera poco, en el juego se escribe con mayúscula cualquier nombre común o adjetivo que se quiere resaltar. A los guionistas del juego les debe parecer destacable casi todo, pues se ven mayúsculas por todas partes. Independientemente de la opinión que usted pueda tener sobre este estilo¹⁴, el caso es que no tiene cabida en la lengua española.

Por tanto, la regla a aplicar es «todo se escribe en minúsculas con las excepciones que dictan las reglas de ortografía del español». Por resumir y concretar dichas reglas, se enumeran las más significativas:

1. La primera palabra de un escrito y la que vaya después de punto seguido o aparte, independientemente de que pueda estar precedida de un signo de apertura de paréntesis, comillas, interrogación o exclamación. Por ejemplo: *Llegó temprano. ¿Habría alguien en la casa?*
2. Las palabras que sigue a los puntos suspensivos, cuando estos cierran un enunciado. Por ejemplo: *No sé si... Sí iré.*
3. En frases interrogativas y exclamativas existen dos posibilidades:
 - a) Si la pregunta o la exclamación constituyen la totalidad del enunciado, la primera palabra se escribe con inicial mayúscula, así como la que da comienzo al enunciado siguiente: *¡Qué alegría! Pensé que no volvería a verte.*
 - b) Si la pregunta o la exclamación inician el enunciado. En ese caso, la primera palabra que sigue a los signos de apertura (¿ o ¡) se escribe con mayúscula y la que sigue a los signos de cierre (? o !) se escribe con minúscula: *¿Qué puedo hacer hoy por mis semejantes?, pregúntate todos los días.*
4. Si cada pregunta o exclamación se considerase un enunciado independiente, su primera palabra debería escribirse con mayúscula inicial, según se acaba de explicar: *¿A qué hora has llegado? ¿Fueron amables?*

¹⁴Al autor de este manual le parece sencillamente horrendo

5. Todo nombre o apellido. Cuando incluye preposiciones o artículos, estos se escriben con minúscula inicial.
6. Si el apellido comienza con artículo, se escribe siempre con mayúscula, se anteponga o no el nombre de pila: *Antonio La Merced*.
7. Los nombres propios con los que se designa particularizadamente a los dioses, profetas y otros seres o entes del ámbito religioso se escriben con mayúscula inicial. Tanto los apelativos antonomásticos como las advocaciones que se les aplican deben escribirse igualmente con mayúscula inicial: *el Señor, el Creador, el Todopoderoso, el Gran Arquitecto, el Salvador, la Virgen, la Purísima, el Innombrable, el Maligno, la Virgen de Fátima, el Buda de la Luz Ilimitada*.
8. Los nombres propios de continentes, países, ciudades y localidades se escriben con mayúscula inicial.
9. Los nombres propios de los accidentes geográficos, tanto naturales como artificiales, se escriben con mayúscula inicial, pero no los sustantivos comunes genéricos que los acompañan: *el océano Pacífico, el mar Mediterráneo, la cordillera de los Andes, las cataratas del Iguazú*. Sin embargo, hay nombres propios geográficos que incorporan un sustantivo genérico como parte inherente, caso en el que el genérico debe escribirse con mayúscula inicial: *Sierra Morena, los Picos de Europa, las Montañas Rocosas, la Selva Negra, Playa Girón, etc.*
10. En los nombres de barrios, distritos o urbanizaciones solo se escriben con mayúscula el término específico, no así el sustantivo genérico precedente: *barrio de Lavapiés, urbanización Los Rosales*.
11. Los adjetivos y sustantivos que forman parte de la denominación de edificios y monumentos se escriben con mayúscula: *el Coliseo, el Partenón, la Casa de América, la Casa Rosada, la Puerta de Alcalá*.
12. Se escriben con mayúscula inicial todas las palabras significativas que componen la denominación completa de entidades, instituciones, organismos, departamentos o divisiones administrativas, unidades militares, partidos políticos, organizaciones, asociaciones, compañías teatrales, grupos musicales, etc.
13. Se escriben con mayúscula inicial los nombres propios de objetos singularizados: *el Big Ben, la espada Tizona, el satélite Sputnik, el superordenador Finis Terrae, el Titanic*.

