
This is the **published version** of the text:

Pruñanosa Cabezas, Rubén; Mangiron i Hevia, Carme, dir. Análisis comparativo de las traducciones inglesa y española del videojuego japonés 'Phoenix Wright : Ace Attorney'. 2016. (842 Grau d'Estudis de l'Àsia Oriental)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/160625>

under the terms of the  ^{IN}
COPYRIGHT license

Facultat de Traducció i d'Interpretació

Grau d'Estudis d'Àsia Oriental (japonès)

Treball de fi de grau
Curs 2015-2016

**Análisis comparativo de las traducciones
inglesa y española del videojuego
japonés "Phoenix Wright: Ace Attorney"**

Rubén Pruñanosa Cabezas

NIU 1330580

Dades del TFG

Anàlisi comparatiu de les traduccions anglesa i espanyola del videojoc japonès “Phoenix Wright: Ace Attorney”

Autor: Rubén Pruñanosa Cabezas

Tutora: Carme Mangiron

Centre: Facultad de Traducción e Interpretación

Estudis: Estudios de Asia Oriental (japonés)

Curs Acadèmic: 2016

Paraules clau

Traducció, Localització, Videojocs, Blending, Phoenix Wright, Capcom, Nintendo

Resumen del TFG

Al llarg d'aquest treball s'analitzarà la localització (adaptació d'una obra digital a una llengua i una cultura diferents) d'un videojoc (Phoenix Wright: Ace Attorney) des del punt de vista d'un estudiant d'Àsia Oriental. Per a això, es començarà amb una breu història de la localització, així com un breu marc teòric, per després passar a l'anàlisi comparatiu, on es veurà l'obra en castellà, anglès i japonès, i es compararan les 3 traduccions per veure quines decisions es han pres i com aquestes poden afectar a l'experiència de joc, entre altres coses.

Aquesta anàlisi permetrà també, encara que de forma secundària, analitzar el procés creatiu de la localització, on l'equip haurà de decidir quin enfocament prendre i quins canvis realitzar per tal d'adaptar un producte a una audiència determinada (en aquest cas els joves dels Estats Units i d'Espanya).

Aviso Legal

© Rubén Pruñanosa Cabezas, Barcelona, 2016. Tots els drets reservats. Cap contingut d'aquest treball pot ésser objecte de reproducció, comunicació pública, difusió i/o transformació, de forma parcial o total, sense el permís o l'autorització del seu autor/de la seva autora

Datos del TFG

Análisis comparativo de las traducciones inglesa y española del videojuego japonés "Phoenix Wright: Ace Attorney"

Autor: Rubén Pruñanosa Cabezas

Tutora: Carme Mangiron

Centro: Facultad de Traducción e Interpretación

Estudios: Estudios de Asia Oriental (japonés)

Curso Académico: 2016

Palabras Clave

Traducción, Localización, Videojuegos, Blending, Phoenix Wright, Capcom, Nintendo

Resumen del TFG

A lo largo de este trabajo se analizará la localización (adaptación de una obra digital a un idioma y una cultura diferentes) de un videojuego (*Phoenix Wright: Ace Attorney*) desde el punto de vista de un estudiante de Asia Oriental. Para ello, se empezará con una breve historia de la localización, así como un breve marco teórico, para luego pasar al análisis comparativo, donde se verá la obra en castellano, inglés y japonés, y se compararán las 3 traducciones para ver qué decisiones se han tomado y como estas pueden afectar a la experiencia de juego, entre otras cosas.

Este análisis permitirá también, aunque de forma secundaria, analizar el proceso creativo de la localización, donde el equipo deberá decidir qué enfoque tomar y qué cambios realizar con tal de adaptar un producto a una audiencia determinada (en este caso los jóvenes de los Estados Unidos y de España).

Aviso Legal

© Rubén Pruñanosa Cabezas, Barcelona, 2016. Todos los derechos reservados. Ningún contenido de este trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión y/o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la autorización de su autor/a.

TFG data

Comparative analysis of the English and Spanish translations of the Japanese videogame “Phoenix Wright: Ace Attorney”

Author: Rubén Pruñanosa Cabezas

Tutor: Carme Mangiron

Center: Facultad de Traducción e Interpretación

Studies: Estudios de Asia Oriental (japonés)

Course: 2016

Keywords

Translation, Localizations, Videogames, Blending, Phoenix Wright, Capcom, Nintendo

TFG summary

Throughout this work I will analyze the localization (adaptation of a digital work into a different language and culture) of a videogame (Phoenix Wright: Ace Attorney) from the viewpoint of an East Asian Studies student. For this matter, I will start with a brief explanation of the history of localization, as well as a brief theoretical environment, so as to follow with the comparative analysis, where the spanish, english and japanese work could be seen, and the 3 translations will be compared so as to see which decisions were made and how they can affect the game experience, among other things.

This analysis will also, although secondarily, analyze the creative process of the localization where the team must decide which approach to take and what changes to make so to adapt a product to a specific audience (in this case the youth of the United States and Spain).

Legal notice

© Rubén Pruñanosa Cabezas, Barcelona, 2016. All rights reserved. None of the content of this academic work may be reproduced, distributed, broadcast and/or transformed, either in whole or in part, without the express permission or authorization of the author

Índice

1. Introducción.....	6
2. Marco teórico	9
2.1. Los inicios de la localización	9
2.2. La localización de juegos digitales y el blending	11
2.3. El proceso de localización	13
2.4. La localización de la Saga Ace Attorney	14
2.4.1. Versiones de los juegos.....	15
3. Análisis comparativo de Phoenix Wright: Ace Attorney	17
3.1. Aspectos y cambios generales de la localización	18
3.1.1. El lugar y los gráficos de los escenarios.....	18
3.1.2. Personalidad de los personajes	19
3.1.3. Los nombres	21
3.1.4. Cambios en el texto	22
3.1.5. Las apariencias de algunos ítems.....	24
3.1.6. Voces de los personajes y sus respectivos globos de texto	26
3.2. Ejemplo práctico: Análisis de extractos	28
3.2.1. Extracto 1: Antes del primer juicio	28
3.2.2. Extracto 2: Presentación de Phoenix y de su primer caso	32
3.2.3. Extracto 3: Empieza el juicio... ..	35
3.2.4. Extracto 4: Tras el juicio	38
3.2.5. Extracto 5: La ropa de Maya	40
4. Conclusión.....	42
5. Bibliografía	45
Anexo 1: Referencias de videojuegos	46
<i>Crash Bandicoot (1996)</i>	46
<i>Final Fantasy (1987)</i>	46
<i>Gyakuten Kenji 2 (2011)</i>	46
<i>Ôkami (2006)</i>	46
<i>Phoenix Wright: Ace Attorney (2005)</i>	47
<i>Pong (1972)</i>	47
<i>Super Mario Bros (1985)</i>	47
<i>Animal Crossing: New Leaf (2012)</i>	47

<i>Pokémon XY (2013)</i>	48
<i>Zero Wing (1989)</i>	48
<i>Ghost n' Goblins (1985)</i>	48

1. Introducción

¿Qué se puede decir acerca de los videojuegos? Hoy en día, han crecido hasta alcanzar una fama inimaginable. Se han convertido en parte de nuestra vida diaria, y han llegado a abarcar una gran variedad de ámbitos en nuestra sociedad, al igual que otros medios como las películas, la literatura, o incluso los deportes. Se han llegado a crear videojuegos para entrenar a soldados e incluso obras artísticas que buscan despertar en el jugador nuevas e intensas emociones.

Junto a los juegos en sí, localizar o traducir estas obras ha ido ganando cada vez más importancia hasta convertirse en un pilar fundamental del sector y en una de las piezas esenciales para su buen funcionamiento y su comprensión. Este es el motivo que me lleva a hacer este trabajo, con el que pretendo adentrarme de forma más profesional en esta parte tan importante del proceso creativo.

Mi principal objetivo al realizar este trabajo es analizar la localización de los videojuegos japoneses, para estudiar algunos de los posibles motivos que yacen detrás de determinadas decisiones, que en muchos casos pueden parecer meramente estéticas. Me centraré en las traducciones japonesa e inglesa, y así podré comprobar cómo se han tratado los referentes culturales y otros aspectos de la localización como la adaptación de algunos fragmentos que puedan generar controversia. Se trata de ver más allá y ponerme en la piel del equipo de localización de un videojuego, en este caso del de *Phoenix Wright: Ace Attorney* (Capcom, 2005), que será el objeto de estudio de este trabajo. ¿Por qué se cambiaron los nombres de los personajes? ¿Por qué se tradujo el título del juego? Comprender mejor estas cuestiones puede ayudarme a entender estas y otras decisiones técnicas.

Como objetivo secundario, este estudio me ayudará a entender mejor cómo funciona el proceso de localización cuando se trabaja con culturas tan lejanas como la japonesa y la anglosajona o hispana.

Este trabajo consistirá principalmente en un análisis comparativo entre las diversas traducciones del ya mencionado *Phoenix Wright: Ace Attorney* (aunque también se prestará algo de atención a otros juegos de la saga). Los análisis comparativos son muy útiles, puesto que permiten analizar las diferencias e incluso las

semananzas entre los tres idiomas que utilizaré en el trabajo y entre los procesos de adaptación cultural llevados a cabo durante el proceso de localización. ¿Cuáles son estas tres lenguas? El japonés, el inglés, y el español.

Phoenix Wright: Ace Attorney es un videojuego de Capcom, y el primero de la saga *Ace Attorney*, que lleva en pie desde la *Game Boy Advance* y ha sobrevivido a varias generaciones de consolas. Sin embargo, la versión utilizada para el trabajo será una remasterización, ideada para la consola *Nintendo Dual Screen* (o *Nintendo DS*) y salida al mercado Europeo el 16 de Marzo de 2006, 5 años después del original de *Advance*. Creo que este juego es perfecto para el trabajo, puesto que se trata de una aventura gráfica con muchos elementos de la cultura japonesa, desde personajes hasta escenarios. *Phoenix Wright: Ace Attorney* incluye además algunos elementos de la novela visual, lo que significa que el texto es constante y contiene múltiples referencias culturales. Dicho de otro modo, es un juego repleto de texto y difícil de localizar.

El método de análisis será el siguiente: Se cogerán varios fragmentos cortos de la obra (sobre todo del principio, donde se asentarán las bases de la localización) y se analizará la estructura del diálogo, su traducción y su adaptación. Con esto se pretende cumplir con los objetivos mencionados anteriormente: comprender los posibles motivos detrás de estas traducciones. Otro punto importante del análisis es ver cómo se ha enfocado la localización de este videojuego, y ver si se ha traducido directamente del japonés o desde el inglés, como ocurre con algunos de los juegos lanzados durante la primera década del 2000.

