
This is the **published version** of the bachelor thesis:

Gallego Gispert, Marina; Perpinyà i Morera, Remei, dir. Selección y evaluación de fuentes de información para la localización de videojuegos. 2015. (1202 Grau en Traducció i Interpretació)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/146974>

under the terms of the  **CC BY-NC-ND** license

SELECCIÓN Y EVALUACIÓN DE FUENTES DE INFORMACIÓN PARA LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

103698 – Treball de Fi de Grau

Grau en Traducció i interpretació

Curs acadèmic 2014-2015

Estudiant: Marina Gallego Gispert

Tutor: Remei Perpinyà Morera

10 de juny de 2015

Facultat de Traducció i d'Interpretació

Universitat Autònoma de Barcelona

Datos del TFG

Título: Selección y evaluación de fuentes de información para la localización de videojuegos

Autora: Marina Gallego Gispert

Tutora: Remei Perpinyà Morera

Centro: Facultat de Traducció i d'Interpretació

Estudios: Grado en Traducción e Interpretación

Curso académico: 2014-15

Palabras clave

Videojuegos, traducción, localización, fuentes de información, selección de fuentes de información, Final Fantasy.

Resumen del TFG

Explicación del proceso de análisis y selección de varias fuentes de información especializadas con el objetivo de realizar la correcta localización de un videojuego de rol en tercera persona de ciencia-ficción medieval del estilo Final Fantasy. En este trabajo se encuentra un recorrido por la historia de los videojuegos y su localización, un detallado análisis de fuentes de información distribuidas según su grado de especificidad (videojuegos, videojuegos de rol, Final Fantasy), la identificación de los diversos problemas que pueden surgir a la hora de realizar este tipo de traducción a partir de la traducción los juegos de Final Fantasy, la resolución de algunos problemas concretos en estos videojuegos y la identificación de palabras clave en el ámbito de los videojuegos y la localización.

Aviso legal

© Marina Gallego Gispert, Bellaterra, 2015. Todos los derechos reservados.

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

Índice de contenidos

1. INTRODUCCIÓN	3
2. COMPRENDER LOS VIDEOJUEGOS	5
2.1. HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS.....	5
2.2. HISTORIA DE LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS	14
3. ANÁLISIS Y SELECCIÓN DE FUENTES DE INFORMACIÓN	18
3.1. IDENTIFICACIÓN DE PROBLEMAS Y NECESIDADES INFORMATIVAS	18
4. FUENTES DE INFORMACIÓN	23
4.1. FUENTES DE INFORMACIÓN ACERCA DE LOS VIDEOJUEGOS:	23
4.2. FUENTES ESPECÍFICAS SOBRE LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS	25
4.3. FUENTES ESPECÍFICAS SOBRE LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS RPG FANTÁSTICOS MEDIEVALES	28
5. CONCLUSIONES	31
6. BIBLIOGRAFÍA.....	33
7. ANEXO.....	38
6.1. ENTREVISTA A CARME MANGIRON.....	38
6.2. CONCEPTOS QUE APARECEN EN EL TRABAJO	43

1. Introducción

En este trabajo se analizan las fuentes de información a elegir para realizar la correcta localización de un videojuego. Estas fuentes se dividen en dos subapartados, según si son genéricas del mundo de los videojuegos, o específicas para realizar la traducción de un videojuego de rol por turnos de género fantástico.

También se lleva a cabo el análisis de la localización del videojuego Final Fantasy VII, conocido en el ámbito por su mala traducción y sus muchos errores, con la finalidad de advertir los posibles motivos de estos errores y tratar de evitarlos en una futura traducción. Así pues, el trabajo se centra en la saga Final Fantasy y los videojuegos de ambientación fantástica en mundos alternativos, como bien pueden ser las sagas de *Dragon Quest*, *Tales of* o *Legend of Mana*.

El motivo de la elección de este tema es que los videojuegos son una industria que cada vez crece más. Estos nos rodean, ya no son algo que sólo se puede jugar en un salón recreativo como antiguamente, sino que los hay para consolas portátiles e incluso con el móvil. En esta sociedad adicta a las tecnologías en la que jugar es algo que se hace a diario, ya sea en casa, de camino al trabajo, en la calle... y en la que hay convenciones de fanáticos de los videojuegos, se requiere del trabajo de los localizadores de videojuegos para poder llegar a todos los públicos sin problemas. Pero, ¿es la localización y la internacionalización de los videojuegos la clave de su éxito? ¿Qué es exactamente la localización? ¿De dónde sacan los términos los localizadores? ¿Cuáles son los mejores recursos a la hora de localizar un videojuego? En definitiva, ¿cómo lo hacen los localizadores?

En este trabajo se intentan resolver estas dudas, algunas generales, otras más específicas, acerca del campo de la localización de videojuegos. El trabajo se centra en los juegos para videoconsolas, ya que abarcar todo el ámbito de la localización de software en un trabajo es prácticamente imposible.

De igual forma, se limitan los idiomas de la localización al inglés y el español, con alguna mención al japonés, ya que el japonés y el inglés son los idiomas originales de la gran mayoría de los videojuegos desarrollados hoy en día, y las empresas de videojuegos más importantes se sitúan en Estados Unidos (Valve, Rockstar, Activision, Blizzard, Electronic Arts) y Japón (Nintendo, Konami, Capcom, Square Enix). No se trata el idioma catalán en el trabajo ya que hay muy pocos videojuegos que se localicen a este idioma. En cambio, sí se trata mucho el español, ya que España es actualmente la quinta potencia europea consumidora de videojuegos, y generó en 2014, sólo en España, 996 millones de euros, generando una subida en el consumo del 6,8% respecto al 2013, como indica la Asociación Española de Videojuegos en su página web, aevi.org.es [*A pesar de ello, la industria española del videojuego continuó siendo en 2011 la principal industria de ocio en nuestro país por volumen de facturación y sitúa a España como quinta potencia europea en consumo.*].

El trabajo se divide en dos apartados: el primero es una **introducción a los videojuegos** y una contextualización de estos en la sociedad actual, a través de la historia de estos. El

segundo es el análisis de las diversas fuentes de información acerca de los videojuegos y su localización que se han encontrado. Las fuentes que se analizan a lo largo del apartado de **Identificación de problemas y necesidades informativas** se dividen según su grado de especificidad: hay un apartado con fuentes de información genéricas acerca de los videojuegos y las videoconsolas, y otro apartado específico acerca de los videojuegos de rol por turnos fantásticos en mundos alternos.

2. Comprender los videojuegos

Para entender mejor los motivos de la localización de los videojuegos, primero se va a explicar su historia. Analizar la historia de un producto es la base para la total comprensión de los motivos de su existencia, de sus avances, de su concepción en la sociedad...

2.1. Historia de los videojuegos

2.1.1. Antecedentes

El antecedente inmediato de los videojuegos son las máquinas de *arcade*, que son máquinas de juegos que se sitúan en lugares públicos (especialmente bares y centros comerciales) y salones de *arcade*. Estas máquinas son muebles que juegan con ilusiones ópticas y luces para engañar al ojo humano, o pequeños juegos con un sistema sencillo, similares a las tragaperras, aunque con un objetivo no lucrativo para el jugador, que simplemente busca divertirse, como si de una feria se tratase. La más conocida es el Pinball, aunque hay otras como la *Fortune Teller*, el *Hook* o el *All Star shoot*.

También debemos mencionar los juegos de rol de mesa, como *Dragones y Mazmorras*, que pese a no tener elementos electrónicos como los anteriormente mencionados, fueron un claro precedente del género RPG.

2.1.2. Inicios: Bushnell, Atari y Pong

La historia del videojuego en sí empieza alrededor del 1962, cuando Nolan Bushnell, estudiante del Massachusetts Institute of Technology idea y crea el *Space Wars*, un videojuego al que todos los estudiantes del campus pueden jugar desde cualquier PC del mismo. Sin embargo, este videojuego es demasiado grande para ser comercializado. Bushnell empieza a interesarse por una versión más pequeña del mismo, y siete años más tarde consigue crear una versión del mismo más pequeña, amén de económica, llamada *Computer Space*. Sin embargo, no logra venderla a ninguna empresa. Como el mismo Bushnell dijo en la serie de documentales *Rise of the videogame* producida por Discovery Channel en 2007, “Tienes que leer las instrucciones antes de jugar, pero la gente no quiere las instrucciones. Para tener éxito, aparecí con un juego que la gente ya sabía cómo jugar, algo tan simple que cualquier borracho incluso pudiera jugar en un bar”.



Figura 1. Pantalla del juego Pong de Atari. Fuente: galleryhip.com

En el 1972, Bushnell abandona su trabajo y crea la empresa Atari, llamada así por un movimiento del juego de tablero japonés *Go* parecido al jaque en el ajedrez. El 27 de junio de 1972, la empresa Atari es inscrita en el registro de California. Ese mismo año, la empresa idea un juego, consistente en dos rectángulos, uno a cada lado de la pantalla, una línea en medio, y un punto, simbolizando así una partida similar al ping pong. El juego se bautiza como *Pong* por el ruido “pong” que hace la pelota al rebotar durante el juego, y se sitúa en un rincón de la taberna de Andy Capp’s. El ruido del juego atrae a los clientes del lugar, que al día siguiente del estreno de *Pong* ya hacen cola a la entrada de Andy Capp’s para jugar a este, según relata la revista “*Zap! The rise and fall of Atari*”.

En resumidas cuentas, se puede decir que el primer videojuego es *Space Wars*, el primer videojuego arcade es el *Pong* y la primera compañía de videojuegos es Atari, ya que aunque hay empresas que ahora se dedican a los videojuegos más antiguas que Atari (Nintendo, SONY, Taito, Sega, Konami...), en esa época se dedicaban principalmente a crear y reparar electrodomésticos y componentes electrónicos.

2.1.3. Expansión: Japón, Namco, Magnavox, Microsoft y Home Pong

El mismo año 1972, la empresa Magnavox saca al mercado una videoconsola llamada Magnavox Odyssey, que consta de dos puntos por pantalla, una pelota y una línea. En la caja del juego hay láminas que se superponen al televisor, cartas y dados. Con estos componentes se puede jugar a 12 juegos diferentes según el material que se elige. Pese a ello, sólo es compatible con la televisión de marca Magnavox.

El año siguiente, la empresa Atari sigue creciendo y lanza el juego *Space Race* para dos jugadores, que consiste en llevar un cohete espacial del extremo inferior de la pantalla al extremo superior. Como cuenta el mismo Bushnell en una entrevista, en esa época los padres e incluso los gobiernos empiezan a preocuparse por los salones de arcade, tachándolos de “cuevas de perdición”, y mostrando en los informativos noticias hablando de jóvenes que se saltaban las clases para acudir a esos lugares.

En 1974, Japón empieza a interesarse por los videojuegos a través de la empresa Namco, que se convierte en la distribuidora de videojuegos de Atari en Japón. Mientras tanto, Atari crea *Home Pong*, que consiste en una consola con dos mandos integrados que incluye el juego *Pong*. Es una versión reducida del juego para arcade, pero pese al éxito rotundo del juego en versión arcade, no logra comercializarlo hasta 1975, año en que la empresa abre una fábrica en California, en Estados Unidos. A la vez, aparecen las empresas Microsoft y Coleco. Microsoft se dedica a crear software y hardware, mientras que Coleco se dedica a los juegos de mesa. Atari lanza su primera videoconsola en color, llamada Indi 8000, que incluye un juego basado en la película Tiburón, en el que el jugador recoge monedas a la vez que intenta no ser comido por el terror acuático. Mientras tanto, Nintendo negocia con Magnavox para vender sus videoconsolas en Japón.

2.1.4. Mejoras: Breakout, Steve Jobs, joysticks y violencia

En 1976, la empresa Coleco saca la videoconsola Telstar al mercado, después de muchos problemas. A su vez, Atari contrata a Steve Jobs, que ese mismo año crea el archiconocido juego *Breakout*, consistente en una sola pala en la parte inferior de la pantalla, una pelota y varios bloques en la parte superior de la pantalla, el objetivo del cual es eliminar todos los bloques salvando la pelota de caer al vacío con la pala. En este mismo año nos encontramos con el primer caso de violencia en los videojuegos, de la mano de la empresa Exidy y bajo el título *Death Race*, en el que hay que chocar con esqueletos que se están dando a la fuga de un cementerio. El videojuego no tiene mucho éxito (solo vende unas 1000 máquinas de arcade) pero consigue estar en boca de todos a causa de sus imágenes violentas. Carly Kocurek, profesora de Estudios Audiovisuales en el Instituto Tecnológico de Illinois, afirma que “Discourse surrounding *Death Race* forged a strong tie between video gaming and violence in the public imagination, ensuring the development of similarly violent games.” (2012, vol.12 issue 1) El mismo año sale la consola Channel F, que aunque tiene poco éxito es importante ya que es la primera videoconsola en incorporar cartuchos, es decir, juegos que no vienen con la consola, sino que pueden comprarse de forma independiente a esta. A finales del año 1976, Atari se pone a la venta porque no puede costear la financiación de la nueva VCS (Video Computer System) y al final es comprada por Warner Communications.

En el año 1977 le lanza la VCS, y con ella aparece el joystick. Además, incorpora el sistema de cartuchos, creando así un nuevo concepto de mercado de las consolas, en el que ya no interesa tanto vender la consola, como vender los videojuegos. Este mismo año Nintendo saca su primera consola, la Nintendo TV Game 6, y entra a trabajar para esta el archiconocido Shigeru Miyamoto, que en un futuro creará los juegos más famosos de la compañía.

