


---

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

Gabarró Mora, Sílvia; Mas, Jordi, dir. Anàlisi de la localització d'un videojoc :  
"Ace Attorney". 2019. (0 Estudis d'Àsia Oriental)

---

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/213019>

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

**FACULTAT DE TRADUCCIÓ I D'INTERPRETACIÓ**

**GRAU DE TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ**

**TREBALL DE FI DE GRAU**

**Curs 2018-2019**

**Anàlisi de la localització d'un videojoc:  
*Ace Attorney***

**Sílvia Gabarró Mora**

**1422450**

**TUTOR**

**JORDI MAS LÓPEZ**

**Barcelona, 11 de setembre de 2019**

**UAB**

**Universitat Autònoma  
de Barcelona**

## Dades del TFG

**Títol:** Anàlisi de la localització d'un videojoc: *Ace Attorney*  
Análisis de la localización de un videojuego: *Ace Attorney*  
Analysis of a game's localization: *Ace Attorney*

**Autora:** Sílvia Gabarró Mora

**Tutor:** Jordi Mas López

**Centre:** Universitat Autònoma de Barcelona

**Estudis:** Traducció i Interpretació

**Curs acadèmic:** 2018-2019

### **Paraules clau**

traducció, localització, videojocs, anàlisi contrastiva, japonès, anglès, castellà

traducción, localización, videojuegos, análisis contrastiva, japonés, inglés, español

translation, localization, videogames, contrastive analysis, Japanese, English, Spanish

### **Resum del TFG**

Aquest treball analitza la localització a l'anglès i al castellà de la coneguda saga japonesa de videojocs *Ace Attorney*. Originalment ambientada al Japó, la localització a l'anglès fa que tingui lloc als Estats Units, i en conseqüència modifica també molts altres elements. L'anàlisi compara les diferents versions dels gràfics, els noms propis i els diàlegs per veure com s'han adaptat els referents culturals, a més de presentar les característiques generals d'aquesta localització.

L'objectiu és determinar i entendre les raons per les quals es van prendre les decisions de fer aquests canvis, veure com han influït a les entregues posteriors i si actualment, més d'una dècada després del llançament del primer joc a Europa i Amèrica, s'adaptaria de la mateixa manera.

Este trabajo analiza la localización al inglés y al castellano de la conocida saga japonesa de videojuegos *Ace Attorney*. Originalmente ambientada en Japón, la localización al inglés hace que tenga lugar en Estados Unidos, y consecuentemente modifica también muchos otros elementos. El análisis compara las diferentes versiones de los gráficos, nombres propios y diálogos para ver cómo se han adaptado los referentes culturales, además de presentar las características generales de esta localización.

El objetivo es determinar y entender las razones por las cuales se tomaron las decisiones de hacer estos cambios, ver cómo han influido en las entregas posteriores y si actualmente, más de una década después del lanzamiento del primer juego en Europa y América, se adaptaría de la misma forma.

This paper analyzes the localization into English and Spanish of the very well-known Japanese videogame saga *Ace Attorney*. Originally set in Japan, the localization changes the setting to the United States, and as a result it also modifies a lot of other elements. This analysis compares the different versions of the graphics, proper nouns and dialogues, in order to see how the cultural references have been adapted, as well as it also presents the general characteristics of this localization.

The objective is to determine and understand the reasons behind the decisions that were made to make these changes, see how they have influenced the later installments and whether nowadays, more than a decade after the release of the first game in Europe and America, it would have been adapted the same way.

**Avis legal**

© Sílvia Gabarró Mora, Barcelona, 2019. Tots els drets reservats.

Cap contingut d'aquest treball pot ser objecte de reproducció, comunicació pública, difusió i/o transformació, de forma parcial o total, sense el permís o l'autorització de la seva autora.

**Aviso legal**

© Sílvia Gabarró Mora, Barcelona, 2019. 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.

**Legal notice**

© Sílvia Gabarró Mora, Barcelona, 2019. All rights reserved.

None of the content of this academic work may be reproduced, distributed, broadcasted and/or transformed, either in whole or in part, without the express permission or authorization of the author.

# Índex

1. Introducció .....	5
2. La saga <i>Ace Attorney</i> .....	7
2.1. La localització d' <i>Ace Attorney</i> .....	9
3. Adaptació dels elements visuals .....	13
3.1. Traducció de les bafarades.....	13
3.2. Adaptació dels referents culturals en els <i>sprites</i> i models 3D .....	14
3.3. Adaptació dels referents culturals en les proves .....	16
3.4. Adaptació dels referents culturals en els fons.....	18
4. Traducció dels elements textuais.....	20
4.1. Adaptació dels noms propis.....	20
4.2. Adaptació dels referents culturals en el guió .....	25
5. Conclusions .....	32
6. Bibliografia.....	34
6.1. Bibliografia primària .....	34
6.2. Bibliografia secundària .....	34

# 1. Introducció

La finalitat d'aquest treball és fer una anàlisi de la localització a l'anglès i al castellà d'un videojoc japonès, en concret amb la saga de misteri *Ace Attorney* com a objecte d'estudi. La tria d'aquest joc es deu a diversos factors: la gran quantitat de text que té, que és l'element més important en aquesta saga, permet analitzar millor els canvis en la narrativa i els diàlegs; el fet que sortís per primer cop en anglès fa 13 anys i encara se'n llancin al mercat entregues noves fa que es pugui analitzar també com ha evolucionat la localització al llarg del temps; i sobretot la naturalesa d'aquesta localització, que es decanta per adaptar un context originalment japonès i els seus referents culturals a uns de nord-americans, i en conseqüència fa que les versions localitzades tinguin diferències molt notables amb l'original. Tant és així que la traducció d'aquesta saga sempre ha estat bastant comentada, tant pels fans com pel mateix equip de localització.

Així doncs, els objectius principals seran comprovar fins a quin punt i en quins aspectes difereixen la versió original i les localitzades i com n'és de diferent la percepció dels personatges per al públic japonès i l'occidental; esbrinar les raons per les quals es van prendre aquestes decisions i determinar quins efectes han tingut a l'hora de localitzar les entregues posteriors, partint de la hipòtesi que, si el primer joc hagués sortit deu anys més tard, no s'hauria localitzat de la mateixa manera, sinó que s'hauria mantingut una ambientació molt més propera a l'original.

En primer lloc es presentarà breument la saga i la seva importància, i tot seguit es descriuran les característiques generals de la seva localització abans i ara, donant una ullada a les circumstàncies en què es va dur a terme. Això es farà a partir de les experiències que ha compartit l'equip de localització a l'anglès en entrevistes i blogs, especialment el de Janet Hsu, directora de la localització de la saga a partir de *Phoenix Wright: Ace Attorney - Justice for All* (Hsu, 2007-2017). Tot i que el treball també pretén estudiar la versió en castellà, l'objecte principal d'atenció d'aquest apartat serà l'equip de la localització a l'anglès per dos motius: per començar, són els localitzadors a l'anglès qui van haver de prendre les decisions d'adaptació més importants i que ens interessa analitzar, i que van donar lloc a la versió en castellà; per altra banda, els traductors al castellà no apareixen acreditats en cap dels jocs i, en conseqüència, no hi ha tanta informació disponible sobre el procés de traducció.

Seguidament s'analitzaran en detall alguns dels aspectes que s'han adaptat en les localitzacions a l'anglès i al castellà, comparant-les amb la versió original japonesa. Es començarà pels elements visuals, fent una distinció entre els diferents tipus de gràfics que podem trobar als jocs d'*Ace Attorney* (bafarades, *sprites* i models 3D, proves i fons) per tal de veure com i per què s'edita cadascun per adaptar-lo a la versió localitzada. S'utilitzaran les imatges extretes directament del joc i que es poden trobar al web de *Court Records* (Court

Records, 2018), el principal portal fan dedicat a la saga; així com captures d'emulacions dels jocs. La mostra es recopilarà a partir dels sis jocs de la saga principal, de tal manera que podem comparar el procés d'edició dels gràfics dels primers jocs, en 2D, i els més recents, en 3D.

Posteriorment, farem el mateix amb els elements textuais, entre els quals destacarem en primer lloc els noms propis, i en segon lloc el guió. Pel que fa als noms propis, després d'haverlos investigat un per un, s'agafarà una mostra variada d'exemples extrets de tots els jocs que compten amb traducció oficial i es classificaran en sis categories en funció de la manera com s'ha procedit a l'hora d'adaptar-los. L'explicació del significat d'aquests noms es farà partint de comentaris del mateix equip de localització, així com d'anàlisis tant propis com disponibles als portals de fans *Ace Attorney Wiki* (*Ace Attorney Wiki*, 2018) i *Court Records*. Quant a l'anàlisi del guió, es compararà la versió japonesa, anglesa i castellana dels dos primers capítols de *Phoenix Wright: Ace Attorney*, el primer joc, per tal de trobar exemples de diàlegs que s'hagin traduït de forma més lliure i veure com s'han adaptat els referents culturals en aquest format. També s'hi inclouran exemples de jocs posteriors en cas que els hagi comentat l'equip de localització o destaquin especialment.

Per acabar, s'exposaran les conclusions a les quals s'ha arribat amb la realització d'aquest treball, i es valorarà les decisions de localització i el paper que han tingut en la popularització de la saga.

## 2. La saga *Ace Attorney*

*Ace Attorney* (títol original: 逆転裁判 «*Gyakuten Saiban*») és una saga de videojocs del gènere de la novel·la visual; un tipus de joc popular al Japó que es desenvolupa principalment a partir de les converses i narracions, la qual cosa fa que tinguin una gran quantitat de text i poca interactivitat: *Phoenix Wright: Ace Attorney*, el primer joc, té unes 210.000 paraules en total (Patridge, 2016). Aquest gènere va ser pràcticament inexistent a Europa i Amèrica fins a l'arribada de la Nintendo DS i *Ace Attorney*, que es va convertir en un èxit totalment inesperat. Es considera que va ser gràcies a aquest èxit, i posteriorment el de la saga *Professor Layton*, que s'han anat localitzant més i més títols del gènere. És per això que es pot dir que *Ace Attorney* és una franquícia important dins del panorama dels videojocs, no només al Japó, on s'ha estès a altres mitjans com el del manga, l'anime, el cinema i el teatre, sinó també als països occidentals. Fins a aquest any, s'han venut 6,8 milions d'exemplars de jocs d'*Ace Attorney* a tot el món (Capcom Investor Relations, 2018).