Para finalizar, este punto, es necesario hablar sobre los materiales usados en el estudio del videojuego. Podría utilizarse una copia original del juego junto a una *Nintendo DS*, pero la obra en cuestión sólo permite un archivo de guardado y cambiar de idioma puede ser muy inconveniente (además, habría que comprar varias versiones del mismo juego). Por esta razón, se optará por usar el emulador DeSmuMe (versión 0.9.11). Gracias a este *software*, será posible tener abiertas varias instancias del juego a la vez, y realizar capturas de pantalla con más facilidad, así como tener varios

archivos de guardado. De este modo se logrará agilizar el trabajo, pero sin dejar de usar el producto original.

2. Marco teórico

Con tal de analizar la localización de un juego, debe hablarse primero de todo el marco teórico que rodea a la localización desde sus orígenes. Por esta razón, a lo largo de este punto se realizará una investigación y recopilación de material acerca de las traducciones de videojuegos, cómo se realizan y cuáles son sus aspectos más importantes. Cabe destacar que toda la información vista en esta parte del trabajo será extraída de los libros *Localization of Digital Games: The Process of Blending for the Global Games Market Technical Communication* (Thayer & Kolko, 2004), *Game Localization Handbook* (Deming O'Malley & Chandler Maxwell, 2011) y *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry* (Mangiron & O'Hagan, 2013).

2.1. Los inicios de la localización

A pesar de que empezaron siendo una forma de entretenimiento simple, los videojuegos apasionaron a un gran grupo de personas, muchas de las cuales dedicaron su vida a la realización de nuevas obras. A medida que los años fueron avanzando, el espectro de este tipo de pasatiempo fue ampliándose más y más. Las nuevas tecnologías permitieron poner en práctica ideas más complejas, mientras que la original mente de los desarrolladores ayudó con la creación de sistemas cada vez más originales y complejos hasta llegar a la actualidad.

Al principio, los videojuegos se desarrollaron sobre todo en los Estados Unidos y en Japón, y contenían poco o ningún texto más allá de *Start* o *Insert Password*. Sin embargo, a medida que las tramas y las mecánicas de juego fueron haciéndose más profundas, se incluyó una mayor cantidad de texto. Producir videojuegos se fue volviendo cada vez más caro y complejo, y llegados a cierto punto surgió una necesidad vital: la traducción y adaptación. Mediante esta, los juegos llegarían a gente de otros países, haciendo los videojuegos más rentables y mucho más globales.

Así, juegos como *Pong* (Atari, 1972) (uno de los primeros juegos, sin apenas texto) han dejado lugar a otros títulos mucho más complejos. A medida que la historia de los videojuegos ha avanzado, también ha aumentado el número de palabras

encontradas en ellos. *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), ya en 1985, usaba texto para explicar su historia, aunque de forma muy escueta. *Final Fantasy* (Squaresoft, 1987) y otros juegos de rol añadieron una cantidad importante de texto. El mundo de los videojuegos pasó página y, por primera vez, se requirió la ayuda de un nuevo servicio con tal de poder lanzar juegos de forma incluso simultánea en varios países¹. Estoy hablando, sin duda alguna, de la traducción de videojuegos, o como se la suele denominar, la *localización*.

A primera vista localizar un videojuego puede parecer algo fácil, y la verdad es que en estos primeros pasos de la industria solían ser las propias compañías (a menudo japonesas, que traducían sus juegos únicamente al inglés) quienes realizaban sus localizaciones². El texto en muchos de los juegos de la época no consistía en más de diez o veinte líneas y se producían multitud de errores, algunos de los cuales han ganado mucha fama. El final de *Ghost n' Goblins* (Capcom, 1985), por ejemplo, se ha convertido en todo un hito de internet junto a otras traducciones memorables como el *All*



Figura 1. Final de *Ghost n' Goblins*

your base belong to us de *Zero Wing* (Toaplan, 1989). Sin embargo, el propósito de estas primerizas y rudimentarias traducciones no era sino el de permitir a los jugadores de todo el globo disfrutar de la obra.

Esto no es suficiente en el mundo actual. Como ya se ha comentado, el uso de los videojuegos abarca hoy gran parte de la sociedad (Entertainment Software Association, 2015); estos no deben ser tomados a la ligera. Una mala traducción puede resultar no sólo en un fracaso en ventas, sino en multitud de polémicas.

¹ Lanzar un juego a nivel mundial o Sim-Ship es un proceso muy complejo que requiere de una traducción que funciona junto al desarrollo del producto, y una gran internalización (Deming O'Malley & Chandler Maxwell, 2011). Uno de los lanzamientos a nivel mundial más conocidos de la historia reciente, *Pokémon XY* (2013, Nintendo) tuvo un gran éxito debido a este innovador modelo de publicación.

² Este dato es claramente visible al ver los errores producidos (tabla 1), típicamente japoneses, y al revisar los manuales y cajas de los videojuegos, donde no aparecen traductores.

Un juego actual, que utiliza el texto y el lenguaje como método primario para transmitir su mensaje, requiere de una localización profesional que vaya más allá de una traducción literal, y que lleve en algunos casos a englobar aspectos como la edición de gráficos o la adaptación de guiones. Sin embargo, en otras ocasiones es preferible no adaptar la cultura. En *Ôkami* (Clover Studio, 2006), por ejemplo, la cultura y la tradición japonesas son uno de los focos principales de la historia y uno de sus grandes atractivos. Así, la localización de este juego deberá explotar esta idea y magnificarla, hacer que el mundo del juego sea percibido como exótico y mágico por sus jugadores. Esta es la mayor diferencia entre las palabras localización y traducción: una traducción consiste en pasar un texto de un idioma a otro, pero una localización va mucho más allá, adaptando gráficos, guion e incluso personajes. Por razones estéticas, este trabajo usará ambos términos de forma intercambiable.

2.2. La localización de juegos digitales y el blending

Según la LISA³, la localización puede definirse como el acto de coger un producto y hacerlo lingüística y culturalmente apropiado para la región en la que se venderá y que lo usará (Esselink, 2000). Esta definición es realmente vaga y puede aplicarse también a la traducción. Sin embargo, ha ido evolucionando, y a pesar de que en un principio se hablaba únicamente de *software*, ahora se habla de un producto mucho más amplio, que puede englobar desde procesadores de texto hasta videojuegos, y que puede ser vendido a nivel global. Es en este tipo de productos en lo que radica la verdadera diferencia entre una *traducción* y una *localización*: la segunda busca una perfecta interacción entre el usuario y el producto final, por lo que se debe prestar especial atención a detalles como las divisas usadas o el set de caracteres (una localización del inglés al español requiere un set de caracteres diferentes, con tildes y nuevos símbolos), entre otras cosas. Todos estos elementos proceden de la base de la localización, que es la traducción de software, y se han ido adaptando a los videojuegos a medida que ha avanzado el tiempo, hasta crear un nuevo nivel de

³ “Localization Industry Standards Association”. Esta asociación dejó de existir en el año 2011, aunque sentó algunas bases importantes.

localización que será explicado a medida que avance este punto (Mangiron & O'Hagan, 2013).

Esta nueva profundidad implica además la adición de nuevas ideas al proceso de traducción de un producto. Ideas como *globalización* o *internalización* conforman un nuevo punto de vista que pretende crear un producto teniendo en mente que va a ser adaptado y utilizado por gente de todo el mundo, cambiando todo el proceso de producción desde el principio. Volviendo a la idea del set de caracteres: un producto internalizado será diseñado y desarrollado de forma que este set pueda ser cambiado por otros con el mínimo esfuerzo posible.

A medida que la importancia de los *juegos digitales*, un término que se refiere a los juegos de ordenador y de consolas, ha ido aumentando, la industria se ha visto en la necesidad de aplicar estos principios de un modo diferente. Un videojuego es más complejo que un procesador de texto, por ejemplo, y requiere un proceso de localización diferente y más meticuloso. La trama, el tema, los personajes... todos estos elementos deben ser recreados y reimaginados para otras culturas sin perder su esencia. En estos casos, se debe utilizar la localización moderna, o el proceso que Kennerly definió en 2001 como *blending*⁴. Esta técnica implica un mayor trabajo y costes, puesto que requiere la reescritura de la narrativa del juego a modo que este sea más comprensible que el original para una cultura objetivo, y venda más (Thayer & Kolko, 2004).

Este *blending* implica también la creación de nuevos gráficos que apoyen la nueva narrativa, en caso de que los originales no se correspondan con las nuevas ideas⁵. Así, mientras algunos juegos apenas ven cambios, otros tendrán que reescribirse para encontrar un lugar en el mercado local (éste será el caso de *Phoenix Wright: Ace Attorney*).

⁴ "Blending es el proceso de adaptación cultural llevado a cabo cuando la historia, personajes o el tema principal de un juego deben sufrir revisiones significativas para otras culturas" (Kennerly, 2001)

⁵ Al cambiar la narrativa de un juego, es posible que también haya que revisar la parte visual para que se corresponda con esta. Por ejemplo, en *Animal Crossing: New Leaf* (Nintendo, 2012), el equipo de localización tuvo que adaptar el evento de fin de año para el mercado español, y para ello diseñaron un objeto llamado "uvas" y lo introdujeron tanto en el texto del juego como en la interfaz gráfica.

Thayer y Kolko ofrecen un perfecto ejemplo de *blending*: *Crash Bandicoot* (Naughty Dog, 1996). Este juego, diseñado en los Estados Unidos, era “demasiado americano”, así que la prensa japonesa predijo su fracaso. El equipo de localización, sin embargo, lo adaptó a la cultura japonesa. En primer lugar, bajaron la dificultad del juego y le pusieron *tips*, mensajes para ayudar a los jugadores más novatos. Además de esto, se cambió la apariencia y la voz del personaje principal para hacerlo más amigable: Se le cambiaron los ojos y su estética general, y se le añadió un dedo extra para evitar comparaciones con los *yakuza*⁶ (Mangiron & O'Hagan, 2013). De este modo se adecuó el juego a un nuevo mercado no disponible anteriormente, los niños del país nipón. Finalmente, se hicieron algunas campañas publicitarias e incluso un manga sobre el videojuego con el objetivo de convertir a Crash, el personaje principal, en un clásico japonés, y familiarizar al público del país con el diseño y la voz del famoso marsupial. Tras la localización, el juego tuvo un apabullante éxito en el país, vendiendo más de 900000 copias.