Hay casos donde asaltan las dudas. Debe escribirse con minúscula inicial y no con mayúscula:

1. Cuando se suceden varias preguntas o exclamaciones breves que forman parte de un único enunciado y se separan por signos de coma o de punto y coma: *¿A qué hora has llegado?, ¿te recogieron en el aeropuerto?, ¿fueron amables?*
2. Si la pregunta o la exclamación no están situadas al comienzo del enunciado, sino que siguen a otra palabra o palabras que también forman parte de este. En este caso, la primera palabra de la pregunta o de la exclamación (la que sigue a los signos de apertura) se escribe con inicial minúscula: *Juan, ¿puedes poner la lavadora?*
3. Los sustantivos que designan títulos nobiliarios, dignidades y cargos o empleos de cualquier rango deben escribirse con minúscula inicial por su condición de nombres comunes: *El rey y el papa se reunieron en el Palacio Real.*
4. Los adjetivos y sustantivos que expresan nacionalidad o procedencia geográfica, así como aquellos que designan pueblos o etnias, se escriben siempre con minúscula inicial: *los aztecas, los khajiitas, los elfos del bosque, los imperiales.*
5. Cuando para referirse a un accidente geográfico se emplea el sustantivo genérico seguido de un adjetivo derivado del topónimo al que dicho accidente corresponde, tanto el sustantivo genérico como el adjetivo se escriben con minúscula: *cordillera andina* (el adjetivo andino deriva del topónimo Andes), *meseta castellana* (el adjetivo castellano deriva del topónimo Castilla).
6. Se escriben con minúscula las expresiones con las que se hace referencia a regiones naturales cuando se emplean para ello nombres comunes como desierto, tundra, pampa, etc., aun cuando, seguidos de un especificativo, designen un referente único: *la cuenca mediterránea, la cornisa cantábrica.*
7. Los artículos y sustantivos que a veces acompañan a los nombres propios de los cuerpos y materias celestes (estrellas, planetas, galaxias, constelaciones, nebulosas, etc.) se escriben con minúscula: *la Vía Láctea, el cometa Halley, la nebulosa del Cangrejo.*
8. Las denominaciones de los puntos cardinales.
9. Los sustantivos que designan los días de la semana, los meses y las estaciones, sea cual sea el calendario utilizado, deben escribirse con minúscula.

10. Las palabras con las que se designan las distintas lenguas son nombres comunes, razón por la que deben escribirse siempre con minúscula inicial: *El español es la lengua más estudiada del mundo después del inglés.*
11. Los tratamientos (usted, señor, don, fray, san, santo, sor, reverendo, etc.) salvo que se escriban en abreviatura.

7.2. Uso de los signos de puntuación

7.2.1. La coma

De todos los signos de puntuación que sirven para realizar una pausa en el texto, la coma es el más débil porque representa la pausa más corta. Entre los diferentes usos de la coma, se pueden diferenciar dos grandes grupos:

1. La coma se considera un elemento independiente porque no necesita de ningún otro grupo para desempeñar su función. La «coma simple» sirve para:

- a) Separar ideas dentro de una oración compuesta.

No me importa cómo lo hagas, a quién tengas que llamar y adónde tengas que ir, pero tienes que conseguir un trabajo antes del verano. ✓

- b) Introducir enumeraciones o fechas.

Han construido casas, pisos, parques y centros comerciales por toda la zona. ✓

- c) Marcar la omisión del verbo.

Y tu madre, como siempre. No hay manera de que la mujer cambie sus costumbres. ✓

2. La coma se considera un signo doble, pues necesita de otro elemento para desempeñar su función (normalmente es otra coma, pero puede ser el punto). La «coma doble» sirve para:

- a) Insertar explicaciones en un texto.

Aquel muchacho, el de la camiseta amarilla, es el hijo del jefe. ✓

- b) Señalar aposiciones, vocativos, es decir, cuando una expresión nominal tiene función apelativa.