Els jocs d'*Ace Attorney* són una barreja de misteri, drama i humor: segueixen les aventures d'en Phoenix Wright, un advocat novell, des del seu primer judici. Estructurat en capítols corresponents als diferents casos, el jugador haurà de demostrar la innocència dels seus clients, acusats d'assassinat, buscant les incongruències entre els testimonis i les pistes relacionades amb cada cas. El joc té dues parts ben diferenciades: la d'investigació, que consisteix en moure's pels diferents escenaris que puguin tenir relació amb el crim amb l'objectiu de trobar totes les pistes i parlar amb els personatges per treure'n nova informació; i els judicis, on s'interrogaran els testimonis i es buscaran les contradiccions per tal de descobrir la veritat rere el cas i així trobar el culpable. Tot i que el joc manté la serietat quan la necessita, ja que la temàtica dona lloc a situacions de drama, i sap desenvolupar molt bé la trama i els personatges, en general té un to humorístic, ple de personatges pintorescos i situacions extravagants, i funciona com a paròdia del sistema judicial japonès. Tot i això, en cap moment pretén ser realista: l'exemple més obvi és el fet que un dels personatges més importants és una màquina que té el poder de canalitzar esperits. Això, però, també és un dels molts elements que fan referència a la cultura i la tradició japonesa: ja fa gairebé un segle, l'any 1922, l'escriptor Ryūnosuke Akutagawa publicava el relat curt *Dins un bosquet de bambú* (Akutagawa; Nolla, 2016), en què una màquina ajudaria a resoldre el misteri d'una mort, que a més a més es revela a través de diferents punts de vista; una tècnica narrativa coneguda com a efecte *Rashōmon* en honor a la pel·lícula d'Akira Kurosawa basada en aquest mateix relat (Kurosawa, 2018), i que també podem equiparar a la manera com a *Ace Attorney* descobrim la veritat a través dels testimonis.

La primera entrega, *Phoenix Wright: Ace Attorney*, va ser escrita i dirigida per Shu Takumi, creador de la saga, i desenvolupada per la coneguda empresa japonesa Capcom. Va



sortir per primer cop al mercat nipó l'any 2001 per a la consola de Nintendo Game Boy Advance. Però no va ser fins al 2005, amb el llançament de la remasterització per a Nintendo DS, que va ser localitzada a altres idiomes: anglès, francès, castellà, alemany i italià. La localització en anglès és molt coneguda entre els fans per haver canviat l'ambientació del joc, originalment al Japó, a una situada a Los Angeles, EUA. La resta d'idiomes es van basar en aquesta localització i van mantenir l'ambientació nord-americana, excepte en el cas del francès, que situa l'acció a París i canvia de nou els noms dels personatges.

Es considera que aquestes decisions de localització, però, van contribuir a l'èxit de la saga als països occidentals, i si hi ha una cosa de la qual no hi ha cap dubte és que la gran majoria dels fans de la franquícia tenen en bona consideració aquesta traducció. Avui dia, 17 anys després del llançament de la primera entrega al Japó, continuen sortint remasteritzacions de les primeres entregues per fer-les arribar a més plataformes, així com jocs completament nous, tant de la saga principal com *spin-offs*. Tot i això, però, la franquícia ja no gaudeix de la mateixa popularitat a Amèrica i sobretot a Europa. En conseqüència, els jocs nous ara només surten al mercat occidental en format digital (és a dir, sense suport físic) i ja no es localitzen a la resta d'idiomes europeus, sinó només a l'anglès. En els pitjors casos, alguns *spin-offs* no arriben a sortir del Japó.

La saga principal consta de sis jocs:

-*Phoenix Wright: Ace Attorney (Gyakuten Saiban)*

2001: japonès

2005: anglès

2006: castellà, francès, italià, alemany

-*Phoenix Wright: Ace Attorney - Justice for All (Gyakuten Saiban 2)*

2002: japonès

2007: anglès, castellà, francès, italià, alemany

-*Phoenix Wright: Ace Attorney - Trials and Tribulations (Gyakuten Saiban 3)*

2004: japonès

2007: anglès

2008: castellà, francès, italià, alemany

-*Apollo Justice: Ace Attorney (Gyakuten Saiban 4)*

2007: japonès

2008: anglès, castellà, francès, italià, alemany

-*Phoenix Wright: Ace Attorney - Dual Destinies (Gyakuten Saiban 5)*

2013: japonès, anglès

-*Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice (Gyakuten Saiban 6)*

2016: japonès, anglès

I els *spin-offs* són els següents:

-*Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth (Gyakuten Kenji)*

2009: japonès

2010: anglès

-*Gyakuten Kenji 2*

2011: japonès

-*Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney (Reiton-kyōju vs Gyakuten Saiban)*

2012: japonès

2014: anglès, castellà, francès, italià, alemany, neerlandès

-*Dai Gyakuten Saiban: Naruhodō Ryūnosuke no Bōken*

2015: japonès

-*Dai Gyakuten Saiban 2: Naruhodō Ryūnosuke no Kakugo*

2017: japonès

## 2.1. La localització d'*Ace Attorney*

Encara que *Ace Attorney* va sortir per primer cop al Japó per a la consola portàtil de Nintendo Game Boy Advance (GBA) l'any 2001, no va ser fins al 2005, gràcies al relançament per a la Nintendo DS, que es va localitzar a més idiomes. El motiu principal pel qual no s'havien traduït abans és la percepció que hi havia de la GBA als Estats Units en aquell moment: es veia com una consola per a nens i, per tant, els productors pensaven que un joc del qual la base és el text no tindria èxit entre aquest públic (Matsukawa, 2007).

La DS, però, va obrir portes a la possibilitat d'arribar a un públic més ampli, no només infantil sinó també adult, gràcies a que les noves funcions, com ara la pantalla tàctil, tenien un ús molt intuïtiu (Matsukawa, 2007). És per això que es va decidir localitzar aquesta remasterització no només a l'anglès, sinó també al castellà, francès, italià i alemany; però tot i així, Capcom encara no esperava que el seu joc d'advocats tingués prou vendes a l'estranger i, com a conseqüència, el pressupost de la localització va ser bastant limitat. Per a sorpresa seva, les primeres còpies es van esgotar a l'instant i van haver de fer una nova tirada molt més gran (Mandiberg, 2015).

La localització a l'anglès del primer joc, *Phoenix Wright: Ace Attorney*, la va dur a terme un equip bastant gran, format per traductors de Capcom (Ben Judd, Brandon Gay i Kaori Funakoshi) i sis més de l'empresa de localització Bowne Global Solutions, amb Alexander O. Smith com a traductor principal (Mandiberg, 2015). Va ser aquest equip qui va decidir quina direcció prendria la localització d'aquesta saga, ja que des del primer capítol es van veure obligats a determinar on se situaria l'acció en la seva versió. Tot i que normalment en una localització no cal especificar la ubicació, sinó que només s'adapten els referents culturals que el públic no entendria, una de les contradiccions que el jugador ha de descobrir al primer cas d'*Ace Attorney* es basa en la diferència entre dos fusos horaris i, per tant, no hi va haver més

remei que situar l'acció en un lloc concret: Los Angeles, Estats Units (Smith, 2015). Aquesta decisió repercutiria en molts més aspectes de la localització, no només del mateix joc, sinó també de les entregues posteriors, on cada cop apareixen referents culturals japonesos més evidents. De fet, els *spin-off* més recents, *Dai Gyakuten Saiban*, s'ambienten parcialment en un Japó del període Meiji i es creu que la dificultat d'adaptar-ho al context americà podria ser un dels motius pels quals no s'han arribat a localitzar ni tan sols en anglès.

Tot i que hi ha fans que s'estimen més que els jocs mantinguin l'essència japonesa de l'original, el públic general tendeix a preferir no haver de fer front a les diferències culturals, per la qual cosa la localització busca eliminar el rastre de la cultura d'origen tant com sigui possible (Mandiberg, 2015). D'aquesta manera, s'aconsegueix arribar a un públic més ampli que rebrà del joc una experiència similar a la del públic original. Però, al cap i a la fi, aquesta decisió depèn de l'equip de localització de cada joc. Sagues com *Persona*, per exemple, actualment estan destinades a un públic bastant més familiaritzat amb l'anime i la cultura japonesa i tenen una traducció molt més propera a l'original (Hsu, 2014).

A partir del segon joc, *Phoenix Wright: Ace Attorney - Justice for All*, la localització de la saga va passar a mans de Janet Hsu. Un dels casos té lloc a l'aldea Kurain, un poblet molt tradicional que acull el clan de mèdiums Fey. Hsu va haver-se de resignar a l'ambientació nordamericana, però, per tal de determinar fins a quin punt s'adaptarien els diferents referents culturals, i tenint en compte les limitacions del pressupost, va establir la idea que el Los Angeles on té lloc *Ace Attorney* és una realitat alternativa on no s'havia promulgat cap llei contra la immigració ni contra el poble japonès i, per tant, on la cultura japonesa va poder prosperar i fusionar-se amb les altres (Hsu, 2014). Per tant, tot allò que fes referència a la tradició de les Fey es mantindria igual, però s'adaptaven els referents culturals desconeguts per al públic per tal de no haver-los d'explicar un per un.

Amb el pas del temps i gràcies a internet, però, els límits d'aquests referents són cada cop més i més difusos. Quan es va localitzar el primer joc, l'any 2005, es va canviar el plat preferit de la Maya de *ramen* a hamburgueses. En aquells temps, el *ramen* no era un menjar tan conegut com actualment, i es va decidir que les hamburgueses eren un equivalent funcional de menjar ràpid i barat (Hsu, 2013). Amb la popularitat creixent dels fideus japonesos als Estats Units, aquest canvi s'ha acabat convertint en una espècie de broma entre els fans de la saga i, si Smith traduís el primer joc actualment, el més probable és que es decantés per no adaptar-los (Mandiberg, 2015). De fet, tres jocs més tard, a *Apollo Justice: Ace Attorney* el *ramen* tindria un cert protagonisme durant un dels casos. I és que, en una saga de la qual es continuen creant jocs nous, no és estrany que elements que d'entrada s'havien adaptat més lliurement retornin per a convertir-se, sense cap modificació, en un element important per a la trama. Després de tot, *Ace Attorney* no deixa de ser una saga feta al Japó i per a un públic principalment japonès, per la qual cosa els creadors no tenen al cap la localització a l'hora de

desenvolupar-los. D'aquesta manera, poden centrar-se a crear la història com ells vulguin, sense restriccions en parar-se a pensar com facilitar la feina als localitzadors (Hsu, 2016), que conseqüentment es veuen obligats a discernir els referents que són realment necessaris d'adaptar dels que no. Tot i això, Hsu considera que canviar l'ambientació als Estats Units va ser la decisió correcta.

Un dels hàndicaps dels localitzadors de videojocs és que el text a traduir sol estar completament descontextualitzat, sense acompanyament gràfic i, a més a més, no té un ordre lineal a causa de les característiques pròpies d'aquest format. Molts videojocs, a més, se solen traduir alhora que es desenvolupen i, per tant, els traductors tampoc es poden servir del producte final per ajudar-se. En el cas d'*Ace Attorney*, en canvi, la localització no comença fins després del desenvolupament, amb la qual cosa l'equip pot comptar amb exemplars comercials o versions beta proporcionades per l'equip de desenvolupament (Hsu, 2007). Gràcies a això, els traductors poden jugar-lo una vegada abans de començar la traducció, per tal de familiaritzar-s'hi i identificar millor el context. A més a més, l'organització clara i lineal dels fitxers a *Ace Attorney* també facilita molt la feina als traductors i ajuda a fer que el resultat sigui d'una qualitat superior i, en les darreres entregues, fins i tot se'ls proporcionaven captures de pantalla per contextualitzar millor el text i no perdre tant de temps jugant una vegada i una altra (Smith, 2009). S'ha de tenir en compte que aquestes comoditats són més aviat inusuals a la indústria de la localització.