2.3. *El proceso de localización*

Como ya se ha visto en el ejemplo anterior, llevar a cabo una localización es un proceso largo y costoso. Está estructurado en varias fases y puede seguir dos grandes modelos: la *localización externalizada*, o la localización *In-House*. Ambos procesos dependen de si la empresa decide contratar a una empresa externa para que traduzca (este es el caso de *Phoenix Wright: Ace Attorney*, traducido externamente por la empresa Bowne Global). Una localización interna es mucho más costosa que una externa, pues implica tener una empresa más amplia, aunque da lugar a un proceso de traducción que puede realizarse junto al desarrollo del producto (hecho que otorga mayor facilidad para las *sim-ships*) y es mucho más controlado. La traducción externa es menos costosa aunque implica un menor control del videojuego y sus características. Ambos modelos pueden ser exitosos, y la decisión final dependerá sobre todo del capital y de la filosofía de la compañía que produzca el juego.

⁶ Es normal que a los miembros de este grupo les falten dedos, puesto que si cometen una falta grave o quieren abandonar el grupo deben cortarse un dedo y entregárselo al jefe del clan.

Antes de empezar la traducción es necesario disponer de todos los materiales necesarios para llevarla a cabo. Para empezar, se requiere el texto que se verá en el videojuego, y que será la base de la localización. Sin embargo, también serán necesarios los gráficos, el material impreso (posters y cualquier material promocional, etc), así como todo el audio y video disponible. En definitiva, la empresa pondrá en manos del equipo no sólo lo necesario para traducir, sino también todo aquello que pueda servir de apoyo al equipo.

En un principio es necesario hacer un estudio de mercado y, de salir rentable, elegir una estrategia global de traducción. Todo esto entra en un proceso muy riguroso definido por O'Hagan y Mangiron como la *pre-localización*; durante este proceso se verá si es viable traducir un producto, y si la empresa da luz verde al equipo. Tras esto, hay que adaptar el juego, aunque el propio proceso de localización está dividido en varios pasos secundarios: la traducción (trasladar las palabras del juego de un idioma a otro), la edición y finalmente la grabación; según el enfoque decidido, estos cambios pueden ser muy variados, y es difícil clasificarlos. El caso de *Crash Bandicoot* muestra que en algunas ocasiones hay que ir más allá y cambiar aspectos centrales, como ocurre con la dificultad, mientras que en otros casos como puede ser *New Super Mario Bros* (Nintendo, 2009) el trabajo es mucho menor. Una vez terminado el proceso principal, se procederá a terminar de construir el producto final en lo que se conoce como la *post-localización*, y de ahí se procederá a entregar una versión de prueba, que de recibir el visto bueno será lanzada al público.

El proceso de localización no acaba ahí, sin embargo: la *producción* y *distribución* del juego también son aspectos importantes de la imagen, y es en este punto donde se suele decidir si un juego tendrá éxito o no, dada la gran importancia de los medios en la actualidad. La campaña de *marketing* es así un punto que no debe ser olvidado, puesto que resulta decisiva para el éxito de un producto.

2.4. La localización de la Saga Ace Attorney

La saga de abogados *Ace Attorney* empezó en el 2001, cuando su creador Shu Takumi estaba buscando alguna forma de desarrollar un título donde el jugador debería buscar contradicciones en el discurso de los personajes. A día de hoy (mayo de

2016) existen más de 15 entregas o adaptaciones de la saga, con 5 juegos principales y algunos *spin-offs* (Universal Videogame List, 2001).

Los tres primeros títulos de la saga aparecieron sólo en Japón, y fue a raíz de un posterior *remake* para la Nintendo DS que se decidió localizar el juego. Esto ocurrió principalmente debido a que la versión japonesa de *Ace Attorney* para Nintendo DS incluía el inglés como idioma jugable, y fue importada por multitud de personas (Matsukawa, 2007).

Así, la saga empezó a ser localizada, y posteriores títulos podrían encontrarse en varios idiomas. Sin embargo, a pesar de seguir lanzando juegos, el interés general del público no-japonés en la vida de Phoenix fue disminuyendo, lo que hizo que algunos *spin-offs* como *Gyakuten Kenji 2* (Capcom, 2011) hayan quedado sin traducir.

Este movimiento por parte de Capcom no ha ayudado a la saga, que sigue en declive. Una prueba importante de esto es que los juegos de Phoenix y compañía ya no son localizados a los diferentes idiomas europeos (español, francés, italiano...) ⁷, habiendo dos únicas versiones: la inglesa, y la japonesa. ¿El principal motivo? Aparentemente, una falta de interés general por parte del público que se suma al alto coste de traducir un juego tan centrado en su narrativa y comedia (Anderson, 2013).

2.4.1. Versiones de los juegos

Al existir ya una traducción al inglés (la que venía incluida en la versión japonesa de *Phoenix Wright: Ace Attorney* para DS), todo el proceso de localización a otros idiomas se hizo a partir de esta traducción ya existente. Esto es un fenómeno común, puesto que existen muchas ocasiones donde las traducciones a otros idiomas se inician tras terminar la inglesa.

Título occidental	Título japonés	Año de salida original (sin contar remakes)
<i>Phoenix Wright: Ace Attorney</i>	<i>Gyakuten Saiban</i>	2001
<i>Phoenix Wright: Ace Attorney: Justice for All</i>	<i>Gyakuten Saiban 2</i>	2002
<i>Phoenix Wright: Ace</i>	<i>Gyakuten Saiban 3</i>	2004

⁷ El primer juego traducido únicamente al inglés fue *Phoenix Wright: Ace Attorney -Dual Destinies-* (Capcom, 2013)

<i>Attorney: Trials and Tribulations</i>		
<i>Apollo Justice: Ace Attorney</i>	<i>Gyakuten Saiban 4</i>	2007
<i>Phoenix Wright: Ace Attorney -Dual Destinies-</i>	<i>Gyakuten Saiban 5</i>	2013

Tabla 1. Títulos y traducciones

El resultado de este proceso, muy utilizado durante el desarrollo de juegos para Nintendo DS, fue que al final acabó habiendo dos grandes versiones cada juego de la saga (la “occidental” y la japonesa). En el caso de la primera entrega existe *Gyakuten Saiban*, la versión japonesa (con opción a inglés como idioma jugable), y *Phoenix Wright: Ace Attorney*, la versión “occidental”. Dicha versión occidental contiene a su vez dos versiones: La europea (también conocida como E o EU y disponible en alemán y francés o italiano y español), y la americana o USA (en inglés). Las diferencias entre las dos versiones occidentales, más allá del idioma del texto, son mínimas; por este motivo, se hablará de “versión occidental” para los cambios generales, y se especificará (USA o EU) para los cambios más minuciosos.

Como será obvio al ver los títulos, tanto la versión japonesa como las occidentales emplean su propia nomenclatura en cuanto a títulos, lo que puede llegar a provocar confusiones (ver figura 2). La japonesa, mucho más simple, se basa en un sistema numérico, en contraste a los títulos americanos, que hacen referencia a la trama de cada entrega.



Figura 2. Portada de la versión japonesa

3. Análisis comparativo de Phoenix Wright: Ace Attorney

Como comenta Janet Hsu, trabajadora que lleva más de 9 años en el equipo de localización de la saga *Ace Attorney*, hay diversas formas de enfocar la traducción de un título de este tipo. Se puede optar por una localización parcial, con algunos cambios que ayuden a entender la cultura; una traducción más literal, directa del japonés; o, finalmente, una localización completa, totalmente diferente del producto original.

Cuando Janet entró en el equipo de Capcom Japón, ya se había decidido que la opción tomada sería la tercera. ¿El motivo? A pesar de no mencionar directamente el lugar de residencia de Phoenix, un truco horario en el primer caso de la saga desvelaba que, en efecto, la acción ocurría en Japón.

Como puede resultar obvio, el no mencionar el lugar de los hechos hace que este puzle, que requería que el jugador demostrara que un reloj estaba retrasado en el momento del crimen, fuera imposible o muy difícil. Un jugador japonés daba por supuesto que Phoenix vivía en el país del sol naciente, pero un jugador estadounidense tendría serios problemas para llegar a la misma conclusión. Así, se decidió cambiar completamente el *setting* de la saga: *Ace Attorney* ocurriría en Los Ángeles, California (Hsu, 2014).

Este hecho aparentemente aislado cambiaría drásticamente la dirección tomada por el equipo de localización⁸. Esto se debe principalmente a la base humorística de una saga que pretendía sacar una sonrisa a sus jugadores mediante referencias y un humor muy peculiar. Con tal de crear una California creíble y hacer que los jugadores a los que iba enfocado el juego (una audiencia joven y casual, sin conocimientos sobre Japón) se sintieran como en casa, se inició un sistema de cambios muy complejo que llegó a revisar partes enteras del guion.

A partir de aquí se procederá a analizar estos cambios de forma práctica, utilizando como ejemplo líneas y hechos del primer juego de la saga, llamado *Phoenix Wright: Ace Attorney*.

⁸ Al menos hasta la localización de *Ace Attorney Investigations* y *Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies*, que optaron por una localización más suave, dejando varios elementos japoneses.

3.1. Aspectos y cambios generales de la localización

3.1.1. El lugar y los gráficos de los escenarios

Como ya se ha comentado en la introducción a este punto, el mayor cambio que existe entre *Phoenix Wright: Ace Attorney* (versión occidental) y *Gyakuten Saiban* (versión japonesa) es el lugar en el que ocurren los hechos. Es interesante que este cambio, que condiciona y está relacionado con todos los demás, no se note en ningún momento, puesto que se refiere a un hecho no mencionado explícitamente durante el transcurso de la primera entrega de la saga (aunque se puede deducir gracias a la ya mencionada intriga del reloj).

Así, el cambio de lugar está quizás por encima de todos los demás, ya que es el principal motivo tras la dirección tomada por el equipo de traducción.



Figura 3. Imagen del tercer episodio

¿Hasta dónde llega el cambio de lugar? No muy lejos, teniendo en cuenta que los fondos del juego (dicho de otro modo, los gráficos de los escenarios) no han recibido cambio alguno. Este hecho no afecta demasiado a *Phoenix Wright: Ace Attorney*, pero tendrá un gran peso en futuros juegos de la saga, de temática mucho más japonesa.

El único momento que puede afectar a la percepción de los jugadores es quizás la aparición de algunas imágenes durante el tercer episodio, donde Phoenix entrará en un plató de televisión donde se grababa un programa del género *tokusatsu*⁹ (no muy explorado en los Estados Unidos). Todo este episodio se revuelve alrededor de *El samurái de Acero*, un programa ficcional muy popular en Japón y con el que los jugadores extranjeros no se sentirían muy identificados. A pesar de que el diseño del

⁹ Género televisivo caracterizado abusar de los efectos especiales y presentar generalmente criaturas gigantes o superhéroes. Godzilla (1954), Ultraman (1966) o *Unofficial Sentai Akibaranger* (2012) son buenos ejemplos de este género

plató es parecido al occidental, los gráficos y diseño de personajes hacen que todo este episodio choque bastante con el cambio de lugar (ver figura 3).

