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

Pejoan Quiroga, Jordi; Mangiron i Hevia, Carme. Análisis comparativo de la traducción de World of Warcraft al español y al chino. 2018. 121 p.

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/200606>

under the terms of the  license



**Universitat Autònoma
de Barcelona**

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

**Análisis comparativo de la traducción
de *World of Warcraft* al español y al chino**

Autor: Jordi Pejoan Quiroga

Tutora: Carme Mangiron Hevia

Máster Universitario en Traducción Audiovisual

Universitat Autònoma de Barcelona

16 de junio de 2018

Índice

Resumen	1
1. Introducción.....	2
2. Marco teórico: la localización de videojuegos	5
2.1. ¿Qué es un videojuego?	5
2.1.1. Juego.....	6
2.1.2. Videojuego	7
2.1.3. Juego electrónico.....	8
2.1.4. Juegos de ordenador y de consola	9
2.2. ¿Qué es la localización de videojuegos?.....	9
2.2.1. Localización	10
2.2.2. “Internacionalización”	12
2.2.3. “Culturalización”, “adaptación cultural” o “localización cultural”	13
2.2.4. Características de la traducción de videojuegos.....	15
2.3. Idiomas y niveles de localización	17
2.4. Elementos traducibles de un videojuego.....	18
2.5. Métodos y técnicas de traducción en la localización de videojuegos.....	21
2.5.1. La traducción de videojuegos como proceso funcionalista.....	23
2.5.2. Métodos de domesticación y extranjerización	23
2.5.3. Técnicas de traducción utilizadas en el estudio de caso.....	24
2.6. Cuestiones legales, censura y sistemas de clasificación por edades	27
2.7. La localización de videojuegos en China.....	30
2.7.1. Adaptación cultural en la localización de videojuegos para el mercado chino	30
2.7.2. La censura de videojuegos en China	33
3. Corpus y metodología.....	35
3.1. World of Warcraft.....	35

3.2. Metodología de elaboración y estructura del corpus	35
4. Estudio de caso: análisis comparativo	38
4.1. La traducción del nombre del videojuego y sus expansiones	38
4.2. La traducción de los nombres de clases	41
4.3. La traducción de los nombres de facciones y razas	45
4.4. La traducción de los topónimos	48
4.5. La traducción de nombres de personajes no jugables	54
4.6. La traducción de los títulos de misiones	57
4.7. La traducción de las instrucciones de las misiones	59
4.8. La traducción de los nombres de monturas	65
4.9. La traducción de los nombres de habilidades	68
4.10. La traducción de los nombres de objetos	70
4.11. Valoración global del análisis comparativo	73
5. Conclusiones	74
Bibliografía	77
Anexo 1: Corpus lingüístico	81
Anexo 2: Datos cuantitativos del análisis comparativo	112

Índice de gráficos

Gráfico 1. Comparativa de técnicas empleadas en la traducción al español y al chino del nombre del videojuego y sus expansiones.....	38
Gráfico 2. Comparativa de técnicas empleadas en la traducción al español y al chino de los nombres de clases	42
Gráfico 3. Comparativa de técnicas empleadas en la traducción al español y al chino de los nombres de facciones y razas.....	45
Gráfico 4. Comparativa de técnicas empleadas en la traducción al español y al chino de topónimos	49
Gráfico 5. Comparativa de técnicas empleadas en la traducción al español y al chino de nombres de personajes no jugables	55
Gráfico 6. Comparativa de técnicas empleadas en la traducción al español y al chino de títulos de misiones	57
Gráfico 7. Comparativa de técnicas empleadas en la traducción al español y al chino de instrucciones de misiones	59
Gráfico 8. Comparativa de técnicas empleadas en la traducción al español y al chino de nombres de monturas.....	65
Gráfico 9. Comparativa de técnicas empleadas en la traducción al español y al chino de nombres de habilidades	68
Gráfico 10. Comparativa de técnicas empleadas en la traducción al español y al chino de nombres de objetos	70

Índice de figuras

Figura 1. Comparación entre los modelos de no muerto de la versión estadounidense (izquierda) y china (derecha) del juego	47
Figura 2. Comparación entre los iconos de zumo de bicho en la versión estadounidense (izquierda) y china (derecha).....	71

Índice de tablas

Tabla 1. Ejemplos de topónimos formados por un descriptor y un nombre propio	50
Tabla 2. Ejemplos de topónimos creados mediante raíces inglesas y sus traducciones .	53
Tabla 3. Ejemplos de expresiones idiomáticas en la traducción al chino.....	60
Tabla 4. Ejemplos de explicitaciones en la traducción al chino.....	61
Tabla 5. Ejemplos de paráfrasis en forma de amplificación en chino.....	62
Tabla 6. Ejemplos de nombres de monturas cuya especie se explicita en chino.....	66
Tabla 7. Ejemplos de nombres de monturas que el chino describe con un color diferente	67
Tabla 8. Nombres de objetos con traducciones al chino alejadas del original	72
Tabla 9. Traducción del nombre del videojuego y sus expansiones	81
Tabla 10. Traducción de los nombres de clases	82
Tabla 11. Traducción de los nombres de facciones y razas	82
Tabla 12. Traducción de topónimos	83
Tabla 13. Traducción de los nombres de personajes no jugables y enemigos	91
Tabla 14. Traducción de los títulos de misiones	92
Tabla 15. Traducción de las instrucciones de las misiones	93
Tabla 16. Traducción de los nombres de monturas	104
Tabla 17. Traducción de los nombres de habilidades.....	107
Tabla 18. Traducción de los nombres de objetos	108
Tabla 19. Técnicas usadas en la traducción del nombre del videojuego y sus expansiones.....	112
Tabla 20. Técnicas usadas en la traducción de los nombres de clases	112
Tabla 21. Técnicas usadas en la traducción de los nombres de facciones y razas	112
Tabla 22. Técnicas usadas en la traducción de topónimos	112
Tabla 23. Técnicas usadas en la traducción de los nombres de personajes no jugables y enemigos.....	113
Tabla 24. Técnicas usadas en la traducción de los títulos de misiones	113

Tabla 25. Técnicas usadas en la traducción de las instrucciones de las misiones.....	113
Tabla 26. Técnicas usadas en la traducción de los nombres de monturas.....	113
Tabla 27. Técnicas usadas en la traducción de los nombres de hechizos.....	113
Tabla 28. Técnicas usadas en la traducción de los nombres de objetos	114

Resumen

China, con 560 millones de jugadores, es actualmente el mayor consumidor de videojuegos del mundo y, como tal, representa una gran oportunidad para cualquier desarrolladora. Sin embargo, también es un mercado complejo, y las empresas que quieran conquistarlo deben familiarizarse con sus entresijos lingüísticos y culturales. El presente estudio analiza los mecanismos lingüísticos y culturales empleados en la traducción al chino de *World of Warcraft*. De ese modo, este trabajo pretende arrojar algo de luz sobre un tema casi inexplorado, pero que al mismo tiempo suscita cada vez más interés en la comunidad académica: la localización de videojuegos para China.

Palabras clave: localización, videojuego, China, *World of Warcraft*

1. Introducción

Tradicionalmente, el mundo de los videojuegos ha estado dominado por dos grandes colosos: Estados Unidos y Japón. De hecho, aún en la actualidad son muchos los que creen que esos dos países son los mayores consumidores de videojuegos del mundo. Efectivamente, hasta hace poco Estados Unidos ostentaba el primer puesto entre los mercados de videojuegos mundiales, pero la situación ha cambiado.

Actualmente, el mayor mercado de videojuegos del mundo es China, cuyos beneficios alcanzaron los 167 000 millones de yuanes en 2016, una cifra que equivale a unos 27 000 millones de dólares estadounidenses o 22 000 millones de euros (GPC, 2016).

Estos datos no resultan sorprendentes, teniendo en cuenta que el gigante asiático, con sus más de 1400 millones de habitantes, es el estado más poblado del mundo. Según Newzoo (2016), existen cerca de 560 millones de jugadores en China, de los cuales el 36 % se gasta dinero en videojuegos.

Teniendo en cuenta estas cifras, no resulta sorprendente que muchas desarrolladoras vean en China una jugosa oportunidad para crecer y expandirse. Pero el chino no es solo un mercado grande y lleno de potencial; también es complejo, hermético, joven y muy diferente a los mercados occidental y nipón. Algunos ejemplos de ello son que la venta de videoconsolas estuvo prohibida hasta el año 2014, así como la inmensa popularidad de los videojuegos multijugador en línea, mucho más exitosos que los juegos para un jugador.

Para las desarrolladoras occidentales, adentrarse en el mercado chino a menudo es una tarea difícil. Prueba de ello es que el 55 % de los videojuegos importados que llegan a China provienen de Corea del Sur (Dong, 2016), un país que comparte su afición por los videojuegos multijugador masivos en línea. De hecho, los géneros más populares en China son los videojuegos de rol masivos en línea y las arenas de combate en línea, a los que a menudo se hace referencia mediante sus siglas en inglés, MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*) y MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Estos dos géneros acaparan aproximadamente el 60 % de los videojuegos que se importan a China (*ibid.*).

Precisamente, en este trabajo se estudiará la traducción al chino de *World of Warcraft*, de la desarrolladora estadounidense Blizzard, uno de los MMORPG más exitosos del mundo y que también goza de gran popularidad en China.

La localización de videojuegos es una modalidad de traducción relativamente joven que no ha empezado a recibir atención por parte del mundo académico hasta muy recientemente, y que se ha centrado ante todo en estudiar los mercados estadounidense, europeo y japonés. Por ello, el presente estudio busca arrojar luz sobre un tema que pocos autores han explorado (Zhang, 2012; Dong y Mangiron, 2018), pero que goza de un interés creciente tanto en el ámbito profesional como académico: la localización de videojuegos en China.

El motivo por el que precisamente se ha escogido analizar la traducción de *World of Warcraft* es por lo inusual que resulta que un juego desarrollado en Estados Unidos goce de tanto éxito en China, un país en el que, de todos los videojuegos que se importan, solamente un 29 % son de origen estadounidense (*ibid.*); un porcentaje en absoluto negligible, pero todavía muy alejado del éxito abrumador de los videojuegos nacionales y surcoreanos.

La pregunta a la que el presente estudio busca dar respuesta es: ¿qué mecanismos lingüísticos y de adaptación cultural se han empleado en la traducción al chino de *World of Warcraft*? El objetivo de este trabajo es llevar a cabo un estudio de caso de las técnicas utilizadas en dicha traducción para detectar cuáles son las tendencias traductológicas más significativas y compararlas con las que se han empleado en la traducción al español de España. La hipótesis de la que se parte es que el proceso de localización de *World of Warcraft* ha ido más allá de la mera transferencia lingüística, y que se ha optado por ofrecer una versión adaptada a la cultura china.