Aquest model [*sim-ship*; llançament simultani] és acceptat a la indústria actual de la localització, però té una implicació important a l'hora de traduir, i és que el traductor ha de treballar amb un material original inestable que podria canviar al llarg de la durada del projecte. Sembla que la majoria dels jocs que es llancen a Europa segueixen aquest model, i no pas el model en què les versions localitzades surten després del llançament de l'original. Aquest segon model és més comú entre els desenvolupadors i distribuïdors de videojocs japonesos. És probable que els localitzadors que treballen amb el model de *sim-ship* hagin de fer front a l'estrès afegit d'haver de dur a terme la feina sense poder veure o jugar el producte acabat, i es vegin obligats a traduir segments de text dels quals el context no sempre està disponible (Mangiron; O'Hagan, 2006).

Traduir un joc on el text té un pes tan important, però, també té les seves dificultats, ja que tota la història i els personatges que construeix ho fa a través dels diàlegs. Els localitzadors d'*Ace Attorney* escriuen els personatges pensant en una versió que funcioni en un context occidental, i busquen l'equilibri entre transmetre el mateix que la versió original i que el jugador entengui un personatge que, per exemple, estigui basat en arquetips de l'*anime* japonès, encara que això suposi reescriure'n lleugerament la personalitat, alhora que en mantenen la coherència al llarg de la saga (Hsu, 2007; Smith, 2009). A més a més, els personatges d'*Ace Attorney* no són personatges plans, sinó que tenen una profunditat que

requereix al traductor posar-se en la seva pell i comprendre'n tots els seus matisos i motivacions per tal d'escriure'ls correctament (Hsu, 2007).

Per altra banda, en un format on el misteri l'ha de poder resoldre el jugador, és essencial que totes les pistes que l'ajudaran a deduir-lo es transmetin com a intencionades pel creador, i molt sovint aquests detalls es troben camuflats en jocs de paraules i diàlegs que a primera vista es podrien passar per alt, o fins i tot imatges que s'hauran de modificar per tal que el jugador de la localització en rebi tota la informació. Pel que fa als diàlegs, un aspecte que destaca a *Ace Attorney* és l'humor i les referències a la cultura popular. S'han d'adaptar, sempre tenint en compte que siguin adequats al context i que no semblin impropis del personatge que les diu, però, afortunadament, aquesta saga permet una certa llibertat creativa que en altres casos seria inviable, ja que les seves localitzacions busquen apropar-se més a l'original. En canvi, la meitat de les bromes d'*Ace Attorney* a la localització no són pas una traducció basada en el text original, sinó que estan reescrites de zero pensant en què diria el personatge en qüestió en aquella situació (Smith, 2015), i sovint s'escriurien diverses versions d'una mateixa broma per tal de trobar la millor solució (Smith, 2009). Al final, són aquestes bromes, expressions i referències les que fan que el joc doni la sensació d'estar ambientat en un lloc o un altre, juntament amb l'ús de termes judicials dels Estats Units, encara que el sistema legal d'*Ace Attorney* està molt més basat en el japonès, fins i tot a la localització. Les característiques d'aquest sistema poden sobtar al públic occidental, però per adaptar-lo hauria estat necessari canviar tota l'estructura del joc, per la qual cosa s'haurien de sacrificar factors molt importants del joc (Kellams, 2007).

En el fons, Smith considera que la clau per traduir *Ace Attorney* està a saber-ne identificar els punts forts, com ara l'humor i l'exageració, per tal de traslladar-los adequadament a la versió localitzada.

El procés de localització d'un joc d'*Ace Attorney* pot durar entre sis i vuit mesos (Hsu, 2007), i actualment s'intenta que no passi gaire temps entre el llançament de l'original i el de la localització, per tal d'evitar que s'escampi informació sobre el joc que en pugui condicionar les vendes. És per això que, a partir d'*Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth* (2009), es va decidir deixar de localitzar a la resta d'idiomes, i des d'aleshores l'anglès és l'únic idioma en què es tradueixen oficialment les noves entregues (Eshiro, 2017). L'única excepció és *Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney*, la localització de la qual, en tractar-se d'una col·laboració amb la saga *Layton*, va ser realitzada per Nintendo i que es va traduir a l'anglès, el castellà, el francès, l'italià, l'alemany i, per primer cop en un joc d'*Ace Attorney*, també el neerlandès.

### 3. Adaptació dels elements visuals

L'equip de localització de *Phoenix Wright: Ace Attorney* tenia un pressupost molt ajustat, ja que Capcom no esperava que fos un èxit de vendes al mercat nord-americà. És per això que, encara que al principi tenien intenció d'editar molts més gràfics, van haver de limitar-se als més essencials i el cost dels quals es podien permetre (Mandiberg, 2015). Canviar tot allò que semblés típicament japonès era impossible, i hauria requerit no només un pressupost més elevat, sinó també reescriure la història i fins i tot canviar les mecàniques del joc (Mandiberg, 2015). Seguiria sent el mateix producte, si s'hagués fet un canvi de *look* i d'història a aquest nivell? El cas més evident és el del videojoc de música per a Nintendo DS *Osu! Tatakae! Ouendan!* (2005): l'equip de localització va tenir total llibertat econòmica i creativa, i el producte localitzat, sota el títol d'*Elite Beat Agents* (2006), comparteix poc més que les mecàniques bàsiques amb l'original, que consisteixen a tocar o fer lliscar els cercles que apareixen a la pantalla al ritme de les cançons. La premissa, els personatges, les històries, els escenaris i les cançons van ser totalment canviades, de manera que és més aviat una nova entrega basada en l'original i exclusiva pel mercat occidental, que no pas una traducció de la versió japonesa.



Fig. 1. Portada d'*Osu! Tatakae! Ouendan!* (esq.) i *Elite Beat Agents* (dta.). Font: iNis (2005; 2006).

Els canvis gràfics que es van fer a *Ace Attorney* es poden dividir en els quatre apartats a continuació:

#### 3.1. Traducció de les bafarades

Les bafarades d'exclamació són un dels elements més emblemàtics d'*Ace Attorney*, i fins i tot els qui no hi han jugat mai reconeixen aquests crits, que ja s'han convertit en tota una icona. Apareixen en determinats moments del joc, com ara en pressionar un testimoni («待った!» *Matta!* en japonès, «Hold it!» en anglès i «¡Un momento!» en castellà), en presentar una prova («くられ!» *Kurae!* en japonès, «Take that!» en anglès i «¡Toma ya!» en castellà) o, el més conegut, en trobar una contradicció («異議あり!» *Igi ari!* en japonès, «Objection!» en anglès i «¡Protesto!» en castellà) (fig. 2). Tot i que aquestes són les tres exclamacions originals, a partir del quart joc se n'introdueixen algunes de noves, usades exclusivament per certs personatges.

Un detall interessant és que no només es tradueix el text de la bafarada, sinó que també es canvia lleugerament la forma del globus per a cada idioma.

Aquestes bafarades van gairebé sempre acompanyades de la veu del personatge, que també es dobla, i a més a més els jocs tenen una opció de reconeixement de veu perquè, en lloc de fer servir els botons, el jugador pugui controlar aquestes tres ordres a través del micròfon de la Nintendo DS. Això implica que, a l'hora de localitzar-lo, també han de fer que el joc reconegui la paraula en la llengua meta en lloc de l'original.



Fig. 2. Bafarada de «iProtesto!» en japonès (esq.), anglès (centre) i castellà (dta.). Font: Capcom (2001; 2005; 2006)

Un cas curiós és el de «Satorha!» (fig.3), una exclamació particular de Nahyuta Sahdmadhi, fiscal principal de la sisena entrega, *Ace Attorney: Spirit of Justice* (2016). Gran part d'aquest joc té lloc en un país fictici, el regne de Khura'in, d'on és originari aquest personatge. L'idioma d'aquest país, el khura'inès, fa servir el seu propi alfabet també fictici i, per tant, el text de la bafarada es manté igual. No obstant això, a la localització no s'utilitza exactament el mateix gràfic que a l'original: tant la forma de la bafarada com la del signe d'exclamació es modifiquen per a mantenir més coherència amb la versió anglesa de les altres interjeccions, tot i que és un detall gairebé imperceptible.



Fig. 3. Bafarada de «Satorha!» a la versió original (esq.) i localitzada (dta.). Font: Capcom (2016)

### 3.2. Adaptació dels referents culturals en els *sprites* i models 3D

Parlem dels *sprites* d'un joc per referir-nos a les imatges que representen els personatges. Cada personatge sol tenir un conjunt de *sprites* amb expressions i gestos diferents que varien en funció del què expressa amb cada diàleg. Poden ser imatges fixes o animades, com és el cas d'*Ace Attorney*.

Tot i que hi ha personatges que porten textos en japonès a la roba, com ara el policia Mike Meekins (*Phoenix Wright: Ace Attorney*) o elements clarament japonesos com els de la testimoni i expolicia Angel Starr (*Phoenix Wright: Ace Attorney*), que duu un barret amb un accessori en forma d'*onigiri* i un cabàs ple de *bentō* que reparteix entre els personatges, s'han mantingut de la mateixa manera a la versió localitzada, possiblement per les dificultats a l'hora d'editar-los i pels problemes de pressupost ja esmentats. Els *sprites* amb les modificacions més notòries són els d'en Phoenix Wright de jove, com apareix al primer cas d'*Ace Attorney: Trials and Tribulations* (fig. 4). El protagonista de la saga, que mostra un aspecte molt diferent del que havia tingut fins a aquest moment, llueix un jersei (fet a mà per la seva xicota) de color rosa amb un cor al mig i la inicial del seu nom: P. O així és a les versions d'Amèrica i Europa, ja que l'original té escrit, en alfabet romà, la primera síl·laba del seu nom en japonès, Ryūichi (龍一). Encara que costós, aquest era un canvi necessari, perquè el jugador occidental no sabia ni tan sols que aquest «Ryu» fa referència al nom del personatge.



Fig. 4. Sprite de Phoenix de jove a la versió original (esq.) i localitzada (dta.). Font: Capcom (2004; 2007)

Aquest mateix *sprite* ens serveix per il·lustrar també un referent que no s'ha pogut adaptar: la mascareta, un element d'ús quotidià al Japó i no tan comú als països occidentals, la qual cosa pot sobtar els fans que no hi estiguin prou familiaritzats. En una entrevista de 2007 a la productora Minae Matsukawa, una de les preguntes que va fer l'entrevistador va ser, precisament, per què en Phoenix porta una màscara. La resposta que va donar no tenia cap relació amb la pregunta, possiblement perquè li semblava evident, tot i que també és probable que fos un error de traducció en el moment de l'entrevista (Mandiberg, 2015).

Aquests *sprites* apareixen només en els jocs que originalment van sortir per a Game Boy Advance i Nintendo DS, perquè en els més recents, creats directament per a Nintendo 3DS, s'han deixat de fer servir i en el seu lloc els personatges es presenten com a models poligonals (models 3D), la qual cosa permet fer canvis al seu aspecte molt més fàcilment, ja que el que abans s'havia de tornar a dibuixar fotograma per fotograma en totes les variacions i expressions, ara es pot aconseguir amb només crear una nova textura (Hsu, 2016).