3.1.2. Personalidad de los personajes

En este caso se trata de un cambio indirecto pero muy real, y que perpetúa uno de los grandes problemas de la localización de videojuegos; la personalidad de algunos personajes cambia. No se tratan de cambios sustanciales, sino de cosas menores pero que en algunos casos pueden llegar a definir un personaje.

El mayor ejemplo de esto se da quizás en el personaje de Maya Fey, quien quizás sea el personaje más japonés de esta entrega. Maya se presenta como una médium con la capacidad de comunicarse con los espíritus. Viste ropas de carácter japonés, y lleva un *magatama*¹⁰ colgado al cuello. ¿Cuál es el cambio? Su comida favorita, que no deja de mencionar, pasa de ser el ramen (versión japonesa) a las hamburguesas (versiones occidentales). Su afición por la comida es un aspecto secundario pero define la parte cómica del personaje, lo que hace de esta característica un hecho central para Maya, y cambia así la percepción que se tendrá de un hecho principal para el personaje (en este caso, la comida).

Otro problema con Maya es que sigue siendo una médium, y sigue llevando la misma ropa. Sigue siendo generalmente el mismo personaje, y el hecho de que esto no se haya cambiado afecta a la percepción de los jugadores no japoneses. La falta de cambios hace que Maya sea vista como un personaje alocado e hilarante, obsesionado con la comida (aunque con sus momentos sentimentales) en la versión japonesa, pero como una simple médium japonesa en las versiones occidentales. ¿Por qué este cambio? La imagen que se tiene de Japón en Europa y los EEUU está basada en un conjunto de ideas bastante limitadas (en la mayoría de los casos). Si a esto se le suma el público al que va dirigido *Ace Attorney*, es muy posible que los jugadores vean a Maya como un estereotipo japonés, algo exótico que a pesar de que a nosotros nos parece extraño allí es normal.

¹⁰ Una piedra de carácter espiritual que más adelante servirá al protagonista para desbloquear los secretos de sus clientes y enemigos.

El personaje fue concebido en Japón como absurdo, extraño y exagerado (Hsu, 2014), pero la ya mencionada visión que tendrá el público al leer la localización rompe con la personalidad original de Maya, cambiando seriamente al personaje, puesto que se relaciona la imagen de Maya con un estereotipo.

Se podría incluso ir más lejos y decir que la Maya de la localización es un personaje roto; refleja un estereotipo de un Japón que realmente no existe, pero además posee algunas características “occidentales” como es el hecho de comer hamburguesas. Si se hubiera dejado su afición por el ramen, al menos cumpliría completamente con esta falsa imagen de Japón, pero la inclusión de las hamburguesas rompe con eso, creando una Maya que no satisface ni a aquellos que conocen Japón, ni a aquellos que hubieran visto a Maya como “una simple médium japonesa”.

Otro cambio importante que puede afectar a la percepción de los personajes es la adaptación de algunas escenas. Esto incluye los *sprites*¹¹ de los personajes. En el siguiente punto se analizará una de estas situaciones, donde Phoenix se muestra erguido y decidido en la versión japonesa, pero nervioso y bastante asustado en las versiones europea y estadounidense.

Lo último que puede provocar un cambio en la personalidad de algunos personajes, además de los ya mencionados cambios culturales o los cambios en los *sprites* es el estilo de diálogo. En la versión japonesa, algunos personajes tienen una forma de hablar muy característica que les da una marcada personalidad, ya sea debido al vocabulario que usan o al registro. Larry Butz, por ejemplo, se muestra como alguien muy informal (incluso vulgar), despreocupado y bastante patético. A pesar de que la traducción de sus diálogos mantiene bastante esta idea, lo cierto es que el diálogo japonés es difícil de imitar y pierde bastante al traducirlo. El motivo principal es que el japonés es un idioma con multitud de registros y muy marcados, cosa que no ocurre tanto con el inglés o el español.

¹¹ Por *sprite* se entiende el gráfico de personaje que vemos durante los juicios o las conversaciones; cada modelo tiene variaciones de rostro y cuerpo para expresar diferentes sentimientos.

3.1.3. Los nombres

Los nombres son, una vez más, un cambio necesario si se pretende que la historia suceda en los Estados Unidos y no en Japón. Como ocurre con otras localizaciones como *Pokémon*, los nombres de las versiones occidentales se alejan de los originales japoneses, hasta el punto de no tener nada en común (literalmente, ni siquiera están basados en los originales).

Sin embargo, esto no se debe únicamente al lugar de los hechos o a que los jugadores no se sentirían igual de identificados si los nombres fueran extranjeros. Gran parte de los nombres originales contenían juegos de palabras o daban información del personaje, lo que hace que, a pesar de sonar extraños incluso para los japoneses, fueran fácilmente identificables. Esta técnica permitía que algunos personajes se relacionaran más fácilmente con sus respectivos nombres. Un buen ejemplo de esto es el del propio protagonista. Su nombre en japonés (ver tabla 2 para los nombres en sus dos variantes) hace referencia a la inexperiencia del personaje, de modo que sólo oyéndolo o leyéndolo el jugador puede ver que Phoenix es un novato. Esto se transmite tanto a través de los kanji que forman el nombre como a través de la lectura, que además funciona a modo de broma (*naruhodo* es una expresión muy utilizada en las novelas de misterio o policíacas, que podría traducirse como *ya veo* o *ciertamente*). Un nombre tan complejo y con tantos significados no podía traducirse correctamente al inglés, así que el equipo de localización decidió cambiarlo completamente. Se barajaron varias opciones, pero al final se decidió Phoenix en referencia a la habilidad del personaje de rescatar juicios que parecían perdidos. Wright quedó como un juego de palabras¹² (Hsu, 2014).

Nombre occidental	Nombre japonés
Phoenix Wright	成歩堂 龍一 (Naruhodô Ryuuichi)
Mia Fey	綾里 千尋

¹² Al quitar la W del apellido del protagonista, el resultado es la palabra *right*, o *correcto* en inglés.

	(Ayasato Chihiro)
Maya Fey	綾里 真宵 (Ayasato Mayoi)
Larry Butz	矢張 政志 (Yahari Masashi)

Tabla 2. Nombres de los personajes

Otros nombres fueron creados para poder adaptar bromas de la versión japonesa. Este es el caso de Larry, que será examinado en detalle en el siguiente punto.

Finalmente, hay algunos nombres como el de Mia o el de su hermana Maya que fueron traducidos simplemente para adaptar la cultura, aunque en el último caso el cambio apenas es notable (excepto en el apellido), y rompe bastante con lo mencionado en el punto sobre los cambios en la personalidad.

3.1.4. Cambios en el texto

Como ya se ha visto en puntos anteriores, el proceso de localización se divide en varias partes. La traducción es una de las más importantes, puesto que es en este momento cuando se decidirá cómo traducir algunos aspectos del videojuego. En el caso de la saga Ace Attorney es posible ver algunas decisiones interesantes que van desde tecnicismos hasta la traducción del humor que tanto caracteriza la saga.

Este es quizás el caso menos relacionado con el cambio de *setting*. En muchos casos se ha llegado a cortar texto sin motivos aparentes, o se han cambiado algunas palabras para introducir ideas nuevas o para censurar bromas que podrían haberse interpretado como ofensivas por un público americano o europeo.

En una entrevista, Hsu Janett habla de la que se ha convertido quizás en la broma más controvertida de la saga. En ella, un doctor realiza una serie de comentarios de carácter pedofílico, a lo que Phoenix responde con una reacción claramente negativa. El humor en este caso se basa en el hecho de que una persona con semejantes inclinaciones haya logrado un puesto en la sanidad pública. Phoenix responde con desprecio, y se crea una situación de burla hacia la exagerada figura del

médico, que además posee unos rasgos ridículos y exagerados. El equipo de traducción tuvo que cambiar la broma, aunque mantuvieron el espíritu, y la desfachatez de Hotti (el doctor, cuyo nombre inglés es una alusión a su personalidad perversa) fue dirigida hacia una enfermera. A pesar de la aparente arbitrariedad de esta decisión, Hsu explica que el equipo era incapaz de dejar la broma tal cual debido a un obstáculo que en muchas ocasiones puede pasar desapercibido: El sistema de *rating* por edades¹³.

Este y otros obstáculos delimitan bastante la dirección del equipo de localización, que se ve obligado a optar por enfocar las bromas hacia otra dirección. En este caso. ¿Qué diferencia hay entre un doctor que acosa a sus enfermeras y uno que acosa a sus pacientes más pequeños? En palabras de Hsu, “el humor japonés relacionado con la pedofilia y la perversión está calibrado hacia un estándar diferente que el que tenemos en América. Nadie en Japón cree que la pedofilia está bien [...] Pero en Japón está permitido que haya personajes pervertidos de los que reírse para apaciguar la dureza de la realidad”. En este caso, la cultura europea o la americana se toman este tipo de cuestiones con otros aires, y por ello el equipo de localización adaptó la broma para que cumpliera nuestros estándares de comportamiento y fuera socialmente correcta.

Sin embargo, no todo el humor de la saga *Ace Attorney* está adaptado, y Hsu explica que hay que lograr un equilibrio difícil de obtener, especialmente porque hay ocasiones en las que una broma requiere del factor *shock*. Este es el caso del truco de Trucy, un personaje de *Apollo Justice: Ace Attorney* (Capcom, 2007) cuyo mejor truco de magia, las “braguitas mágicas de Trucy”, consistía en sacar unos pololos azules de su sombrero. Hubo una serie de debates internos sobre si era correcto usar la palabra *panties* para definir los pololos mágicos de Trucy. Sin embargo, a pesar de que parte del equipo estaba en contra de bromear sobre la ropa interior de una menor, al final ganó la oposición, y la broma quedó en inglés como “Trucy’s magical panties”. ¿El motivo? Que la base de la broma era que el jugador se sintiera incómodo ante la posibilidad de ver lo que podría ser lencería para luego descubrir que el objeto del

¹³ Existen dos grandes sistemas de cualificación, el ESRB y el PEGI (dependiendo de la región se utiliza uno u otro). Nintendo es muy estricta en cuando a estos *ratings*, y ha llegado a cancelar juegos debido a problemas con elementos controvertidos.

truco no era más que un elemento de *atrezzo*. En ese sentido, las bromas de *Ace Attorney* han buscado ese equilibrio entre la *reinvención* y el *respeto del original*. (Hsu, 2014).