2.1.5. Hi-Scores, third-parties, huevos de pascua y éxitos: Space Invaders, Asteroids, Pac-Man

En 1978, Taito lanza al mercado *Space Invaders*, un juego en el que el jugador controla una nave situada en la parte inferior de la pantalla cuya misión es disparar y destruir a los alienígenas situados en la parte superior. Este juego es una bocanada de aire fresco para la industria del videojuego a nivel mundial, ya que incorpora dos sistemas totalmente novedosos: el Hi-Score, es decir, la puntuación máxima que consigue el jugador, y la incorporación del sistema por vidas. Hasta este momento los juegos funcionaban por tiempo, y al incorporar el sistema de vidas, se consigue que los mejores jugadores puedan estar más rato jugando. Además, al incorporar los Hi-Score, se genera un espíritu competitivo en el mundo del videojuego. *Space Invaders* se convierte en tal éxito en Japón que el país tiene que cuadruplicar su producción de monedas de un yen para no quedarse sin efectivo. De forma paralela, un programador de Atari incorpora al juego *Adventure* el primer huevo de pascua de la historia, consistente en una sala oculta con el nombre de dicho programador.

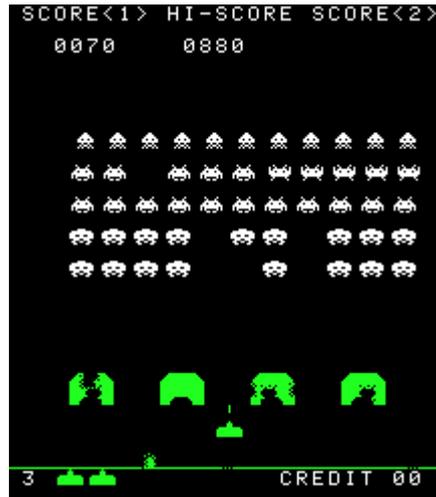


Figura 2. Pantalla de Space Invaders, donde se ve el Hi-Score arriba y las vidas abajo. Fuente: gamesdbase.com

1979 es un año de éxitos. Atari lanza *Asteroids*, un juego que consiste en una nave espacial en el centro de la pantalla, que puede rotar y lanza proyectiles para destruir los asteroides de su alrededor. *Asteroids* vende más de 70.000 copias, convirtiéndose en el juego con más unidades vendidas de la historia en aquel momento. A su vez, Namco lanza *Pac-Man*, “considerado por muchos el juego más influyente de la historia” según publicaciones de videojuegos como Meristation, o periódicos como The Telegraph. Además, el conocido personaje amarillo se convierte en el símbolo por excelencia de los videojuegos. El juego lleva a tales niveles de adicción que en España se le llama “comecocos”, ya que, como afirma el novelista británico Martin Amis en su libro *La invasión de los marcianitos*, (1982, pág. 15) “los espacios recreativos transglobales donde pálidos adictos matan el tiempo colgados cual murciélagos mutantes”, en el que afirma que los que pasan mucho rato en los salones recreativos son “vídeoyonquis”. Este mismo año se funda la compañía Capcom, y a su vez algunos programadores, hartos del poco crédito recibido por parte de Atari, crean Activision, la primera compañía de videojuegos third-party de la historia.

2.1.6. Progreso: pad, Donkey Kong, survival horrors, Frogger

Los siguientes años son la calma antes de la tempestad. En 1980, Nintendo saca la consola Game&Watch, inventando el pad, que se sigue utilizando hoy día por su gran comodidad. Mattel también lanza al mercado su consola Intellivision, que posee unos gráficos mucho más potentes que cualquier otra consola existente en el momento. En 1981, Nintendo saca otro éxito a nivel mundial: *Donkey Kong*, en el cual el personaje principal, Jumper (que más tarde será conocido como Mario) tiene que salvar a una princesa de las garras del gorila *Donkey Kong*, que a su vez le lanza barriles y monstruos para evitar su llegada a la princesa. A su vez, Atari saca a la luz *Haunted House*, el primer videojuego del género *survival horror*, que consiste en escapar de una casa encantada en la que las luces se van apagando y abundan los monstruos. Konami lanza el videojuego *Frogger*, que consiste en llevar una rana extraviada a su casa cruzando una carretera llena de vehículos sin ser atropellada.

2.1.7. ET: la crisis de Atari

En 1982, Atari intenta aprovechar el gran éxito de la película ET y saca el videojuego homónimo. Este será considerado el peor videojuego de la historia: unos gráficos pésimos, una jugabilidad nula, y un error en el código del juego que hace que en un momento del juego ET se caiga a un agujero y no se pueda jugar más. Este fracaso marca el principio del final de la compañía Atari. El mismo año, la consola-ordenador Colecovisión sale al mercado. Esta consola era un ordenador si se le añadía un lector de CD y un teclado, e incorporaba un adaptador para leer juegos de otras consolas. Este año también aparece el primer botón de pausa de la mano de la consola Atari 5200, y se fundan las compañías Electronic Arts y Ocean. La segunda será la compañía de videojuegos más importante en Europa durante la década.

2.1.8. La crisis de los videojuegos, Nintendo, videojuegos españoles y las aventuras interactivas

El año 1983 es el llamado año de la crisis de los videojuegos. Según indica Imagine Games Network(IGN), una de las páginas dedicadas al ocio más conocidas, “alrededor del 25% de los estadounidenses tiene una consola en casa”, y se adaptan éxitos del cine al mundo de los videojuegos, como La Guerra de las Galaxias y Tron. Este año aparece *Dragon's Lair*, la primera aventura interactiva, que contaba con unos gráficos excelentes: lo habitual era que el protagonista fuera un montón de píxeles que podían parecerse o no a lo que representaban, sin embargo, *Dragon's Lair* consta de una serie de cinemáticas en las que el jugador tiene que pulsar la tecla adecuada para conseguir rescatar a la princesa Daphne del malvado dragón que la ha secuestrado. Es decir, no se controla al personaje principal en sí, sino a sus acciones puntuales. Por sus características, se puede afirmar que *Dragon's Lair* es uno de los padres tanto de las cinemáticas en los videojuegos como de los RPG actuales en los que se centra este trabajo: tanto los RPG como *Dragon's Lair* se basan en acciones por turnos, en las que realizar la combinación correcta, ya sea de habilidades o de botones, llevará al jugador a la siguiente pantalla. Este mismo año, Nintendo lanza la Nintendo Entertainment System, más conocida como NES, que será la que llevará a la fama al fontanero Mario Bros con el juego homónimo estrenado el mismo año. Igualmente, el videojuego *Bombberman* nace ese mismo año de la mano de Hudson Soft. Pero al haber tantas compañías de videojuegos, y con los productos de Atari sin patentar, empiezan a aparecer clones de sus juegos y consolas por todos lados. Esto provoca un excedente de videojuegos y consolas en todas las tiendas, que al no poder devolverlo hacen rebajas para eliminar el exceso de stock. Además, aparece el ordenador personal en el mercado con una gran aceptación. La gente vende las consolas para comprarse ordenadores, y la industria de los videojuegos entra en una total y absoluta crisis. Al margen de esto, en España aparece la primera empresa de videojuegos del país, Indescomp, que ignorando la crisis que sufren las empresas de videojuegos a nivel mundial, logra cosechar un gran éxito a nivel español.

En 1984, la crisis se agrava y muchas empresas se tienen que retirar. Incluso Warner se ve obligada a vender Atari, en bancarota, a Commodore. La compañía Sierra Online

saca la que se considera la primera aventura gráfica de la historia, *King's Quest*, en la que el protagonista tiene que conseguir varios objetos para optar al trono mediante la introducción de comandos en una consola MS-DOS. Al mismo tiempo, nace la revista *MicroHobby*, la primera revista española dedicada a los videojuegos. Así pues, mientras en el resto del mundo las empresas de videojuegos se desmoronan, en España se inicia la denominada Edad de Oro del Videojuego Español.



Figura 3. Comparación gráfica de *King's Quest* (1984), a la izquierda, y *Dragon's Lair* (1983) a la derecha.
Fuente: composición propia a partir de capturas de pantalla.

2.1.9. La salvación: Mario Bros, Tetris, Legend of Zelda y Metroid

En 1985, surge la mina de oro que revivirá la industria de los juegos: Nintendo saca el juego *Super Mario Bros* para NES, que es el segundo juego más vendido de la historia, superado sólo por *Wii Sports* (aunque este debe gran parte de sus ventas al hecho de que venía incluido en la consola Wii). También se lanza el conocido *Tetris* para PC, así como el juego *Alex Kidd* para Master System, otro juego del estilo de *Dragon's Lair* en el que controlamos a un chico que tiene que saltar obstáculos a la vez que utilizamos estrategias y tomamos las decisiones correctas. Es otro de los antecedentes de los RPG actuales, ya que ambos mezclan los mismos elementos. Los juegos están empezando a tener argumento, y los hay que son más de estrategia que de habilidad.

En 1986, se lanzan muchos títulos famosos, como *Arkanoid*, *Bubble Bobble*, *Castlevania* o *Wonderboy*. Pero hay uno que destaca incluso entre los más conocidos: Nintendo lanza el juego *Legend Of Zelda* para NES. En este juego, controlamos al joven Link, un habitante de la tierra de Hyrule cuyo objetivo es salvar a la princesa Zelda de las garras del malvado Ganon. Este juego incorpora una gran variedad de novedades, como la posibilidad de guardar el progreso obtenido, nuevos efectos de sonido, el uso de un micrófono incorporado a la consola para derrotar enemigos dentro del juego, y un nuevo chip de memoria con mucha más capacidad de almacenaje. Además, aparece el juego *Metroid* para NES, que además de destacar por ser el primer juego de acción con una protagonista femenina, no sigue un argumento lineal y nos permite explorar diversas zonas para ir desbloqueando otras, creando así otro de los precedentes de los RPG modernos pese a no formar parte del género.

2.1.10. El nacimiento de Final Fantasy y la Game Boy

En 1987, la empresa Squaresoft está pasando por una crisis económica tan grave que decide lanzar el que va a ser su último juego: *Final Fantasy*, un RPG llamado así porque iba a ser la “fantasía final”, la última creación de la empresa antes de quebrar. El juego supone tal éxito que Squaresoft recupera todo su esplendor, y empieza a desarrollar la que será el siguiente juego de la saga. También nacen otros juegos como *Metal Gear* y *Mega Man*, así como *Maniac Mansion*, que incluye la novedad de tener un final distinto según el desarrollo del juego.

En 1988, Nintendo lanza *Super Mario Bros 3*, otro de los juegos más vendidos de la historia. El año siguiente, la misma empresa lanza la que será, según la misma Nintendo, la consola portátil más famosa de la historia: la Game Boy. También aparece el videojuego *Pang!*, y nace un nuevo subgénero dentro de los juegos de estrategia gracias a *Sim City*, en el que el jugador diseña el propio escenario en el que va a jugar.

2.1.11. Los años 90: Sonic, Pokémon, la edad de oro del videojuego y el máximo esplendor de los RPG

Con los años 90, llega la edad de oro de los videojuegos. En 1990, llega a Japón la nueva consola de Nintendo, la SNES. Esta consola llevará al género RPG a su máximo esplendor, gracias a sagas como *Final Fantasy*, *Dragon Quest*, *Chrono Trigger* o *Tales of*. Otros juegos que llegan este mismo año son la aventura gráfica *The Secret of Monkey Island* para PC, y el juego de plataformas *Super Mario World*, ambos considerados de los mejores juegos de la historia dentro de sus respectivos géneros.

En 1991, nace la mascota de SEGA, el erizo Sonic. Este mismo año sale el videojuego *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, en el que su protagonista viaja por dos mundos paralelos. Mientras tanto, el videojuego español se estanca debido al cambio de 8 bits a 16, y España se queda sin empresas desarrolladoras. En Japón, Sega desarrolla Meganet, un sistema que permite a sus usuarios jugar en línea. En 1992, salen a la luz *Wolfenstein 3D*, el primer juego en aprovechar las tres dimensiones, y *Alone in the Dark*, el primer survival horror.

En 1993, sólo hay dos juegos a destacar: el FPS *Doom*, y el primer *FIFA*. Además, Atari lanza la supuesta primera consola en 64 bits, la Jaguar, aunque realmente esta constaba de dos procesadores de 32 bits. De forma paralela, el Senado de los Estados Unidos lanza una investigación acerca de la violencia en los videojuegos. El resultado de esta es el sistema ESRB (Entertainment Software Rating Board), que clasifica los juegos en rangos de edad según el contenido de estos. Este sistema se lanza en 1994, año en que Sony lanza su PlayStation en Japón, mientras la compañía Blizzard lanza el juego de estrategia en tiempo real *Warcraft*. En 1995, se celebra la primera Electronic Entertainment Expo, más conocida como E3, que reúne todos los años a la industria del videojuego para mostrar sus productos al mundo, y Sony exporta la Playstation a Estados Unidos. En 1996, sale al mercado la consola Nintendo 64 junto con el juego en 3D *Super Mario 64*. También aparece el survival horror *Resident Evil* para Playstation y el RPG para ordenador *Diablo*, así como uno de los RPG más vendidos de todos los

tiempos: *Pokémon Rojo* y *Pokémon Verde*, que más tarde serán reeditados para ser vendidos fuera de Japón bajo los títulos de *Pokémon Rojo* y *Pokémon Azul*. Este mismo año sale a la venta el juego multiplataforma de Eidos Interactive *Tomb Raider*, primero de una franquicia que ingresa millones al año.