El trabajo se estructura de la siguiente manera: en primer lugar, se explica el marco teórico sobre el cual se fundamenta el estudio, lo cual incluye definir claramente el significado de términos ambiguos como “localización” o “videojuego”, que pueden generar confusión debido al hecho de que distintos académicos los han utilizado con acepciones diferentes. También se hablará de las dificultades y peculiaridades que diferencian la traducción de videojuegos de otras modalidades, así como de qué materiales se suelen traducir y a qué idiomas. A continuación, se definirán los conceptos de “estrategia” y “técnica de traducción”, y se presentarán las técnicas que se utilizarán

como herramienta de análisis en el presente estudio de caso. Después, se analizarán las cuestiones legales que pueden afectar a la localización de videojuegos, como la censura y los sistemas de clasificación por edades, y finalmente se tratarán cuestiones específicas de la localización de videojuegos para el mercado chino.

Una vez presentado el marco teórico del trabajo, se ofrecerá una breve introducción al mundo de *World of Warcraft* para que el lector pueda familiarizarse con el universo del juego y su funcionamiento, y a continuación se detallará la metodología que se ha utilizado para llevar a cabo el estudio de caso, lo cual incluye la elaboración del corpus, así como la posterior extracción de datos cuantitativos y su análisis. A continuación, se procederá al análisis comparativo de las traducciones al español y al chino, en el que cada una de las diez categorías del corpus se examinará por separado. Además de comparar los datos cuantitativos de cada idioma, se presentarán diversos ejemplos concretos para ilustrar las tendencias más significativas de la traducción al chino. Por último, y tras un análisis global de todo el corpus, se presentarán las conclusiones del trabajo y se propondrán futuras líneas de investigación. Al final del trabajo se adjunta el corpus lingüístico que se ha utilizado para llevar a cabo el estudio de caso, así como tablas con los datos cuantitativos sobre la frecuencia de uso de cada técnica en las distintas categorías.

2. Marco teórico: la localización de videojuegos

Para poder llevar a cabo el análisis comparativo de dos traducciones, antes es necesario partir de un marco teórico traductológico sólido. Por ello, el propósito de este capítulo es sentar los cimientos académicos del presente estudio.

El objetivo de los apartados 2.1 y 2.2 es esclarecer cuestiones terminológicas relacionadas con el mundo de la localización de videojuegos. Al tratarse de un campo de estudio relativamente joven, no es inusual que varios autores empleen el mismo término para hacer referencia a conceptos distintos, o bien utilicen términos diferentes para expresar la misma idea. Esta máxima se aplica incluso al propio nombre de la disciplina, ya que algunos académicos usan la palabra “localización” como sinónimo de “traducción”, mientras que otros consideran que la traducción es solo un paso dentro de un proceso de localización más extenso y complejo. Incluso hay autores que consideran que la traducción es un concepto amplio dentro del cual se engloba la localización (Cronin, 2003; Pym, 2010).

Una vez resuelta esta confusión léxica, en los apartados 2.3 y 2.4 se explicará qué elementos se localizan en un videojuego, a qué idiomas se suelen traducir y de qué factores dependen esas decisiones. A continuación, en el apartado 2.5 se describirán las técnicas de traducción con las que se analizarán las cadenas de texto seleccionadas para llevar a cabo el estudio de caso. Después, en el apartado 2.6 se explicará el peso de las cuestiones legales en el proceso de localización, especialmente en lo referente a los sistemas de clasificación por edades y la censura. Finalmente, el apartado 2.7 tratará las cuestiones culturales y jurídicas propias de la sociedad china que más afectan a la localización de videojuegos.

2.1. ¿Qué es un videojuego?

Para poder comprender qué es la localización de videojuegos, resulta fundamental familiarizarse antes con el propio objeto de trabajo y estudio de esta disciplina: los videojuegos. Definir claramente este concepto es esencial para comprender las características únicas que diferencian a la localización de videojuegos de otras modalidades de traducción.

Sin embargo, tanto en el mundo académico como en la sociedad en general existen vacilaciones acerca de cuáles son los términos más apropiados para referirse a distintos conceptos relacionados con los videojuegos y la localización. No todos los autores emplean los términos “videojuego” o “juego electrónico” con el mismo sentido, y ni siquiera existe consenso con respecto al significado de la palabra “localización” (O’Hagan y Mangiron, 2013; Bernal-Merino, 2015). Esta confusión terminológica se puede achacar a factores como la naturaleza dinámica, tecnológica y multidimensional de esta disciplina (O’Hagan, 2007; O’Hagan y Mangiron, 2013).

A continuación, se expondrán los términos más comunes para referirse a los videojuegos, así como las definiciones que proponen distintos autores y entidades. Este apartado tiene como objetivo establecer claramente el sentido con el que se emplearán dichos términos en el presente estudio.

2.1.1. Juego

Según el *Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua*, un juego es un “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. En cuanto a su equivalente en inglés, *game*, el *Oxford English Dictionary* lo define como “an activity that one engages in for amusement or fun”, una acepción que coincide con la del diccionario de Merriam-Webster: “activity engaged in for diversion or amusement”. El *Collins English Dictionary* ofrece una definición más extensa: “a game is an activity or sport usually involving skill, knowledge, or chance, in which you follow fixed rules and try to win against an opponent or to solve a puzzle”.

Mientras que el *Collins English Dictionary* hace hincapié en la dimensión competitiva del juego, tanto el diccionario de la RAE como el de Oxford y el de Merriam-Webster mencionan en primer lugar su carácter recreativo. Bernal-Merino (2006, 2015) coincide en que el principal objetivo de un juego es divertir a los participantes, ya sea de forma activa como jugadores o de forma pasiva como espectadores.

Bernal-Merino (*ibid.*) considera además que “juego” es el hiperónimo lúdico por excelencia, el término más genérico en el mundo de las actividades recreativas. No obstante, también comenta que, debido a la creciente popularidad de los videojuegos y a

su presencia en los medios, cada vez es más habitual utilizar el término “juego” como sinónimo de “videojuego”.

En este estudio, el término “juego” se empleará como sinónimo de “videojuego”, aunque siempre que sea posible se optará por este último con el fin de evitar ambigüedades.

2.1.2. Videojuego

El diccionario de la RAE define “videojuego” como “juego electrónico que se visualiza en una pantalla”. Por lo que respecta al término en inglés, existe cierta discrepancia acerca de cuál es la grafía apropiada (*videogame*, *video-game* o *video game*), aunque se puede considerar que la última opción es la más recomendable por su símil con otros términos como *card game* o *board game* (Bernal-Merino, 2006). El *Oxford English Dictionary* describe *video game* como “a game played by electronically manipulating images produced by a computer program on a monitor or other display”, el diccionario de Merriam-Webster opta por “an electronic game in which players control images on a video screen”, y el *Collins English Dictionary* lo define como “a computer game that you play on your television or on a similar device”.

Frasca (2001) considera que un videojuego es cualquier tipo de *software* de entretenimiento, ya sea basado en texto o en imágenes, que utilice una plataforma electrónica como un ordenador o una consola y en el cual participen uno o más jugadores en un entorno físico o en red. Bernal-Merino (2015: 18), por su parte, propone la siguiente definición:

A video game is a multimedia interactive form of entertainment for one or more individuals, powered by computer hardware and software, controlled by a peripheral (a control pad, a keyboard, a mouse, a joystick, a game pad, a motion controller, a steering wheel, a video camera, etc.), and displayed on some kind of screen (a television set, an LCD or plasma monitor, or a portable display).

Tanto las breves acepciones de los diccionarios generalistas como las extensas definiciones académicas de Frasca y Bernal-Merino coinciden en señalar la dimensión visual como un elemento fundamental de los videojuegos, que siempre se juegan mediante una pantalla o monitor.

Otro aspecto clave de los videojuegos es la interactividad. O'Hagan (2007) afirma que los videojuegos contienen elementos interactivos en forma de texto y gráficos, y O'Hagan y Mangiron (2013) añaden que la interactividad es el elemento que los define y los distingue de otras formas de entretenimiento, ya que el jugador tiene que participar de forma activa en la experiencia. Bernal-Merino (2015) también coincide en que uno de los elementos clave que diferencian a los videojuegos de otras formas de ocio es que son productos de entretenimiento multicanal en los que la interactividad tiene especial importancia.

Finalmente, no se debe olvidar que en general los videojuegos están diseñados ante todo para divertir (O'Hagan y Mangiron, 2013). Aunque esta afirmación pueda resultar obvia, merece la pena no perder de vista cuál es el propósito principal de un videojuego, especialmente tratándose de un tipo de texto que se suele abordar desde una perspectiva funcionalista, como se explicará más a fondo en el apartado 2.5.

2.1.3. Juego electrónico

Varias de las definiciones que se han mencionado en el apartado 2.1.2 contienen la palabra “electrónica”. Tanto la RAE como el diccionario de Merriam-Webster definen los videojuegos como un tipo de “juego electrónico”, mientras que el *Oxford English Dictionary* habla de “manipular imágenes de forma electrónica” y Frasca afirma que los videojuegos utilizan plataformas electrónicas.

Dado que los conceptos de “videojuego” y “juego electrónico” pueden prestarse a confusión, conviene aclarar en qué se diferencian. Bernal-Merino (2006, 2015) define “juego electrónico” como cualquier juego interactivo operado mediante circuitos informáticos, y explica que no todos los juegos electrónicos son videojuegos, ya que un videojuego debe contar además con un dispositivo visual como un televisor o un monitor. Por ejemplo, una diana electrónica para jugar a los dardos es un tipo de juego electrónico que no puede clasificarse como videojuego.

2.1.4. Juegos de ordenador y de consola

Igual que ocurre con “juego electrónico”, el término “juego de ordenador” puede confundirse fácilmente con “videojuego”. De nuevo, resulta conveniente explicar cuál es la diferencia entre estos dos conceptos.

Bernal-Merino (2006, 2015) afirma que el término “juego de ordenador” hace referencia a la propia máquina que se utiliza para crear juegos y jugar a ellos. No obstante, también puntualiza que el significado de este término se ha vuelto más específico, y que actualmente se suele emplear para referirse al tipo de plataforma con que se juega. Hoy en día, es habitual utilizar este término en contraposición a “juego de consola” o “juego de móvil”.

Las consolas pueden entenderse como ordenadores específicos para videojuegos (*ibid.*), aunque actualmente incorporan cada vez más funciones multimedia que permiten al usuario ver películas, escuchar música o navegar por internet. Pueden dividirse en consolas de sobremesa (que se conectan a un monitor y generalmente se utilizan en un entorno doméstico) y consolas portátiles (más pequeñas, con una pantalla incorporada y pensadas para poder transportarse cómodamente).