¿Qué otros cambios relativos al texto se pueden observar entre las traducciones de la saga? Para empezar, aquellos que sirvan para reescribir la cultura japonesa y adaptarla al nuevo *setting* del juego. En el siguiente punto se contemplarán algunos, pero son muchos, especialmente en los últimos juegos de la saga, donde el escenario empieza a ser mucho más “oriental”.

La solución a este último problema suele ser decir que “el lugar en el que están los personajes fue construido por inmigrantes japoneses”. Este hecho en concreto ocurre en *Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies*–, cuando los protagonistas visitan una aldea plagada de elementos de marcado carácter japonés. La idea del juego original es poner a los personajes en un ambiente que recuerde a los dramas de época, aunque en las versiones USA y EU esto fue cambiado, y Phoenix y compañía pasaron a estar en una aldea de montaña construida por inmigrantes.

Finalmente, cabe hablar de los recortes en el texto; no son demasiados, aunque existen, sobre todo en la versión USA. Por alguna razón esta parece ser la mayor diferencia entre los textos de las versiones USA y EU: algunas escenas de la primera versión llegan a durar la mitad de tiempo que su contraparte europea a causa de los extensos recortes de texto, que no han sufrido sustitución alguna. En el análisis de fragmentos veremos uno de estos momentos en los que la versión USA carece de información respecto a la EU.

3.1.5. Las apariencias de algunos ítems

Este apartado se refiere a los cambios en los *art assets*; a pesar de que *Gyakuten Saiban* utiliza principalmente imágenes comprensibles por un público occidental, hay algunos elementos que podrían entrar en conflicto con el público extranjero y, por lo tanto, son cambiadas o adaptadas.

Sin embargo, la atención al detalle que se prestó en este campo es sorprendente incluso a día de hoy. Esto puede verse en el ítem *pasaporte*, un objeto que aparece durante el primer caso y que será vital para su resolución. En la imagen

del objeto puede verse un pasaporte que, al localizar el juego, fue adaptado para ser un pasaporte americano (figura 4). Esto ocurre con muchos otros ítems, que han sido adaptados para encajar con el nuevo escenario de la acción.

Los cambios gráficos, por desgracia, no llegaron a llevarse a cabo en las localizaciones europeas a idiomas más minoritarios (español, francés...), que fueron realizadas claramente con menos presupuesto y sin alterar apenas el código del juego. En estas, los ítems como el ya mencionado pasaporte pasan a un segundo plano, y siguen correspondiéndose a los de la versión americana. Mantener los *art assets* de la versión inglesa sirve para mantener también la nueva ambientación californiana, pero también aleja al jugador europeo del *setting*, alineándolo de la acción y dificultando la integración en el escenario del juego, que se presenta como un lugar distante y diferente.

Cabe destacar, sin embargo, que la atención al detalle en este aspecto ha ido perdiéndose a medida que la saga ha evolucionado. Un buen ejemplo de esto yace en uno de los objetos más importantes de la segunda entrega, el *magatama*, que consiste en una piedra espiritual japonesa mediante la cual Phoenix desencadena (literalmente) las mentiras y secretos de la gente¹⁴. Dicha piedra quedó tal cual en las versiones occidentales del juego rompiendo un poco con la nomenclatura de *Ace Attorney*, que evita nombres japoneses, así como con el *setting occidental* al que apuntaba el equipo de localización en un principio.

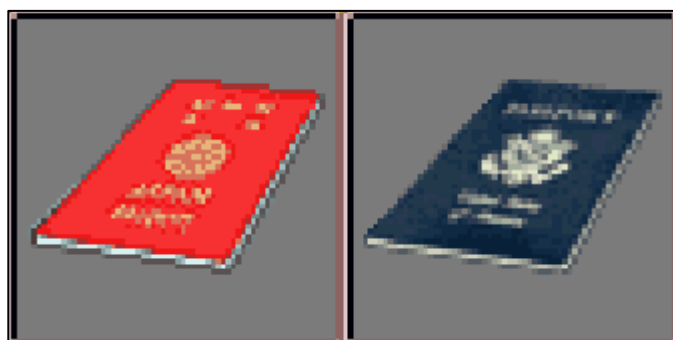


Figura 4. Pasaportes

¹⁴ Además, el *magatama* es la piedra que lleva Maya colgando del cuello, lo cual añade un nivel más de orientalismo a lo expresado en el punto sobre la personalidad de los personajes.

3.1.6. Voces de los personajes y sus respectivos globos de texto

Como ya se ha comentado anteriormente, existen dos grandes versiones de *Phoenix Wright: Ace Attorney*; la que he decidido apodar “occidental”, y la original japonesa (o *Gyakuten Saiban*). La base de las traducciones del juego se ha realizado siempre sobre la versión “occidental”, por lo que, a parte del texto en sí, las versiones USA y EU son prácticamente iguales¹⁵... excepto por este cambio.

Se trata de los *clips* de voz de los personajes. Cada uno tiene varios, y suenan en determinados momentos para dar impacto a la narrativa y para aportar personalidad al videojuego. Cada *clip* de voz va acompañado de un globo de texto que aparecerá cuando el personaje grite su frase. Por ejemplo, cuando Phoenix grita “¡Protesto!” en pantalla aparece la palabra en letras grandes e impactantes. Dado el caso, sin embargo, ¿por qué añadir voces? Podría haberse traducido sólo el texto. Muchos gráficos, como el del pasaporte, no han sido traducidos, y la acción sigue ocurriendo en los Estados Unidos. ¿Cuál es el problema?



Figura 5. Globos de texto en varios idiomas

La respuesta a este enigma puede ser hallada en una de las nuevas mecánicas de juego introducidas en la versión de la Nintendo DS. Me refiero a la posibilidad de gritar dichas frases en el micro. Esto no sólo sirvió para vender la idea de micrófonos en los sistemas de juego, sino

también para aumentar la inmersión. Sin embargo, la realidad es que sólo dio problemas, puesto que un niño o adolescente español no se sentiría más inmerso gritando palabras inglesas. Así, las voces y los globos de texto fueron grabadas y

¹⁵ Esto incluye todo lo explicado anteriormente; los pasaportes, los nombres... a pesar de estar en español, la versión europea del juego no adapta los nombres ni las bromas, traduciéndolas literalmente (más información al respecto en el análisis de los fragmentos).

traducidos a todos los idiomas en los que está disponible el juego. En la figura 5 pueden verse los ejemplos a analizar (inglés, japonés, y español); cabe destacar que las voces también fueron regrabadas, de modo que en la versión española Phoenix grita “¡protesto!” y no “¡objection!”.

En cuanto a la traducción, de nuevo no llega a la complejidad de la versión japonesa, que mezcla una expresión formal (異議, *igi*, una queja formal) con un estilo muy informal (あり, *ari*, una forma del verbo tener) para crear una expresión rápida que le da a Phoenix un aire formal pero cercano. Sin embargo, cumplen y se han convertido en todo un fenómeno de masas, así que el equipo de localización consiguió mantener el propósito de esta especie de eslogan: vender la saga y popularizarla.

3.2. Ejemplo práctico: Análisis de extractos

En este punto se procederá a analizar algunos extractos concretos, a través de los cuales se verán algunos ejemplos concretos de lo visto arriba (especialmente los más gráficos), parando para contemplar cómo han afectado estos cambios a la primera entrega de la saga. Para ello, se presentará el texto en los tres idiomas a observar, y una traducción prácticamente literal del japonés.

3.2.1. Extracto 1: Antes del primer juicio

Español	Inglés	Japonés (kana-kanji)	Traducción literal
Phoenix: (Chico, ¡que nervioso estoy!)	Phoenix: (Boy am I nervous!)	ナルホド> (うう...。キンチョーするなあ...)	Naruhodo>(uuh... no te pongas nervioso...)
Mia: ¡Wright!	Mia: Wright!	チヒロ> ...なるほどくん!	Chihiro>...¡Naruhodo-kun!
Phoenix: Oh. Buenas, jefa.	Phoenix: Oh, hiya, Chief.	ナルホド> あ、しよ、所長。	Naruhodo>Ah, je-jefa.
Mia: Uf. ¡Me alegro de haber llegado a tiempo!	Mia: Whew, I'm glad I made it on time.	チヒロ> ふう。なんとか、間にあったわね。	Chihiro> Fiu. De algún modo, llegué a tiempo.
Mia: Así que éste es... ¡Tu primer juicio!	Mia: Well, I have to say Phoenix, I'm impressed!	チヒロ> どうかしら？初めての法廷は。	Chihiro> ¿Cómo estás? Respecto a tu primer juicio.
Phoenix: Yo... ¡no me sentía tan nervioso desde que hice los exámenes de selectividad!	Mia: Not everyone takes on a murder trial right off the bat like this.	ナルホド> こ、こんなにドキドキするの、小学校の学級裁判のとき以来です。	Naruhodo>N-no había estado tan nervioso desde el juicio escolar de primaria.
Mia: Bueno, ¡pues ya va siendo hora de sumergirse en el increíble mundo de la justicia!	Mia: It says a lot about you... and your client as well.	チヒロ> ...それはそれは。ずいぶん、ごぶさたしてるのね。	Chihiro> ...Bueno bueno. Está siendo un largo silencio.
Phoenix: Sí, ya... Mm... Supongo que	Phoenix: Um... thanks.	ナルホド> え、え	Naruhodo>S-sí, bueno. Naruhodo>Esto...je

<p>tienes razón.</p> <p>Phoenix: ¿Sabes, jefa...?</p> <p>Phoenix: Lamento que hayas tenido que venir hoy hasta aquí por mi culpa...</p> <p>Mia: ¡No pasa nada, Phoenix! No me perdería tu debut por nada en el mundo.</p> <p>Mia: Aun así, ¡estoy impresionada!</p> <p>Mia: No todo el mundo acepta un juicio por asesinato con tanta rapidez.</p> <p>Mia: Dice mucho sobre ti... y sobre tu cliente.</p> <p>Phoenix: Vaya... Gracias.</p>		<p>え、まあ。</p> <p>ナルホド>あの.. ..所長。</p> <p>ナルホド>今日は、すみません。いそがしいのに.. ..。</p> <p>チヒロ>ううん、かまわないわ。カワイイ部不の初舞台だもの。</p> <p>チヒロ>それにしても。</p> <p>チヒロ>初めての法廷で殺人事件をあつかうなんて、すごい度胸ね。</p> <p>チヒロ>感心するわ。あなたにも、あなたの依頼人にも。</p> <p>ナルホド>は、はい... ..</p>	<p>fa.</p> <p>Naruhodo>Respecto a hoy, lo siento. Aunque estabas ocupada...</p> <p>Chihiro>No, no importa. Es el debut de mi adorable subordinado.</p> <p>Chihiro> A pesar de eso.</p> <p>Chihiro> Tratar con un caso de asesinato en tu primera corte. Qué increíble coraje.</p> <p>Chihiro> Es admirable. Para ti, y para tu cliente.</p> <p>Naruhodo>S-sí...</p>
--	--	--	---

Esta conversación ocurre poco después de iniciar el juego. En ella, Phoenix Wright (o Naruhodô en japonés, como puede verse en el cuadro) habla sobre su primer juicio con Mia Fey, la directora del bufete de abogados en el que trabaja.