2.1.12. Revolución: lanzamiento de Final Fantasy VII, Baldur's Gate, Final Fantasy VIII y la violencia en los videojuegos

En el año 1997, llega el juego que va a revolucionar todo el mundo de los RPG. Squaresoft lanza *Final Fantasy VII* para Playstation, juego en el que se centra la sección de problemas de traducción de este trabajo. En el juego, controlamos al joven Cloud Strife, miembro de AVALANCHA, una banda terrorista que lucha para evitar que la energía Mako (cuya fuente son las almas de la corriente vital que da vida a la Tierra) destruya el planeta. Destacan los gráficos 3D de los personajes de este tanto dentro como fuera de la batalla, así como en las cinemáticas. Es el primer juego de la saga Final Fantasy que se lanzará en Europa, y su éxito ya no es a nivel de Japón y Estados Unidos, sino mundial. Vendió 2,3 millones de copias en su lanzamiento en Japón, 330.000 en Estados Unidos y, en la actualidad, ha vendido alrededor de 10,8 millones de copias en todo el mundo. Es el juego que catapultó la consola PlayStation al éxito, tiene una nota media de 9'8 en las críticas tanto de revistas como PC Gamer como de portales especializados de internet, como GameSpot. En este mismo año, aparecen los juegos para teléfono móvil, así como el primer *Age of Empires*, un juego de estrategia real consistente en campañas para dominar territorios batallando contra los enemigos que, a su vez, intentan conquistar las propiedades del jugador.



Figura 4. Comparación de los gráficos de los protagonistas de Final Fantasy VI (izquierda) y VII (derecha).
Fuente: composición propia a partir de capturas de pantalla.

En 1998, aparecen títulos como *Gran Turismo*, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* y *Metal Gear Solid*. También aparece el RPG *Baldur's Gate*, basado en la expansión Reinos Olvidados del juego de rol *Dragones y Mazmorras*, que tendrá mucha importancia en la localización española. En 1999, se lanza *Final Fantasy VIII*, protagonizado por adolescentes con armas y que crea una gran polémica con el caso de un chico llamado José Rabadán, que idolatra al personaje principal de este juego, Squall Lionheart, y que mata a sus padres y su hermana con una catana. La desinformación de la prensa atribuyó este asesinato al hecho de querer ser como el protagonista del juego,

que según informó Antena 3 actuó “siguiendo las instrucciones de un videojuego japonés llamado Fantasía Final ocho, el héroe es un joven que lucha contra la opresión asesinando a sus víctimas con una catana”, aunque el protagonista no lleva una catana, sino un sable pistola(con el que ataca disparando); y afirmando que “[*expertos de la policía*] aseguraron que ayer mismo ha comenzado la búsqueda de los posibles jugadores que acompañaban a Rabadán en esta macabra partida” pese a ser un juego que no tiene la opción de multijugador. Aunque más tarde se desmiente que este asesinato fuera causado por el videojuego, ya que el joven padecía de un grave trastorno psicológico que no fue detectado a tiempo, la sociedad española atribuye el asesinato a los juegos de rol, que son tachados de mala influencia durante los años que seguirán.

2.1.13. Nuevo milenio: nuevas consolas, nuevos Final Fantasy, World of Warcraft, PEGI y Los Sims

En el año 2000, Sony lanza la sucesora de la PlayStation, la PlayStation 2, que tiene un éxito comparable a la anterior. Este mismo año la compañía Maxis lanza *Los Sims*, que es el juego para ordenador más vendido de la historia y del que destaca su gran cantidad de *mods*, con múltiples páginas repletas de millones de ellos, como *modthesims* o *thesimsresource*. En 2001, Microsoft anuncia el lanzamiento de su primera consola, Xbox, y Blizzard lanza el MMORPG más famoso de todos los tiempos: *World of Warcraft*. El 11 de septiembre de este año, con el atentado contra el World Trade Center de Nueva York, las acciones de las compañías de videojuegos caen en picado y se censuran muchísimos videojuegos que incluían imágenes de estas, incluso algunos se retrasan años, como el videojuego del superhéroe *Spiderman*, en el que trepaba por las torres del WTC. En 2002 se lanza el RPG *Neverwinter nights*, basado en el juego de rol *Dragones y Mazmorras 3.0*, a la vez que el juego *Kingdom Hearts* de Square Enix, un crossover de *Final Fantasy* y personajes de Disney.

En el 2003, se crea el sistema de clasificación de videojuegos Pan European Game Information (más conocido como PEGI), que es el que hoy en día utilizan todos los juegos en Europa. Nintendo saca la Game Boy Advance Sp, una consola portátil que al ser plegable resulta bastante más pequeña que las anteriores. Al año siguiente, Nintendo saca otra consola que revoluciona el mercado: la Nintendo DS, una consola portátil con dos pantallas, que incorpora la tecnología táctil, el reconocimiento de voz y la posibilidad de jugar a través de una conexión inalámbrica.

En 2005 y 2006, salen a la luz las tres consolas de sobremesa que dominan todavía el mercado: la Xbox 360 de Microsoft (2005), la PlayStation 3 de Sony (2006) y la Wii de Nintendo (2006). La consola Wii es totalmente innovadora: posee un controlador con un sistema de detección de movimiento inalámbrico.

En 2010, se lanza el 3D para PlayStation 3 y Nintendo lanza su nueva consola, la Nintendo 3DS. En 2011 sale el juego *The Elder Scrolls V: Skyrim*, que gracias a los múltiples *mods* hechos por usuarios, conseguirá su sitio entre los más vendidos. Más tarde, en 2013, saldrán a la venta la nueva Nintendo 2DS y la PlayStation 4.

2.2. Historia de la localización de videojuegos

2.2.1. Introducción a la localización de los videojuegos

El auge de los videojuegos hoy en día es una realidad. Según C. Mangiron y M. O'Hagan en su libro *Game localization: translating for the global digital entertainment industry* (2013), el cómo localizar un videojuego, todavía es un misterio para la mayoría de los traductores, y hay errores muy frecuentes en ellos por la falta de información en este campo. Aunque en los últimos años esto se ha estabilizado gracias a la aparición de grandes compañías en EEUU y Japón que se dedican a la creación de videojuegos, dichos problemas en la traducción de videojuegos siguen presentes.

“¿Cuál es el término correcto? ¿Qué significado tiene esta palabra? ¿Cómo traduzco este poder? ¿Qué terminología es la correcta para este mundo?” Son algunas de las preguntas del localizador a la hora de traducir los títulos más nuevos del mercado, añadidos a la constante presión a la que están sometidos por la gran demanda del sector.

Hay quien engloba la localización de los videojuegos dentro de la localización del software. Esto, según C. Mangiron y M. O'Hagan en *Game localization: translating for the global digital entertainment industry* (2013), es un grave error, pues mientras que la localización de software por lo general consiste en textos planos, los videojuegos más actuales tienen muchísimos más problemas: cinemáticas, menús contextuales, voces, una gran diversidad de acciones que varían según lo que haga el jugador... Pese a ello, tener conocimientos en cuanto al software utilizado para realizar videojuegos es un buen recurso a la hora de traducirlos.

Así pues, la localización de videojuegos también incluye, entre otros problemas, el doblaje y la subtitulación, que en este caso no siguen las normas de la AVT (*audiovisual translation*). Hay que adaptar millones de textos a las imágenes que aparecen en pantalla, aunque eso puede ser un problema cuando las longitudes de lo que dice el personaje no concuerdan en ambos idiomas, o cuando el movimiento de la boca del personaje no encaja con la traducción

Llegados a este punto, es necesario que se dé a conocer la naturaleza del videojuego. Para localizar no sólo se necesita conocer el idioma al que vamos a traducir. También hay que conocer el entorno. En el videojuego, el medio es el mensaje, y entender el medio antes de realizar la localización es algo esencial. Por ese motivo, las localizaciones de videojuegos no acostumbran a ser individuales. Se crean grupos de localización, para realizar el trabajo de forma correcta. De hecho, como cuenta Carme Mangiron en una entrevista realizada el 25 de marzo del 2015, lo más usual es que el localizador trabaje, no en casa, como es lo habitual en un traductor, sino en la misma sede de la compañía que realiza el juego.

2.2.2. Los inicios de la localización de videojuegos y E-FIGS

La historia de la localización de videojuegos empieza mucho más tarde que la de los videojuegos. Los primeros juegos, como *Pong* (lanzado por Atari en 1972), no tienen textos en la pantalla para localizar. Las adaptaciones de los juegos, como el cambio que se realiza en *Space Invaders* (lanzado por Atari en 1978), en que originalmente los alienígenas eran soldados rusos y la nave un soldado estadounidense, se hacen antes de lanzar el juego y en todas sus versiones, no cambian de una región a la otra, y las palabras como *Hi-Score* o *Start* se dejan en inglés. Además no hay problema entre la versión japonesa y la inglesa, que son las principales industrias, porque el código de los videojuegos se hace con el alfabeto inglés y no hay caracteres japoneses que adaptar. Hay pequeños indicios de lo que será la localización, por ejemplo, en el juego *Pac-Man* (lanzado por Namco en 1979), cuyo nombre original era *Pakkuman*, pero a causa del parecido de la adaptación de la palabra *Pakku*, *Puck*, con la palabra inglesa *Fuck*, esta se tuvo que cambiar por *Pac*, una palabra con un sonido similar pero una grafía distinta.

Por ello, no se puede hablar de localización dentro del mundo de los videojuegos hasta que estos empiezan a llegar a un público más amplio y a tener textos más complejos en los que se encuentra con una incuestionable necesidad de adaptar el juego a otras culturas.

Todo empieza con el juego *Super Mario Bros* (lanzado por Nintendo en 1985) lleva en el paquete un librito de instrucciones en alemán, francés, español, holandés e italiano. Pese a que los textos del juego están en inglés, este pequeño apoyo físico multilingüe ayudará a Nintendo a catapultar sus ventas en todos los países. Esta práctica llamada *Box and Docs* pronto es adoptada por el resto de empresas, que añaden documentación a sus juegos en formato E-FIGS (acrónimo de English to French, Italian, German and Spanish).

2.2.3. El sistema Unicode, el MULTI y la localización al español

En la década de los 90 se empieza a traducir el software, gracias en gran parte al sistema de codificación Unicode, que permite a sus usuarios crear programas en cualquier idioma gracias a una codificación única que incluye todos los símbolos existentes. Así pues, el software creado por un programador japonés podrá ser traducido al español (por ejemplo, se podrá traducir el japonés *クモ* por el español araña) a diferencia de las codificaciones antiguas, que sólo incluyen los símbolos de un idioma y hacen prácticamente imposible la localización del videojuego sin tener que reprogramarlo todo.

Inicialmente, los juegos se localizan parcialmente: los menús conceptuales y títulos se traducen, y las conversaciones se subtítulan a la lengua de llegada. Así pues, el usuario ya no tiene que mirar continuamente los manuales del juego, y puede centrarse en jugar sin tener que pausar el juego sin cesar.

Pese a esta localización parcial, muchos usuarios siguen considerando los archivos de audio como un problema, ya que consideran molesto leer a la vez que están oyendo el audio en otro idioma, y muchos usuarios tienen el problema de que, al haber idiomas,

como el inglés, que expresan las cosas de forma breve, y otros, como el español, que lo expresan con frases más largas, el tiempo que el protagonista tarda en decir “Morning” no es suficiente para que el jugador tenga tiempo de leer el “Buenos días” que aparece en la parte de debajo de la pantalla a la vez que observa la escena que está ocurriendo en la parte de arriba.

El juego *Baldur's Gate* (lanzado por Bioware en 1998) es el primer juego que tendrá una localización completa al español: tanto los audios del juego como sus textos aparecen en la lengua peninsular. Esto es un dato significativo ya que, al ser un RPG, el juego contiene miles de palabras (durante el transcurso del juego se pueden incluso leer fragmentos de libros y mapas con múltiples sitios) y archivos de voz que serán traducidos tanto al español como a los otros idiomas que incluye el juego.

Pese a ello, el hecho de que cada vez los videojuegos son más demandados, causa que las empresas empiecen a lanzarlos en formato *multilanguage*, es decir, que un mismo disco contiene los datos del juego en varios idiomas. Pero, al haber tan poco tiempo entre la fase de creación de juego y su estreno, las localizaciones de muchos juegos de esta época dejan mucho que desear. El ejemplo más claro de estas malas traducciones es el juego *Final Fantasy VII* (lanzado por Square Enix en 1997) cuya pésima traducción al español, que causa que el jugador se quede estancado debido a instrucciones erróneas en varios momentos del juego, sigue dando de qué hablar quince años después de su estreno en España.

2.2.4. Las nuevas estrategias de mercado y la localización como necesidad

Llegados al año 2000, aparece un nuevo concepto de mercado, que se basa en una única campaña publicitaria en el mundo y un lanzamiento simultáneo del título en todo el mundo, con tal de evitar la piratería y la venta de videojuegos importados en el mercado negro. Esto significa que muchos de los juegos todavía no están terminados cuando llegan a las manos del localizador. Un ejemplo de ello es *Los Sims* (lanzado por Maxis en el 2000), otro juego que destaca por sus múltiples menús contextuales. En el ya mencionado *Los Sims*, se pueden encontrar errores de localización como el “peak”, que en inglés es besar a alguien en la boca, y cuya traducción al español se deja como “besar”, dando lugar a confusiones, ya que el personaje del niño también posee la interacción del “besar”, que es un simple beso en la mejilla; o la interacción con los empleados del hogar de “despedir”, en la que el empleado deja de trabajar por ese día, o “despachar”, en la que se despide al empleado, además de la interacción disponible para todos los visitantes “Echar”, que en este caso no le echará de la casa, como al resto de *sims*, sino que le echará de la habitación. Y no hay que confundirla con la interacción “Despedir” (con d mayúscula), que es decir adiós a un visitante. Además, la consola de trucos de este juego no está traducida, así como los menús ocultos con interacciones a las que es difícil acceder. Errores como estos hacen que los juegos pierdan calidad pese a sus múltiples ventas, e introducen la figura del QA (Quality Analiser) y el *beta tester*, no sólo en la versión original de los juegos, sino también en las traducciones.