És el cas d'Emma Skye (fig.5), un personatge que ja havia aparegut en jocs anteriors. A partir d'*Ace Attorney: Apollo Justice*, agafa l'hàbit de menjar uns *snacks* traduïts en anglès com a «snackoos» ('bocaditos' a la versió en castellà). En la versió original, el que menja són *karintō*, un *snack* dolç japonès elaborat amb farina, llevat i sucre. Tot i que al començament es va pensar d'adaptar-los com a patates, els desenvolupadors van voler que a la localització conservessin la forma i el color, així que es van inventar aquesta marca de bastonets de xocolata (Hsu, 2017). Per tant, l'únic canvi que es va fer als *sprites* originals va ser esborrar les lletres de l'etiqueta del paquet. Amb la seva nova aparició a *Ace Attorney: Spirit of Justice*, per primer cop amb models 3D i en bona definició, la bossa de «snackoos» no quedava igual de bé amb l'etiqueta en blanc, però gràcies a la facilitat per editar els models, van poder donar-li un canvi d'imatge fent un disseny nou, inspirat en els paquets de menjar nord-americans (Hsu, 2016).



Fig. 5. «Snackoos» a la versió localitzada d'*Apollo Justice* (esq.) i *Spirit of Justice* (dta.). Font: Capcom (2008; 2016)

### 3.3. Adaptació dels referents culturals en les proves

Les proves són els diferents objectes que el jugador troba durant la investigació, o que són presentats al judici per l'acusació, i que després pot utilitzar a favor seu per refutar els arguments dels testimonis. Aquestes proves solen aparèixer solament com a icones petites en els jocs originals, tot i que les mecàniques noves incorporades a partir de la Nintendo DS també permeten inspeccionar-los més de prop en forma de model 3D.

Hi ha objectes de tota mena, tot i que a l'hora de localitzar-los, no solen tenir grans canvis en l'aspecte. Per una banda hi ha proves amb text llegible, com és la nota incriminatòria amb el nom de la Maya (マヨイ 'Mayoi' en japonès) (*Phoenix Wright: Ace Attorney*) (fig. 6), o l'urna de les cendres d'Ami Fey (供子 'Kyoko' en japonès) reconstruïda (i amb el nom accidentalment invertit) (*Phoenix Wright: Ace Attorney - Justice for All*) (fig.7). El text de la imatge és essencial en aquests casos, i per això el jugador ha de poder llegir el que hi diu.



Fig. 6. Nota amb nom a la versió original (esq.) i localitzada (dta.). Font: Capcom (2001; 2005)



Fig. 7. Urna amb nom a la versió original (esq.) i localitzada (dta.). Font: Capcom (2002; 2007)

Per altra banda, moltes de les proves són articles de diaris o revistes. El text real només apareix com a descripció perquè a la imatge és il·legible, i per tant només fan la funció d'ícona per representar aquesta prova. La localització, però, les edita per tal que el disseny i el format de les pàgines s'assembli més a la d'una publicació occidental, tant pel sentit de lectura com per la ubicació i l'aspecte dels títols i les imatges (fig. 8). A part de les pàgines de publicacions, també es gira sovint l'orientació de les notes i etiquetes escrites en vertical.



Fig. 8. Parelles d'exemples de diaris en versió original (esq.) i localitzada (dta.). Font: Capcom (2001; 2005)

Algunes proves també han tingut altres canvis destacables, més a nivell cultural. Al primer cas de *Phoenix Wright: Ace Attorney*, apareix el passaport de la víctima (fig.9), de nacionalitat japonesa, que a causa del canvi en l'ambientació, a la localització es modifica el color i les lletres i símbols de la portada per convertir-lo en un passaport estatunidenc. La targeta del sicari Shelly de Killer (*Phoenix Wright: Ace Attorney - Justice for All*) (fig.9), en la versió original, inclou un segell *inkan*. Aquest tipus de segells personals són usats quotidianament des de l'antiguitat al Japó i a la resta d'Àsia, i se solen fer servir en lloc de la signatura per a firmar documents importants i demostrar l'autenticitat o l'autoritat. Fora d'Àsia aquest tipus de segells no tenen un ús tan extens i en qualsevol cas tenen una forma i color completament diferents. Aquest petit element, que en un cop d'ull un jugador japonès identificaria com una marca que demostra que aquesta targeta és real, per a un jugador americà o europeu que no estigui familiaritzat amb la cultura japonesa pot resultar ser més aviat una distracció de l'element principal: el dibuix del cargol. És per això que a la versió localitzada

s'elimina del tot i ni tan sols es busca una alternativa com podria ser una signatura, que revelaria la identitat de la persona molt fàcilment (Hsu, 2007). Finalment, un altre exemple curiós és el del medicament que pren Phoenix per al refredat a *Ace Attorney: Trials and Tribulations*: «Sincatarrín X» («Coldkiller X» en anglès) (fig.9), que en la versió original s'anomena *Kazegoroshi Z* (literalment 'matarefredats Z'). Tot i que aquest canvi de nom no és només a nivell gràfic, és important el gran èmfasi que té la lletra en l'etiqueta del pot de medicina. Per què, si el nom és pràcticament una traducció literal, es canvia la Z per la X? La percepció cultural d'aquestes lletres és diferent: al Japó, la Z s'ha fet servir tradicionalment en la cultura popular per anomenar una cosa com si fos la «definitiva», ja que, com que és l'última lletra de l'alfabet, no hi ha res que estigui més enllà. És l'ús de, per exemple, *Mazinger Z* o *Dragon Ball Z*, tot i que també es troba en altres àmbits, com ara el cotxe de Nissan *Fairlady Z*. A Europa i Amèrica no té la mateixa tradició, i la X, encara que sol tenir el significat de «desconegut», té molt més ús quant a noms i títols, com és el cas del còmic i pel·lícules de Marvel *X-Men* o, dins del sector mèdic, els raigs X.



Fig. 9. Passaport, targeta i pot de medicina a la versió original (esq.) i localitzada (dta.) Font: Capcom (2001; 2002; 2004; 2005; 2007)

### 3.4. Adaptació dels referents culturals en els fons

Els fons són les il·lustracions dels diferents escenaris que el jugador visita durant la investigació. Si, en el cas dels *sprites*, el salt al 3D ha beneficiat la localització fent que sigui molt més fàcil editar-los, amb els fons passa tot el contrari: les il·lustracions 2D es poden redibuixar sense complicacions, però els models 3D obliguen que es mantinguin certes formes per tal que no donin errors (Hsu, 2013).

La majoria dels canvis que trobem als fons dels primers jocs són senzillament per a traduir rètols amb text. És curiós, però, que en el cas dels fons, la localització en castellà sí que n'edita alguns, tot i que també situa l'acció a Los Angeles.

A nivell cultural, trobem alguns canvis al camerino de *The Gavinners* (fig.10), també a *Apollo Justice: Ace Attorney*. Al vestidor d'aquest grup de rock, format per cinc membres que també pertanyen al cos policial, hi ha diversos senyals de trànsit que s'han modificat per canviar-los per equivalents estatunidencs, en el cas del *prohibit aparcar*, o per altres senyals amb la mateixa forma, en el cas del *stop* pel *cediu el pas*. La versió en castellà també els modifica.



Fig. 10. Camerino de *The Gavinners* a la versió japonesa (esq.), americana (centre) i espanyola (dta.)  
Font: Capcom (2007; 2008)

Finalment, com a exemple d'edició de models 3D, tenim el carretó de venda de fideus ambulant Eldoon Noodles, originalment やたぶきや (*yatabukiya*) (fig.11), també d'*Apollo Justice: Ace Attorney*. Tot i que els gràfics d'aquesta entrega són majoritàriament en 2D, també començaven a aparèixer alguns elements en 3D, com és el cas. Aquest *yatai* de ramen és també un bon exemple d'element tradicional japonès que s'ha mantingut pràcticament com a l'original: només es va localitzar el nom, perquè hauria estat massa complicat i costós eliminar-lo del tot de la trama i dels gràfics. A l'hora d'incorporar el nom localitzat als gràfics, però, es van veure amb la dificultat que el nombre de caràcters no corresponia amb el de l'original, per la qual cosa a la localització van haver d'afegir un banderí més. Una tasca senzilla si només s'ha d'editar la il·lustració de fons, però modificar el model 3D en aquella època era molt complicat (Hsu, 2017).



Fig. 11. Carretó d'Eldoon's Noodles, a la versió original (esq.) i localitzada (dta.) Font: Capcom (2007; 2008)

## 4. Traducció dels elements textuais

### 4.1. Adaptació dels noms propis

Cada capítol d'*Ace Attorney* és un cas nou que necessita introduir nous testimonis, víctimes i acusats que en la majoria d'ocasions no tornaran a aparèixer, o ho faran molt breument. Això fa que en tota la saga hi hagi centenars de personatges que es van introduint de manera constant; però que a l'hora són importants per al cas que els correspon i, per tant, han de ser prou memorables per discernir-los i recordar-los amb claredat. *Ace Attorney* ho aconsegueix donant-los personalitats i aspectes sovint extravagants i, sobretot, noms basats en jocs de paraules que defineixen algun tret característic del personatge en qüestió. És per tant un esforç creatiu molt important de la localització adaptar tots aquests noms, en primer lloc perquè mantenir els noms japonesos en una ambientació adaptada als Estats Units faria que es veiessin molt fora de lloc, però també per tal de transmetre l'efecte que causen els noms originals per al públic japonès, fer que siguin fàcils de recordar i que serveixin com a presentació del personatge. Fins i tot per a un personatge que a la localització també serà japonès, és important que el nom tingui una certa familiaritat per tal de transmetre al jugador algunes idees i imatges que no aconseguiria el nom original, que el públic general no japonès només interpretaria com un conjunt arbitrari de sons (Hsu, 2013). Tots els noms de la localització a l'anglès van ser aprovats pel director, Shu Takumi, després d'explicar les raons per les quals s'havia triat cadascun.

Com que manté l'ambientació estatunidenca, la localització al castellà fa servir per als personatges els mateixos noms que la versió anglesa, ja que dona per fet que el jugador estarà prou familiaritzat amb llegir noms en anglès encara que potser no entengui alguns dels jocs de paraules o referències que contenen. L'única excepció és Juan Corrida (*Phoenix Wright: Ace Attorney - Justice for All*), que, irònicament malgrat l'intent de la localització en anglès de donar-li un aire hispànic al personatge, a Espanya es coneix com a Juan Rivera, per tal d'evitar un cognom possiblement malsonant.

A la localització en francès, en canvi, la majoria de personatges reben noms nous, com a conseqüència de l'ambientació parisenca d'aquesta versió. Només es mantenen igual els noms d'alguns personatges principals, com ara el del mateix Phoenix Wright, que és pràcticament una marca internacionalment coneguda, ja que dona cara a la franquícia.

Es poden observar alguns patrons en l'adaptació dels noms a l'anglès, la qual cosa ens permet classificar-los en diferents grups segons les maneres com s'han traduït, tenint en compte si se n'ha traslladat la forma o el significat originals:

#### 4.1.1. Noms que s'han mantingut igual

Noms i sobrenoms que a la versió japonesa ja eren estrangers, escrits en *katakana*. Un exemple evident són els noms dels personatges procedents del regne fictici de Khura'in, que compta amb un idioma propi també fictici. Tot i que els personatges secundaris sí que tenen jocs de paraules al nom i per tant s'han adaptat, els dels personatges més importants solen estar lleugerament inspirats en paraules relacionades amb el budisme. És el cas de la princesa Rayfa Padma Khura'in (レイファ・パドマ・クライン) o del fiscal Nahyuta Sahdmadhi (ナユタ・サードマディ) (*Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice*), que només s'han transcrit els noms japonesos seguint una romanització basada en la dels idiomes de les cultures que han servit d'inspiració per a Khura'in, com ara l'hindi o el tibetà (Hsu, 2016).