Su tía, M.^a Antonia, no tiene ni idea de la sorpresa que le espera. ✓

- c) Marcar desplazamientos y cambios en el orden de las palabras.
Aparentemente, no tenía cara de culpable. ☑
- d) Indicar adelantamiento en las oraciones subordinadas.
Si supieras lo que le ha costado conseguirlo, no le dirías que no. ☑
- e) Señalar marcadores discursivos.
Bueno, como te iba diciendo, no he podido ir a trabajar hoy. ☑

Los **errores** que se comenten con más frecuencia a la hora de usar la coma son:

1. Empleo innecesario de la coma. El uso de la coma no está admitido cuando aparece:
 - a) Entre el sujeto y el verbo.
El premiado, no llevaba ningún discurso preparado. ☒
 - b) Entre el verbo y sus complementos.
Siempre llueve, a mediodía. ☒
 - c) Delante de la y en una enumeración simple.
Necesitamos alimentos, medicinas, y agua potable. ☒
 - d) Inmediatamente antes de los puntos suspensivos.
Necesitamos alimentos, medicinas, agua potable, ... ☒
2. Falta de coma necesaria. Existen contextos donde la coma es del todo obligatoria, como sucede cuando necesitamos:
 - a) Señalar que se ha suprimido el verbo.
Los mayores salgan por esta puerta y los niños, por aquella. ☑
 - b) Marcar que ha habido un adelantamiento de la oración subordinada.
Siempre que estés convencido de algo, hazlo. ☑
 - c) Indicar la presencia de algún marcador textual.
Como te iba diciendo, parece que no va a ir. ☑
 - d) Separar el vocativo.
¡Pancho, deja de pelear con tu hermano! ☑

- e) Es muy común el error de olvidar poner una coma del par cuando se trata de comas «dobles».

Es muy saludable practicar algún deporte a diario, pero si se padece algún tipo de enfermedad, hay que tomar precauciones. ☒

Es muy saludable practicar algún deporte a diario, pero, si se padece algún tipo de enfermedad, hay que tomar precauciones. ☑

3. Empleo de la coma por otro signo. Es frecuente también el error de emplear coma en lugar de punto y seguido:

Los osos blancos viven en el Polo Norte, son mamíferos, recorren una gran distancia para conseguir alimentos. ☒

Los osos blancos viven en el Polo Norte. Son mamíferos. Recorren una gran distancia para conseguir alimentos. ☑

7.2.2. El punto y coma

El punto y coma marca una pausa superior a la de la coma, pero inferior a la del punto. Sus usos más habituales son dos:

1. En enumeraciones largas y complejas en las que también intervienen comas.

Cada uno de los grupos preparará un taller: el primero, el taller de cine; el segundo, el taller de teatro; el tercero, el taller de magia. ☑

2. En casos en los que es necesario separar dos oraciones yuxtapuestas en fragmentos en los que el uso de la coma es frecuente. No obstante, en muchos casos, es preferible usar el punto.

La muchacha disfrutaba, corría hacia su casa, respiraba aire puro; estaba en el lugar perfecto. ☑

7.2.3. El punto

El punto señala una pausa superior a la de la coma. Detrás del punto siempre se empieza a escribir con mayúscula inicial. Los errores más frecuentes en el uso del punto son:

1. Nunca debe añadirse un punto detrás de los signos de interrogación y exclamación de cierre.

¿Sabes dónde iba Carlos esta noche?. Estoy intranquilo. ☒

2. Tampoco es correcto escribir el punto detrás de los puntos suspensivos porque es redundante.

Le gusta correr, saltar, nadar... . Todo lo que sea hacer deporte. ✕

3. Por el contrario, es incorrecto no cerrar con punto las abreviaturas.

Sus hijos van al colegio N.^a S.^a de los Dolores. ✕

Sus hijos van al colegio N.^a S.^a de los Dolores. ✓

4. Sin embargo, es incorrecto escribir punto tras las siglas y los símbolos y para separar las unidades de mil en los números escritos:

Ximena está colaborando con una O.N.G. ✕

Ximena está colaborando con una ONG. ✓

Este carro tiene más de 20.000 km, pero no está mal. ✕

Este carro tiene más de 20 000 km, pero no está mal. ✓

7.2.4. Los dos puntos

Los dos puntos tienen como función pausar el texto, pero en este caso es para llamar la atención sobre aquello que se dice tras la pausa. Los usos más frecuentes son:

1. Indicar que lo que sigue es una enumeración.

El arco iris está formado por siete colores: rojo, naranja, amarillo, verde, celeste, azul y violeta. ✓

2. Introducir citas textuales.

O como dijo Germán: «Empecé a mejorar para mal». ✓

3. Como pausa detrás de las fórmulas de saludo en cartas y documentos.

Estimados amigos: ✓

Con la esperanza de que la presente [...]

4. Los dos puntos también tienen un valor propiamente lingüístico. En estos casos, este signo funcionaría como un nexo para unir dos oraciones, con valor de causa-efecto, consecuencia, conclusión o resumen.

Hace un frío tremendo: nos quedaremos en casa. ✓ Los dos puntos reemplazan a “así que”.

No tenía padres, hermanos, amigos: estaba solo. ☑ Los dos puntos reemplazan a “en conclusión”.

Hoy tengo que quedarme más tiempo: necesito terminar el inventario. ☑ Los dos punto reemplazan a “porque”.

7.2.5. Los puntos suspensivos

Los puntos suspensivos, que son tres (ni más ni menos) señalan una pausa dentro de un enunciado o un final inconcluso. Las funciones principales de los puntos suspensivos son:

1. Dejar un enunciado en suspensión.

Si aprobase... ¡No sé que haría! ☑

2. Señalar que una enumeración está abierta.

Le gustan todos los deportes: el baloncesto, el fútbol, el tenis... ☑

7.2.6. Los signos de interrogación y exclamación

Algunas reglas que se deben tener en cuenta a la hora de utilizar ambos signos son las siguientes:

1. Es obligatorio utilizar los dos símbolos, de apertura y de cierre, no como en otras lenguas (inglés, francés...) donde solo existe el cierre.
2. Entre los signos interrogativos y exclamativos y las palabras en contacto con ellos no debe dejarse ningún espacio.
3. Detrás de los signos interrogativo y exclamativo de cierre podrá escribirse cualquier otro signo de puntuación, excepto el punto.

¡Qué rapidez!, no esperaba que respondieses con tanta premura. ☑

4. Por otro lado, siempre que el enunciado se termine tras el signo de interrogación o exclamación, la oración siguiente debe comenzar con mayúscula, como si de un punto se tratara.

7.2.7. Los paréntesis

Los paréntesis son signos de puntuación dobles utilizados generalmente para añadir información relacionada con el fragmento en que esta se inserta. Se utilizarán en los siguientes casos:

1. Para encerrar incisos aclaratorios, tengan o no relación directa con el enunciado. En este caso, la función que desempeñan los paréntesis es compartida por las comas y las rayas.

El profesor de mi hija (que se crio en Londres) habla perfectamente inglés. ✓

2. Para insertar alguna información que ayude a precisar la del enunciado en que se incluye.

La enorme población inculta (soldados, comerciantes y trabajadores en general) hablaban y escribían, si podían, una versión de lengua menos compleja, el latín vulgar. ✓

7.2.8. La raya

La raya (—) es un signo auxiliar de puntuación que consiste en un trazo horizontal cuya longitud, en lo impreso, es mayor a la del guion.

Sirve para acotar expresiones relacionadas directamente o no con el enunciado en el que se insertan. En este caso la raya siempre es doble. Esta función es compartida por las comas y los paréntesis. *Llevaba la fidelidad a su maestro —un buen profesor— hasta el extremo. ✓*

En inglés se suele usar para sustituir a otros signos de puntuación, pero tal uso no tiene cabida en español. *Si supieras cómo es—te encantaría. ✗*

7.3. Leísmo, loísmo y laísmo

Son incorrecciones relacionadas con la función que realiza el pronombre átono de tercera persona dentro de la oración. Se dan en la mayor parte de España, no así en América.