El primer detalle a destacar es precisamente la escritura de los nombres. En español o inglés no hay problemas, pero sí en japonés: el cuadro para el nombre no proporciona espacio suficiente para escribir “成歩堂”, el nombre del personaje principal, en kanji. ¿La solución? Utilizar otro silabario, el katakana, y se simplificar

quitando la “u” final para convertir el nombre del abogado en ナルホド. Lo cierto es que esto puede prestarse a confusiones (pasa con todos los personajes), cosa que no ocurre con las versiones localizadas, que mantienen la misma nomenclatura en todos los casos.

Otro hecho importante es la forma de hablar de Phoenix. En la versión japonesa, el abogado habla de forma bastante directa (incluso informal en ocasiones), pero manteniendo algunas formas, creando un estilo bastante peculiar y único. El equipo de localización ha logrado recrear el discurso de Phoenix de forma bastante acertada, puesto que se mantienen las formalidades (sobre todo en español, donde el abogado trata de usted a algunos personajes¹⁶), aunque a costa de añadir formas populares de cada idioma. ¿Altera esto la percepción del personaje? Lo cierto es que no; es una mera adaptación y una muy buena decisión por parte del equipo de localización (tanto el inglés como el español).

No hay mucho más a destacar de la versión española, que se mantiene fiel a la original, excepto por una parte que ha sido cambiada y además es crucial para la historia del abogado: la mención a cierto juicio escolar. Ésta se da únicamente en el idioma japonés y sirve para llamar la atención del espectador, que más tarde podrá leer como ese juicio movió a Phoenix y lo hizo decantarse por la abogacía. Dicho juicio escolar será además crucial para la trama, convirtiéndose en la motivación de varios personajes.

En español, sin embargo, la mención al juicio se ha sustituido para dar lugar a una mención a la selectividad. El motivo detrás de este cambio no es otro que la necesidad de atraer a un público adolescente, que podría identificar su futuro con el de Phoenix, o a un público joven que pueda meterse directamente en la piel del abogado. Esta decisión de márketing no daña demasiado a la historia, pero sí oscurece uno de los hechos principales de la historia que además podría haber proporcionado cierto suspense.

¹⁶ El Phoenix español tiene varios niveles de familiaridad, lo que muestra a los jugadores cuáles son sus amistades. El Phoenix inglés intenta presentar también esta característica, aunque lo hace de forma menos directa.

La versión inglesa va más allá y borra parte del guion, destruyendo la referencia de Phoenix. El motivo detrás de este cambio es borroso; podría deberse a una necesidad de adentrarse rápidamente en la primera sección jugable del juego y mantener pegados a la pantalla a algunos jugadores que, de otro modo, podrían haberse aburrido del juego y haberlo dejado. Otro motivo a considerar podría ser el de hacer más dinámico el principio del juego. Sin embargo, la sección de texto inicial es corta y la información dada necesaria.

3.2.2. Extracto 2: Presentación de Phoenix y de su primer caso

Español	Inglés	Japonés (kana-kanji)	Traducción literal
Me llamo Phoenix Wright.	My name is Phoenix Wright.	ぼくの名前は成歩堂 龍一 (なるほどうりゅういち)。	Mi nombre es Naruhodou Ryuichi.
Aprobé el examen hace 3 meses y hoy es mi primer juicio.	Here's the story: My first case is a fairly simple one.	三ヶ月前に弁護士になったばかり。今日は初めての法廷だ。	Hace tres meses me convertí en abogado. Hoy es mi primera corte.
Esta es la historia: Mi primer caso es bastante sencillo.	A young woman was killed in her apartment.	さて。	Entonces:
Una mujer joven ha sido asesinada en su apartamento.	The guy they arrested was the unlucky sap dating her:	今回の事件は、いたってシンプル。	Respecto al incidente de esta vez, es bastante simple.
El arrestado es el pobre infeliz que salía con ella:	Larry Butz...my best friend since grade school.	マンションの一屋で、若い女性が殺害された。	En un apartamento, una mujer joven fue asesinada.
Larry Butz... mi mejor amigo desde la escuela primaria.	Our school had a saying: "When something smells, it's usually the Butz."	逮捕されたのは、不運にも彼女とつきあっていた男。	Respecto al arrestado, fue el desafortunado hombre que salía con ella.
En el cole había un dicho: "Si algo huele mal, pregunta a Larry y él sabrá".	In the 23 years I've known him, it's usually been true.	矢張 政志 (やはりまさし)。・・・小学校からの大親友だ。	Yahari Masashi... un gran amigo desde primaria.
En los 23 años que lo conozco, he podido confirmar el dicho.	He has a knack for getting himself in trouble.	"事件のカゲに、ヤッパリ正志"と言われつつけて23年。	Hace 23 años que se dice "A la sombra de un incidente, Yahari Masashi".
Tiene un talento especial para meterse en líos.		なぜか、いつでもキツイトラブルに巻き込まれている。	Por alguna razón, siempre se enreda con cerrados

			problemas.
--	--	--	------------

Este fragmento nos presenta el primer momento difícil para el equipo de localización. Empieza con Phoenix, presentándose a sí mismo y siguiendo con la estela del anterior fragmento: la versión japonesa dice que Phoenix es abogado desde hace 3 meses, cosa que se aprovechó en España para reiterar que Phoenix aprobó selectividad. La versión inglesa, por otra parte, corta la frase completamente, eliminando una mención a la inexperiencia del abogado que es considerablemente importante. Esto se debe a dos motivos: el primero es que el jugador objetivo no sabrá apenas nada de leyes, y debe sentirse integrado con el protagonista y meterse en la piel de Phoenix para disfrutar más de la experiencia de juego; el segundo es que la inexperiencia es una característica central del personaje, que va ganando juicios con estrategias nada profesionales. Es un elemento tan central que el Phoenix japonés recibe su nombre de dicha inexperiencia, y esta característica se hará patente sobre todo en los primeros minutos de juego. Cortar con esta frase daña un poco la presentación del personaje, y puede dar lugar a una mala interpretación del protagonista.

Tras este inicio, Phoenix cuenta en qué consiste su primer caso: su amigo, Larry Butz ha sido acusado de asesinato. El texto no muestra muchas diferencias (excepto quizás el uso del adjetivo “infeliz” en lugar de “desafortunado” en español, o el uso de la palabra “cole” para darle informalidad al discurso del personaje principal), a excepción de un refrán ficticio que dice: “Si algo huele mal, pregunta a Larry y él sabrá”.

Este fragmento no tiene nada que ver con la versión japonesa, que dice algo así como “A la sombra del incidente, Yahari Masashi”. ¿A qué se debe este cambio? Principalmente a la imposibilidad de traducir la broma japonesa: Yahari Masashi, el nombre japonés de Larry, también podría traducirse (aproximadamente) como “Por supuesto Masashi”, o quizás “Tal y como creía Masashi”, creando así un juego de palabras, que vendría a querer decir “Masashi siempre está involucrado en los problemas”.

Los ingleses optaron así por traducir el nombre de Larry en función de esta broma y otra posterior (explicada en el cuarto extracto), creando su propia versión humorística del dicho: “When something smells, it’s usually the Butz”. En este caso, el chiste es el uso figurado de la palabra *smells*, que equipara al personaje de Butz con una ventosidad, reforzando así el carácter de “bromista algo patético pero entrañable” que tanto permea a Larry.

Este refrán que fue copiado tal cual en la versión española, quitándole todo el sentido a la broma. Esto será algo recurrente en la traducción al español: cuando el equipo se encuentra con un fragmento difícil de traducir, tiende a evitar el conflicto adaptando la versión inglesa tal cual, aunque eso implique perder un juego de palabras o parte del significado; el propio nombre del protagonista es una prueba de este hecho, puesto que la mayoría de lectores españoles no serán capaces de entender la broma (explicada más arriba, en el apartado sobre los nombres).

3.2.3. Extracto 3: Empieza el juicio...

Español	Inglés	Japonés (kana-kanji)	Traducción literal
Phoenix (pose nerviosa sudando): Gracias, Su Señoría. (Pero yo no me siento relajado EN ABSOLUTO.)	Phoenix (pose nerviosa, sudando): Thank you, Your Honor. (Because I don't FEEL relaxed, that's for sure.)	ナルホド (pose decidida erguida) > ...はい。(そうでもないけど)	Naruhodo (pose decidida erguida)> ...Sí (pero eso no es así)
Juez: Muy bien...	Judge: Well, then...	サイバンカン>さて。	Juez>...Entonces.
Juez: Comencemos con una pregunta para la acusación. ¿Sr. Payne?	Judge: First, a question for the prosecution. Mr. Payne?	サイバンカン> ちよっといいですか？ 亜内検事。	Juez>¿Está bien? Fiscal Auchí.
Payne: ¿Sí, Su Señoría?	Payne: Yes, Your Honor?	アウチ> なんてしょうか、裁判張。	Auchí>Qué ocurre, su señoría.
Juez: Tal y como dice el Sr. Wright, la víctima fue golpeada con un objeto contundente.	Judge: As Mr. Wright just told us, the victim was struck with a blunt object.	サイバンカン> 今、成歩堂くんが言ったとおり、被害者は鈍器で殴られています。	Juez> Tal y como ha dicho Naruhodou-kun ahora, la víctima es golpeada con un objeto contundente.
Juez: ¿Podría explicar a la corte de qué objeto se trata?	Judge: Would you explain to the court just what that "object" was?	サイバンカン> その“鈍器”ですが、具体的には、どういう...？	Juez>Ese “objeto contundente”, sin embargo, ¿qué es concretamente?
Payne: El arma del crimen fue esta estatua de “El pensador”.	Payne: The murder weapon was this statue of “The Thinker.”	アウチ> 凶器は、この《考える人》の置物です。	Auchí>El arma del crimen es esta estatua de “la persona que puede pensar”.