També és el cas dels sobrenoms que utilitzen alguns personatges per a ocultar el nom real, com ara en Godot (ゴドー) (*Phoenix Wright: Ace Attorney - Trials and Tribulations*), inspirat en l'obra de teatre de Samuel Becket *Tot esperant Godot*.

#### 4.1.2. Noms que s'han canviat lleugerament

En aquests casos també solen ser noms estrangers a la versió original, però que per diferents motius no se n'ha fet una transcripció directa o han tingut petits canvis.

Per exemple, en Zinc Lablanc (*Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth*) a la versió original es diu ジンクホワイト (Zinc White). Com podem observar, el nom d'aquest marxant d'art s'ha mantingut com a referència a l'òxid de zinc, un compost que s'utilitza com a pigment blanc en pintures. Si s'ha canviat el cognom de White a Lablanc, és perquè a *Phoenix Wright: Ace Attorney* ja apareix un personatge que a la versió localitzada s'anomena Redd White. Tot i que en realitat no seria estrany que hi hagués dues persones amb el mateix cognom sense que tinguin relació entre elles, és preferible evitar que el jugador pugui pensar que tenen algun vincle, especialment quan a la versió original els seus noms no tenen res en comú. Per això, tot i que el significat és el mateix, s'ha fet servir el francès «blanc».

Un altre exemple és el d'en Romein LeTouse (*Apollo Justice: Ace Attorney*). El seu nom original, ローメイン・レタス (Romaine Lettuce), és, literalment, un tipus d'enciam. No és un nom que ens digui res sobre el personatge, que és víctima d'un cas i no l'arribem a conèixer, sinó un de qualsevol que se li va ocórrer al creador en veure-ho escrit en una recepta (*Ace Attorney Wiki*, 2018). La localització es basa en el mateix vegetal per a fer-ne un joc de paraules en lloc de traduir-lo directament, per tal de donar-li credibilitat com a nom a l'hora que se'n pot inferir l'origen igualment.

Per últim, tenim un cas una mica diferent, el d'en Shi-Long Lang (*Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth*). El seu nom a la versió original és 狼士龍 (Rō Shiryū). Com

que el personatge és originari del país fictici de Zheng Fa, una república asiàtica on es parla xinès, la localització adapta el nom fent servir la lectura xinesa dels *kanji* del nom japonès.

#### 4.1.3. Noms que s'han adaptat amb un significat similar

Una bona part dels noms, tant de personatges principals com secundaris, estan adaptats de manera que puguin passar per noms reals americans, però en certa manera mantenen el significat o evocuen una imatge similar a la del nom original.

Un dels personatges més importants i recurrent a gairebé tots els jocs és en Miles Edgeworth, 御剣怜侍 (Mitsurugi Reiji) a l'original. El seu cognom a les dues versions dona la imatge d'una espasa, al japonès fent servir el caràcter 剣 («espasa») i a l'anglès amb «edge» («fil»), fent-ne referència al fil. Aquesta imatge descriuria la ment esmolada del fiscal, com també la seva actitud hostil al començament.

Alguns dels noms també fan referència a personatges reals i de llegenda. Un exemple clar és la Morgan Fey, cap del clan de mèdiums Fey (*Phoenix Wright: Ace Attorney - Justice for All*). El seu nom a la localització està inspirat en la fada Morgana (Morgan le Fay), un conegut personatge de la mitologia celta. Aquesta relació amb el misticisme i la nigromància ja estava present en el seu nom japonès, 綾里キミ子 (Ayasato Kimiko), basat en Himiko, la reina xaman del Japó antic.

Si al 4.1.1. hem parlat dels personatges de Khura'in el nom dels quals es manté igual, un exemple dels que sí que s'adapten perquè contenen jocs de paraules és l'Ahlbi Ur'gaid (*Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice*). L'Ahlbi és un nen que fa de guia turístic a en Phoenix quan arriba a Khura'in. Això es reflecteix no només al seu nom en anglès, que juga fonèticament amb «I'll be your guide» (lit. «Seré el teu guia»), sinó també al nom de la versió japonesa, ボクト・ツアーニ (Bokuto Tsuāni), que literalment es traduiria com «Un *tour* amb mi». D'aquesta manera, les dues versions són noms que donen la sensació de ser estrangers, en anglès seguint les normes fictícies de la romanització del khura'inès; i en japonès gràcies al *katakana*, però en realitat són jocs de paraules que fan referència a la mateixa característica (professió, en aquest cas) del personatge.

#### 4.1.4. Noms que s'han adaptat amb una forma o sonoritat similar

Encara que no són els casos més freqüents, alguns dels noms s'han adaptat basant-se en la forma o la sonoritat de l'original, encara que canviï el significat.

Un exemple n'és el (fals) director Hotti, de la clínica amb el mateix nom (*Phoenix Wright: Ace Attorney - Justice for All*). Tot i que aquest nom de la versió localitzada fa referència a la personalitat pervertida d'aquest personatge (jugant amb la paraula *hottie*, en referència a una persona atractiva), és evident que van buscar un nom semblant en forma a



l'original, 堀田 (Hotta). El nom japonès, però, és un joc de paraules entre el nom sencer de la clínica (堀田クリニック, Hotta Clinic) i ぼっ手繰り (*bottakuri*, «massa car»), una referència a la qualitat dubtosa del servei d'aquesta clínica. Tots dos noms ens donen una imatge del personatge, però a l'hora d'adaptar el nom a la localització, no s'ha fet des del punt de vista del significat, que és diferent, sinó de la forma.

Per altra banda, trobem noms que no tenen cap significat especial en relació al personatge, sinó que, ja des de la versió original, la característica principal del seu nom és la forma. És el cas de la Lisa Basil i en Glen Elg (*Phoenix Wright: Ace Attorney - Trials and Tribulations*), dos treballadors de la mateixa empresa d'informàtica. Els noms de tots dos són palíndroms en totes les versions, és a dir, no varien si es llegeixen començant pel final. En japonès, és clar, els palíndroms es fan a partir de les síl·labes del *hiragana*: la Lisa Basil es diu 小池ケイコ (Keiko Koike), mentre que el nom japonès d'en Glen Elg és un palíndrom parcial, 岡高夫 (Takao Oka). Per tant, per adaptar-los, s'han buscat noms versemblants en anglès que tinguin també aquesta característica, sense atendre al significat.

#### 4.1.5. Noms que s'han adaptat segons les necessitats del context

Hi ha un grup reduït de noms que, tot i que es podrien considerar part dels apartats 4.1.3. o del 4.1.4., tenen una importància especial dins del guió. Que s'adaptin segons el significat o la forma no és per motius estètics ni per presentació del personatge, sinó perquè el nom té un paper important en context que s'ha de mantenir. Per tant, podríem argumentar que normalment no és necessari que hi hagi una equivalència entre el nom original i l'adaptat, però en aquests casos el mateix joc obliga a buscar una forma concreta d'adaptar-lo.

L'exemple més clar és en Hugh O'Conner (*Phoenix Wright: Ace Attorney - Dual Destinies*). Una de les proves presentades al judici és una gravació on se sent a un altre personatge cridar el seu nom, però al principi s'interpreta com si estigués dient «You're a goner!» (lit. «Estàs acabada!») a la víctima abans de matar-la. Aquest joc de paraules és molt important per al cas, i per tant s'ha de mantenir un nom que, com a l'original, es pugui interpretar com a un crit en el moment de l'assassinat. En japonès, aquest joc es fa amb la frase «殺してやる!» (Koroshite yaru!; lit. «Et mataré!»), i el que se sent a la gravació en realitat és «こら、静矢 零!» (Kora, Shizuya Rei!; lit. «Ei, Shizuya Rei!»), ja que Shizuya Rei és el nom del personatge. Al mateix temps, els *kanji* del nom japonès també fan la funció de descriure el personatge, un estudiant aparentment tranquil (静) i que forma part del club de tir en arc (矢, fletxa). El joc on apareix aquest personatge només s'ha localitzat a l'anglès, però, si es traduís al castellà, seria necessari canviar-li el nom per tal que funcionés el joc de paraules.

Un exemple diferent, amb una solució molt més àmplia per a l'equip de localització, és el de la Maggey Byrde (*Phoenix Wright: Ace Attorney - Justice for All*). Al primer cas d'aquest



joc, la Maggey és acusada d'assassinar el seu xicot, ja que al costat del cadàver es va trobar escrit el seu nom. Aquest nom, però, estava escrit com a «Maggie», que és la manera habitual d'escriure'l. Gràcies a aquesta errada, es va descobrir que el nom l'havia escrit el veritable assassí per inculpar-la després d'haver sentit el nom per telèfon, i no pas la víctima, que sabia com s'escriu el nom de la seva xicota. A la versió original, el cognom de la Maggey, Suzuki, s'escriu 須々木, una combinació de *kanji* menys habitual que 鈴木, com l'havia escrit el culpable. Per tant, per adaptar aquest joc, el més important era trobar un nom que es pogués escriure de dues maneres correctes, una més usual que l'altra, però que fonèticament sonessin igual.

#### 4.1.6. Noms que s'han canviat completament

L'altre gran grup de noms són els que s'han adaptat de manera que el nom original i el localitzat no tenen res en comú, és a dir, s'ha fet una creació discursiva i s'han buscat noms que simplement anessin bé amb els personatges, sense intentar establir cap equivalència amb l'original. Això ho trobem tant en personatges principals com secundaris.

Un exemple n'és la Dahlia Hawthorne (*Phoenix Wright: Ace Attorney - Trials and Tribulations*). El cognom japonès, 美柳 (Miyana), fa referència a la seva bellesa, mentre que el nom ちなみ (Chinami) és un joc de paraules amb l'expressió 血も涙もない (chi mo namida mo nai), que descriu la sang freda d'aquesta assassina despietada. El nom anglès, Dahlia, és el nom d'una flor i fa conjunt amb el de la seva germana bessona, Iris, alhora que ens dona una imatge també de bellesa i delicadesa; però en realitat, és un nom que la directora de localització va escollir només perquè li agradava, inspirada per l'àlbum homònim del grup de heavy metal X Japan. El cognom Hawthorne, per altra banda, és una referència a l'escriptor Nathaniel Hawthorne, autor de *La filla de Rappaccini* (Hsu, 2014). Aquesta història tracta sobre una noia que es torna immune al verí, però a l'hora esdevé verinosa per a les altres persones. És clara, per tant, la relació del personatge amb el nom, ja que la Dahlia enverina diversos personatges en la història d'*Ace Attorney*.

No només s'adapten els noms propis dels personatges, sinó també dels llocs i marques, amb la diferència que en aquest cas és més comú que es tradueixin en la localització al castellà. Aquests noms també solen tenir jocs de paraules i, per tant, s'hi apliquen els mateixos criteris que amb els noms dels personatges. Per exemple, la productora de televisió Global Studios (*Phoenix Wright: Ace Attorney*) en anglès basa el seu nom en la productora Universal Studios. D'aquesta manera segueix el joc del nom original, 英都撮影所 (Eito Satsueijo), que fa el mateix amb la companyia japonesa Toei.