Se denomina **leísmo** al empleo de *le*, *les* en función de complemento directo, en lugar de *lo(s)* y *la(s)*. De los tres fenómenos es el de mayor difusión y el que presenta más casuística, pues está muy extendido en la lengua culta en ciertos casos:

1. En el llamado «leísmo de cortesía», es decir, el empleo de *le* en concordancia con el pronombre de cortesía *usted*.

Un momento que ahora mismo le recibo. ✓

2. En oraciones impersonales con *se*.

Se le acusa de un robo. ✓

3. Cuando el pronombre se refiere a un sustantivo masculino de persona en singular. En estos casos, es aceptable el empleo de *le* y de *lo*.

A tu padre {lo ~ le} veo muy feliz. ✓

4. Con los verbos acusar, creer, obedecer, escuchar, ayudar y otros semejantes, donde también puede aparecer *lo*.

A Héctor no {lo ~ le} creen. ✓

5. Con verbos de influencia (tipo ordenar o invitar) alternan también *lo* y *le*.

{Los ~ les} convencieron de que el producto era bueno. ✓

6. Cuando la oración contiene un complemento predicativo del objeto directo, se admite *le* y *lo*.

A Iván le gusta que {lo ~ le} llamen artista. ✓

Por el contrario, se desaconseja el uso leísta en los siguientes casos:

1. Cuando el pronombre se refiere a un sustantivo en plural, salvo con los verbos señalados antes.

A tus amigos casi nunca les he visto. ✗

Están en paro y por eso les ayudo. ✗

2. Cuando el pronombre se refiere a un sustantivo femenino.

Ella es muy eficiente, así que le contraté. ✗

Ellas hicieron bien su trabajo y yo les compensé. ✗

3. Cuando el pronombre se refiere a un objeto inanimado.

El coche es potente y por eso le compré. ✗

El **laísmo** es el uso de *la*, *las* en función de complemento indirecto, en lugar de *le*, *les*. No es aceptable en ningún caso en la lengua escrita ni el laísmo de personas ni el de cosas.

■ *Nadie la hizo caso.* ✗

■ *Ha hecho lo que verdaderamente la gusta.* ✗

- *Cuidado con la escalera, que la falta un peldaño.* ☒

El **loísmo** es el uso impropio de *lo*, *los* en función de complemento indirecto, en lugar de *le*, *les*. De los tres fenómenos descritos aquí, es el que se considera más vulgar, por lo que debe ser rechazado, tanto el de persona como el de cosa.

- *Los dije que no se movieran de aquí.* ☒
- *A los expedientes hay que darlos otro repaso.* ☒

7.4. La tilde diacrítica

Se denomina «tilde diacrítica» a la tilde que permite diferenciar palabras que se escriben igual pero poseen significados distintos.

La mayor parte de las palabras que pueden llevar tilde diacrítica son monosílabas y es el único caso en el que un monosílabo puede llevar tilde. La lista completa de las palabras que pueden llevar esta marca se reduce a los siguientes elementos:

- **aun/aún.** No lleva tilde cuando puede reemplazarse por *hasta*, incluso, también o *siquiera*; lleva tilde cuando equivale a *todavía*.

Aun los que no habían estudiado, aprobaron el examen. ☒

No ha respondido aún a mi carta. ☒

- **de/dé.** No lleva tilde cuando es preposición y nombre de letra; sí la lleva el imperativo o el presente de subjuntivo del verbo *dar*.

Antonio viajó de Quito a Guayaquil. ☒

Es necesario que le dé todas las medicinas hoy. ☒

- **el/él.** No lleva tilde cuando es el artículo; sí la lleva cuando es el pronombre personal.

He comprado el arroz que me encargaste. ☒

Él ha sido quien ha ganado el premio. ☒

- **mas/más.** No lleva acento cuando es conjunción adversativa; sí la lleva cuando es adverbio de cantidad.