2.2.5. Los MMORPG y la traducción *on-the-cloud*

Otra de las novedades del siglo XXI aparece con la llegada de *World of Warcraft* los *Massive Multiplayer Online Role-Playing Games*, conocidos popularmente como MMORPG. En estos, los jugadores juegan conectados a internet e interactúan, no sólo con su entorno, sino también entre ellos. Esta forma de juego muestra nuevas posibilidades a las empresas, como la oportunidad de cambiar un texto mal escrito o mal traducido al instante de detectar el problema. Muchos de estos juegos poseen foros en los que los mismos usuarios detectan y reportan estos problemas, creando así una simbiosis entre jugadores y empresas, así como un sistema de traducción *on the cloud*. Así pues, si un jugador detecta cualquier problema, lo escribe en el foro, y el mismo traductor, que tiene acceso al foro, responde acorde con sus conocimientos. Por ejemplo, el motivo por el cual el traductor del juego *League of Legends* (lanzado por Riot Games en 2009) traduce Knight Amumu como Pequeño Rey Amumu, no es una confusión de la palabra *knight* con la palabra *king*, sino que en el Reino Unido se conoce al Rey Arturo como King Arthur, pero antes de ser nombrado rey se le conoce como Knight Arthur; en cambio, en España se le conoce como Rey Arturo, y antes de ser coronado rey es, simplemente, Arturo. Cosas como esta pueden hacer que la localización de un juego sea mucho más fácil para los traductores, y también puede ayudar a que los jugadores entiendan los motivos de esta traducción. Otro ejemplo de ello es con el juego *World of Warcraft*, en el que, en una de sus múltiples actualizaciones, cambió el nombre de la clase *Warlock* por *Wizard*, causando una enorme confusión entre los usuarios que, cuando se dieron cuenta de que era un simple cambio de la terminología, reclamaron que se volviera a la antigua palabra, pues causaba problemas entre los usuarios.

Hoy en día, los juegos se localizan en su práctica totalidad: los textos, los audios, los manuales, e incluso las cinemáticas se adaptan para que los jugadores puedan sentirse como si el juego estuviera diseñado específicamente para ellos, para su cultura.

En España hay varias empresas dedicadas al sector de la localización, como GameLoc (localización de *Dark Age*), Pink Noise (localización de *League of Legends*) o Trágora Traducciones (localización de *Tomb Raider*).

3. Análisis y selección de fuentes de información

3.1. Identificación de problemas y necesidades informativas

En este apartado se identifican los problemas a la hora de localizar y qué necesitamos para hacerlo correctamente. Para ello, se toma como ejemplo el juego *Final Fantasy VII* (lanzado por Square Enix en 1997), conocido en el ámbito por su pésima localización al español. El juego fue traducido primero del japonés al inglés por un equipo de nativos japoneses que no tenían un nivel de inglés adecuado, y luego de la versión inglesa (que ya cuenta con errores, como afirma Jake Alley, antiguo colaborador del portal RPGamers.com, que asegura que “the dialog of Final Fantasy VII is packed with swearing. Unfortunately, it is also packed with typos and other errors which further obscure what is already a very confusing plot. In fact, years after the game's release, many fans are still scratching their heads over just what happens at the end.”; así como su compañero Mike Moehnke, que también afirma que “[...] players might have a hard time figuring out why to care due to the game's horrible localization. Poorly translated dialogue causes a general sense of confusion at many points throughout the game. While the gist of the story is clear enough, many of the finer points were lost in translation.” Es decir, el juego presenta errores de tal peso que el jugador puede llegar a no entender las partes esenciales de este.

Para ello, se va a utilizar la clasificación de problemas de traducción definida por la traductóloga Mariana Orozco en el libro *Metodología de la traducción directa del inglés al español: materiales didáctica para la traducción general y especializada* (Interlingua, 2012). Hay cuatro tipos de problemas, que a su vez se dividen en dos subtipos según si son **lingüísticos** o **extralingüísticos**. El primero son los problemas de **comprensión del texto original**, es decir, la comprensión no sólo de términos o expresiones (lingüísticos) sino también de elementos culturales o temáticos (extralingüísticos). El segundo son los problemas **de transferencia**, es decir, cosas que cambian de un idioma a otro o simplemente no tienen equivalente, como pueden ser los términos, frases hechas, expresiones (lingüísticos) o los elementos culturales inexistentes o problemáticos en la cultura de llegada (extralingüísticos). El tercero son los problemas **de reexpresión**, como el tipo de redacción, la falta de naturalidad o el dialecto (lingüísticos) o el hecho de encontrar la técnica adecuada para explicar, adaptar o sustituir los elementos culturales o temáticos (extralingüísticos). Por último, están los problemas **pragmáticos**, que se presentan cuando no se tiene en cuenta el encargo de traducción ni, por lo tanto, al que va a recibir la versión final de la traducción. Para resolver todas las dudas acerca de los problemas en la localización de esta clase de videojuegos, se ha realizado una entrevista a Carme Mangiron, profesora de la Universitat Autònoma de Barcelona y localizadora de los Final Fantasy VIII, IX, X, X-2 y XII (ver Anexo 1), a fecha de 25 de marzo de 2015.

3.1.1. Subtitulación

Este es un problema que afecta a la parte extralingüística de la reexpresión. Aunque no sea el caso del videojuego Final Fantasy VII, ya que no tienen voces, sí es el caso de otros Final Fantasy como el X, el X-2. El problema principal de la subtitulación es el hecho de que los diálogos tienen que encajar con el movimiento de la boca de los personajes. La mejor solución en estos casos, según Mangiron, es intentar reexpresar lo que dice el personaje sin que sus palabras pierdan el significado del original.

3.1.2. Términos inexistentes

Este es un problema que afecta a la parte lingüística de la transferencia. En este caso, se trata de términos que se crean para el videojuego, sin equivalente y que no aparecen en el diccionario bajo ninguna acepción. En un videojuego de estilo RPG fantástico, como Final Fantasy, hay infinidad de términos inventados: nombres de monstruos, hechizos, técnicas y armas. En Final Fantasy VII hay varios ejemplos de ello: la materia Preemptive, que significa “preventiva”, y que en la versión castellana se traduce como Prevacío; la magia Ultima, que proviene del latín “ultimus,-a,-um” e igual que en inglés se mantiene la palabra latina, en español queda como Última, con el único cambio del acento; o el monstruo アーリマン(Āriman), que en la versión inglesa se tradujo erróneamente a Allemagne, el nombre francés para Alemania, y en español quedó con la mala traducción de Alemania. En versiones posteriores a Final Fantasy VII, estos términos se intentaron adaptar, transliterar, o cambiar por palabras que tuvieran sentido: en el caso de Prevacío, más tarde se tradujo como Iniciativa; en el caso de Āriman, se mantuvo el nombre original adaptándolo a la gramática española, quedando como Arimán.

3.1.3. Dialectos

Este problema extralingüístico afecta tanto a la transferencia como a la reexpresión. En los videojuegos de origen japonés es muy común que los personajes utilicen dialectos muy marcados para ayudar a definir su carácter. Final Fantasy no es una excepción: en Final Fantasy IX, la banda a la cual pertenece el protagonista del juego, el grupo de teatro Tantalus, todos los personajes hablan en un dialecto del japonés. Mangiron pone el ejemplo de Ruby, una chica que en la versión japonesa de Final Fantasy IX habla con un dialecto Osaka-ben. Al no haber un equivalente cultural español a este dialecto japonés, los localizadores optaron por utilizar un dialecto del español, en este caso, el hablado en Argentina. El resto de personajes de la banda también muestran diferentes dialectos: además del dialecto argentino de Ruby [¿Y vos quién sos?] Marcus no sabe pronunciar la “s” y la cambia por “z” [Nunca te pedí que vinieraz!] y Cinna habla con acento andaluz [Avanzamo’ muy poco porque e’tá to’ de’trozao, eh.]. Pero el juego no sólo presenta dialectos: también presenta dejes, como los gemelos Ton y Son, que utilizan la muletilla “¡Pífate! ¡Páfate!” de forma complementaria al final de sus frases [¡La reina se va a enfadar, páfate!], o la muletilla “¡Ñam! de la raza Qu [¡Busca esos pantanos, ñam!]; o diferentes tratos de formalidad, como el trato de extrema formalidad que muestra Steiner hacia la gente [A propósito, Don Vivi... Se me ha ocurrido una

idea al ver su magia negra...], o el cambio de modo de hablar que hace Garnet al ocultar su identidad real [Os ruego encarecidamente que me disculp... digo, perdone...].

3.1.4. Terminología de los videojuegos y accesibilidad

Este es un problema lingüístico y a la vez extralingüístico de comprensión del texto original, que a su vez puede ser pragmático. Los videojuegos tienen una terminología que se ha ido acuñando con el paso de los años. Es muy importante que el localizador sea consciente en todo momento de que está traduciendo un videojuego, y que hay ciertas palabras y tecnicismos que vienen predeterminados. Según la denominación de SONY, el botón  de la consola Playstation se llama “X”, el botón  se llama “Cuadrado”, el botón  se llama “Círculo” y el botón  se llama “Triángulo”. Pero, como relata Mangiron, según la zona en que se reciba el videojuego tendrán un significado u otro: en Japón, el botón Círculo sirve para aceptar, ya que las respuestas correctas se rodean con un círculo, mientras que el botón X sirve para cancelar, ya que lo incorrecto se tacha con una cruz; en cambio, en España la X sirve para marcar opciones correctas, y en la versión española de un juego, se utilizará el botón Triángulo para volver hacia atrás. Este es un problema que se encuentra en el juego Final Fantasy VII, en que la versión española utiliza los comandos japoneses, causando confusión entre los jugadores. Los traductores de los siguientes Final Fantasy al español pidieron a Square Enix que cambiase los controles para localizar correctamente el videojuego a la región correspondiente. No se trata sólo de las partes de una videoconsola: los comandos, los menús conceptuales, guardar, cargar, pulsar un botón, el menú, el equipo, las opciones... Son palabras comunes en los videojuegos, que antiguamente no tenían un equivalente fijado: el uso de salvar (Save) en lugar de guardar, presionar (press) el botón en vez de pulsarlo, los ajustes o las preferencias (palabras que se utilizan en software para teléfonos móviles y para software de escritorio, pero no para videojuegos) en vez de las opciones... son algunos de los problemas que puede tener un traductor que no conozca el lenguaje o la terminología de los videojuegos.

3.1.5. Nombres y topónimos

Estos problemas son lingüísticos y de transferencia. Mangiron dice que lo más usual con los topónimos es transliterarlos, es decir, adaptarlos a la gramática de la lengua de llegada. Por ejemplo, en Final Fantasy VII se cambia el nombre de ミディール (Midīru) a Mideel, y en Final Fantasy IX, la ciudad de ブルメシア (Burumeshia) pasa a ser Burmecia. Los lugares que incluyen nombres comunes pasan a tener su equivalente en español, como es el caso del pueblo de Final Fantasy VII 北コレル (Kita Koreru), que pasa a ser Corel del Norte, el コンドルフォート (Kondoru Fōto) del mismo juego, que pasa a ser Fuerte Cóndor, o la 雷平原, Kaminari-heigen de Final Fantasy X, que se traduce como Llanura de los rayos. En cuanto a los nombres, Mangiron afirma que Square Enix intenta universalizar los nombres, pero pese a ello, a lo largo de la historia de Final Fantasy se han tenido que hacer cambios de nombre por uno u otro motivo. Uno de estos cambios es el del protagonista de Final Fantasy IX, ジタン・トライバル (Jitan Toraibarū), que se tradujo originalmente como Zidane Tribal, pero a causa del

jugador del Real Madrid que tiene el mismo nombre, en España se tuvo que cambiar a Yitán. De igual forma, el nombre del personaje サラマンダー・コーラル (Saramandā Kōraru), cuya transliteración sería Salamander Coral, tuvo que cambiarse porque sólo había ocho caracteres disponibles para los nombres de los personajes, y finalmente el equipo de localización de Square Enix se decantó por Amarant Coral, por la planta *Amaranthus Caudatus* que tiene la misma forma y color que el cabello del personaje.

3.1.6. Imágenes

Este es un problema extralingüístico de reexpresión. En los juegos a menudo hay imágenes estáticas, en el fondo, que contienen textos en otros idiomas. El traductor no siempre dispone de esta información en las transcripciones del juego, y es importante que durante el control de calidad posterior al juego se detecten estas imágenes, que por lo general se subtitulan.

3.1.7. Títulos

Este es un problema pragmático. Los títulos de los videojuegos no siempre se traducen. En el caso de las sagas y los juegos RPG, acostumbran a tener título y un pequeño subtítulo, como en el caso de la saga Dragon Quest. En España, estos títulos se traducen al idioma de llegada para poder transmitir mejor lo que quiere expresar el subtítulo y, además, no causar problemas de comprensión a los jugadores, ya que el título de la versión original está en japonés, y una simple transliteración sólo aportaría un título muy largo e incomprensible para un hispanohablante. Un ejemplo es el juego ドラゴンクエストIX 星空の守り人 (Doragon Kuesuto Nain Hoshizora no Mamoribito), que en su versión española cambia su título a Dragon Quest 9: Centinelas del Firmamento.