## 4.2. Adaptació dels referents culturals en el guió

Tot i que en bona part la traducció dels diàlegs d'*Ace Attorney* es manté fidel a l'original, l'equip no té miraments a l'hora de fer canvis sempre que sigui necessari per transmetre de la millor manera la intenció original al públic receptor. L'humor, que té un paper especialment important en aquests jocs, és un dels elements que s'han d'adaptar amb més cura, sobretot quan es basa en jocs de paraules o en referències a la cultura popular. A continuació es mostraran exemples d'alguns fragments dels primers tres jocs que, per diferents motius, han estat canviats en les traduccions a l'anglès i al castellà. La comparació de les diferents versions d'aquestes mostres permetrà veure fins a quin punt es mantenen, s'eliminen, s'afegeixen o es modifiquen els diàlegs en funció de les necessitats de la traducció del joc.

El primer és un extracte del principi del primer joc, *Phoenix Wright: Ace Attorney*, en què en Phoenix, el protagonista, parla amb la Mia, la seva mentora, just abans que comenci el seu primer judici. Aquest exemple ens serveix per il·lustrar com el format del videojoc permet a l'equip de localització alterar el nombre de quadres de diàlegs, la qual cosa no seria possible en altres mitjans, com ara la subtitulació d'un vídeo, on si s'eliminés qualsevol part del diàleg, es notaria fàcilment perquè el text està vinculat a la imatge i les veus.

	DIÀLEG EN JAPONÈS	DIÀLEG EN ANGLÈS	DIÀLEG EN CASTELLÀ
チヒロ (Chihiro) Mia	....なるほどくん！ ... <i>Naruhodo-kun!</i>	Wright!	¡Wright!
ナルホド (Naruhodo) Phoenix	あ、しょ、所長。 <i>A, sho, shochō.</i>	Oh, h-hiya, Chief.	Oh. Buenas, jefa.
チヒロ (Chihiro) Mia	ふう。なんとか、 間にあったわね。 <i>Fuu. Nantoka, maniatta wa ne.</i>	Whew, I'm glad I made it on time.	Uf. ¡Me alegro de haber llegado a tiempo!
チヒロ (Chihiro) Mia	どうかしら？ 初め ての法廷は。 <i>Dō kashira? Hajimete no hōtei wa.</i>		Así que éste es... ¡tu primer juicio!
ナルホド (Naruhodo) Phoenix	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。 <i>Ko, konnani dokidoki suru no, shōgakkō no gakkyū saiban no toki irai desu.</i>		Yo... ¡no me sentía tan nervioso desde que hice los exámenes de selectividad!

チヒロ (Chihiro) Mia	....それはそれは。 ずいぶん、ごぶさ たしてるのね。 ... <i>Sore wa sore wa.</i> <i>Zuibun, gobusata</i> <i>shiteru no ne.</i>		Bueno, ipues ya va siendo hora de sumergirse en el increíble mundo de la justicia!
ナルホド (Naruhodo) Phoenix	え、ええ、まあ。 <i>E, ee, maa.</i>		Si, ya... Mm... Supongo que tienes razón.
ナルホド (Naruhodo) Phoenix	あの....所長。 <i>Ano.... shochō.</i>		¿Sabes, jefa?
ナルホド (Naruhodo) Phoenix	今日は、すみません。いそがしいのに..... <i>Ima wa, sumimasen.</i> <i>Isogashii no ni...</i>		Lamento que hayas tenido que venir hoy hasta aquí por mi culpa...
チヒロ (Chihiro) Mia	ううん、かまわな いわ。カワイイ部下 の初舞台だもの。 <i>Uun, kamawanai</i> <i>wa. Kawaii buka no</i> <i>hatsubutai da mo</i> <i>no.</i>		¡No pasa nada, Phoenix! No me perdería tu debut por nada en el mundo.
チヒロ (Chihiro) Mia	....それにしても。 ... <i>Sore ni shitemo.</i>	Well, I have to say Phoenix, I'm impressed!	Aun así, iestoy impresionada!
チヒロ (Chihiro) Mia	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。 <i>Hajimete no hōtei</i> <i>de satsujin jiken wo</i> <i>atsukau nante,</i> <i>sugoi dokyō ne.</i>	Not everyone takes on a murder trial right off the bat like this.	No todo el mundo acepta un juicio por asesinato con tanta rapidez.
チヒロ (Chihiro) Mia	感心するわ。あなた にも、あなたの依頼 人にも。 <i>Kanshin suru wa.</i> <i>Anata ni mo, anata</i> <i>no irainin ni mo.</i>	It says a lot about you... and your client as well.	Dice mucho sobre ti... y sobre tu cliente.
ナルホド (Naruhodo) Phoenix	は、はい..... <i>Ha, Hai....</i>	Um... thanks.	Vaya... Gracias.

ナルホド (Naruhodo) Phoenix	....借りがあるんで すよ。ヤツには。 ... <i>Kari ga arun desu yo. Yatsu ni wa.</i>	Actually, it's because I owe him a favor.	En realidad es porque le debo un favor.
チヒロ (Chihiro) Mia	え..... <i>E....</i>	A favor?	¿Un favor?
チヒロ (Chihiro) Mia	あの、依頼人の方 に? <i>Ano, irainin no kata ni?</i>	You mean, you knew the defendant before this case?	¿Quieres decir que conocías al acusado de antes?
ナルホド (Naruhodo) Phoenix	ええ。 <i>Ee.</i>	Yes.	Sí.
ナルホド (Naruhodo) Phoenix	....実は、ぼくがこ うして弁護士になっ たのも、 ... <i>Jitsu wa, boku ga kōshite bengoshi ni natta no mo,</i>	Actually, I kind of owe my current job to him.	De hecho, casi le debo mi trabajo actual.
ナルホド (Naruhodo) Phoenix	ある意味、ヤツのお かげ、みたいなどこ ろがあるんです。 <i>aru imi, yatsu no okage, mitai na tokoro ga arun desu.</i>	He's one of the reasons I became an attorney.	Él es uno de los motivos de que me convirtiera en abogado.
チヒロ (Chihiro) Mia	....それ、初耳ね。 ... <i>Sore, hatsumimi ne.</i>	Well, that's news to me!	Vaya. ¡No sabía nada!
ナルホド (Naruhodo) Phoenix	....ぼく、あいつの チカラにおいてやり たいんです！ ... <i>Boku, aitsu no chikara ni otte yaritain desu!</i>	I want to help him out any way I can!	¡Quiero ayudarlo como sea!
ナルホド (Naruhodo) Phoenix	助けてやりたい.... <i>Tasukete yaritai....</i>	I just... really want to help him, I owe him that much.	Solo quiero... ayudarlo de verdad. Le debo tantísimas cosas.

Taula 1. Extracte del primer cas de Phoenix Wright: Ace Attorney. Font: Capcom (2001; 2005; 2006)

Com es pot veure, la traducció a l'anglès elimina el tros del diàleg (set quadres en total) en què s'esmenta el fet que és el primer cas d'en Phoenix, així com els nervis que sent per aquest mateix motiu. La raó per la qual s'ha fet aquest canvi no és clara: si bé podria ser una manera

d'introduir l'acció més aviat, no és pas un diàleg tan llarg i ajuda a definir la falta d'experiència del protagonista.

La versió en castellà, però, encara que està feta a partir de la traducció a l'anglès, també agafa la versió original com a referència i recupera el diàleg perdut en la primera traducció. És curiós, però, que aquesta parla dels exàmens de Selectivitat, quan la versió original en realitat anticipa el «judici escolar» que més endavant tindrà importància quan s'expliqui el rerefons del protagonista: quan anava a primària, el van acusar de robar els diners de l'esmorzar d'un company i es va dur a terme una espècie de judici a l'escola. Els amics que el van defensar en aquella ocasió es van tornar la seva motivació per convertir-se en advocat. Aquesta petita referència es perd a les dues versions localitzades, probablement perquè seria massa complicat traduir de manera clara i breu el concepte; i ahora podria anticipar més del compte.

En aquest exemple hem vist com la localització a l'anglès elimina quadres de diàleg, però també es dona el cas contrari: la necessitat d'afegir-ne per poder explicar referents que per si mateixos el públic d'arribada no entendria de la mateixa manera. És el cas de la mascareta que porta en Phoenix al primer cas de *Phoenix Wright: Ace Attorney – Trials and Tribulations*, i de la qual ja hem parlat al punt 3.2. Es tracta de la primera conversa entre una Mia principiant feta un feix de nervis, i en Phoenix de jove, el seu primer client.

	DIÀLEG EN JAPONÈS	DIÀLEG EN ANGLÈS	DIÀLEG EN CASTELLÀ
ナルホド (Naruhodo) Phoenix	う。お。おはよーご ざいますセンセイ ッ！ <i>U. O. Ohayō gozaimasu sensei!</i>	*cough* *sniffle* Good morning there everybody!	*cof* *snif* ¡Buenos días a todos!
チヒロ (Chihiro) Mia	おはようございま す。(とりあえずエ ガオよ、千尋) <i>Ohayō gozaimasu. (Toriaezu egao yo, Chihiro)</i>	Good morning... (Try to keep smiling, Mia!)	Buenos días... (¡Trata de sonreír, Mia!)
ナルホド (Naruhodo) Phoenix	きよ、今日は…ボ ク、がんばりますか らッ！ <i>Kyo, kyō wa... Boku, ganbarimasu kara!</i>	I, err, I just want to say... I'll give it all I've got!	Solo, eh, solo quería decir... ¡que voy a darlo todo!
ナルホド (Naruhodo) Phoenix	ええもお、やります とも！げほ。げほげ ほ。 <i>Ee moo, yarimasu tomo! Geho. Geho geho.</i>	Yup, it'll be fine! No prob! *cough* *achoo* *achoo*	¡Sí, todo irá de perlas! ¡No habrá problemas! *ejem* *achís* *achís*
チヒロ (Chihiro) Mia	あ、…そんなにリキ まないで。ええと… なるほどさん！ <i>A, ...sonna ni rikimanaide. Eeto... Naruhodo-san!</i>	Oh, what's wrong? Do you have a cold or something... Mr. Wry?	Oh, ¿qué le pasa? ¿Está usted resfriado o algo así... Sr. Wry?