Los ejemplos más actuales de consolas de sobremesa son los sistemas PlayStation 4 de Sony, Xbox One de Microsoft y Wii U de Nintendo, mientras que el mercado portátil lo dominan las consolas PlayStation Vita de Sony y Nintendo 3DS. Un caso tan curioso como reciente es el de Nintendo Switch, que puede utilizarse como consola de sobremesa o como portátil, según convenga.

En este estudio, se limitará el uso del término “juego de ordenador” a videojuegos cuyas especificaciones se hayan ajustado para adaptarse al *hardware* de un ordenador (Bernal-Merino, 2015).

2.2. ¿Qué es la localización de videojuegos?

La confusión terminológica mencionada en la sección anterior afecta incluso a la propia denominación de la disciplina en la que se engloba este trabajo: mientras que algunos autores consideran que la localización es simplemente el proceso de traducir los elementos lingüísticos de un videojuego a otro idioma (Chandler, 2005), numerosos

académicos coinciden en que el proceso de localización va más allá de la mera transferencia lingüística, como se explicará en el apartado 2.2.1.

O'Hagan y Mangiron (2013) afirman que la relación conceptual entre localización y traducción todavía es ambigua en el mundo de la traductología, y Bernal-Merino (2015) añade que dicha ambigüedad se debe a que a veces se emplea el término “localización” como sinónimo de “traducción”, mientras que en otras ocasiones hace referencia a todo un proceso industrial.

El objetivo de este apartado es aclarar el significado que tendrá el término “localización”, así como otros conceptos relacionados, en el marco de esta investigación.

2.2.1. Localización

“Localización” es un término importado del inglés *localization* o *localisation*, que proviene a su vez de *locale*, un vocablo que la lengua inglesa adoptó del francés *local* a finales del siglo XVIII (Bernal-Merino, 2006; Muñoz Sánchez, 2017). Esselink (2000) define “locale” como un área pequeña o vecindad, pero puntualiza que en un contexto técnico hace referencia a una combinación específica de región, idioma y codificación de caracteres. Bernal-Merino (2015) considera que este concepto engloba la lengua y la cultura propias de una región geográfica concreta, mientras que Muñoz Sánchez (2017) lo define como un conjunto de parámetros relacionados con una región, idioma y cultura.

Cabe mencionar que el término “localización” ya se había empleado antes fuera del mundo del *software*, en el campo de la literatura comparada. Klingberg (1986) ya hablaba de “localización” para referirse a la traducción al sueco de *Kinderleben oder Karl und Marie*, de Elise Averdieck. En ese contexto, el término hacía referencia a una técnica de traducción consistente en adaptar elementos culturales como los nombres de los personajes o los topónimos, que en el original estaban en alemán. Al tratarse de una obra didáctica destinada a niños pequeños, la traductora quiso que los jóvenes lectores se centraran en aprender, y por ello alteró los elementos que pudieran interferir en ese proceso, como los nombres extranjeros. De un modo similar, en la localización de videojuegos es habitual modificar los elementos que puedan interferir en el disfrute del usuario.

Actualmente, se suele dar por sentado que la traducción es solo una parte del proceso de adaptación de un *software* de entretenimiento a una nueva lengua y cultura (Bernal-Merino, 2006). Fernández Costales (2012) afirma que la adaptación de un videojuego a otra cultura va más allá de la mera transferencia lingüística, y Bernal-Merino (2015) defiende además que la traducción de videojuegos no es lo mismo que la localización de videojuegos, ya que el segundo es un término que también engloba otros procesos industriales. Muñoz Sánchez (2017) comparte la opinión de que el proceso de localización es mucho más amplio, aunque la traducción sea uno de sus pasos más importantes.

Según la ya inexistente Localization Industry Standards Association (LISA), la localización es el proceso de modificar productos o servicios para que tengan en cuenta las diferencias de cada mercado (Fry, 2003). Esta sencilla definición fue una de las primeras en surgir, pero actualmente existen acepciones más detalladas propuestas desde el mundo académico. A continuación se ofrecen varios ejemplos:

- ◁ Esselink (2000): “Hacer que un producto sea apropiado desde un punto de vista lingüístico y cultural para el *locale* (país/region e idioma) en el que se utilizará y se venderá.”
- ◁ Bernal-Merino (2006): “El proceso de hacer que un producto sea apropiado desde un punto de vista lingüístico y cultural, así como técnico y legal, para el país y el idioma de destino.”
- ◁ O’Hagan y Mangiron (2013): “En un contexto comercial, la localización de videojuegos engloba los numerosos y diversos procesos que se llevan a cabo para transformar un *software* de entretenimiento desarrollado en un país y darle una forma apropiada para venderlo en los territorios de destino, adaptándolo a un nuevo conjunto de usuarios con características lingüísticas, culturales y técnicas específicas.”
- ◁ Muñoz Sánchez (2017): “El proceso de adaptar el contenido de un videojuego para una determinada región de forma lingüística y cultural con el fin de que los usuarios de las versiones localizadas disfruten de la misma experiencia que aquellos para los que fue concebido originalmente.”

Cabe mencionar que la definición de Esselink se refiere a la localización en general, mientras que las otras tres se limitan específicamente a la localización de videojuegos.

Todas las definiciones mencionan las dimensiones lingüística y cultural de la localización, mientras que O'Hagan y Mangiron incluyen también el elemento técnico, y Bernal-Merino menciona además las cuestiones jurídicas. Muñoz Sánchez comenta que el objetivo de la localización es que los usuarios de las versiones localizadas gocen de la misma experiencia que los de la versión original –una idea que Mangiron y O'Hagan (2006) ya habían incluido en su definición–, mientras que el resto de autores afirman que el propósito de la localización es hacer que un producto sea apropiado para el territorio en el que se comercializa.

En esta investigación, el término “localización” se utilizará para referirse a todos los procesos necesarios para adaptar un videojuego al marco lingüístico, cultural, técnico y jurídico de otro territorio.

2.2.2. “Internacionalización”

La ya mencionada Localization Industry Standards Association (LISA), a la que hace referencia Esselink (2000), define la internacionalización (a veces abreviada como I18N, por el número de letras que hay entre la primera y la última) como el proceso de preparar un producto para que pueda admitir diferentes idiomas y convenciones culturales sin necesidad de rediseñarse, y que tiene lugar durante las primeras etapas de diseño del *software*. La acepción de Chandler (2005) es similar, ya que afirma que internacionalizar consiste en crear un producto que se pueda adaptar fácilmente para distribuirse en otros países sin necesidad de cambiar su diseño. Por su parte, Bernal-Merino (2015) la define como el proceso de diseñar un producto para que se pueda localizar con facilidad y distribuirse en todo el mundo de forma exitosa.

Según Chandler (2005), el objetivo de la internacionalización es crear un proyecto que se pueda localizar fácilmente de manera que minimice el trabajo por parte del desarrollador, y añade que, si un producto se ha internacionalizado adecuadamente, no será necesario rediseñarlo ni agregarle más características para acomodar las traducciones. O'Hagan y Mangiron (2013) concuerdan con que, en el contexto de la localización de videojuegos, “internacionalización” es sinónimo de desarrollar un videojuego de un modo que facilite la localización. Bernal-Merino (2015) afirma que los videojuegos deben desarrollarse de manera que su código básico pueda acomodar los requisitos de cada país en cuestiones de idioma, cultura, mentalidad, protocolos y

expectativas, y añade que una vez que este proceso se ha llevado a cabo, el producto se puede localizar. Por último, Muñoz Sánchez (2017) defiende que, si el desarrollador se ha empleado a fondo en la fase de internacionalización y ha proporcionado buen material de referencia y contexto al equipo de traducción, teóricamente se irá más rápido, porque surgirán menos dudas.

En conclusión, el objetivo de la internacionalización es crear un código básico adaptable para que el proceso de localización sea lo más llevadero, rápido, fluido y barato posible. Para ello conviene identificar desde las primeras fases del desarrollo qué elementos pueden ser susceptibles de experimentar cambios en el proceso de localización. Este proceso engloba cuestiones culturales (conviene tener en cuenta el tipo de referencias y su función para plantearse si pueden llevar al usuario a confusión o incluso resultarle ofensivas, ya que eso interferiría en su experiencia de juego), técnicas (si un producto va a ser localizado a un idioma asiático, deberá emplear el estándar de codificación Unicode para poder acomodar caracteres como los *hanzi* chinos o los *kanji* japoneses) y jurídicas (hay que identificar desde el primer momento qué elementos pueden afectar a la clasificación por edades de cada país, o incluso pueden ser censurados por ley).

2.2.3. “Culturalización”, “adaptación cultural” o “localización cultural”

Según Edwards (2011), la forma en que un jugador reacciona al contenido de un videojuego está muy relacionada con el contexto en el que vive, que incluye factores como su religión, etnia, lengua, ubicación geográfica, relaciones sociales, estatus económico, nivel educativo y entorno político. Todos estos elementos constituyen la cultura en la que existe el usuario. Edwards opina también que cualquier contenido es un reflejo de la cultura en la que se ha creado, y que a su vez genera reacciones por parte de las culturas en las que se distribuye. El problema surge cuando un videojuego incluye contenido que no encaja con las expectativas de la cultura de llegada, algo que puede llegar a sacar al jugador del mundo del videojuego. Si las referencias culturales son desconocidas u ofensivas para los usuarios finales, es probable que se rompa su suspensión de la incredulidad, lo que les impediría disfrutar del videojuego (O’Hagan y Mangiron, 2013).

Por ese motivo, a menudo es necesario modificar las referencias culturales de un videojuego con el objetivo de hacerlo más apropiado para la cultura de llegada. Existen

diferentes términos para referirse a este proceso. Chandler (2005) habla de “culturalización” para referirse a las cuestiones culturales que requieren atención, y a menudo adaptación, al internacionalizar un videojuego. Di Marco (2007) opta por “localización cultural”, que define como la adaptación de los gráficos, el sonido y el texto de modo que sean consistentes con la mentalidad, los valores y otras normas y actitudes propias de la cultura meta, así como con las estrategias semióticas del texto, los gráficos y el sonido del videojuego original. Mangiron (2008) también emplea el término “localización cultural” con el sentido de “adaptación del contenido cultural de un videojuego de modo que se pueda comercializar de forma exitosa a nivel internacional”. Edwards (2011) afirma que la culturalización va un paso más allá de la localización, ya que analiza más a fondo el contenido y las ideas fundamentales de un videojuego y valora su viabilidad tanto en el mercado global como en territorios específicos. En conclusión, todos estos términos suelen referirse al proceso de modificar los elementos verbales y no verbales de un videojuego original que se consideren demasiado desconocidos, ofensivos o incomprensibles por parte del público objetivo, o que se puedan percibir como no diseñados para ellos por culpa de alguna incongruencia cultural (O’Hagan y Mangiron, 2013).