3.1.8. Siglas y acrónimos

Este es un problema lingüístico tanto de comprensión como de reexpresión, y pragmático. En el primer cuadro de diálogo que aparece en Final Fantasy VII el jugador se encuentra con que el protagonista forma parte de un grupo ecoterrorista llamado AVALANCHA, y que fue miembro de SOLDADO. Esto es un error, puesto que en japonés アバランチ, (abaranchi, AVALANCHA) y ソルジャー (Sorujā, SOLDADO) no son siglas ni acrónimos, sino, simplemente, nombres, y por lo tanto deberían llamarse Avalancha y Soldado. En cambio, en el juego aparecen varias siglas que, debido al desconocimiento del traductor, se dejan como en el inglés o se traducen mal, causando confusión al jugador. Un ejemplo de ello son los Puntos de Habilidad, que en inglés son AP (Ability Points), y que en la versión española del juego, siguen llamándose AP, cuando lo correcto sería traducir Ability Points al español, Puntos de Habilidad, y luego utilizar las siglas de este, PH, como se hizo en los Final Fantasy posteriores a este. Otro problema de siglas es la vida del personaje, que en inglés se puede medir con HP (Health Points o Hit Points), pero en castellano nunca se utiliza el término Puntos de Golpe o PG, en cambio en Final Fantasy VII lo utilizan, llevando al jugador a preguntarse el significado de estas siglas. Otras siglas confusas del mismo videojuego son las del PHS, un sistema que sirve para intercambiar los miembros del

grupo de combate. Estas siglas son un juego de palabras entre Party Hensei (Editing) System, el significado de estas siglas en Japón, y el teléfono móvil, que en el país del sol naciente también se llama PHS, en español no se entiende el motivo de estas siglas. Es muy importante tener en cuenta al que va a recibir el videojuego localizado para no cometer este tipo de fallos.

3.1.9. Falta de contexto

Este problema es lingüístico de comprensión del texto original. Para realizar una traducción primero se necesita conocer el contexto en el que se va a traducir. El mayor problema y a la vez el motivo de la mala traducción de Final Fantasy VII es la falta de contexto del localizador. Este problema conlleva a que frases como: “Your party is waiting for you on the 2nd floor” se traduzcan a “Su fiesta le espera arriba”, cuando la palabra “party” no se está refiriendo a una fiesta, sino a un grupo. Más tarde nos volvemos a encontrar con un error de traducción de la palabra “party”, esta vez cambiándola por “partido”. En Final Fantasy VII hay una gran cantidad de errores por la falta de contexto, como la traducción de “Major” (alcalde) como “Mayor”; la de “Later!” (Hasta luego) como “Más tarde”; o la de “Pretty cool, huh?” por “¡Qué frío, ¿eh?!. Además, los personajes cambian de sexo durante el juego, en los momentos en que el profesor Hojo se refiere a su hija Aerith como “una niño muy especial”, o Yuffie se refiere a sí misma como “¡Porque soy tan bueno!”.

3.1.10. Código

Este problema es de reexpresión extralingüístico. Un problema de Final Fantasy VII es que cuando se roba un objeto, siempre aparece detrás de este un símbolo de guión bajo “_”, a causa de un error en el código de este. Otro problema de código del juego es que algunas “á” e “i” se cambian por “é”, generando problemas tipográficos en frases como “Allévoy”, “La gente sufre ahé abajo” o “Ya esté”. Aunque la mayoría de estos errores se han resuelto gracias a la aparición del Unicode, es importante que si el traductor detecta uno de estos problemas avise a los programadores.

3.1.11. Problemas de espacio

Este problema es extralingüístico de reexpresión. En los videojuegos, hay un espacio limitado para escribir lo que se quiere expresar. Como cuenta Mangiron, muchas veces, el traductor tiene que omitir palabras para conseguir encajar su traducción. En Final Fantasy VII nos encontramos, por ejemplo, con la magia シェル (Sheru), que en inglés se tradujo como Magic Barrier, pero a causa de la falta de espacio, se convirtió en MBarrier, y en español, en BarreraM; como en el caso de la magia デス (Desu), que en inglés se tradujo como “Death Spell” y “Death Barrier”, pero por falta de espacio se redujo a “DeBarrier” y “DeSpell”, y de la misma forma en español se abrevió “Hechizo Muerte” y “Defensa Muerte” por “Hec.Muerte” y “Def.Muerte”.

4. Fuentes de información

A continuación se encuentra el análisis de fuentes de información referentes a los videojuegos. Se han dividido en tres subapartados según su grado de especificidad: genéricas acerca de videojuegos, genéricas acerca de la localización de videojuegos, y específicas acerca de juegos de rol fantástico medieval.

4.1. Fuentes de información acerca de los videojuegos:

Las fuentes de información mencionadas a continuación son genéricas de mundo de los videojuegos, para entender conceptos relacionados con las videoconsolas, los controladores, el jugador, el público, la clase de juego, y conseguir así una mayor comprensión de lo que se va a localizar y un amplio glosario de términos pautados que aparecen en la mayoría de videojuegos.

Nombre de la fuente de información	Turnes, Yova. (2015). “GamerDic Diccionario Gamer en Español”. [Diccionario en línea]. Barcelona [Enero 2015]. http://www.gamerdic.es
Descripción	Recurso en línea que recoge varias palabras de la terminología de los videojuegos, tanto en general como de videojuegos específicos. Dispone de un buscador de palabras, y también las recoge por tres categorías: temas, combos y juegos. En el apartado de Temas recoge las clasificaciones de las palabras (si son accesorios, acciones, desarrolladores, videojuegos...). En el apartado de Combos, reúne los términos según el uso que se les da (controladores, dimensiones, shooters, versiones de desarrollo...). En el apartado de Juegos, clasifica los términos según los videojuegos a los que pertenecen (Call of Duty, League of Legends, The Legend of Zelda...). También dispone de clasificaciones según Acciones, Básicos, Cultura gamer, Desarrollo, Géneros, Gráficos, Industria, Jerga, Juego online y Jugadores.
Evaluación	La página dispone de una amplia terminología, pero utiliza muchos términos como palabras inglesas adaptadas (pickear en lugar de elegir o seleccionar, snowball en lugar de efecto bola de nieve, cutscene en lugar de cinemática o escena de vídeo...) en lugar de utilizar sus equivalentes. Incluye mucha jerga y está actualizada con términos muy recientes. Además la descripción de los tipos de jugadores, aunque muy estereotipada, puede ayudar al localizador a entender qué clase de público va a utilizar el juego que está traduciendo, y así trabajar mejor con la localización. No es lo mismo un juego para jugadores Casual, que será para todos los públicos y probablemente será un juego para móvil bastante

	sencillo y que requerirá textos cortos y de fácil entendimiento (por ejemplo, Angry Birds), que un juego para Tryhards, que requerirá muchísima habilidad y dedicación, así como textos y vocabulario más detallado y una gran cantidad de esfuerzo (por ejemplo, World of Warcraft).
--	---

Nombre de la fuente de información	Elotrolado. (1999). “Géneros de los videojuegos – ElOtroLado”. [Glosario]. Barcelona [Enero 2015]. http://www.elotrolado.net/wiki/G%C3%A9neros_de_los_videojuegos
Descripción	Esta fuente no trata vocabulario específico de videojuegos, sino más bien las clases de videojuegos que se pueden encontrar. Se divide por géneros en orden alfabético, y dentro de estos géneros se encuentran detallados subgéneros más concretos. Además en algunos, más que una explicación detallada del juego, se detallan juegos de ese género que pueden ser una fuente de referencia importante a la hora de encontrar el vocabulario necesario para realizar la localización de un videojuego. Al pulsar encima de un título, la página se redirige a un artículo acerca del género o subgénero, o un artículo del juego detallado, en la cual se hallan términos del mismo y una pequeña descripción de este y sus personajes.
Evaluación	A la hora de localizar un videojuego es necesario saber qué tipo de juego es. ¿Es una aventura gráfica? En ese caso, hay que estar muy atento a los textos, pues la aventura puede perder su sentido y el jugador puede tener una experiencia negativa o incluso estancarse. ¿Es un juego de conducción? Pues hay que tener muy clara la terminología de este tipo de juegos. Hay que saber siempre qué se está traduciendo, así como a qué público se dirige. Esta página es muy útil tanto a la hora de encontrar términos ya utilizados en el mundo de los videojuegos, como para entender los géneros de videojuegos de forma sencilla. Las explicaciones dentro de las páginas de los juegos, así como las secciones y subdivisiones de los juegos, son muy claras. Pese a ello, hay algunos subgéneros que no están explicados, sino que únicamente contienen ejemplos.

Nombre de la fuente de información	Mitchell, Gayle. (2014). “Video games glossary, terms and lingo. Video gamer types and videogame genres”. [Glosario]. Barcelona [Enero 2015] http://www.gamerisms.com/video-games-glossary.html
Descripción	Un glosario en inglés repleto de términos relacionados con el mundo de los videojuegos. Contiene mucha terminología básica que se encuentra en los videojuegos, como las partes del mando de una consola de videojuegos, los tipos de personajes que nos podemos encontrar, las diversas plataformas que existen, partes de juegos...
Evaluación	Contiene toda la terminología básica en inglés, lo que ayuda a entender términos como las partes del controlador de movimiento, los personajes... y es muy fácil encontrar estos términos ya traducidos en cualquier otra fuente teniendo la referencia de estos. Además, la descripción es tan clara que es muy sencillo entender los términos, incluso para una persona que no está acostumbrada a esta terminología. Incluye muchas abreviaciones y mucha jerga (NPC de Non-Playable Character, XP de Experience Points, l33t de elite...) que pueden ser muy útiles, más que a la hora de traducir, a la hora de entender el contexto del jugador y del mundo de los videojuegos.

4.2. Fuentes específicas sobre la localización de videojuegos

Nombre de la fuente de información	O’Hagan, Minako; Mangirón, Carmen. (2013). Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry. [Libro] 1º ed. Dublín/Universitat Autònoma de Barcelona. Benjamins Translation Library, 106.
Descripción	Este libro explica la experiencia de la localización desde el punto de vista de las traductoras Carmen Mangiron y Minako O’Hagan, profesoras de la Universitat Autònoma de Barcelona y traductoras profesionales del japonés. Las autoras quieren en todo momento demostrar la importancia de la localización en el mundo de los videojuegos, ya que no sólo se trata de traducir textos: también hay que traducir diálogos, cinemáticas, subtítulos, opciones, menús contextuales, la publicidad... incluso hay que traducir la cultura del país de origen del videojuego y adaptarla al país al que se va a vender el producto. Para ello, explican cómo se localiza desde el punto de vista de un traductor.

Evaluación	<p>A la hora de localizar es muy importante saber cómo hacerlo. Este libro detalla el proceso de localización desde el punto de vista del traductor, pasando por todos y cada uno de los factores que son importantes a la hora de localizar. Uno de ellos es la publicidad y el impacto que puede tener en un país: si en la publicidad se adaptan los carteles a un paisaje conocido por el receptor de la traducción del producto, probablemente venda más. Si el juego se adapta correctamente a la cultura de origen, se entenderá mejor. No es lo mismo dar las gracias en japonés, cuyo nivel de formalidad incluso entre conocidos es muy elevado, que en español, cuyo grado de formalidad es bastante menor (si traducimos ありがとうございます [arigatô gozaimasu] del japonés al español, quitaremos el grado de formalidad de la frase y lo dejaremos como ¡Gracias! a menos que el receptor del mensaje sea una persona muy mayor o alguien a quien debamos tratar de manera muy formal).</p>
-------------------	--

Nombre de la fuente de información	<p>Loureiro Pernas, María. (2007). "Paseo por la localización de un videojuego". [Artículo] Revista Tradumàtica, nº 5 (Noviembre). http://ddd.uab.cat/record/21265</p>
Descripción	<p>El artículo explica cómo localizar un videojuego, siguiendo el proceso de principio a fin, desde el punto de vista de María Loureiro, directora de Localización de la empresa española de localización de videojuegos Pink Noise. Incluye los apartados de cómo se inicia el proyecto, qué clase de videojuegos y traducciones hay, la coherencia que se debe mostrar, las cuestiones metodológicas, las variables del código del juego, el doblaje y el testing. Loureiro dice que ha habido un cambio en el entorno de los videojuegos, de tener que agradecer que estuviese traducido hace menos de dos décadas, a exigir que esté correctamente localizado y doblado tal como le corresponde.</p>
Evaluación	<p>Loureiro explica muy brevemente el proceso de localización de un videojuego en su empresa, indicando qué hacer en cada momento del proceso. Esta información es muy útil, ya que la autora dispone todas las fases de selección de la información necesarias a la hora de realizar la localización de un videojuego. Cabe destacar que la empresa Pink Noise es la empresa de localización líder en España desde su fundación en 1999, lo que significa que tiene una gran experiencia en el sector de localización de videojuegos.</p>

Nombre de la fuente de información	K.ta; Elio; Martin. (2001). "Final Fantasy Maniacs – El universo Final Fantasy." [Página web]. Barcelona [Diciembre 2014] < http://www.ffmaniacs.com >
Descripción	Una página en español dedicada a la saga de videojuegos Final Fantasy, en la que se puede hallar cualquier clase de información acerca de los juegos, su historia, sus personajes, y su terminología en general. Se divide en apartados según el juego, y estos a la vez se dividen en apartados como Enemigos, Aliados, Personajes, Objetos, Magias, Guía. Además viene totalmente ilustrada y contiene muchísimo apoyo visual, e incluso un foro para discutir temas referentes a los juegos.
Evaluación	La página es una excelente ayuda a la hora de encontrar términos relacionados con la saga Final Fantasy. Al tener varios subapartados dentro de cada juego, se puede ver todo lo que incluye el juego, y se pueden comparar los nombres, los monstruos, los topónimos... En el foro, se pueden encontrar artículos interesantes, como referencias internas de los juegos, opiniones acerca de las anteriores traducciones, discusiones acerca de personajes... lo que es muy útil a la hora de realizar una traducción acorde con la opinión de los que van a jugar posteriormente el título a traducir. Al ser una página ilustrada, ayuda a entender las clases de monstruos que hay, y los estereotipos de personaje (ladrón, mago blanco, mago negro, caballero dragón...) que acostumbra a haber en estos juegos.