Se lo pedí por favor, mas no quiso. ☒

No aguanto más. ☒

- **mi/mí.** Sin tilde cuando es el determinante posesivo o el nombre de una nota musical; con acento cuando es el pronombre personal.

Esta es mi abuela. ✓

He pedido cinco libros para mí y uno para ti. ✓

- **que, cual(es), quien(es), como, cuanto, cuando, donde.** Estas palabras pueden ser interrogativas o exclamativas o bien cumplir otra función como, por ejemplo, adverbios de lugar, de tiempo, modo, etc. Cuando funcionan como interrogativas o exclamativas siempre llevan tilde; en cambio, cuando desempeñan otras funciones diferentes, no la llevan.

Siempre me dices que vendrás y nunca vienes. ✓

¿Qué le contaste a tu padre? ✓

Quienes lo rompieron son los que han de pagarlo. ✓

Deberíamos comprobar antes quiénes van a venir. ✓

Es muy generosa, siempre te da cuanto tiene. ✓

No sabes cuánto te hemos echado de menos. ✓

Lo encontraron donde se había perdido Nicolás. ✓

¿Dónde dices que es la fiesta? ✓

- **se/sé.** No lleva tilde cuando es pronombre personal; sí la lleva cuando es el presente de indicativo del verbo saber o el imperativo del verbo ser.

Siempre se cree que tiene razón. ✓

Sé más prudente. ✓

- **si/sí.** Sin tilde cuando es conjunción condicional o el nombre de una nota musical; con tilde si se trata del adverbio de afirmación o del pronombre reflexivo.

Si tú me dices ven, lo dejo todo. ✓

Sí, lo sabe todo y está muy enfadada. ✓

Solo hace cosas para sí mismo. ✓

- **te/té.** No lleva acento gráfico el pronombre personal; sí lo lleva el nombre de la planta con la que se prepara la infusión.

No hay manera de que te centres. ✓

¿Quieres azúcar con el té? ✓

- **tu/tú.** No se acentúa si es el determinante posesivo, sí cuando es el pronombre personal.

Este es tu perfume favorito. ✓

Tú no sabes lo pesada que puede llegar a ser... ✓

8. Apéndice. Lecturas recomendadas

PARA finalizar este manual, se enumeran diversos libros que pueden ser útiles al traductor tanto para mejorar la comprensión del inglés del juego como para enriquecer su conocimiento sobre la lengua española.

BETHESDA SOFTWARES (2015). *The Elder Scrolls Online®*, *Tales of Tamriel, Book I: The Land*; Titan Books.

BETHESDA SOFTWARES (2015). *The Elder Scrolls Online®*, *Tales of Tamriel, Book II: The Lore*; Titan Books.

BETHESDA SOFTWARES (2015). *The Elder Scrolls V: Skyrim®*, *The Skyrim Library, Volume I: The Histories*; Titan Books.

BETHESDA SOFTWARES (2016). *The Elder Scrolls V: Skyrim®*, *The Skyrim Library, Volume II: Man, Mer & Beast*; Titan Books.

BETHESDA SOFTWARES (2016). *The Elder Scrolls V: Skyrim®*, *The Skyrim Library, Volume III: The Arcane*; Titan Books.

INSTITUTO CERVANTES (2014). *El libro del español correcto*, Espasa Calpe.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA Y ASOCIACIÓN DE ACADEMIAS DE LA LENGUA ESPAÑOLA (2013). *El buen uso de la lengua española*, Espasa Calpe.

INSTITUTO CERVANTES (2016). *Las 500 dudas más frecuentes del español*, Espasa Calpe.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA Y ASOCIACIÓN DE ACADEMIAS DE LA LENGUA ESPAÑOLA (2012). *Ortografía básica de la lengua española*, Espasa Calpe.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA Y ASOCIACIÓN DE ACADEMIAS DE LA LENGUA ESPAÑOLA (2011). *Gramática básica de la lengua española*, Espasa Calpe.