La culturalización se puede producir a nivel macro y micro (*ibid.*). La primera puede afectar al diseño global del videojuego y de sus personajes, gráficos, mecánica e historia, mientras que la culturalización a nivel micro engloba cambios en el texto del videojuego, los diálogos, el texto en los gráficos y los materiales impresos.

Por lo que respecta a los elementos que pueden ser susceptibles de culturalizarse, Edwards (2011) enumera cuatro cuestiones particularmente escabrosas: la religión, los acontecimientos históricos, los choques interculturales (como los estereotipos raciales) y las cuestiones geopolíticas (como las disputas territoriales). Además, O’Hagan y Mangiron (2013) afirman que la localización abarca numerosos ajustes culturales que comprenden una amplia variedad de elementos no verbales, como los colores, iconos, gráficos, sonidos, la distribución de los elementos en pantalla, el diseño del producto o los mecanismos de navegación.

También conviene tener en cuenta que incluso los videojuegos ambientados en mundos fantásticos, como es el caso de *World of Warcraft*, poseen elementos propios de la cultura de sus creadores, puesto que sus creencias y valores se ven reflejados en su obra (O’Hagan y Mangiron, 2013).

Por último, cabe comentar que no siempre es necesario adaptar los elementos culturales, ya que también es posible que los jugadores busquen un producto que les transmita sensación de exotismo (*ibid.*). En ese caso, la estrategia más apropiada es preservar las referencias culturales del original. Un buen ejemplo de ello es *Ōkami*, de Capcom, un videojuego que gira en torno a la mitología japonesa.

2.2.4. Características de la traducción de videojuegos

Según O'Hagan y Mangiron (2013), la fase clave del proceso de localización es la traducción, que en el caso de los videojuegos presenta una serie de características, dificultades y limitaciones que la diferencian de otras modalidades. A continuación se enumeran las más representativas:

- ◁ **Traducción sin contexto:** actualmente existen dos modelos de lanzamiento de videojuegos, que en inglés se denominan *sim-ship* y *post-gold*. El modelo *sim-ship*, que se explicará con más profundidad en el apartado 2.3, consiste en el lanzamiento simultáneo de las versiones localizadas y la original. Por otro lado, en el modelo *post-gold*, las versiones localizadas se lanzan al mercado después de la original.

En el modelo *sim-ship*, la traducción se suele llevar a cabo en paralelo al desarrollo del juego original, lo que significa que el traductor no solo no dispone del producto final como referencia, sino que además debe trabajar con cadenas textuales que cambian continuamente. Además, ni el texto de los videojuegos ni el orden en que se redactan son lineales, lo que le plantea al traductor el reto de abordar segmentos de texto aislados, sin contexto y no necesariamente dispuestos en un orden lógico.

- ◁ **Limitaciones de espacio:** en la localización de videojuegos, las limitaciones de espacio pueden ser muy restrictivas, especialmente al traducir a lenguas románicas o al alemán. Por ello, Chandler (2005) recomienda, durante el proceso de internacionalización, dejar un 30 % de espacio de margen para que el texto pueda adaptarse a las necesidades de las versiones localizadas. Otras soluciones para evitar posibles problemas de espacio son utilizar cuadros de texto de tamaño ajustable, barras de desplazamiento, iconos o cuadros emergentes. A veces, para comprobar que las limitaciones espaciales no son demasiado

ajustadas y evitar posibles truncamientos, los desarrolladores llevan a cabo un proceso de pseudotraducción consistente en generar una versión del videojuego en la que se añade texto aleatorio para que los segmentos ocupen más espacio.

Si, por el contrario, las limitaciones de espacio no se tienen en cuenta durante el proceso de internacionalización, el traductor puede verse obligado a utilizar abreviaturas, cuyo uso excesivo puede resultar confuso, entorpecer la experiencia de juego y recordar al usuario que lo que tiene en sus manos no es un producto diseñado originalmente en su idioma.

- ◁ **Terminología específica de cada plataforma:** las compañías que producen consolas (Sony, Microsoft y Nintendo) cuentan con glosarios que los traductores deben seguir estrictamente al traducir los nombres de sus productos o componentes de *hardware* o *software*. Por ejemplo, *stick* debe traducirse como *joystick* en PlayStation 4, como *stick* en Xbox One y como *palanca* en Nintendo Switch.
- ◁ **Uso de variables:** las variables son códigos que al jugar son reemplazados por ciertos elementos textuales o numéricos, como nombres propios, numerales u objetos. Estos elementos cambian en función de las circunstancias y las acciones del jugador. Un ejemplo de texto con variables es *%s gets a %d*, en el cual *%s* se reemplazará por el nombre de un personaje y *%d* será sustituido por el nombre de un objeto, como *espada*, *escudo* o *martillo*. Al traducir del inglés o del japonés a una lengua románica, conviene prestar mucha atención a los problemas gramaticales que las variables pueden ocasionar, particularmente en lo referente a la concordancia de género y número entre sustantivos y adjetivos. Por ejemplo, no sería adecuado traducir el texto anterior como *%s ha obtenido un %d*, ya que eso generaría frases gramaticalmente incorrectas como *Mick ha obtenido un espada*. Ante esa situación, el traductor debe hallar una solución que funcione en cualquier contexto y no se vea afectada por cuestiones de género y número, incluso aunque la traducción no sea la más apropiada desde un punto de vista estilístico.

2.3. Idiomas y niveles de localización

En los años 70 y 80, los videojuegos para consolas y máquinas recreativas se desarrollaban casi exclusivamente en Japón y Estados Unidos, de modo que lo habitual era que estuvieran disponibles solo en japonés o en inglés. En todo caso, podían existir versiones localizadas del japonés al inglés estadounidense, que se consumirían tanto en los países anglosajones como en el resto del mundo (Muñoz Sánchez, 2017).

Hoy en día la situación es muy distinta, y la localización ya se entiende como una parte integral del proceso de distribución de un videojuego (Edwards, 2011). Según Dietz (2006), debido al alto coste que supone desarrollar un videojuego, las empresas tienden a publicarlos en varios idiomas para maximizar el retorno sobre la inversión. Paradójicamente, localizar un videojuego supone un riesgo adicional para la compañía, ya que la obliga a invertir más dinero (Chandler, 2005).

En la actualidad, la mayoría de desarrolladores, editores y distribuidores aspiran a lanzar las versiones localizadas de sus videojuegos al mismo tiempo que la original, lo que se conoce como *sim-ship* o *simultaneous shipment*. Si dicho lanzamiento mundial se combina con una buena campaña publicitaria, las ventas del producto se beneficiarán considerablemente (*ibid.*). Además, el modelo *sim-ship* permite a las empresas minimizar los efectos de la piratería (Bernal-Merino, 2015).

Actualmente, los videojuegos siguen desarrollándose principalmente en Estados Unidos y Japón, lo que significa que las lenguas desde las que normalmente se traducen son el inglés y el japonés (O'Hagan y Mangiron, 2013). En cuanto a las lenguas meta, la mayoría de empresas ya planifican la localización de sus videojuegos al francés, al alemán, al italiano y al español, lo que se conoce como FIGS (*French, Italian, German, Spanish*), puesto que de ese modo abarcan la mayoría de territorios europeos y latinoamericanos. Otro acrónimo habitual en la industria es EFIGS, en el que se añade la E de *English*, especialmente cuando se traduce de otras lenguas, como el japonés.

Sin embargo, debido al crecimiento de los mercados internacionales, a las empresas les interesa cada vez más localizar juegos para otros territorios, ya que eso les permite maximizar sus beneficios (*ibid.*). Chandler (2012) pone como ejemplos de lenguas meta en auge el ruso, el japonés, el coreano y el hebreo, mientras que Bernal-Merino (2015) añade el árabe, el chino, el danés, el neerlandés, el finés, el noruego, el polaco, el

portugués y el sueco. La selección de idiomas a los que se localiza un videojuego depende en gran medida de las expectativas de ventas (Muñoz Sánchez, 2017).

Precisamente debido al elevado coste que puede suponer la localización de un videojuego, las empresas pueden optar por llevar a cabo solo una localización parcial que cubra las necesidades básicas de los jugadores (*ibid.*). Según O'Hagan y Mangiron (2013), los distintos niveles de localización de videojuegos se ven determinados por las estrategias de *marketing* y el tamaño del mercado objetivo; cuanto mayor sea un mercado, más probable es que se lleve a cabo una localización completa para distribuir un videojuego en él.

Chandler (2005) establece cuatro niveles de localización:

- ◁ **Sin localización:** algunos títulos de bajo presupuesto no se localizan y se distribuyen en el extranjero en el idioma original.
- ◁ **Box and docs:** se traducen la caja y el manual, mientras que el videojuego en sí se distribuye íntegramente en el idioma original.
- ◁ **Localización parcial:** se traduce el texto del videojuego, pero el audio no se dobla.
- ◁ **Localización completa:** se traducen todos los elementos del videojuego, incluidos el texto, el audio para doblaje, el manual y la caja. Es el tipo de localización más cara y se suele reservar para títulos AAA, es decir, de alto presupuesto.

En España, la ley obliga a traducir como mínimo el manual y la caja de los videojuegos, según establece el Real Decreto 1468/1988, dictado según la Ley General para la Defensa de Consumidores y Usuarios de 1984.

2.4. Elementos traducibles de un videojuego

Los videojuegos son productos que contienen muchos tipos distintos de texto, cada uno con sus propias características y funciones. Resulta esencial estar familiarizado con esta diversidad interna para comprender por qué se aplican distintas técnicas de traducción en función del contexto, la tipología textual y el propósito del texto. Según Bernal-Merino (2015), los productores y directores de localización organizan los archivos traducibles en cinco categorías:

- ◁ Texto, que incluye la narración, los tutoriales, el cliente de instalación, los archivos de ayuda y los mensajes de error
- ◁ Doblaje y escenas cinemáticas
- ◁ Ilustraciones con texto integrado, incluido el logotipo del videojuego y las texturas con texto incrustado
- ◁ Localización, que incluye los glosarios técnicos y de plataforma propios de cada empresa
- ◁ Caja y manual

Cada una de estas categorías técnicas incluye tipologías textuales que pueden ser muy diferentes entre sí. Bernal-Merino (2006, 2007) y Vela-Valido (2011) proponen dividir las tipologías textuales de un videojuego en las siguientes categorías:

- ◁ **Narrativa:** texto hablado o que se muestra en pantalla, y que contiene información acerca de los personajes y el mundo del juego. Al traducirlo, se debe crear un texto fluido con un registro y un estilo apropiados (O'Hagan y Mangiron, 2013).
- ◁ **Oral/dialógico:** texto hablado o que se muestra en pantalla, y que es la transcripción de lo que dicen los personajes en el mundo del juego. Además de informar al jugador acerca del desarrollo de la historia, también permite caracterizar a los personajes por su forma de hablar (Muñoz Sánchez, 2017).
- ◁ **Técnico:** texto impreso o que se muestra en pantalla, y que contiene información detallada acerca del *software* y el *hardware* necesarios para jugar.
- ◁ **Funcional:** texto que aparece en los menús y que permite a los jugadores elegir entre distintas opciones o consultar información.
- ◁ **Didáctico:** texto hablado, impreso o que se muestra en pantalla, y cuyo objetivo es enseñar a los jugadores a utilizar el juego. Este tipo de texto exige una traducción funcional que se mantenga fiel al propósito instructivo del original, así como a la caracterización de los personajes que puedan aparecer (O'Hagan y Mangiron, 2013).
- ◁ **Promocional:** texto impreso o que se muestra en pantalla cuyo objetivo es animar a los usuarios a comprar productos.