Este fragmento introduce algo que será utilizado a lo largo de toda la saga: las mayúsculas como elemento para destacar el texto. El extracto empieza después de que el juez pregunte varias cuestiones a Phoenix, con tal de ayudarlo a comprender

mejor el caso y a relajarse. A esto, el abogado responde pensando “sou demo nai kedo”, que viene a ser un equivalente de “de eso nada”, aunque literalmente significa “pero eso no es así”. Las versiones inglesa y española muestran en este punto un Phoenix muy nervioso que además no está relajando, como él mismo indica, “EN ABSOLUTO”.

Las mayúsculas de “EN ABSOLUTO” y sus posteriores apariciones son una muy buena elección por parte del equipo, puesto que reiteran el mensaje a transmitir y le dan fuerza, sustituyendo así a algunas formas intraducibles del japonés, como puede ser el uso del katakana. Sin embargo, este punto en concreto rompe un poco con la personalidad del propio protagonista. Phoenix presenta dos grandes facetas que se contradicen: como abogado, intenta presentarse como alguien muy seguro de sí mismo y fuerte, con la energía suficiente para ganar cualquier juicio. Sin embargo, detrás de esta faceta se halla alguien inseguro e inexperto, pero con un gran sentido de la justicia que suele mostrarse sin que el propio Phoenix se dé cuenta. En la versión original, aunque diga lo contrario, Phoenix está bastante más relajado; su *sprite* muestra a un Phoenix pensativo, pero bastante más decidido, a diferencia del sudoroso Phoenix de las versiones occidentales.

Este cambio de *sprite* y uso de mayúsculas sólo pueden deberse a una mala interpretación de la frase. “Phoenix dice que está nervioso, así que debería estar nervioso”. Sin embargo, la versión japonesa trata de transmitir que las preguntas del juez han servido de algo al abogado, quizás para darle un aspecto más positivo al jefe de la corte (literalmente “juez” en el cuadro de nombre, aunque en katakana).

Otro aspecto interesante es la estatua usada como arma del crimen, o en japonés: “kangaeru hito”. Esto significa literalmente “persona que puede pensar” y es, en efecto, “el pensador”. Es interesante que en la versión japonesa del juego exista la traducción de un elemento no japonés, y que al traducirse dicho elemento se haya usado el nombre oficial en lugar de un “persona que piensa”. La imagen del ítem nos muestra claramente a “el pensador”, pero ¿Y si el objeto no estuviera realmente relacionado con la estatua real y la similitud no fuera más que una casualidad?

A pesar de la increíblemente baja probabilidad de que se diera el caso, este objeto muestra una de las bases de cualquier localización: el contacto con los desarrolladores.

3.2.4. Extracto 4: Tras el juicio

Español	Inglés	Japonés (kana-kanji)	Traducción literal
Larry: Pero... mi querida Cindy se ha ido, tío. ¡Para siempre!	Larry: But... but my Cindy-windy's gone, man! Gone forever!	ヤハリ>でもよお、・・・美佳は帰ってこないんだよなあ・・・。	Yahari>Pero...Mika nunca va a volver... Naruhodo>(...Yahari ...)
Phoenix: (Larry, ella era una... Bueno... Da igual.)	Phoenix: (Larry, she was a... Nah... Never mind.)	ナルホド> (・・・矢張・・・)	Chihiro>Felicidades, Yappari-san.
Mia: ¡Enhorabuena, Harry!	Mia: ¡Congratulations, Harry!	チヒロ>おめでとうございます、ヤッパリさん。	Yahari>¿Ya, "Yappari" ...?
Larry: ¿H-Harry...?	Larry: H-Harry...?	ヤハリ>ヤ、"ヤッパリ"・・・？	Chihiro>¿Qué ocurre? Yappari-san.
Mia: Sí, prácticamente puedo ver los titulares: "¡Harry Butz, inocente!"	Mia: Yes, you! I can practically see the headlines now: "Harry Butz, Innocent!"	チヒロ>どうかしましたか？ヤッパリさん。	Yahari>No, esto. Por eso, de verdad, gracias.
Larry: Je, je... Vaya, ¡gracias! Te debo una de las gordas.	Larry: Heh...um...thanks! I really owe you one.	ヤハリ>いや、あの。なんつーかその、ホント、ありがとッス。	Yahari> Yo, no lo olvidaré mientras viva. Chihiro>...Oh.
Larry: ¡Nunca olvidaré esto! ¡Vamos a celebrarlo! ¿Cena? ¿Película? ¡Yo invito!	Larry: I won't forget this, ever! Let's celebrate! Dinner? Movie? My treat!	ヤハリ>オレ、一生わすれねーから。	Naruhodo>(Oye, que el que te ha salvado he sido yo...)
Mia: Oh, no. No puedo aceptarlo.	Mia: Oh, no, I couldn't.	チヒロ>・・・まあ。	
Phoenix: (Oye, ¡he sido YO el que te ha sacado del apuro!)	Phoenix: (Hey, I was the one who got you off the hook!)	ナルホド> (おい、助けたのはぼくだぞ・・・)	

Este fragmento trae a Larry de vuelta para hacerlo hablar tras ser declarado inocente. El discurso de Larry es bastante peculiar, y mezcla multitud de elementos para crear un estilo vulgar y que podría ofender. El uso de “ore” para referirse a él mismo, una palabra muy informal y egocéntrica, es destacado mediante el uso del katakana, y su velocidad errática se ha traspasado al texto mediante el uso de comas, puntos suspensivos, y dobles vocales (como se da con “でもよお”). La localización del habla de Larry intenta imitar esto con comas y exclamaciones, aunque no captura bien su esencia debido a la falta de herramientas lingüísticas.

Otro elemento destacable es el nombre de la víctima, que se ha localizado como Cindy. En japonés, la amada de Larry se llamaba Mika, escrito con el kanji de belleza para indicar el aspecto de la chica (美佳). Este dato se pierde tanto en la versión española como en la inglesa.

Otro aspecto acerca de Cindy que difiere en ambas versiones es su presentación. Cuando Larry llora la muerte de su pareja, Phoenix responde de forma empática y emotiva, evocando un sentimiento de afecto por parte del jugador. Sin embargo, esto fue cambiado tanto en las versiones EU y USA, pasando a atacar a la acusada (“Larry, ella era una... Bueno... Da igual.”)

¿Qué ocurre con esta traducción? Que rompe con la realidad y con el propio Phoenix, puesto que varios párrafos más tarde se demuestra que Cindy amaba a Larry. Quien presenta las pruebas de esto es el propio Phoenix, lo que crea una contradicción considerable. Esto es prueba de un gran error por parte del equipo de localización, que convirtió una traducción fácil en algo confuso y que rompe con el propio protagonista.

3.2.5. Extracto 5: La ropa de Maya

Español	Inglés	Japonés (kana-kanji)	Traducción literal
Maya: Todos los acólitos lo llevamos. Se podría decir que es mi uniforme.	Maya: This is what all acolytes wear. It's my uniform, you could say.	マヨイ>これは、見習いの修行者が着る・・・装束の一種、です。	Mayoi>Esto es, lo que visten los aprendices...es un tipo de traje.
Phoenix: ¿Acólitos? ¿Está recibiendo una formación religiosa? ¿A qué se dedica?	Phoenix: A-acolytes? Like people in religious training? What is it you do?	ナルホド>見習い？修行者？・・・きみはいったい、なんなんだ？	Naruhodo>¿Aprendices?...tú, ¿quién demonios eres?
Maya: Ah, nada de particular.	Maya: Oh! It's nothing strange, really!	マヨイ>・・・あ！べつにあたし、アヤシイ者じゃないですよ！	Mayoi> ¡Ah! No, iyo no soy una persona sospechosa!
Maya: Soy una médium. Bueno, más bien una aprendiz.	Maya: I'm a spirit medium. ...In training.	マヨイ>ただの霊媒師です。・・・修行中の。	Mayoi>Soy una simple médium. ...una de prácticas.
Phoenix: ¿Una...médium? (Y dice que no es nada de particular...)	Phoenix: A s-spirit medium!? (I'm pretty sure that qualifies as strange.)	ナルホド>れ、れいばいしい？ (じゅうぶんアヤシイ・・・)	Naruhodo> ¿U-una médium? (es suficiente sospechoso...)

Este último fragmento corresponde al segundo caso, y muestra una conversación entre el protagonista y Maya Fey. En este caso se marca algo que definirá a Maya durante toda la saga (y respectivas localizaciones): su condición de Médium.

Lo curioso de la conversación es la nomenclatura usada. La palabra usada por Maya para definirse por primera vez, por ejemplo, es “霊媒師” (leída como “reibaishi”), lo que vendría a significar que Maya es una médium maestra, que domina su arte. Sin embargo, esto es contradicho por la propia chica al continuar “・・・修行中の” (“una de prácticas”). Esto crea una broma que definirá bastante a un personaje bastante

humorístico. Tanto la versión inglesa como la española traducen “霊媒師” como simplemente “médiu”, lo que disminuye la intensidad de la broma, a pesar de que este dato no cambia el resultado.

Finalmente, Phoenix dice “れ、れいばいしい？”. A pesar de utilizar la palabra “reibaishi”, ésta está escrita en hiragana y no en kanji; esto se debe a que el abogado no comprende el término, y simplemente está repitiendo lo que Maya acaba de decir. Ni el inglés ni el español tienen las herramientas para imitar este estilo, así que el equipo se decantó por dejar la palabra médiu. A pesar de romper un poco con el mensaje real, éste era imposible de trasladar a los demás idiomas, que sólo disponen de un método de escritura.

4. Conclusión

Como se ha visto a lo largo de este trabajo, la localización de videojuegos o *blending* no es un esfuerzo individual. Para realizarla, se requiere un equipo que abarca traductores de texto, editores de gráfico, e incluso expertos en márketing. Es una actividad colectiva que supone un alto coste de tiempo y capital, y es por esta razón que, a pesar de existen un gran número de juegos japoneses que llegan a occidente, no todos lo hacen, y menos en español. Este es el caso de la propia saga *Ace Attorney*, objeto de estudio de este trabajo, que ya no es localizada al español debido al excesivo trabajo requerido.

Pasando a los objetivos de este trabajo, ¿Se puede decir que se han cumplido? El primer punto importante que este trabajo buscaba era contemplar las posibles explicaciones que yacen detrás de algunas decisiones, y eso es lo que se ha ido realizando a lo largo de este escrito. En este sentido, este trabajo me ha ayudado a ver cómo funciona un equipo de localización y cómo este equipo lucha y se divide dependiendo de la situación; al final, el resultado no es perfecto, pero se corresponde a la opinión de la mayoría, lo cual le da una gran estabilidad y, sobre todo, ese equilibrio mencionado por Janett Hsu más arriba. También se ha visto cómo se han tratado los referentes culturales y cómo se han adaptado algunos aspectos controversiales o difíciles de traducir.