Nombre de la fuente de información	Gallego Gispert, Marina. (25 de marzo de 2015). "Entrevista a Carme Mangiron". [Entrevista]. Bellaterra.
Descripción	Entrevista realizada por Marina Gallego a Carme Mangiron, traductora y localizadora de los videojuegos Final Fantasy VIII, Final Fantasy IX, Final Fantasy X, Final Fantasy X-2 y Final Fantasy XII; profesora de la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB) y coordinadora del Máster de Traducción Audiovisual; el día 25 de marzo de 2015 en el despacho que posee Carme Mangiron en la Facultad de Traducción e interpretación la Universitat Autònoma de Barcelona, registrada en audio y transcrita posteriormente. La entrevista consta de 26 preguntas centradas en el mundo de la localización y más concretamente en la localización de los juegos Final Fantasy para Square Enix (Japón) que Mangiron realizó junto a Eduardo López.

Evaluación	<p>La entrevista es muy útil a la hora de entender los problemas que puede representar traducir un juego como Final Fantasy de primera mano, ya que Mangiron ha trabajado con cinco títulos de la saga. Mangiron resuelve muchas dudas acerca del proceso de traducción de los juegos, tanto de la metodología y la rutina de traducción en la empresa Square Enix, como del proceso de traducción y localización de los títulos del japonés y el inglés al español. Se puede apreciar el trabajo que supone realizar la traducción de un videojuego, pero también la satisfacción de llevar a cabo dicha tarea. Carme Mangiron es una fuente de información realmente útil a la hora de traducir un título de la saga Final Fantasy, ya que junto con Eduardo López (el otro traductor de la saga al español) sentó las bases de la terminología de Final Fantasy.</p>
-------------------	---

4.3. Fuentes específicas sobre la localización de videojuegos RPG fantásticos medievales

Nombre de la fuente de información	<p>Day, David. (1995). Bestiario de Tolkien. 7ª Ed. Barcelona. Timun Mas. Traducción: María José Rodellar.</p>
Descripción	<p>Volumen ilustrado que contiene descripciones y dibujos de todos los seres fantásticos ideados por J.R.R. Tolkien en la Tierra Media. Consta de 435 páginas, divididas en cuatro grupos según la saga de las historias de la Tierra Media a la cual pertenecen: los dos primeros grupos ilustran sucesos sucedidos en El Silmarillion, el tercero se basa en episodios de El Hobbit y El Señor de los Anillos, y el cuarto en la última parte de El Señor de los Anillos.</p>
Evaluación	<p>Esta fuente es una de las más importantes a la hora de realizar traducciones de monstruos y seres fantásticos. J.R.R. Tolkien es el llamado “padre de la literatura fantástica”, y creó todo un mundo en sus libros, llegando a crear idiomas enteros. La mayor parte de los monstruos y seres fantásticos de autores posteriores han sido creados a partir de monstruos y seres de las historias sucedidas en la Tierra Media. Prototipos de personaje tan comunes como los enanos que siempre llevan barba se crean a partir de la descripción de Tolkien, en este caso la de los enanos de las minas. Por lo tanto, es un volumen imprescindible para cualquier persona que quiera traducir o entender los seres fantásticos de la mano del padre de la literatura fantástica.</p>

Nombre de la fuente de información	Borges, Jorge Luis; Guerrero, Margarita. (1967). El libro de los seres imaginarios. Edición e-book. Buenos Aires. Destino.
Descripción	Libro escrito por Jorge Luis Borges y Margarita Guerrero que incluye las descripciones de 116 seres fantásticos. Consta de 69 páginas que describen brevemente las características más comunes tanto físicas como psicológicas de los seres a los que llaman “seres imaginarios”, es decir, entes extraños que existen en la imaginación del hombre, como los dragones, aunque afirman en el prólogo que cualquier ser no real, como Hamlet, puede ser imaginario.
Evaluación	El libro consta de descripciones breves de los diferentes monstruos mitológicos e imaginarios de todo el mundo. Es, básicamente, una recopilación de seres y mitos. Las descripciones son breves y pueden ayudar a comprender la naturaleza de los entes fantásticos. Sin embargo, al no ser ilustrado, depende mucho de la imaginación del que lee el volumen. Por lo tanto, es un libro muy útil a la hora de comprender y buscar información breve, pero si lo que se busca es una descripción exhaustiva del ente imaginario para traducir su nombre o hallar su equivalente, este libro sirve como una guía a la hora de buscar descripciones más concretas, precisas o ilustradas de los mismos seres.

Nombre de la fuente de información	Stands4 LLC. (2015). “Abbreviations.com”. [Glosario]. Barcelona. [Mayo 2015]. < http://www.abbreviations.com >
Descripción	Glosario en el que se pueden encontrar prácticamente todas las abreviaciones, siglas y acrónimos que existen en inglés. Consta de un buscador, y varios enlaces con las letras del diccionario para facilitar la búsqueda en el directorio. Al realizar una búsqueda, la página muestra todas las abreviaturas, siglas y acrónimos que coinciden con esta, clasificadas por categorías, valoración y significado. A su vez, las podemos ordenar según su popularidad entre los usuarios de la página, alfabéticamente según su significado, o por categorías. La página ha obtenido 18 premios a la mejor página web, incluyendo el de “Mejor página gratuita de referencias de 2010” de la American’s Library Association. El visitante puede añadir su propio significado a las siglas, creando así una extensa base de datos a la cual se añaden los significados de las palabras a medida que aparecen.

Evaluación	<p>Al ser un glosario en línea, encontramos prácticamente todas las siglas, acrónimos y abreviaturas organizados y actualizados. Es un recurso muy útil, ya que se puede dividir según el campo de lo que se está buscando. Por ejemplo, si se buscan las siglas XP, que aparecen en la mayoría de videojuegos que constan de sistema de niveles de habilidades o personajes, la página encuentra 29 acepciones. Si se ordenan según categoría, se pueden omitir las categorías de Business, Medical, Community, Government y Academic, restando las categorías de Miscellaneous y Computing. Al fijarse en el contexto dentro del videojuego, se pueden omitir la mayoría, llegando a la conclusión que el significado de XP en un videojuego es Experience Points. Es una página realmente útil, pero el hecho de tener tantas abreviaturas a veces puede ser molesto, ya que se pueden llegar a encontrar cientos de resultados y hay que mirar uno a uno si es lo que se está buscando, convirtiéndose en una página eficaz, pero no eficiente ya que su sistema de ordenación es muy básico y confuso.</p>
-------------------	---

Nombre de la fuente de información	<p>Oksiglas (2015). “Siglas y su significado”. [Glosario]. Barcelona. [Mayo 2015]. <http://www.oksiglas.com></p>
Descripción	<p>Glosario parecido al anterior pero en español. En él se pueden encontrar siglas en español y, aunque la página indica lo contrario, no aparecen acrónimos ni abreviaturas. La página principal contiene un buscador y las reglas que sigue la página. Al realizar una búsqueda, la página muestra todas las siglas que coinciden con las introducidas. Estas no se pueden ordenar de ninguna forma, y las categorías se muestran en un apartado separado de los posibles significados.</p>
Evaluación	<p>Esta página es muy útil a la hora de encontrar un equivalente a las siglas encontradas en otro idioma. Su principal problema es que, aunque la metodología de la página indica que muestra siglas, acrónimos y abreviaturas; sólo muestra siglas. Por lo tanto, en el caso de la palabra XP (que se buscaba en el ejemplo de la página <i>abbreviations.com</i> mencionada anteriormente) no se encuentra un equivalente, ya que en español el equivalente de XP es la abreviatura EXP. Por ende, pese a que es la página que contiene más significados de siglas en español, resulta muy problemática porque carece de muchísima información al estar limitada a las siglas y que afirma dar una información que no muestra. Otro problema es que no permite hacer una búsqueda inversa, es decir, se puede buscar ONU, pero no habrá resultados al buscar Organización de las Naciones Unidas.</p>

5. Conclusiones

La localización en el mundo de los videojuegos ha pasado en apenas 30 años de ser de algo optativo, unas pequeñas explicaciones incluidas en un folleto dentro de la caja del juego y que representaban más un apoyo que otra cosa, a una clara necesidad comunicativa entre el jugador y el juego. A causa del progreso y el desarrollo de los videojuegos, han ido apareciendo textos más largos, mecánicas más complicadas y, por lo tanto, un abanico de necesidades mucho más amplio, que ha dado pie a la figura del localizador de videojuegos. Esta figura abarca la adaptación de este, que no sólo se basa en traducir sino que consta de muchos componentes culturales que son poco comprensibles si no se internacionalizan o adaptan. Un claro ejemplo es el ya comentado caso del cambio del botón Círculo al botón X para aceptar en los menús de los juegos en Europa en contraste con Japón.

Gracias a la internacionalización y la globalización de la industria de los videojuegos, con el desarrollo de técnicas como la codificación Unicode y los sistemas PEGI, los juegos se han expandido por todo el mundo. Esto ha significado un gran avance a la hora de traducir, pero también ha representado un gran desafío para los localizadores. Los juegos no solo se traducen: también se adaptan, se doblan, se subtitulan, y se amoldan de forma que el jugador se sienta a gusto y no note que ha sido realizado en un idioma diferente al suyo. Lo que más importa a la hora de adaptar videojuegos es la comodidad del jugador a la hora de jugar. Esto significa que la traducción de los videojuegos no siempre es exacta, y en ningún caso es una traducción palabra por palabra, sino que el sentido de las palabras que aparecen en pantalla es lo que aporta al título la jugabilidad que los desarrolladores buscan. Cuando hay errores de localización, como es el caso de Final Fantasy VII, los jugadores notan que hay una importante falta de jugabilidad, ya que les puede costar comprender lo que están leyendo, llegando incluso al extremo de no poder avanzar en el juego a causa de una mala traducción o una palabra mal interpretada, o de no entender la trama que hay detrás de la historia del protagonista. Por ello, es muy importante que el localizador piense en el objetivo final de la traducción, que no es otro que el jugador, y entienda lo que está leyendo, tanto en el idioma original como en el idioma al que ha traducido el título. Una parte muy importante de la localización es el proceso posterior: el análisis de calidad y de idioma, en el que se determinará que el juego ha sido correctamente adaptado al idioma y a la cultura de destino, saciando así la necesidad de comunicación entre el juego y el jugador.

Los problemas que presenta la localización son varios: falta de contexto; doblaje; subtitulación; siglas en inglés; imágenes; frases predefinidas; términos inexistentes; los mundos fantásticos; la amplia variedad de vocabulario, que puede abarcar desde juegos de cocina hasta aventuras épicas en mundos fantásticos, pasando por simuladores de fútbol, de cuidado de animales o incluso de la vida real; la aparición de dialectos; la intraducibilidad de algunas palabras; la terminología de los videojuegos; la traducción (o no) de nombres, topónimos e incluso de los títulos de los juegos; la falta de comunicación entre los desarrolladores y los traductores; el cambio de culturas y los

referentes culturales; e incluso los problemas con el espacio disponible a la hora de introducir los textos.

Gran parte de estos problemas se puede resolver buscando información. Hay muchísimos lugares y muchísima información, por lo que es muy importante seleccionar las fuentes de información de confianza para no cometer errores y buscar en sitios fiables y actualizados. Las fuentes son muy extensas, y a la hora de localizar videojuegos de ámbito fantástico, como es el caso de Final Fantasy, existen muchos problemas ya que la mayoría de palabras no tienen un equivalente. Eso significa que el localizador, además de entender a la perfección lo que está leyendo, tiene que tener una gran inventiva para resolver problemas de términos inexistentes y documentarse mucho a la hora de hacerlo: es posible que el nombre que el traductor está buscando haya sido utilizado en otro juego, o que utilice un nombre que está sujeto a derechos de autor. Por lo tanto, el localizador no sólo tiene que cruzar un puente de un idioma a otro, sino que tiene que construirlo a partir de varios componentes, como son los idiomas de origen y llegada, la propia inventiva, la mezcla de culturas y referencias culturales, y una gran capacidad estratégica para encajar todos estos elementos en un cuadro de diálogo en el que apenas cabe una palabra.

Por lo tanto, la localización de videojuegos es mucho más que una traducción: es una reformulación completa del juego y de todos sus elementos en el idioma en el que se va a traducir, es una conversión cultural, es una investigación exhaustiva de fuentes de información, es una respuesta a la petición de los jugadores de no perder jugabilidad a la vez que se pierde el idioma de origen.