- ◁ **Jurídico:** texto impreso o que se muestra en pantalla cuyo objetivo es aconsejar a los compradores acerca de sus derechos y obligaciones como propietarios del producto.

A continuación, se analizarán con más detalle los diversos elementos traducibles que engloban estas categorías.

- ◁ **Interfaz de usuario o menú:** contiene breves cadenas de texto que activan ciertas funciones o facilitan información al jugador, como sus atributos o las características de sus objetos. Su traducción requiere un enfoque funcional y pragmático que permita ajustarse a las limitaciones de espacio mediante soluciones creativas (O'Hagan y Mangiron, 2013).
- ◁ **Mensajes del sistema:** contienen información técnica y están relacionados con el *hardware*, la conexión o elementos externos como las redes sociales (Muñoz Sánchez, 2017).
- ◁ **Cliente de instalación:** es un programa que transfiere los archivos del juego al *hardware* del jugador y suele contener texto de carácter técnico e informativo.
- ◁ **Diálogos para doblaje:** deben ser lo más naturales posible y tener una longitud similar a la del original para evitar problemas de sincronía. Doblar el audio supone un gran coste económico y aumenta la complejidad del proyecto de localización.
- ◁ **Subtítulos:** en los videojuegos, los subtítulos no suelen seguir normas estrictas en cuanto a posicionamiento, espacio o tiempo (Bernal-Merino, 2015), a diferencia de lo que ocurre en otras modalidades de traducción audiovisual, como el cine o la televisión.
- ◁ **Ilustraciones con texto incrustado:** pueden aparecer en la caja del videojuego, en productos de *merchandising*, en la interfaz de usuario, en texturas y en mapas (*ibid.*). Para poder editar el texto sin alterar la ilustración original, es necesario utilizar un formato gráfico con capas, como el formato PSD. De lo contrario, se deberá rediseñar el material desde cero.
- ◁ **Caja del juego:** combina distintas tipologías textuales, desde textos promocionales hasta información técnica, y el espacio disponible se ve limitado por el tamaño de la caja, así como por la incorporación de imágenes del videojuego, logotipos de empresas, información sobre clasificación por edades y detalles sobre los requisitos técnicos del *hardware* y el *software* (*ibid.*).

- ◁ **Manual:** la mayoría de secciones del manual incluyen texto de carácter didáctico con instrucciones para que los jugadores puedan centrarse en disfrutar del juego en lugar de descifrar información. No obstante, también pueden contener textos creativos de carácter promocional y literario, como las descripciones de los personajes o una introducción al argumento.
- ◁ **Acuerdo de licencia de usuario final (ALUF):** también denominado “EULA”, por sus siglas en inglés (*End User License Agreement*). Junto con la garantía, es el principal documento de carácter jurídico que incluye cualquier videojuego. La sintaxis y la terminología que se emplean en este tipo de texto tienden a ser muy formales, como cabe esperar de un documento legal (Mayoral, 2003).
- ◁ **Archivo *Readme*:** se suele traducir como “Léame” (en herramientas de *software*) o “Léeme” (en *software* de entretenimiento), se incluye principalmente en videojuegos para PC y su objetivo es informar a los usuarios de los ajustes que se han implementado a última hora en el programa, así como ofrecer consejos para que el producto funcione correctamente en su ordenador. El estilo de este tipo de texto es técnico y directo.
- ◁ **Páginas web:** suelen combinar texto promocional y técnico (como detalles acerca de los requisitos mínimos del sistema), así como información de tipo jurídico. En una página web oficial pueden encontrarse información sobre las características del videojuego, descripciones de los personajes, contenido descargable y noticias. Al ser un producto de *marketing*, debe tener un estilo muy fresco para generar confianza desde el primer momento (Muñoz Sánchez, 2017). Independientemente de la tipología textual, la traducción debe ser siempre consistente con el estilo y la terminología del propio juego.

2.5. Métodos y técnicas de traducción en la localización de videojuegos

Molina y Hurtado (2002) definen las técnicas de traducción como procedimientos que sirven para analizar y clasificar las equivalencias traductológicas. Además, defienden su naturaleza funcional, cuyo uso depende de factores como el género del texto, el tipo y la modalidad de la traducción, su propósito o su público objetivo. Sin embargo, se trata de un concepto al que distintos académicos han bautizado con nombres diferentes, lo que a menudo lleva a la misma situación de confusión terminológica que ya se ha mencionado

en los apartados 2.1 y 2.2. Por ejemplo, Vinay y Darbelnet (1958) emplean el término *procédés techniques* o “procedimientos técnicos” en su obra *Stylistique comparée de l’anglais et du français*, considerada la primera clasificación de técnicas de traducción con un claro propósito metodológico (Molina y Hurtado, 2002). Vázquez Ayora (1977) opta por “procedimientos técnicos operativos”, aunque en ocasiones habla de “métodos de traducción”. Newmark (1988), igual que Vinay y Darbelnet y Vázquez Ayora, utiliza el término “procedimiento”. Delisle (1993) emplea diversas denominaciones y propone varias categorías, como “estrategias de traducción” o “errores de traducción”. Un ejemplo más reciente es el de Van Oers (2014), que también usa el término “estrategia de traducción”.

No obstante, Molina y Hurtado (2002) distinguen claramente los conceptos de “método”, “estrategia” y “técnica”. Definen “método de traducción” como la manera en que se lleva a cabo un proceso de traducción en función del objetivo del traductor, y añaden que afecta a todo el texto. Algunos ejemplos de métodos son la traducción del sentido, la traducción literal, la traducción libre y la traducción filológica. El método que se aplique a la totalidad del texto determinará las técnicas de traducción que se emplearán, y que afectarán a microunidades como palabras, términos, expresiones o frases.

En cuanto a las estrategias de traducción, Molina y Hurtado (*ibid.*) las describen como procedimientos (conscientes o inconscientes, verbales o no verbales) que utiliza el traductor para resolver los problemas que surgen durante el proceso de traducción con un objetivo particular en mente, como comprender o reformular una unidad textual. Algunos ejemplos de estrategias son documentarse, establecer relaciones conceptuales, leer la traducción en voz alta o evitar palabras demasiado parecidas al original. Las estrategias sirven para buscar soluciones adecuadas a problemas de traducción, que se materializarán en forma de técnicas concretas. Dicho de otro modo, las estrategias forman parte del proceso, mientras que las técnicas afectan al resultado.

En el presente estudio, para evitar posibles confusiones terminológicas, se emplearán los términos “técnica”, “método” y “estrategia” con el mismo sentido que les atribuyen Molina y Hurtado (*ibid.*).

2.5.1. La traducción de videojuegos como proceso funcionalista

Numerosos autores defienden la idoneidad de aplicar un enfoque funcionalista a la traducción de videojuegos (Molina y Hurtado, 2002; Fernández Costales, 2012; O'Hagan y Mangiron, 2013; Bernal-Merino, 2015). La teoría del *skopos*, propuesta por Reiss y Vermeer (1996), se fundamenta en que toda traducción se ve notablemente influida por su función y su público objetivo.

Según Fernández Costales (2012), la traducción de videojuegos requiere el uso de estrategias concretas que se escogen en función del contexto y el propósito o *skopos* del texto (Nord, 1991, 1997), y añade que la traducción de videojuegos es un proceso funcionalista en el que la máxima prioridad es preservar la experiencia de juego y cumplir con las expectativas de los usuarios. O'Hagan y Mangiron (2013) también argumentan, basándose en la teoría del *skopos*, que lo que determina la traducción de un videojuego es su propósito, es decir, divertir al jugador. Bernal-Merino (2015) coincide en que la versión localizada de un videojuego debe generar una respuesta igual o similar a la de los usuarios del producto original.

2.5.2. Métodos de domesticación y extranjerización

En general se considera que la traducción oscila entre dos polos: la cultura de origen y la cultura meta, la extranjerización y la domesticación, la traducción literal y la adaptación libre, la adecuación y la aceptabilidad (Bernal-Merino, 2006). Según la distinción clásica de Venuti (1995), el objetivo de la extranjerización es conservar los elementos propios de la cultura original, mientras que la domesticación busca acercar el texto a la cultura meta. La elección de uno de estos dos enfoques es una de las decisiones más relevantes del proceso de traducción, ya que influye en las técnicas concretas que se aplicarán a lo largo de todo el proyecto (Fernández Costales, 2012).

En el caso de la traducción de videojuegos, la balanza suele inclinarse en favor de la cultura meta, e incluso se puede considerar que ningún producto audiovisual busca adaptarse al cliente tanto como un videojuego (Bernal-Merino, 2006). O'Hagan y Mangiron (2013) coinciden en que la traducción de videojuegos suele decantarse por la domesticación, y añaden que es una disciplina que encaja con lo que Nord denomina “traducción instrumental”, es decir, una traducción que pretende conservar la función

del original, pero que a la vez se crea como un texto independiente ajustado a la nueva situación comunicativa del texto meta. Bernal-Merino (2015) señala que la traducción de videojuegos pone el foco en la comunidad a la que el producto va destinado, y que por ello los localizadores no siempre tienen la obligación de ceñirse a la identidad de la cultura original; al contrario, tienden a favorecer soluciones que se enmarcan en la cultura meta.

2.5.3. Técnicas de traducción utilizadas en el estudio de caso

En el estudio de caso de este trabajo, el análisis de las cadenas de texto se basará en las técnicas de traducción que proponen Molina y Hurtado (2002), con algunas pequeñas modificaciones que se explicarán a continuación. Este modelo de clasificación se ha escogido por ser particularmente extenso y diverso, lo cual lo hace especialmente útil para analizar textos de tipologías y características muy diferentes, como se explicará en el apartado 3.2. Además, es aplicable a la traducción entre lenguas muy distantes, como el chino (en el caso de este trabajo) o el árabe, que las autoras utilizan en diversos de sus ejemplos.