ナルホド (Naruhodo) Phoenix	はは、はいッ！… あ。いえ、あの。 <i>Ha ha, hai!... A. Ie, ano.</i>	Actually, it's Wright... Like the flying brothers... People screw it up all the time.	En realidad es Wright... como los famosos hermanos... La gente siempre se confunde.
ナルホド (Naruhodo) Phoenix		And yes I have a cold. That's what this mask is for.	Y sí, estoy resfriado. De ahí la máscara.
ナルホド (Naruhodo) Phoenix		My doc says this way, I won't give it to anyone else... Be kind to others, he says...	Mi médico dice que así no se lo pegaré a nadie... Hay que pensar en los demás, según él.
チヒロ (Chihiro) Mia	いいですか、なるほどさん！シンパイはいりません。 <i>Iidesuka, Naruhodosan! Shinpai wa irimasen.</i>	Right, Mr. Wright! You have nothing to fear in court today!	¡Cierto, Sr. Wright! ¡Hoy no tiene nada que temer en el tribunal!
チヒロ (Chihiro) Mia	あなたが無実なら… かならず、助けてみ せます！ <i>Anata ga mujitsu nara... Kanarazu, tasukete misemasu!</i>	If you are truly innocent... I promise I will save you!	Si de verdad es inocente... ile prometo que lo salvaremos!
ナルホド (Naruhodo) Phoenix	うぐぐぐ。む、胸 ぐらをつかまな いで ください…げほ。 <i>Ugugugugu. Mu, mugura wo tsukamanaide kudasai... Geho.</i>	Nnnnggghh... P-Please l-let go of my shirt... *cough*	Nngghh... P-por favor, suélteme la camisa... *ejem* *ejem*
チヒロ (Chihiro) Mia	(…そうよ。ホント におびえてるのは、 彼のほう) <i>(...Sō yo. Honto ni obierteru no wa, kare no hō)</i>	(That's right, he's the one on trial, not you! He's the one who should be nervous!)	(¡Cierto, el acusado es él, no tú! ¡Es él quien debería estar nervioso!)
チヒロ (Chihiro) Mia	(私がシッカリしな くちゃね…千尋！) <i>(Watashi ga shikkari shinakucha ne...Chihiro!)</i>	(You need to stay strong for your client, Mia!)	(¡Debes ser fuerte por el bien de tu cliente, Mia!)

Taula 2. Extracte del primer cas de Phoenix Wright: Ace Attorney - Trials and Tribulations. Font: Capcom (2004; 2007; 2008)

Com es pot observar, la localització a l'anglès i al castellà veu necessari aclarir per què en Phoenix porta una mascareta: al Japó, l'ús n'està molt més normalitzat que als països occidentals. Per aquest motiu, la Mia li pregunta si està refredat, i s'afegeixen dos quadres de diàleg perquè en Phoenix expliqui que la mascareta és una recomanació del metge per a no contagiar a ningú.

El següent fragment destacable és part del primer cas de *Phoenix Wright: Ace Attorney*. Es tracta d'una frase que diu l'acusat sobre la seva relació amb la víctima, seguit de la reacció, en forma de pensament, del protagonista.

	DIÀLEG EN JAPONÈS	DIÀLEG EN ANGLÈS	DIÀLEG EN CASTELLÀ
ヤハリ (Yahari) Larry	なんだとコラ！今世紀 最高のカップルに向か ってなんてことを！ <i>Nanda to kora! Konseiki saikō no kappuru ni mukatte nante koto wo!</i>	Hey, watch it buddy! We were great together! We were Romeo and Juliet, Cleopatra and Mark Anthony!	Oye, ¡cuidado, colega! ¡Éramos muy felices juntos! Éramos Romeo y Julieta, ¡Cleopatra y Marco Antonio!
ナルホド (Naruhodo) Phoenix	(い... い き な り か よ...) <i>(I...ikinari ka yo...)</i>	(Um... didn't they all die?)	(Están todos muertos, ¿no?)

Taula 3. Extracte del primer cas de *Phoenix Wright: Ace Attorney*. Font: Capcom (2001; 2005; 2006)

És un petit diàleg en clau d'humor que a la versió original no fa cap referència en concret: en Larry només es queixa que «com pot dir això de la millor parella del segle actual», i en Phoenix reacciona pensant que és tot massa sobtat. La localització a l'anglès i al castellà aprofita aquest moment per afegir una referència a dues parelles llegendàries que van tenir un final tràgic (el qual en Larry desconeix), i mitjançant els referents culturals aconseguix que l'humor funcioni millor per al públic occidental. A més a més, és un bon exemple de compensació: els jocs originals també fan ús de referents culturals japonesos, però quan no hi ha manera d'adaptar-los, es busquen oportunitats per afegir-ne de nous en qualsevol altra situació en què funcionin.

Durant tota la saga trobem també un gran nombre de referències a la cultura popular contemporània. Un bon exemple és el següent, del segon cas de *Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All*. El director Hotti mostra una foto d'un dels personatges implicats en el cas: Ini Miney, remarcant que és el seu tresor. La localització aprofita aquesta oportunitat per convertir-ho en la frase emblemàtica d'en Gollum, personatge de la saga literària i cinematogràfica *El senyor dels anells*, i d'aquesta manera el lliga també amb l'actitud i l'aspecte desagradables de Hotti. La versió original no tenia aquesta referència: en japonès, la frase d'en Gollum és *愛しいしと* (*itoshiito*, «apreciat»), no pas *お宝* (*otakara*, «tresor»), que és el que diu el personatge al joc.

	DIÀLEG EN JAPONÈS	DIÀLEG EN ANGLÈS	DIÀLEG EN CASTELLÀ
ホッタ (Hotta) Hotti	お宝だよ、お宝。ワシの。 <i>Otakara dayo, otakara. Washi no.</i>	It's a treasure. My treasure... Preciiiiious...	Es miiiiiiiio... Mi tessssoro... Preciosssso....

Taula 4. Extracte del segon cas de *Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All*. Font: Capcom (2002; 2007)

Es pot veure com la traducció al castellà està feta a partir de l'anglesa i n'aprofita la majoria de referents, però també en té d'exclusius d'aquesta versió. Per exemple, a *Phoenix Wright: Ace Attorney – Trials and Tribulations*, l'inspector Gumshoe cantusseja una versió pròpia de les cançons de *Camarón de la Isla Volando voy* i *Soy gitano*, mentre que a la traducció en anglès la referència és a Bob Marley. En canvi, la versió original no és una paròdia

de cap cançó concreta, sinó que crea la lletra per tal que es pugui cantar seguint el ritme de la mateixa banda sonora de l'escena en qüestió.

A vegades, l'equip de localització també es veu obligat a modificar el diàleg perquè no es trasllada bé als estàndards ètics occidentals. L'exemple més clar és el d'un diàleg opcional que apareix a *Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All*, quan el jugador ensenya al director Hotti una fotografia de la Pearl, una nena de nou anys. Juntament amb l'animació, i coneixent ja el personatge, queda clara la intenció real que té.

	DIÀLEG EN JAPONÈS	TRADUCCIÓ LITERAL	DIÀLEG EN ANGLÈS	DIÀLEG EN CASTELLÀ
ナルホド (Naruhodo) Phoenix	この子なんですすけど... <i>Kono ko nandesu kedo...</i>	Sobre aquesta nena...	So, about this girl...	En cuanto a esta niña...
ホッタ (Hotta) Hotti	...ほお。なんというか。これはなかなか。ん。 <i>...Hoo. Nanto iuka. Kore wa naka naka. N.</i>	... Oh, què és això? És excel·lent... Mm, sí...	Isn't she the patient down in room 206...? Hmm, yes...	¿No es la paciente de la habitación 206...? Mm, sí...
ホッタ (Hotta) Hotti	ホネが折れたら、ゼヒ、ウチにつれて来なさい。 <i>Hone ga oretara, zehi, uchi ni tsurete kinasai.</i>	Si es trenca un os, porta-me-la, si us plau.	I'm sure that cute nurse is taking very good care of her.	Seguro que esa guapa enfermera la está cuidando muy bien.
ホッタ (Hotta) Hotti	ころんでスリむいたときも、かならずウチに。 <i>Koronde surimuita toki mo, kanarazu uchi ni.</i>	I si cau i es fa una rascada, porta-me-la sens falta.	That nurse said the girl has chicken pox... or was it measles... Maybe the flu...?	La enfermera dijo que la niña tenía la varicela... ¿o era el sarampión? ¿O la gripe...?
ナルホド (Naruhodo) Phoenix	(ゼッターイつれて来るもんか...!) <i>(Zettai tsurete kuru mon ka...!)</i>	(No te la penso portar mai!)	(Um, Pearls is fine and well, although I feel sorry for the nurse now.)	(Pearls está perfectamente, aunque ahora me da pena la enfermera.)

Taula 5. Extracte del segon cas de *Phoenix Wright: Ace Attorney - Justice for All*. Font: Capcom (2002; 2007)

La traducció a l'anglès i al castellà elimina gairebé del tot la perversió del doctor en aquest diàleg i en canvia el focus, de la nena a l'infermera que la cuida. La decisió rere aquest canvi es deu a les diferències en la tolerància de la pedofília al Japó i als països occidentals: si bé al Japó tampoc no es considera correcta, està més ben vist fer-ne humor com una manera d'apaivagar la gravetat de la realitat (Hsu, 2014). Als països occidentals, en canvi, la pedofília es considera inadmissible en qualsevol context, i una broma d'aquesta índole resultarà desagradable per a la major part del públic.

Finalment, també és important veure com la percepció d'alguns personatges pot ser diferent segons la cultura que l'interpreti, i fins i tot el moment en què s'escriu i es tradueixi. Un bon exemple és en Jean Armstrong (*Phoenix Wright: Ace Attorney – Trials and*



*Tribulations*), amo i xef del restaurant (no realment francès) Trés Bien (sic.). A la versió japonesa, Armstrong segueix l'estereotip que aleshores s'anomenava *okama*. Actualment és un terme considerat despectiu, però en aquell moment servia de paraigua per a referir-se a qualsevol home efeminat, gai, i fins i tot dones trans (Hsu, 2014).

Hsu va haver d'interpretar el personatge d'una manera que el públic occidental d'aquells temps el pogués entendre, amb la qual cosa va quedar com a un home cissexual, gai, que interpreta un personatge com a *drag* (Hsu, 2014). Ara bé, les concepcions de les orientacions sexuals i la identitat de gènere canvien i s'actualitzen amb el pas del temps, i Hsu admet que actualment hauria deixat que es referissin en femení en lloc de masculí a en Armstrong, com una mostra de respecte al seu personatge de *drag* (Hsu, 2014).

## 5. Conclusions

Si hi ha una cosa que hem pogut comprovar al llarg d'aquest treball, és que el procés de localització d'un videojoc va molt més enllà de la traducció dels textos. En certa manera, es podria dir que involucra gairebé tots els diferents camps de la traducció: des de la localització a la traducció literària, passant per l'audiovisual en els casos dels jocs que contenen seqüències cinemàtiques, així com totes les àrees d'especialització que pugui implicar una trama o una altra. Per tant, a l'hora d'analitzar una localització com la d'*Ace Attorney*, és important tenir en compte no només els textos, que són sens dubte la part més important en aquest gènere, sinó també altres aspectes com ara l'adaptació dels elements gràfics. Són aquests elements els que, al cap i a la fi, establiran els criteris de la localització. El pressupost per a canviar-los és limitat, i això fa que no tots els referents culturals es puguin adaptar: s'han de determinar unes prioritats, i adaptar només allò que sigui més necessari. En conseqüència, les versions localitzades d'*Ace Attorney* encara conserven un bon nombre d'elements de clar origen japonès. És aquest contrast entre què s'adapta i què no que fa que molts fans fins i tot hagin fet bromes sobre aquesta localització. I és que les entregues més recents cada cop contenen referents culturals més difícils d'adaptar per la seva importància a la trama: els *yōkai*, criatures del folklore japonès, són un element central en un dels casos de *Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies*, mentre que tot un capítol de *Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice* gira entorn de l'art japonès dels monòlegs humorístics *rakugo*.