6. Bibliografía

- Orozco Jutorán, Mariana. (2012). Metodología de la traducción directa del inglés al español: materiales didáctica para la traducción general y especializada. Granada: Comares. (Interlingua; 105).
- Cid Leal, Pilar; Perpinyà y Morera, Remei. (2013). *Cómo y donde buscar fuentes de información*. 1ª ed. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona. Servei de Publicacions.
- O'Hagan, Minako; Mangirón, Carmen. (2013). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. 1º ed. Dublín/Universitat Autònoma de Barcelona. Benjamins Translation Library, 106.
- Mangiron, Carmen; Orero, Pilar; O'Hagan, Minako. (2014). *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. 1º ed. Bern[etc.]. Peter Lang.
- Chandler, Heather Maxwell. (2005). *The Game Localization Handbook*. Hingham (Massachussets). Charles River Media.
- Day, David. (1995). *A Tolkien Bestiary*. Reprint Edition. Oxford. Gramercy.
- Day, David. (1995). *Bestiario de Tolkien*. 7ª Ed. Barcelona. Timun Mas. Traducción: María José Rodellar.
- Borges, Jorge Luis; Guerrero, Margarita. (1967). *El libro de los seres imaginarios*. Edición e-book. Buenos Aires. Destino.
- Amis, Martin. (1982). "Invasion of the Space Invaders". Extracto digital. Irlanda. Hutchinson.
- Cohen, Scott. (1984). *Zap! The Rise and Fall of Atari*. Berkshire. McGraw-Hill.
- Loureiro Pernas, María. (2007). "Paseo por la localización de un videojuego". *Revista Tradumàtica*, nº 5 (Noviembre). <http://ddd.uab.cat/record/21265>
- Fernández Costales, Alberto. (2014). "Video Game Localisation: adapting superhéroes to different cultures". *Quaderns: revista de traducció*, nº 21. <http://ddd.uab.cat/record/118849>
- Di Marco, Francesca. (2007). "Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games". *Tradumàtica*, nº 5. <http://ddd.uab.cat/record/21268>
- Dietz, Frank. (2007). "How Difficult Can That Be? The Work of Computer and Video Game Localization". *Tradumàtica*, nº 5 (Noviembre). <http://ddd.uab.cat/record/21266>
- Scholand, Michael. (2002). "Localización de videojuegos". *Tradumàtica*, nº 1. <http://ddd.uab.cat/record/4762>

- Muñoz Sánchez, Pablo. (2007). “Romhacking: Localización de videojuegos clásicos en un contexto de aficionados”. Tradumàtica nº 5 (Noviembre). <http://ddd.uab.cat/record/21269>
- Torres Molina, Yolanda. (2007). “Localización de juegos para móvil”. Tradumàtica nº 5 (Noviembre). <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/05/05central.htm>
- Kocurek, Carly. (2012). “The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race”. The International Journal of Computer Game Research (Septiembre). http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek
- Khayal, Ismael; Pastor, Andrea. “Localización de videojuegos: La generación Pokémon”. Grado, Jordi Mas, Universitat Autònoma de Barcelona, Facultad de Traducción e Interpretación, 2014. <http://es.slideshare.net/ikhayal1/tfg-ismael-khayalandreapastor>
- Bernal-Merino, Miguel Ángel. (2011). “A Brief History of Game Localisation”. Trans nº 15. http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/11-17.pdf
- Martínez Sirés, Paula. (2013). “Conferencia: La traducción de Final Fantasy.” [Entrada de blog]. Barcelona [Marzo 2015] <<http://tradsir.blogspot.com.es/2013/04/conferencia-la-traduccion-de-final.html>>
- El Día Digital. (04 de abril de 2000). “El joven murciano que asesinó a su familia asegura que fue parte de un juego de rol”. [Artículo en periódico on-line] Barcelona [Marzo 2015]. <<http://eldia.es/2000-04-04/sucesos/sucesos6.htm>>
- Castaño, Sergio. (29 de enero de 2013). “Una mujer es asesinada con una katana y culpan a ‘Final Fantasy’”. [Artículo de opinión]. Barcelona [Febrero 2015]. <<http://www.zonared.com/noticias/mujer-asesinada-katana-culpan-final-fantasy>>
- Ark. (28 de noviembre de 2010). “El asesino de la katana”. [Artículo de opinión]. Barcelona [Febrero 2015]. <<http://anothergames.blogspot.com.es/2010/11/el-asesino-de-la-katana.html>>
- Kudler, Amanda. (2014). “Timeline: Video Games” [Cronología]. Barcelona [Marzo 2015] <<http://www.infoplease.com/spot/gamestimeline1.html>>
- Oxford, Nadia. (21 de septiembre de 2011). “Ten Facts About the Great Video Game Crash of ‘83”. Barcelona [Febrero 2015]. <<http://www.ign.com/articles/2011/09/21/ten-facts-about-the-great-video-game-crash-of-83>>
- Cinematronics. “Dragon’s Lair”. (1983). [Videojuego]. Aventura interactiva. MS-DOS, PC.

- Sierra Entertainment. “King’s Quest”. (1984). [Videojuego]. Aventura gráfica. MS-DOS, PC.
- Square Enix. “Final Fantasy VI”. (1994). [Videojuego]. RPG. SNES.
- Square Enix. “Final Fantasy VII”. (1997). [Videojuego]. RPG. PlayStation One.
- Square Enix. “Final Fantasy VIII”. (1999). [Videojuego]. RPG. PlayStation One. Trad: Mangiron, Carmen; López, Eduardo.
- Square Enix. “Final Fantasy IX”. (2000). [Videojuego]. RPG. PlayStation One. Trad: Mangiron, Carmen; López, Eduardo.
- Maxis. “Los Sims”. (2000). [Videojuego]. Simulación. Windows, PC.
- Maxis. “The Sims”. (2000). [Videojuego]. Simulación. Windows, PC.
- Square Enix. “Final Fantasy X”. (2002). [Videojuego]. RPG. PlayStation 2. Trad: Mangiron, Carmen; López, Eduardo.
- Square Enix. “Final Fantasy X-2”. (2003). [Videojuego]. RPG. PlayStation 2. Trad: Mangiron, Carmen; López, Eduardo.
- Square Enix. “Final Fantasy XII: Revenant Wings”. (2007). [Videojuego]. RPG. PlayStation 2. Trad: Mangiron, Carmen; López, Eduardo.
- Gallego Gispert, Marina. (25 de marzo de 2015). “Entrevista a Carme Mangiron”. Bellaterra.
- Letao. (1999). “Final Fantasy VII Game Script” [Transcripción]. Barcelona [Diciembre 2014] <<http://letao.is-a-geek.net/ff7script>>
- K.ta; Elio; Martin. (2001). “Final Fantasy Maniacs – El universo Final Fantasy.” [Página web]. Barcelona [Diciembre 2014] <<http://www.ffmaniacs.com>>
- Riot Games. (2014). “League of Legends”. [Página web]. Barcelona [Abril 2014] <<http://euw.leagueoflegends.com>>
- Blizzard. (2007). “World of Warcraft”. [Página web]. Barcelona [Abril 2014]. <<http://eu.battle.net/wow/es>>
- Asociación Española de Videojuegos. (2015). “Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. [Página web]. Barcelona [Febrero 2015]. <<http://www.aevi.org.es>>
- Elotrolado. (1999). “Historia de los videojuegos – ElOtroLado”. [Cronología]. Barcelona [Enero 2015]. <http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos#Menu_Principal>
- Elotrolado. (1999). “Géneros de los videojuegos – ElOtroLado”. [Glosario]. Barcelona [Enero 2015]. <http://www.elotrolado.net/wiki/G%C3%A9neros_de_los_videojuegos>

- Mitchell, Gayle. (2014). “Video games glossary, terms and lingo. Video gamer types and videogame genres”. [Glosario]. Barcelona [Enero 2015] <<http://www.gamerisms.com/video-games-glossary.html>>
- Stands4 LLC. (2015). “Abbreviations.com”. [Glosario]. Barcelona. [Mayo 2015]. <<http://www.abbreviations.com>>
- Oksiglas. (2015). “Siglas y su significado”. [Glosario]. Barcelona. [Mayo 2015]. <<http://www.oksiglas.com>>
- GalleryHip. (2014). “Pong Arcade | Galleryhip.com”. [Galería de imágenes]. Barcelona [Marzo 2015]. <<http://galleryhip.com/pong-arcade.html>>
- Turnes, Yova. (2015). “GamerDic | Diccionario Gamer en Español”. [Diccionario en línea]. Barcelona [Enero 2015]. <<http://www.gamerdic.es>>
- Facultat d’Informàtica de Barcelona. (2008). “Historia de los videojuegos”. [Cronología] Barcelona [Marzo 2015]. <<http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>>
- Galyonkin, Sergey. (2015). “Final Fantasy VII – SteamSpy - All the data and stats about Steam games.” [Estadísticas de venta]. Barcelona [Febrero 2015]. <<http://steamspy.com/app/39140>>
- Gouskos, Carrie. (2008). “The Greatest Games of All Time: Final Fantasy VII“. [Crítica]. Barcelona [Enero 2015]. <<http://web.archive.org/web/20090205201134/http://uk.gamespot.com/features/6155700/index.html>>
- Barreras, Paco. (2003). “Localización de videojuegos”. [Reportaje]. Barcelona [Diciembre 2014]. <<http://www.meristation.com/dreamcast/reportaje/localizacion-de-videojuegos/1601463/433>>
- The Sims Resource. (1999). “TSR – The Sims Resource – Over 893.000 FREE downloads for The Sims 3, 2 and 1”. [Página de descargas de *mods*]. Barcelona [Abril 2015]. <<http://www.thesimsresource.com>>
- ModTheSims. (2004). “Welcome to Mod The Sims”. [Página de descargas de *mods*]. Barcelona [Abril 2015]. <<http://www.modthesims.info>>
- Unicode, Inc. (1991). “Unicode Consortium”. [Página oficial]. Barcelona [Abril 2015]. <<http://unicode.org>>
- Ligast, Ash. (1999). “Super Mario Bros. (1986) Arcade Box cover art – Mobygames”. [Ilustración]. Barcelona [Mayo 2015]. <www.mobygames.com/game/super-mario-bros/cover-art/gameCoverId,104936/>
- Sony Computer Entertainment Europe. (2015). “Nombres de los componentes – Guía oficial de PS3, Play Station 3”. [Ilustración]. Barcelona [Enero 2015].

<<http://es.playstation.com/ps3/support/general/detail/linked231199/item347961/Nombres-de-los-componentes/>>

- Whitworth, Hugh. “Rise Of the Video Game” [*La Historia de los Videojuegos*]. Whithworth, Hugh; Iverson, Rod; Carbone, Nina; The Beta Brothers. Estados unidos. Discovery Channel. 2007. 47 minutos. Col.
- Trágora Traducciones. (2006). “Traductores de videojuegos | Localización de videojuegos | Empresa de localización de videojuegos”. [Página oficial]. Barcelona [Abril 2015]. <<http://www.tragoratraduccion.com/localizacion-de-videojuegos/>>
- Pink Noise. (2013). “Home – Game Localization | PINK NOISE”. [Página oficial]. Barcelona [Abril 2015]. <<http://www.pinknoise.es/>>
- GameLoc Localisation Services. (2009). “GameLoc, empresa especializada en localización de videojuegos”. [Página oficial]. Barcelona [Abril 2015]. <<http://www.gameloc.net/>>

7. Anexo

6.1. Entrevista a Carme Mangiron

Entrevista realizada a Carme Mangiron, traductora y localizadora de los videojuegos Final Fantasy VIII, Final Fantasy IX, Final Fantasy X, Final Fantasy X-2 y Final Fantasy XII, el día 25 de marzo de 2015 en la Universitat Autònoma de Barcelona, registrada en audio y transcrita posteriormente. Preguntas centradas en el mundo de la localización y más concretamente en la localización de los juegos Final Fantasy para Square Enix (Japón).

¿Trabajas desde casa o desde la sede de alguna empresa?

En el caso de Final Fantasy, trabajaba una temporada en casa, y otra en la empresa. Durante la estancia en la empresa realicé la traducción del videojuego.

¿Qué rutina sigues si trabajas desde tu casa?

Más o menos como en la oficina: calculas el tiempo que tienes, cuánto tienes que traducir, el volumen de palabras... y vas traduciendo desde casa, comentando con tu compañero de equipo, otros traductores, o el coordinador del equipo de localización.

¿Tienes algún tipo de contacto con los creadores del juego que traduces?

Al haber estado tres meses en Japón, al principio se hizo una reunión con los desarrolladores del juego. Además, durante el proceso también se hicieron reuniones más pequeñas para tratar algún que otro tema.

¿Qué es lo más difícil de localizar? ¿Y lo más fácil?

Siempre centrándonos en los videojuegos, la dificultad depende del mismo juego. Tal vez las limitaciones de espacio, que a veces resultan un problema... y los nombres de las técnicas y armas limitándonos a este espacio. Lo más fácil, sin duda, los diálogos... ¡aunque también conllevan sus problemas!

¿Traduces del inglés al español o del japonés al español?

En el caso de Final Fantasy VIII y Final Fantasy IX, al ser para PS1, no tenían audio, y era todo directamente del japonés. A partir del Final Fantasy X, al ser en formato DVD para PS2 aparecieron las voces, y aunque al principio se querían doblar al castellano, al final no hubo presupuesto ni tiempo para ello y todas las voces quedaron en inglés en la versión castellana. Por lo tanto, traducíamos los textos de las voces del inglés, y el texto in-game (los menús, los diálogos...) del japonés.

¿Te surgen muchas dudas a lo largo de la localización de un videojuego?

Depende, siempre encuentras cosas que no sabes cómo llamar o algún problema de comprensión.

¿Dónde o a quién acudes cuando te surge una duda?