- ◁ **Adaptación:** consiste en sustituir un elemento cultural del texto original por otro propio de la cultura meta; por ejemplo, cambiar *baseball* por “fútbol” en una traducción del inglés al español.
- ◁ **Amplificación:** consiste en agregar detalles que no aparecen en el texto original, como información o paráfrasis explicativas. Esta técnica es similar a lo que Mangiron y O’Hagan (2006) denominan “contextualización”, y que definen como añadir en la traducción información adicional que no está presente o solo aparece de forma implícita en el texto original. Van Oers (2014) también comenta que, al emplear esta técnica, es necesario cerciorarse de que el contexto lo permite y de que no se incluye información errónea. Un ejemplo de amplificación es traducir la palabra árabe *Ramaḍā* como “Ramadán, el mes en el que los musulmanes observan riguroso ayuno”.
- ◁ **No traducción:** en este estudio, esta categoría engloba la técnica a la que Molina y Hurtado (2002) denominan “préstamo”, así como la que Fernández Costales (2012) denomina “no traducción”, y que consiste en tomar una palabra o expresión directamente de otro idioma. Un préstamo puede ser puro (sin

cambios) o naturalizado (adaptado a las convenciones ortográficas de la lengua meta). Según Vinay y Darbelnet (1995), esta técnica sirve para superar lagunas de carácter metalingüístico, como al abordar conceptos desconocidos para los que no existe una palabra en el idioma meta. Algunos ejemplos de préstamos ingleses en español son *lobby* (puro) o “fútbol”, “líder” y “mitin” (naturalizados). También es habitual utilizar esta estrategia en antropónimos, topónimos y ciertas expresiones. Además, cabe destacar que los títulos de la mayoría de videojuegos se dejan sin traducir.

- ◁ **Traducción literal:** consiste en traducir directamente o palabra por palabra. En el marco de este estudio, esta categoría englobará también la técnica del calco, que es la traducción literal de una palabra o expresión. La principal diferencia entre las dos técnicas es que la traducción literal se suele aplicar a unidades textuales más complejas, como frases o párrafos, mientras que el calco se suele limitar a unidades textuales más básicas, como las ya mencionadas. Fernández Costales (2012) defiende que esta técnica puede resultar especialmente útil en videojuegos deportivos, de carreras o de simulación, ya que contienen numerosas palabras técnicas y abundante terminología específica. Una clara muestra de esta técnica es traducir *she is reading* como “ella está leyendo”, mientras que un ejemplo de calco es “empoderar”, traducido literalmente del inglés *empower*.
- ◁ **Compensación:** consiste en introducir un elemento informativo o estilístico del texto original en otra parte del texto meta, ya que no se ha podido reproducir dicho elemento en el mismo punto que en el texto de origen. Esta técnica se emplea especialmente para compensar la pérdida de matices, referencias culturales, juegos de palabras o chistes.
- ◁ **Descripción:** consiste en sustituir un término o una expresión con una descripción de su forma o función. Van Oers (2014) lo define como explicar un elemento cultural extranjero en lugar de traducirlo, y añade que resulta especialmente útil cuando no existe una traducción directa para esa referencia. Un ejemplo de descripción sería traducir la palabra italiana *panettone* como “bollo tradicional italiano que se come en Nochevieja”.
- ◁ **Creación discursiva:** consiste en establecer una equivalencia impredecible fuera de contexto, y es habitual utilizarla en la traducción de títulos de películas;

por ejemplo, el film *Rumble fish* se tradujo al español como *La ley de la calle*. Otros autores se refieren a esta técnica como “transcreación”, un término que Mangiron y O’Hagan (2006) utilizaron por primera vez para referirse a la mayor libertad de la que disponen los traductores de videojuegos en comparación con los profesionales de otras modalidades de traducción, y la definen como la libertad casi absoluta para modificar, omitir e incluso añadir los elementos necesarios para acercar el videojuego a los usuarios y plasmar la misma experiencia de juego que el original. Por su parte, Fernández Costales (2012) explica que este término hace referencia a la carta blanca de la que disponen los traductores a la hora de tomar decisiones para preservar la experiencia de juego en el *locale* de destino, aunque puntualiza que no supone necesariamente una ruptura total con el original, sino que le ofrece al traductor la posibilidad de buscar una alternativa apropiada. Finalmente, Muñoz Sánchez (2017) define la transcreación como la adaptación de un mensaje de una cultura a otra en la que hay libertad total para añadir o eliminar contenido con el objetivo de enriquecer la experiencia de juego.

- ◁ **Generalización:** consiste en utilizar un término más general o neutro, como un hiperónimo. Un ejemplo es traducir las palabras españolas “taquilla”, “ventana” y “escaparate” como *window* en inglés.
- ◁ **Modulación:** consiste en cambiar el punto de vista del texto original al traducirlo; por ejemplo, al traducir *we are pregnant* como *vamos a tener un hijo* o *vamos a ser padres*.
- ◁ **Particularización:** consiste en utilizar un término más preciso o concreto, y es la técnica opuesta a la generalización. Por ejemplo, traducir *window* como “escaparate” o “taquilla”.
- ◁ **Reducción:** consiste en suprimir información del texto original en el texto meta y coincide con la técnica que Grit (2004) denomina “omisión”. Según Van Oers (2014), consiste en no traducir elementos considerados irrelevantes, y añade que en ocasiones se utiliza cuando el traductor no logra encontrar una equivalencia adecuada. En la traducción de videojuegos, es habitual utilizar esta técnica para ajustarse a las restricciones propias de la modalidad, como los límites de caracteres. Un ejemplo sería traducir *the Spanish literary hero Don Quixote* simplemente como “Don Quijote”.

- ◁ **Transposición:** consiste en cambiar la categoría gramatical de una o varias palabras. Por ejemplo, al traducir *the early 70s* como “principios de los 70”, el adjetivo *early* se transforma en el sustantivo “principios”.
- ◁ **Variación:** consiste en cambiar elementos lingüísticos o paralingüísticos como la entonación o los gestos que afecten a la variación lingüística, incluidos registros, geolectos, sociolectos, jergas, etc. Un ejemplo de esta técnica sería utilizar características del español de Andalucía al traducir a un personaje que habla con acento *cockney* londinense. En los videojuegos, es habitual usar distintas formas de variación lingüística para caracterizar a los personajes. Van Oers (2014) incluso menciona el uso deliberado de expresiones regionales típicas de la cultura meta, que según Mangiron y O’Hagan (2006), sirven para acercar un videojuego a los usuarios finales, hasta el punto de darles la sensación de que se trata de un producto desarrollado originalmente en su lengua materna.
- ◁ **Equivalencia establecida:** consiste en utilizar términos o expresiones reconocidos como equivalentes en la lengua meta, ya sea porque aparecen recogidos en un diccionario o porque los propios hablantes los emplean con frecuencia. Un ejemplo es traducir *They are as like as two peas* como “se parecen como dos gotas de agua”.

2.6. Cuestiones legales, censura y sistemas de clasificación por edades

Durante el proceso de localización de un videojuego, se deben tener en cuenta todas las trabas jurídicas que pueden surgir, especialmente en cuestiones relacionadas con la violencia, el lenguaje soez, el sexo, la religión, la política o los acontecimientos históricos. Un caso conocido es el de Alemania, donde la sangre no puede ser de color rojo y las autoridades ejercen un firme control sobre el contenido violento y los símbolos relacionados con el nazismo, como las esvásticas (Chandler, 2005). Este es un claro ejemplo de cómo los desarrolladores a menudo tienen que modificar ciertas partes de un videojuego para adaptarlo al sistema de clasificación por edades de un determinado territorio o incluso para evitar la censura. Según Chandler (2005), la mayoría de países tienden a rehuir los videojuegos que contienen muestras explícitas de violencia, sexualidad y consumo de drogas, debido a la preocupación por que ese

contenido tenga un efecto nocivo para los jóvenes. Esta clase de polémicas pueden llevar incluso a la prohibición total de algunos videojuegos.

Edwards (2011) menciona algunas de las consecuencias negativas que puede tener la publicación de contenido considerado censurable en el territorio de destino: la empresa no solo puede sufrir pérdidas económicas considerables, sino que su imagen, así como sus relaciones públicas y con las autoridades locales, pueden verse gravemente perjudicadas. En el peor de los casos, esto puede suponer incluso que los órganos gubernamentales actúen directamente contra el personal de la compañía, lo que puede acarrear detenciones, interrogatorios e incluso encarcelamientos.

La amplia variedad de videojuegos destinados a distintos tipos de usuarios, así como la presión por controlar la distribución de videojuegos con el objetivo de proteger a los jugadores más jóvenes, llevaron a los desarrolladores y distribuidores a crear asociaciones de clasificación por edades (O'Hagan y Mangiron, 2013) cuyo principal objetivo es proteger a los jóvenes y asegurarse de que los videojuegos que contienen muestras explícitas de sexo, violencia, consumo de drogas o lenguaje malsonante lo indiquen claramente en la caja, de modo que no lleguen a manos de un público inapropiado. Los criterios de cada uno de estos órganos de clasificación suelen estar relacionados con los valores culturales de su territorio (*ibid.*). He aquí una lista de los principales organismos de clasificación por edades:

- ◁ **Pan-European Game Information (PEGI):** facilita un sistema de clasificación por edades común para toda Europa.
- ◁ **Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK):** la jurisdicción alemana estipula que todos los videojuegos deben someterse al control de este organismo.
- ◁ **Entertainment Software Rating Board (ESRB):** un organismo autorregulado fundado en 1994 y presente en Estados Unidos, Canadá y México.
- ◁ **Computer Entertainment Rating Organization (CERO):** una organización japonesa sin ánimo de lucro fundada en 2002 e inspirada en el ESRB norteamericano. Su propósito es informar a los consumidores de las características de cada videojuego y de su adecuación para distintas franjas de edad.
- ◁ **Australian Classification Board (ACB):** el órgano de clasificación por edades de Australia.

- ◁ **Entertainment Software Rating Association (ESRA):** este sistema de clasificación es el más reciente de la lista. Se fundó en noviembre de 2010 y desde enero de 2011 regula los videojuegos que se distribuyen en los países islámicos.

Una de las cuestiones más controvertidas en el mundo de la localización de videojuegos es la censura, que Billiani (2009: 28) define como un acto coercitivo y contundente que bloquea, manipula y controla la interacción cultural de varias maneras, y que favorece un discurso, a menudo dominante, articulado por una sociedad concreta en un momento determinado, que se expresa mediante prácticas represivas a nivel cultural, estético, lingüístico y económico. Además, añade que la censura suele imponerse partiendo de una serie de criterios y valores específicos impuestos a una entidad dominada por un órgano dominante.

Por su parte, Zhang (2012) señala que el término “censura” normalmente tiene connotaciones negativas y se suele relacionar con regímenes dictatoriales, propaganda y represión, pero que a la vez es sorprendentemente ubicuo, y que se puede considerar que existe en cualquier forma de organización social, una idea que ya habían defendido con anterioridad Wolf (2002) y Kuhlaczak (2009).