També és important considerar les circumstàncies temporals en què s'han dut a terme aquestes traduccions. Fa gairebé 15 anys des que va sortir al mercat la primera versió localitzada d'un joc de la saga i, des d'aleshores, gràcies a la globalització, el públic dels països occidentals està cada cop més familiaritzat amb cultures com la japonesa. En aquell moment es va optar per adaptar el *ramen* com a hamburgueses, però actualment és un producte popular també als Estats Units i a Europa, i fins i tot els localitzadors mateixos admeten que, si traduïssin el primer joc ara, segurament no ho canviarien. El pas del temps també afecta la percepció de conceptes com ara els relacionats amb l'orientació sexual i la identitat de gènere,

i provoca que s'actualitzin definicions i termes. Això pot afectar la manera en què s'escriuen personatges com en Jean Armstrong.

Ara bé, tot i que hi ha decisions que actualment s'haurien pres d'una altra manera, i per les quals la localització dels jocs posteriors ha estat condicionada a seguir unes pautes ja determinades, tampoc es pot dir que hagi envellit del tot malament. No hi ha cap dubte que en el seu moment es va prendre el camí correcte: que l'equip original es decantés per una adaptació d'aquestes característiques va ajudar a donar a conèixer la saga entre un públic d'arribada molt més ampli i menys familiaritzat amb la cultura japonesa. I no només això, sinó que també va servir per obrir portes a altres jocs del gènere de la novel·la visual, que fins aleshores havien tingut una representació escassa al mercat occidental. L'adaptació dels noms dels personatges va contribuir a fer-los memorables per als jugadors, que encara en recorden els jocs de paraules amb simpatia. I, en el fons, per molts canvis que tingui, la versió localitzada no s'allunya tant de l'original: transmet la mateixa història i emocions que l'original al públic japonès i, de fet, és probable que una gran part de les modificacions hagin passat desapercebudes per als jugadors fins que no les han comparades amb la versió japonesa.

És una llàstima que la franquícia ja no tingui l'èxit inicial i actualment es prioritzi llançar els jocs més aviat en lloc de localitzar-los als idiomes europeus; o que algunes entregues *spin-off* ni tan sols s'arribin a traduir a l'anglès. La comunitat de fans occidental, però, continua fent força per poder jugar els seus jocs preferits en la seva llengua materna, i fins i tot s'han creat projectes de traduccions fetes per fans dels jocs que no s'han localitzat, com és el cas d'*Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth: Prosecutor's Path* (Auryn, 2014) (*Gyakuten Kenji 2* a la versió original), que a més a més segueixen els criteris establerts per la localització oficial de les altres entregues.

## 6. Bibliografia

### 6.1. Bibliografia primària

- Capcom (2001). *Gyakuten Saiban*.
- Capcom (2002). *Gyakuten Saiban 2*.
- Capcom (2004). *Gyakuten Saiban 3*.
- Capcom (2005). *Phoenix Wright: Ace Attorney* (versió nordamericana).
- Capcom (2006). *Phoenix Wright: Ace Attorney* (versió espanyola).
- Capcom (2007). *Phoenix Wright: Ace Attorney - Justice for All* (versió nordamericana).
- Capcom (2007). *Phoenix Wright: Ace Attorney - Justice for All* (versió espanyola).
- Capcom (2007). *Phoenix Wright: Ace Attorney - Trials and Tribulations* (versió nordamericana).
- Capcom (2007). *Gyakuten Saiban 4*.
- Capcom (2008). *Phoenix Wright: Ace Attorney - Trials and Tribulations* (versió espanyola).
- Capcom (2008). *Apollo Justice: Ace Attorney* (versió nordamericana).
- Capcom (2008). *Apollo Justice: Ace Attorney* (versió espanyola).
- Capcom (2016). *Gyakuten Saiban 6*.
- Capcom (2016). *Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice* (versió nordamericana).

### 6.2. Bibliografia secundària

- Ace Attorney Wiki (2018). <[http://aceattorney.wikia.com/wiki/Ace\\_Attorney\\_Wiki](http://aceattorney.wikia.com/wiki/Ace_Attorney_Wiki)> [Últim accés: 11 de setembre de 2019].
- Akutagawa, Ryūnosuke; Nolla, Albert (2016). *Rashōmon i altres contes*. Barcelona: Edicions de 1984.
- Capcom Investor Relations (2018): «Game Series Sales». <<http://www.capcom.co.jp/ir/english/finance/salesdata.html>> [Últim accés: 11 de setembre de 2019].
- Consalvo, Mia (2009). «Persistence meets performance: Phoenix Wright, Ace Attorney». A: *Well Played 1.0* 157-170. <<https://openlibra.com/es/book/download/well-played-1-0-video-games-values-and-meaning>> [Últim accés: 8 de febrer de 2019].
- Court Records (2018). <<http://www.court-records.net/>> [Últim accés: 1 de desembre de 2018].
- Gay, Brandon; Kellams, JP; Hsu, Janet (2007): «On the Wright Track: The Writers of Phoenix Wright's Sequel Discuss Their New Case». A: *Nintendo*. <<https://ameblo.jp/gsfun/entry-10023831919.html>> [Últim accés: 8 de febrer de 2019].
- Aurnyn (2014): «Ace Attorney Investigation (2): Prosecutor's Path FINAL [RELEASE]» A: *Gbatemp*. <<https://gbatemp.net/threads/ace-attorney-investigation-2-prosecutors-path-final-release.367451/>> [Últim accés: 6 d'abril de 2019].
- Hsu, Janet (2007): «Interview - Janet Hsu of Capcom Japan, Localization Team». A: *Capcom USA*. <<http://archive.is/o8Cy6>> [Últim accés: 8 de febrer de 2019].
- Hsu, Janet (2013): «Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies Localization: The Many Demands of an Ambitious Scenario Director». A: *Capcom Unity*. <<http://www.capcom-unity.com/zeroobjections/blog/2013/10/10/phoenix-wright-ace-attorney-dual-destinies->

- [localization-the-many-demands-of-an-ambitious-scenario-director](#)> [Últim accés: 11 de setembre de 2019].
- Hsu, Janet (2014): «Localization and Ace Attorney». A: *Capcom Unity*. <<http://www.capcom-unity.com/zeroobjections/blog/2014/11/21/localization-and-ace-attorney>> [Últim accés: 8 de febrer de 2019].
- Hsu, Janet (2014): «Ace Attorney Trilogy - Surprising Tidbits You Never Knew!». A: *Capcom Unity*. <<http://www.capcom-unity.com/zeroobjections/blog/2014/10/31/ace-attorney-trilogy---surprising-tidbits-you-never-knew>> [Últim accés: 7 de febrer de 2019].
- Hsu, Janet (2016): «Journey to the West: The Search for the Kingdom of Khura'in». A: *Capcom Unity*. <<http://www.capcom-unity.com/zeroobjections/blog/2016/08/20/journey-to-the-west-the-search-for-the-kingdom-of-khurain>> [Últim accés: 6 de febrer de 2019].
- Hsu, Janet (2016): «How Ace Attorney Developers Focus On Fun And Interesting Stories Before Localization». A: *Siliconera*. <<https://www.siliconera.com/2016/09/01/ace-attorney-developers-focus-fun-interesting-stories-localization>> [Últim accés: 8 de febrer de 2019].
- Hsu, Janet (2016): «Cloaks and Scarves – Gorgeous 3D Models in Fluid Motion». A: *Capcom Unity*. <<http://www.capcom-unity.com/zeroobjections/blog/2016/09/24/cloaks-and-scarves-gorgeous-3d-models-in-fluid-motion>> [Últim accés: 11 de setembre de 2019].
- Hsu, Janet (2017): «Localizing Across Cultures with Context -- For Your Very Careful Consideration». A: *Capcom Unity*. <<http://www.capcom-unity.com/zeroobjections/blog/2017/11/11/localizing-across-cultures-with-context---for-your-very-careful-consideration>> [Últim accés: 11 de setembre de 2019].
- iNiS (2005). *Osu! Tatakae! Ouendan!*. Nintendo.
- iNiS (2006). *Elite Beat Agents*. Nintendo.
- Kurosawa, Akira (2018). *Rashomon*. Mapetac.
- Mandiberg, Stephen (2015). «Playing (with) the Trace: Localized Culture in Phoenix Wright». *Kinephanos. Volume 5*: 111-141. <[https://www.kinephanos.ca/Revue\\_files/2015\\_Mandiberg.pdf](https://www.kinephanos.ca/Revue_files/2015_Mandiberg.pdf)> [Últim accés: 11 de setembre de 2019].
- Mangiron, Carme; O'Hagan, Minako (2006). «Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation». *The Journal of Specialised Translation. Issue 6*: 10-21. <[https://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.pdf](https://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf)> [Últim accés: 7 d'abril de 2019].
- Matsukawa, Minae (2007): «Comic Con 07: Interview With Phoenix Wright's Minae Matsukawa». A: *Gaygamer*. <<https://archive.is/74hiw>> [Últim accés: 8 de febrer de 2019].
- Monaghan, Fintan (2010): «Phoenix Wright's Objection!». A: *The Escapist*. <[https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue\\_253/7530-Phoenix-Wright-s-Objection](https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_253/7530-Phoenix-Wright-s-Objection)> [Últim accés: 11 de setembre de 2019].
- Patridge, Jon (2016): «10 amazing Phoenix Wright: Ace Attorney facts». A: *Red Bull*. <<https://www.redbull.com/au-en/10-amazing-phoenix-wright-ace-attorney-facts>> [Últim accés: 11 de setembre de 2019].
- Roveran, Luiz (2015): «Ace Attorney e o Efeito Rashomon de Akira Kurosawa». A: *Pulo Duplo*. <<http://puloduplo.com.br/blog/2015/11/21/ace-attorney-e-o-efeito-rashomon-de-akira-kurosawa/>> [Últim accés: 10 de febrer de 2019].
- Smith, Alexander O. (2009). «Generations and Game Localization: An Interview with Alexander O. Smith, Steven Anderson and Matthew Alt». *Eludamos. Vol., No. 2*: 135-147. <<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/64/123>> [Últim accés: 8 de febrer de 2019].
- Smith, Alexander O. (2015): «Expert Witness: An Interview with Alex Smith, the Writer Behind Ace Attorney's English Debut». A: *US Gamer*. <<https://www.usgamer.net/articles/expert-witness-an-interview-with-alex-smith-the-writer-behind-ace-attorneys-english-debut>> [Últim accés: 8 de febrer de 2019].

- Takumi, Shuu; Eshiro, Motohide. (2017): «How Was Gyakuten Saiban Born, As Told By Mr. Takumi and Mr. Eshiro - Gyakuten Saiban Special Court Seminar Report - Part 2». A: *Inside*. <<https://gyakutensaibanlibrary.blogspot.com/2017/06/gyakuten-saiban-special-court-seminar.html>> [Últim accés: 8 de febrer de 2019].
- TV Tropes (2019): « Shout Out / Ace Attorney». <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/ShoutOut/AceAttorney>> [Últim accés: 19 de març de 2019].
- Wikipedia (2018): «Seal (East Asia)». <[https://en.wikipedia.org/wiki/Seal\\_\(East\\_Asia\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Seal_(East_Asia))> [Últim accés: 1 de desembre de 2018].
- Wikipedia (2018): «Visual novel». <[https://en.wikipedia.org/wiki/Visual\\_novel](https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_novel)> [Últim accés: 11 de setembre de 2019].
- Wikipedia (2018): «Z». <<https://ja.wikipedia.org/wiki/Z>> [Últim accés: 11 de setembre de 2019].