Normalmente al compañero del equipo de localización. A veces, ambos acudíamos a otros equipos de localización, porque estábamos traduciendo todos juntos en el mismo sitio, y si no se trataba de un referente cultural o lingüístico, sino cosas como símbolos, nombres o por el estilo, lo preguntábamos al

coordinador de localización, que es el vínculo entre los desarrolladores y los traductores.



¿Cuándo una palabra no tiene equivalente, qué haces?

Tienes que mirarla por todos lados: aunque no tenga equivalente, si es una palabra inventada tal vez la puedas adaptar, transliterar. Y si no, tienes que inventar una que suene bien y encaje en el contexto. Por ejemplo, en Final Fantasy X tenemos el blitzbol que es un deporte inventado: en japonés se pronunciaba britzboru, en inglés blitzball y en español se adaptó el término, blitzbol. Resumiendo, hay tres opciones: adaptar, recrear o inventar.



¿Qué haces cuándo te encuentras con dialectos dentro de los textos?

Un ejemplo es la banda Tantalus de Final Fantasy IX. En el original hay dialectos, es algo muy típico de los videojuegos japoneses y el Final Fantasy IX no era una excepción, así que los adaptamos utilizando dialectos del español. Hubo gente que se quejó por la adaptación, pero en japonés todos tenían un idiolecto o un dialecto muy marcado. Por ejemplo, Ruby en japonés hablaba con un dialecto Osaka-ben, así que en español optamos por darle un acento argentino.



¿Cómo es el proceso de subtitulación de un videojuego?

Se le llama subtitulación pero realmente no estás subtitulando, porque trabajas en un documento de Word en el cual tienes tu guion, y como teníamos las traducciones en inglés, íbamos traduciendo los mensajes. No hay pautas, ni tiempo, ni nada. Te dicen: “Tienes 480 píxeles.”. Calculamos los caracteres que podían caber en esos píxeles e intentamos adaptarnos. Además, dicen “tienes que ocupar lo máximo posible de la primera línea”, en contra de la regla de subtitulación original, en la que la idea es que la mayor parte del texto vaya en la línea inferior para tapar menos la imagen. Acerca del tema de la partición de unidades semánticas y gramaticales, lo hicimos un poco como podíamos, pero la prioridad era encajar todo lo que pudiéramos.



¿Cuál ha sido tu mejor experiencia con la localización?

Me gustó mucho Final Fantasy IX por el tema de los dialectos. Además, como era medio medieval, había todo el cambio de formalidades, que era muy divertido: Steiner trataba a Daga de vos, pero ella le hablaba de tú a tú.



¿Y la peor?

No recuerdo ninguna. Recuerdo que lo que me costó más fue el Final Fantasy VIII, por la mecánica, el carácter de los personajes... además, era la primera vez que traducía un videojuego, pero no lo recuerdo como una mala experiencia, sino más bien como el mayor reto al que me he enfrentado.



¿Cuánto tiempo te dieron de margen para la traducción?

Normalmente te dan unos tres o cuatro meses para traducir, pero el proyecto entero dura alrededor de nueve meses, porque primero te dan un tiempo para familiarizarte con el videojuego jugando en japonés, luego te pasas tres o cuatro meses traduciendo y luego otros tres o cuatro meses de control de calidad. Además, la revisión final dura aproximadamente un mes. Así pues, se puede decir que dura como un embarazo, nueve meses.



¿Sólo recibiste los textos, o recibiste el código del juego? En ese caso, ¿tuviste algún problema con el sistema de codificación de los caracteres?

Al principio del proceso recibíamos los CDs con el juego original, y en algunos

textos todavía había lenguaje de programación, etiquetas de la propia empresa, pero por lo general nos daban un Word o un Excel. No tuvimos ningún problema con el tema de la codificación, y al principio nos daban etiquetas con todos los códigos que había en el juego. Es más, nos facilitaron mucho el trabajo: en el original no había cursiva, pero la pedimos y la hicieron para nosotros. En cuanto a la corrupción de los caracteres, es algo que está muy bien internacionalizado y no nos dio ningún problema.

 **¿Tuviste la oportunidad de jugar o ver partes del juego para entenderlo mejor?**

Sí. Por lo general, es algo que depende del presupuesto y el tiempo que hay. Pero tenías que jugar durante un mínimo de dos semanas, y al principio, con los primeros juegos, incluso un mes. Como Final Fantasy VII fue un desastre a nivel de localización, a partir del Final Fantasy VIII Square Enix presentó el juego antes y puso mucho empeño con la localización y la adaptación.

 **¿Cómo fue trabajar con otra persona (Eduardo López) a la hora de traducir y localizar videojuegos?**

Eduardo era el *team leader*, porque él estaba los nueve meses del proyecto en Japón. De hecho, vive en Japón, pero es argentino, y a veces, como traducíamos al español peninsular, se le colaba alguna cosa. Pero nos entendíamos muy bien. Creo que según el videojuego que vayas a traducir, es mejor trabajar en equipo, especialmente si es un volumen tan grande como Final Fantasy, en mi opinión es mejor trabajar con dos traductores, porque son juegos muy complejos. Además, él me ayudaba con cualquier duda que pudiera tener con el japonés, porque al vivir allí estaba mucho más familiarizado.

 **¿Qué criterio usas a la hora de traducir los nombres de los monstruos y lugares?**

Normalmente la traducción de los topónimos se basaba en transliterarlos y poco más. El nombre de los monstruos... a veces era algo más literal, a veces lo transliterábamos como podíamos. Por ejemplo, el Molbol, que es un monstruo de fuego, en inglés se llamaba Marlboro, como la marca de tabaco, y nosotros lo transliteramos porque nos quedaba bien. Pero nos documentábamos mucho a la hora de buscar los monstruos: nombres griegos, latinos... un poco según nos pareciese, teníamos bastante libertad creativa.

 **¿Traduces o adaptas los nombres de los personajes?**

Depende. Con Yitán, el protagonista de Final Fantasy IX, nos pasó que tuvimos que cambiarle el nombre porque el original japonés era Jitan y en inglés lo cambiaron por Zidane, como el futbolista del Real Madrid, y no queríamos que nos causara ningún problema. Y también nos pasó con otro personaje del mismo juego, Coral Salamander, aunque en su caso el problema era que no cabía el nombre porque solo disponíamos de ocho caracteres. Entonces se hizo un concurso entre todos los equipos de traducción, todos teníamos que proponer un nombre que reflejase alguna de las características físicas del personaje. Todos hicimos propuestas, y al final se eligió un nombre que propuso el equipo italiano: Amaranth, por el color y porque hay una planta que se llama *Amaranthus Caudatus*, que hace una flor roja que es igual que el pelo del personaje. Más tarde, con Lulu de Final Fantasy X, o Penelo del Final Fantasy XII, no nos dejaron cambiar los nombres, ni poner acentos. Creo que cada vez hay más

tendencia a unificar para globalizar e internacionalizar los juegos, y por lo tanto los nombres se mantienen iguales.



¿Has tenido problemas con alguna expresión o nombre?

Si. Un ejemplo es la última frase de Final Fantasy X, que en japonés es *arigato*, que significa “gracias”, pero por temas de subtitulación en inglés se tradujo como “I love you”. También está el Concierto de la Llanura de los Rayos, que en japonés era *Kaminari no heigen raibu*, pero los americanos lo llamaron “Yunapalooza” por hacer un juego de palabras con el Lollapalooza, que es un concierto que se hace allí y es muy conocido. Pero pensamos que aquí, al no ser tan conocido, el público no captaría la referencia, y lo dejamos como “Concierto de la Llanura de los Rayos”. Pero nada grave o problemático. Por lo general, tenemos más problemas cuando hay que traducir de la versión americana, porque lo cambian tanto que es demasiado americano y no va bien para la traducción castellana. Pero entonces volvemos a la versión en japonés.



¿Cómo conseguiste ponerte en contacto con la empresa creadora del videojuego?

Fueron ellos quienes se pusieron en contacto conmigo. Era otra época, estamos hablando de 1998, y había muy poca gente con la combinación de idiomas japonés-español. El Final Fantasy VIII lo hicieron a través de la agencia irlandesa Berlitz. Esta agencia empezó a buscar gente, llamaron aquí, a la universidad, la profesora de japonés dio unos cuantos nombres y me llamaron. Hicimos la prueba unas diez personas, y nos seleccionaron a dos. ¡Fue pura suerte!



¿Hay alguna clase de control de calidad, corrección de ortografía... después de tu trabajo?

Sí. Esto ya no enfocado a Square Enix y Final Fantasy, sino a la mayoría de empresas. Si trabajas de forma interna, cuando terminas tu compañero y tu revisáis vuestro trabajo mutuamente, y luego hay un equipo externo de revisores, siempre. Una vez revisado se hace la implementación del juego, y una vez implementado hay un equipo de control de calidad lingüística, no sólo de funcionalidad. Entonces, volviendo al caso de Final Fantasy, no sólo los traductores juegan a la versión traducida, sino que hay un equipo de cinco o seis personas haciendo la revisión lingüística. En el caso del equipo de Square Enix, no cambiaban nada, simplemente hacían comentarios y propuestas y el localizador decidía si cambiarlo o dejarlo igual.



¿Has traducido FFXI? En ese caso, ¿qué dificultades supuso para ti traducir un juego online?

No, porque era un juego online y no se tradujo al castellano, sólo al inglés y al japonés. De momento, los juegos online sólo están en inglés. Pero el que sale dentro de poco, Final Fantasy XIV, sí estará en castellano.



¿Cuál es la peor traducción de un juego con la que te has encontrado?

Final Fantasy VII, sin duda alguna. Es el juego que tiene más errores, es una cosa horrible. Pese a ello, hay muchísima gente que dice que es el mejor Final Fantasy, y eso me hace plantearme qué es la calidad de un videojuego. ¿Es la historia, la dinámica de juego, la calidad lingüística? ¿Tal vez nosotros como traductores damos más importancia a la calidad lingüística que un jugador que no se fija tanto? Esta pregunta parece que todavía no tiene respuesta. Pese a ello,

conozco a gente que ha dejado de jugar a Final Fantasy XII porque decían que “no hay quien entienda esto”.

 **Volviendo la vista atrás, ¿hay alguna cosa que cambiarías de la localización de algún Final Fantasy que hayas realizado?**

Sí. Por ejemplo, el cambio del nombre de Yitán a mí no me terminó de gustar nunca, pero es lo que pasa a veces cuando trabajas en pareja. Tal vez le pondría otro nombre. Estoy segura que hay algunas cosas que cambiaría, por ejemplo, me gusta más Artemisa que Ultimecia. Hay cosas que cambiaría, sí, pero también hay cosas que no. Por ejemplo, en Final Fantasy VIII se quedó “tí” con acento, y eso es un error monstruoso, pero no lo pudimos cambiar. Algún monstruo, alguna cosa... pero nada grave. Creo que lo hicimos lo mejor que pudimos.

 **¿Qué problemas de accesibilidad te has encontrado?**

Nos encontramos que en japonés para aceptar se utiliza el botón Círculo, y pedimos que lo cambiasen a la X. Había habido mucho lío con los jugadores, porque estaban cambiados el maru (Círculo) y el batsu (X). Pero en este sentido no, creo que sólo esto. En el sentido más tradicional, como son juegos subtítulados son muy accesibles para jugadores con discapacidades auditivas, por ejemplo.

 **Así a grandes rasgos, ¿de dónde sacas la información?**

A grandes rasgos, de todos lados: juegos de rol, mitología, *Mitrillo*, divinidades, juegos de mesa... siempre revisando varios sitios. Vaya, que no hay una biblia a la que te puedas referir. Se trata de tener curiosidad e ir mirando. Pero hay que ir con cuidado con el tema del copyright.

6.2. Conceptos que aparecen en el trabajo

AEVI – Siglas de la Asociación Española de Videojuegos. <http://aevi.org.es>

Huevo de pascua – Algo oculto en un videojuego que no es relevante en el mismo juego, como una frase, un dibujo... a menudo son referencias a otros videojuegos o películas de culto. *Easter egg*.

Third party – Son empresas que desarrollan sus propios videojuegos y luego los venden, sin trabajar para ninguna firma en particular.

Jugabilidad – la facilidad con la que se puede jugar a un videojuego, no es un nivel de dificultad, sino lo sencillas o complicadas que resultan las mecánicas de este. *Playability*.

Cinemáticas – son secuencias de vídeo introducidas en el videojuego, normalmente para mostrar partes de la historia. *Cinematics*.

RPG – Siglas de *role-playing game*, juego de rol en el que el jugador toma el papel de un personaje y actúa poniéndose en el lugar de este.

MS-DOS – Acrónimo de *MicroSoft Disk Operating System*. Sistema operativo anterior a Windows, que viene integrado en este como consola de comandos.

FPS – First-Person Shooter, clase de videojuego muy popular que trata de disparar a unidades con visión en primera persona.

Mods – Diminutivo de *modifiers*, son programas externos a los desarrolladores de un videojuego que editan el código del juego para realizar cambios en este, por ejemplo la inserción de nuevos peinados para un jugador o de un mini-juego.

MMORPG – Siglas de Massive Multimedia Online Role Playing Game, es un videojuego de rol en línea con una gran masa de jugadores, por ejemplo World of Warcraft.

Software - son los programas que se pueden instalar en la memoria interna de un ordenador.

Menú contextual – Menú que aparece en los juegos y cambia según el contexto o las acciones realizadas por el jugador. *Contextual menu*.

Multi – Abreviatura de *multilanguage*. Es el sistema que incluyen la mayoría de juegos, especialmente para ordenador, que permite al jugador elegir entre varios idiomas. Usualmente los idiomas a elegir incluyen inglés, alemán, español, italiano, francés, ruso, coreano, chino y japonés.