En el caso de los videojuegos, la censura la imponen principalmente los órganos legislativos y gubernamentales que rechazan clasificar un videojuego e ilegalizan su comercialización y distribución en un determinado país. Cuando esto ocurre, los desarrolladores y editores pueden retirar el videojuego y no lanzarlo en dicho territorio, o bien pueden editar o suprimir el contenido censurable (O’Hagan y Mangiron, 2013).

También existe la autocensura que pueden imponerse el desarrollador o el editor de un videojuego por cuestiones comerciales y de *marketing*. A veces es incluso el propio traductor quien ejerce la autocensura eliminando o moderando los elementos controvertidos del texto por razones ideológicas o por miedo a que el público considere alguna referencia ofensiva o inaceptable (*ibid.*).

Por lo que respecta a la pregunta de por qué los videojuegos se ven sometidos a un sistema de control y censura mucho más estricto que otros medios como el cine o la televisión, posiblemente sea debido a su carácter interactivo, ya que requieren que el jugador participe de forma activa y tome decisiones (*ibid.*). Según Edwards (2011), las reacciones negativas a los videojuegos a menudo provienen de personas que no suelen

jugarlos, que no comprenden la relación de contenido y contexto entre el mundo del juego y el mundo real, y que tienen una predisposición negativa hacia ellos. Zhang (2012) opina que la censura que se aplica a los videojuegos, a diferencia de otras formas de censura, suele gozar de buena acogida y apoyo entre padres, educadores y comerciantes, si bien a menudo recibe críticas como que no respeta derechos humanos fundamentales como la libertad de expresión. Sin embargo, Edwards (2011) señala que el argumento de la libertad de expresión resulta poco útil al tratar con algunos gobiernos, ya que en ciertos territorios es un concepto que no significa demasiado.

2.7. La localización de videojuegos en China

Con la globalización de la industria, China ha destronado a Estados Unidos como el mayor mercado de videojuegos del mundo (Newzoo, 2016). En 2016, sus beneficios alcanzaron los 167 000 millones de yuanes, el equivalente a unos 27 000 millones de dólares estadounidenses o 22 000 millones de euros (GPC, 2016). El mercado chino, pues, presenta excelentes oportunidades para los desarrolladores de videojuegos extranjeros. Sin embargo, también es un mercado complejo, distinto tanto de los mercados occidentales como del japonés, y conviene familiarizarse con sus particularidades para que el proceso de localización al chino resulte rentable.

2.7.1. Adaptación cultural en la localización de videojuegos para el mercado chino

En su artículo *Journey to the East: Cultural adaptation of video games for the Chinese market*, Dong y Mangiron (2018) describen diversas cuestiones culturales que conviene tener en cuenta al localizar videojuegos para el mercado chino.

- ◁ **Formato numérico:** en China, las comas se utilizan como separadores de millares, mientras que el punto sirve de separador decimal, igual que en el sistema anglosajón. También es habitual emplear caracteres como (bai) y (qian) para indicar centenas y millares. Además, existen los caracteres (wan) e (yi), que representan diez mil y cien millones respectivamente y que no tienen equivalentes directos en español ni en inglés. Otra cuestión que conviene tener en cuenta es el formato de fecha, que en China es año/mes/día, a diferencia del español (día/mes/año) y del estadounidense (mes/día/año).

- ‹ **Gastronomía:** muchos videojuegos contienen referencias culinarias, ya que incorporan objetos comestibles que sirven para recuperar salud o potenciar algún atributo. A veces, si se considera que los jugadores chinos no podrán reconocer algún alimento, este se adapta para aproximarlos al público objetivo. Por ejemplo, en el videojuego *Don't Starve*, de Klei Entertainment, se tradujo *pierogi*, una especie de ravioli polaco, como *(Dongbei shuijiao)*, una empanadilla típica del noreste de China. Esta forma de adaptación cultural se puede llevar a cabo incluso si el término original tiene un equivalente directo en chino, en el caso de que se opte por un enfoque aún más domesticante.
- ‹ **Mitos y leyendas:** muchos jugadores chinos no están familiarizados con los mitos y leyendas occidentales. En cambio, los juegos que incluyen elementos mitológicos chinos, a menudo relacionados con el budismo, son muy populares, y además gozan del apoyo del gobierno chino, que los considera un medio de difusión cultural (Zhao, 2014). Todos estos factores pueden ocasionar que sea necesario reescribir la historia original, un proceso costoso y laborioso, pero que puede resultar muy rentable.
- ‹ **Canciones:** al localizar un videojuego, las canciones pueden permanecer en el idioma original con subtítulos en la lengua meta, o bien pueden traducirse para que las interpreten artistas del país de destino. Esta última opción implica reescribir la letra de la canción de manera que se pueda cantar siguiendo el mismo ritmo y melodía sin dejar de ser fiel al tono y la intención del tema original (Ray, 2014). La principal complicación de aplicar esta estrategia al chino es que las canciones chinas suelen rimar, incluso aunque ese no sea el caso de la versión original.

La otra opción, subtítular la canción, consume menos tiempo y recursos económicos, y la necesidad de rimar no es tan apremiante, puesto que el principal objetivo pasa a ser plasmar el sentido de la canción y transmitir la misma sensación.
- ‹ **Colores:** el significado de un color puede variar en función de cada cultura. Por ejemplo, en Estados Unidos y Europa, el rojo es considerado un color agresivo, asociado con la sangre y el fuego (Zhao, 2014), mientras que en China simboliza la felicidad y la fortuna, se utiliza en festividades como el Año Nuevo e incluso se emplea para indicar subidas de valor en la bolsa. Otro ejemplo es el blanco,

que en Occidente se usa en los vestidos de novia, mientras que en China se asocia con los funerales tradicionales.

- ◁ **Diseño de personajes:** rediseñar personajes para adaptarlos a distintos *locales* es una práctica habitual en el mundo de la localización de videojuegos, por ejemplo, para ajustarlos al canon de belleza propio de cada territorio. Otro caso interesante es el de la figura del dragón, que en Occidente se retrata como un monstruo salvaje, fiero y que escupe fuego, mientras que en las culturas orientales es un símbolo de poder y buena suerte (Zhao, 2014). Además, a veces incluso se cambian personajes del juego original por otros más conocidos en China, como Sun Wukong, el protagonista de la novela clásica *Viaje al Oeste*.
- ◁ **Mecánica de juego:** este término hace referencia al funcionamiento y las normas de un juego, incluidos sus objetivos y los métodos que los jugadores pueden emplear para alcanzarlos (Schell, 2014). En localización, la mecánica de un videojuego puede modificarse para adaptarse a las preferencias y estilos de cada territorio. En el caso de China, por ejemplo, a los jugadores les interesa más acumular monedas, mejorar sus habilidades y subir de nivel que luchar (China Daily, 2016), de modo que los desarrolladores pueden rediseñar el funcionamiento básico de un videojuego para minimizar el tiempo que los jugadores tienen que combatir para poder progresar (Di Christopher, 2016).
- ◁ **Hábitos de juego:** los jugadores chinos tienden a preferir videojuegos multijugador cooperativos, algo que, según Bieliński (2013), se debe a que China es una sociedad colectivista.

Otro rasgo característico de la sociedad china es que su sistema de comunicación en línea es independiente de las redes sociales globales: en lugar de Google, Facebook, YouTube y Twitter, en China se utilizan el motor de búsqueda Baidu y redes como QQ, WeChat, Renren y Sina Blog, además de aplicaciones de pago electrónico como Alipay. Por eso, es recomendable incorporar opciones que permitan a los jugadores chinos vincular sus cuentas en un videojuego con dichas redes sociales.

Otro fenómeno a tener en cuenta son los nuevos ricos (en chino, *tuhao*), que en el mundo virtual suelen comprar armas o ropa caras para presumir de su estatus social. Por ese motivo, el equipo de localización puede implementar un sistema vip que ofrezca recompensas especiales para ese tipo de usuarios.

Los jugadores chinos, además, tienden a abandonar los videojuegos con rapidez (Gao, 2015), por lo que muchos editores añaden un sistema de recompensas por iniciar sesión a diario con el objetivo de fidelizarlos.

Finalmente, vale la pena mencionar que los videojuegos más populares en China suelen ser gratuitos, pero incluyen microtransacciones que dan a los jugadores la posibilidad de pagar con dinero real para obtener objetos especiales y expansiones.

2.7.2. La censura de videojuegos en China

Según Zhang (2012), el tipo de censura que se aplica en China se llama “censura pública” y la imponen las autoridades públicas mediante leyes explícitas. China dispone de un sistema de censura muy estricto para los videojuegos, ya que no existe un organismo oficial de clasificación por edades, lo que implica que cualquier usuario podría tener acceso a cualquier videojuego (Dong y Mangiron, 2018).

Actualmente, la supervisión y la administración de los videojuegos en línea la llevan a cabo principalmente dos departamentos: la Administración General de Prensa y Publicaciones de la República Popular China y el Ministerio de Cultura de la República Popular China (Zhang, 2012). La Administración General de Prensa y Publicaciones se encarga de examinar y aprobar los videojuegos en línea antes de su publicación, mientras que el Ministerio de Cultura los supervisa y administra después de ser publicados. En la práctica, esto significa que los desarrolladores deben satisfacer a dos órganos censores (*ibid.*).

Según las *Disposiciones temporales sobre la administración de la cultura en internet* (), está prohibido publicar contenidos que:

1. se opongan a los principios básicos establecidos en la Constitución;
2. pongan en peligro la unidad, la soberanía y la integridad territorial del Estado;
3. divulguen secretos del Estado, perjudiquen a la seguridad nacional o mermen el honor y los intereses del Estado;
4. inciten a la enemistad y la discriminación entre nacionalidades, pongan en peligro la unidad de los diversos grupos étnicos o violen las costumbres y hábitos de las nacionalidades minoritarias;

5. difundan pensamientos sectarios o supersticiones;
6. alteren el orden social y destruyan la estabilidad social;
7. inciten a la pornografía, los juegos de azar o la violencia, o animen a delinquir;
8. contengan insultos o difamaciones, o violen los intereses y derechos legales de otros;
9. pongan en peligro la moral social o las buenas tradiciones culturales nacionales;
10. incluyan cualquier contenido prohibido por las leyes y las normativas administrativas o por el Estado (Zhang, 2012).

La principal dificultad radica en que el lenguaje empleado en estas disposiciones es muy ambiguo. Por ejemplo, no queda claro qué son las “buenas tradiciones culturales nacionales” o la “moral social” (*ibid.*). Sin embargo, existen muchos casos de videojuegos que han sido prohibidos en China por incumplir los puntos 2 y 7, es decir, por incluir contenido pornográfico, violento o relacionado con los juegos de azar, o bien por cuestiones políticas o históricas, especialmente si están relacionadas con la integridad territorial del país y regiones como Taiwán, Hong Kong o el Tíbet.