Dicho esto, la traducción de *Ace Attorney* toma una dirección arriesgada. Como se ha visto, el juego opta por adaptar de forma muy libre algunas frases, aunque adapta con soltura y eficiencia muchas otras. Sin embargo, esto no hace que *Phoenix Wright: Ace Attorney* sea una localización perfecta en ninguna de sus variantes. Mientras las versiones EU se apoyan demasiado sobre la inglesa para evitar conflictos, esta última corta algunos fragmentos importantes, y lo hace en algunos casos sin motivo aparente.

Dejando de lado estos cortes, hay que destacar la dirección tomada por el equipo, que distancia mucho al Phoenix occidental de su contraparte japonesa. Esta distancia puede verse ya en los títulos, totalmente diferentes, pero ayuda en algunos momentos a que el espectador se sienta más cercano a la acción, añadiendo

elementos familiares a la obra original, y colocándola en un *setting* más cercano, lo cual muestra de una forma bastante visible el trato que suelen recibir las culturas más lejanas, como puede ser la japonesa, tras pasar por el filtro de los localizadores.

¿Pueden explicarse las decisiones tomadas por el equipo de localización? Lo cierto es que nada es blanco o negro, y los traductores se enfrentaron en este caso a una gran cantidad de dilemas. Ellos buscaron sus propias soluciones, y arreglaron algunos problemas que yo no me hubiera visto capaz de enfrentar. Quizás el mayor de ellos fuera la adaptación de bromas al inglés, que en algunos casos requirió un enorme cambio de perspectiva (y que se perdió completamente en la versión española).

De este modo, queda claro que una traducción fiel no tiene por qué ser buena. Si *Phoenix Wright: Ace Attorney* hubiera sido traducido de forma más o menos literal, el jugador medio no podría ni siquiera pasar del primer capítulo. Dicho de otro modo, las localizaciones son completamente necesarias, y el cambio total de *setting* que hemos visto en la primera aventura del famoso abogado no es más que la decisión más natural.

¿Cuál de las traducciones del videojuego es mejor? Esta pregunta me parecía una parte importante del trabajo al principio, pero ahora veo que es completamente equívoca; *ninguna* de las versiones es mejor que las demás. Cada equipo tomó un enfoque diferente, e incluso en el caso de la versión española, mucho más frugal (no adapta ni gráficos ni nombres), dicho enfoque es correcto. En este último caso queda claro que el equipo se centró en crear un producto asequible y rentable.

Así, este análisis demuestra que no existe localización perfecta, y que los miembros del equipo de traducción deben distribuir sus esfuerzos entre tres grandes puntos: una traducción meticulosa y que abarque gráficos, una traducción fiel a la original, y una traducción rentable.

Otro aspecto importante a comentar es que, dada la subjetividad de la localización, estamos delante de un trabajo que debe ser realizado por humanos. Aunque los traductores automáticos mejoren, nunca serán capaces de adaptar el texto ni de tomar algunas decisiones críticas. De este modo, el aspecto más económico de este tipo de trabajos nunca va a desaparecer por completo, y es posible que la

rentabilidad sea un factor decisivo a la hora de realizar (o de no realizar) cualquier localización.

5. Bibliografía

- Anderson, R. J. (24 de 10 de 2013). *Phoenix Wright Ace Attorney: Dual Destinies*. Recuperado el 01 de 05 de 2016, de Hobbyconsolas: <http://www.hobbyconsolas.com/videojuegos/phoenix-wright-ace-attorney-dual-destinies-para-3ds>
- Deming O'Malley, S., & Chandler Maxwell, H. (2011). *Game Localization Handbook*. Burlington: Jones and Bartlett Publishers.
- Entertainment Software Association. (2015). Recuperado el 04 de 05 de 2016, de 2015 sales, demographic and usage data. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry: <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>
- Esselink, B. (2000). *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam y Philadelphia: John Benjamins.
- Hsu, J. (20 de Noviembre de 2014). *Localization and Ace Attorney*. Recuperado el 20 de 3 de 2016, de Capcom: <http://www.capcom-unity.com/zeroobjections/blog/2014/11/21/localization-and-ace-attorney#>
- Mangiron, C., & O'Hagan, M. (2013). *Game Localization, Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Universitat Autònoma de Barcelona: John Benjamins Publishing.
- Matsukawa, M. (05 de Noviembre de 2007). Q&A: Capcom's Minae Matsukawa On Producing Phoenix Wright In A Man's World. (B. Sheffield, Entrevistador)
- Thayer, A., & Kolko, B. (2004). Localization of Digital Games: The Process of Blending for the Global Games Market Technical Communication. *Peer Reviewed*, 477-488.
- Universal Videogame List. (2001). *Ace Attorney*. Recuperado el 01 de 05 de 2016, de Universal Videogame List: <http://www.uvlist.net/groups/info/aceattorney-series>

Anexo 1: Referencias de videojuegos

Crash Bandicoot (1996)

Juego de plataformas en 3d creado para luchar contra *Super Mario 64*. A pesar de funcionar en una consola menos potente, *Crash Bandicoot* utilizaba un diseño lineal de niveles y otras técnicas para parecer más detallado.

La mascota llegó a ser muy popular, siendo considerada un icono de Sony durante muchos años.

Final Fantasy (1987)

Último intento de *Squaresoft* (un estudio al borde de la bancarrota) de lograr ventas y salvar a la compañía. Inesperadamente, el juego tuvo un éxito arrollador, y *Squaresoft* siguió existiendo hasta día de hoy, a pesar de haberse fusionado con otro estudio para crear *Square Enix*.

Final Fantasy es un RPG (*role playing game*) en el que el jugador deberá avanzar por una compleja historia, hablando con personajes y luchando contra enemigos para ganar experiencia y completar misiones. La saga ha recibido multitud de juegos, que siguen lanzándose hoy día.

Gyakuten Kenji 2 (2011)

Segunda entrega del *spin-off* de la saga *Ace Attorney* protagonizado por el fiscal Miles Edgeworth. A pesar de ser muy parecido a los juegos originales, *Gyakuten Kenji 2* tenía una jugabilidad más profundo, basado en la búsqueda de pistas en los escenarios.

Ôkami (2006)

Ôkami es un videojuego de aventuras situado en un Japón antiguo ficticio. Recibió multitud de críticas positivas dada su originalidad, visible a través de su peculiar estilo gráfico (usando la técnica del *cel-shading* para crear un estilo parecido a la animación) y su ambientación, inspirada en el folclore japonés.

Phoenix Wright: Ace Attorney (2005)

Juego de aventuras que sigue los pasos de Phoenix Wright, abogado novato. *Ace Attorney* cuenta su historia mediante texto e imágenes, e incluye elementos de varios géneros como la aventura gráfica o la novela visual. A pesar de no ser un éxito rotundo en ventas, la saga ha sido aplaudida por su humor y su innovación, y se siguen sacando entregas, disponibles principalmente en inglés y japonés.

Pong (1972)

Pong es un juego lanzado por Atari para su propia máquina y uno de los primeros juegos concebidos. La idea de *Pong* se remonta incluso a antes de esto, y por ello hubo multitud de disputas legales entre varios fabricantes, que publicaron videojuegos similares; ésta fue ganada por la compañía poseedora de la consola *Magnavox Odyssey* (Magnavox; 1972), considerada la primera consola de sobremesa de la historia.

La idea de *Pong* consiste en una bola (usualmente cuadrada) y dos líneas que actúan a modo de barreras. Los jugadores deben usar su barra para golpear la bola, que rebotará hacia el campo del contrario, de un modo parecido al del tenis.

Pong ha recibido varios nombres a lo largo de la historia: *Ping Pong*, *Pong*, o incluso *Tennis*, dependiendo de su variante y plataforma. Todos estos nombres apuntan a los deportes que inspiraron su idea.

Super Mario Bros (1985)

Juego que definió el género de plataformas. Consistía en un personaje que debía correr hacia la izquierda, evitando varios tipos de obstáculos.

Dada su historia y diseño minimalista, *Super Mario Bros* es considerado un juego culturalmente universal por muchos, y una maravilla del diseño de niveles. La saga ha ganado tanta popularidad que sigue patente hoy día.

Animal Crossing: New Leaf (2012)

Juego sin metas definidas donde el jugador se presenta como el nuevo habitante de una aldea repleta de animales parlantes. En ella se podrá pescar, recolectar fósiles, ir de compras....

El objetivo de *Animal Crossing* es presentar una jugabilidad relajada que todo el mundo pueda disfrutar; por este motivo, la saga ha recibido siempre muy buenas críticas que

elogian su originalidad. Sin embargo, la traducción de un juego tan repleto de elementos sociales es muy difícil; a pesar de tener una localización muy completa, todavía quedan elementos externos como los *giroides*, que son estatuas *haniwa* y sólo recibieron un cambio de nombre. Irónicamente, los *giroides* se han convertido en algo popular en occidente por sí mismos, y aunque la gente los conoce no los relaciona con la cultura japonesa.

Pokémon XY (2013)

Juego de aventuras en el que el jugador debe coleccionar Pokémon, una serie de criaturas mágicas con habilidades especiales, y usarlas para combatir. Esta entrega se presenta como la sexta generación de juegos Pokémon, y contiene las mismas bases que sus predecesoras: la colección de las propias criaturas y un combate estratégico por turnos que hacen que Pokémon XY pueda ser disfrutado tanto por niños como por adultos.

Este fue uno de los primeros juegos en publicitarse mediante su *sim-ship*, puesto que presenta un gran elemento multijugador. Los jugadores pueden intercambiar criaturas y combatir entre ellos, y se han llegado a crear ligas reales.

Zero Wing (1989)

Arcade lanzado por Toaplan en el año 1989. A pesar de no tener mucho argumento, su traducción era pésima, y se ha convertido en una referente dada la gran cantidad de errores de sintáxis y gramática.

Actualmente, la frase *All your base belong to us* se usa para representar la mala traducción de los primeros videojuegos y también como medio humorístico.

Ghost n' Goblins (1985)

Arcade de suma dificultad publicado por Capcom en 1985. Como ocurre con *Zero Wing*, *Ghost n' Goblins* se utiliza generalmente para referenciar las primeras localizaciones, realizadas por las propias empresas y de baja calidad.

Esto se debe a que el juego es extremadamente difícil, y fuerza al jugador a pasárselo dos veces antes de ver el final, que es una simple pantalla negra con un mensaje muy mal escrito (ver figura 1)