Recientemente, en China ha empezado a emplearse la palabra *hexie* (), que significa “armonía”, con el sentido de “modificar un producto por motivos de censura”, y que se puede aplicar a videojuegos, películas, internet, etc. Sin embargo, existen sitios web desde los que es posible descargarse parches anti-*hexie*, que permiten a los usuarios jugar con los gráficos de la versión original. Además, China cuenta con numerosas comunidades de traductores aficionados, que a menudo gozan de más libertad y pueden ofrecer a los usuarios parches y versiones sin censurar, ya que su trabajo no está sometido al control del gobierno (Dong y Mangiron, 2018).

Por otro lado, la falta de regulaciones claras y explícitas empuja a los localizadores a ejercer la autocensura, que, según Brownlie (2007), ocurre antes de la publicación cuando el agente cultural censura su propia obra voluntariamente para esquivar la posible censura pública u obtener la aprobación del sector dominante de la sociedad. En el caso de China, la autocensura no solo se lleva a cabo de forma voluntaria, sino que además las autoridades exigen que todos los operadores de juegos en línea establezcan sus propios departamentos de autocensura y formen a su personal para familiarizarlo con las políticas y las normativas del gobierno chino (Zhang, 2012).

3. Corpus y metodología

Antes de detallar los resultados del estudio de caso, en esta sección se ofrecerá una breve introducción acerca de *World of Warcraft* y su universo, y a continuación se detallará el proceso de elaboración del corpus y la metodología que se ha empleado para analizarlo.

3.1. World of Warcraft

World of Warcraft, a menudo abreviado como *WoW*, es un videojuego de fantasía medieval desarrollado por Blizzard Entertainment y lanzado en noviembre del año 2004, coincidiendo con el décimo aniversario del nacimiento de la saga *Warcraft*, en cuyo universo se ambienta. Desde 2004 se han lanzado seis expansiones con actualizaciones de contenido como nuevas misiones, razas y regiones: *The Burning Crusade* (2007), *Wrath of the Lich King* (2008), *Cataclysm* (2010), *Mists of Pandaria* (2012), *Warlords of Draenor* (2014) y *Legion* (2016). El lanzamiento de la próxima expansión, *Battle for Azeroth*, está previsto para agosto de 2018. *World of Warcraft* está disponible en trece idiomas: alemán, chino (simplificado y tradicional), coreano, español (europeo y latinoamericano), francés, inglés (británico y estadounidense), italiano, portugués (europeo y brasileño) y ruso.

World of Warcraft pertenece al género de los videojuegos de rol multijugador masivos en línea, también conocidos como MMORPG, en los que los usuarios se conectan a internet para jugar a la vez en un mundo virtual e interactuar entre sí. Este género es una evolución del juego de rol tradicional, del cual conserva las mecánicas de juego fundamentales: los jugadores crean un avatar e interactúan con otros personajes, luchan contra enemigos y completan misiones para subir de nivel y mejorar sus atributos y equipo.

3.2. Metodología de elaboración y estructura del corpus

En este apartado, se detallará la metodología que se ha seguido para elaborar el corpus lingüístico que se ha utilizado en el estudio de caso, así como todo el proceso de extracción y análisis de datos.

En primer lugar, es necesario comentar que el universo de *World of Warcraft* es sumamente extenso y que en total contiene varios millones de palabras, lo cual obliga a elaborar un corpus muy reducido en comparación con la totalidad del juego. Por lo tanto, conviene no olvidar que los segmentos de texto que se han analizado representan solo una pequeña muestra de la traducción de *World of Warcraft*.

Con el objetivo de analizar las tendencias que se dan en la traducción de distintos tipos de texto, el corpus se ha dividido en diez categorías:

- ◁ Traducción del nombre del videojuego y sus expansiones
- ◁ Traducción de los nombres de clases
- ◁ Traducción de los nombres de facciones y razas
- ◁ Traducción de topónimos
- ◁ Traducción de los nombres de personajes no jugables y enemigos
- ◁ Traducción de los títulos de misiones
- ◁ Traducción de las instrucciones de las misiones
- ◁ Traducción de los nombres de monturas
- ◁ Traducción de los nombres de habilidades
- ◁ Traducción de los nombres de objetos

Las traducciones del nombre del videojuego y de sus expansiones, así como de los nombres de clases, facciones y razas, se han obtenido directamente del sitio web oficial de *World of Warcraft*. Para recopilar las traducciones de los nombres de topónimos, se ha acudido a la base de datos en línea Wowhead, y se ha limitado esta sección del corpus a los nombres de planetas, continentes y regiones.

A continuación, se ha jugado una partida idéntica en las versiones estadounidense, española y china del juego, que ha consistido en crear a un personaje de raza orca y superar las misiones que se le plantean al principio de la aventura, en el Valle de los Retos. Debido a las limitaciones de este trabajo, solo se han incluido en el corpus los enemigos, personajes, misiones y objetos que se hallan en dicha región. En cuanto a las monturas, solamente se han incluido las que se obtienen mediante misiones. Finalmente, en la sección de habilidades, se han incluido las que pertenecen a la categoría de armas de la clase guerrero.

Una vez recopilados todos los segmentos del corpus, se le ha asignado a cada uno una de las técnicas que se describen en el apartado 2.5.3, tanto en español como en chino. Después, se ha utilizado el programa Microsoft Excel para contabilizar la frecuencia de uso de las distintas técnicas en cada categoría, copiando las tablas del corpus en hojas de cálculo y empleando la fórmula =CONTAR.SI para saber en cuántas ocasiones se usa cada técnica.

Finalmente, y tras obtener los datos cuantitativos, se han elaborado gráficos para comparar rápida y cómodamente las técnicas utilizadas en cada idioma, y se han analizado cuáles son las principales similitudes y diferencias entre las dos traducciones, que se describen en el apartado 4 de este trabajo acompañadas de ejemplos ilustrativos.

4. Estudio de caso: análisis comparativo

En este apartado se analizarán los datos obtenidos al comparar la frecuencia de uso de las distintas técnicas que se han empleado para traducir al español y al chino los segmentos incluidos en el corpus de este trabajo. También se presentarán ejemplos concretos para ilustrar las tendencias generales, así como las similitudes y diferencias entre ambas traducciones.

4.1. La traducción del nombre del videojuego y sus expansiones

En este apartado se analizará cómo se han traducido el nombre del videojuego y de sus siete expansiones al español y al chino. En este caso resulta fácil percatarse de lo diferentes que pueden llegar a ser la localización al español y al chino. Véase el siguiente gráfico:

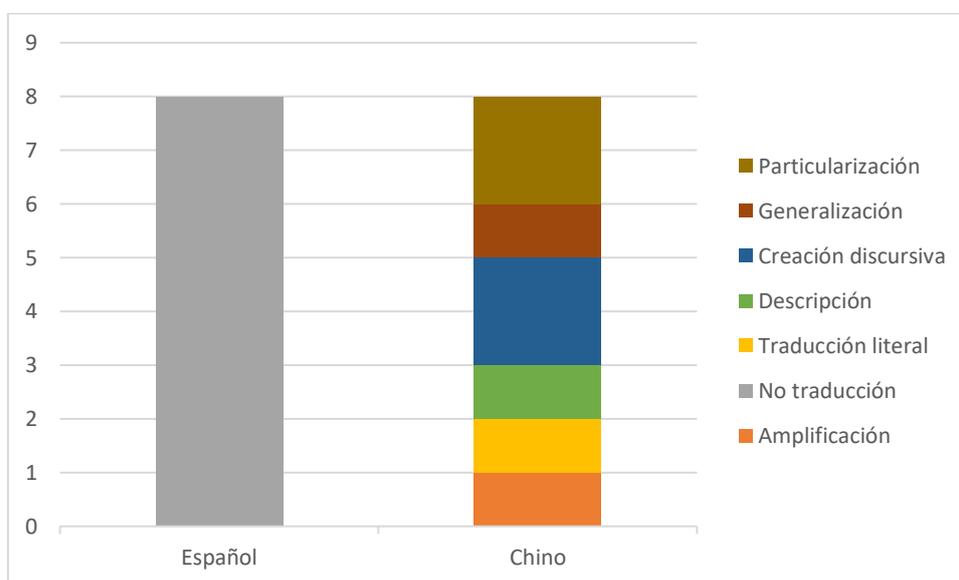


Gráfico 1. Comparativa de técnicas empleadas en la traducción al español y al chino del nombre del videojuego y sus expansiones

La diferencia es evidente: mientras que el nombre del videojuego y de todas sus expansiones se han dejado sin traducir en español, en chino se ha utilizado un amplio repertorio de técnicas para traducirlos. Esto resulta sorprendente porque, tal y como ya se ha comentado en el apartado 2.5.3, lo más habitual es que los títulos de videojuegos en inglés se dejen sin traducir en la mayoría de países; incluso en Francia, donde desde

1994 está vigente la ley Toubon, que tiene el objetivo de promover y proteger la lengua francesa ante la creciente influencia del inglés.

China, en cambio, parece ser la excepción a esta norma. El nombre de *World of Warcraft* solamente se ha traducido al chino simplificado y al tradicional () y respectivamente; en ambos casos significa “mundo de bestias mágicas”). El nombre inglés se ha mantenido incluso en idiomas que emplean otros sistemas de escritura, como el ruso o el coreano, con la diferencia de que en ruso *World of Warcraft* se escribe con el alfabeto latino, mientras que en coreano se ha optado por adaptarlo fonéticamente y transcribirlo al silabario *hangul* ().

Esta tendencia a traducir y domesticar los nombres propios va más allá del mundo de los videojuegos. Un claro ejemplo son las marcas internacionales que adaptan su nombre con el objetivo de tener éxito en el mercado chino. En la siguiente lista se presentan los nombres en chino de diversas marcas internacionales.

- < Apple:
- < Coca-Cola:
- < McDonald’s:
- < BMW:
- < KFC:
- < IKEA:
- < Starbucks:

Estas adaptaciones incluyen desde traducciones semánticas, como en el caso de Apple (, que significa manzana) hasta puras transcripciones fonéticas, como McDonald’s (, pronunciado *maidanglao*), aunque también es habitual combinar ambas opciones en un solo nombre, como es el caso de Starbucks (significa “estrella” y se pronuncia *bake*). En los casos más creativos, se busca un nombre con una sonoridad similar al original y un significado positivo; el ejemplo más conocido es posiblemente Coca-Cola (se pronuncia *kekou kele* y a la vez significa “delicioso y divertido”). Esta amplia variedad de opciones de traducción también puede observarse en el Gráfico 1, y puede entenderse como una máxima que deben tener en cuenta las empresas que quieran adentrarse en el mercado chino, entre ellas las

desarrolladoras de videojuegos: es preferible adaptar los nombres de sus productos para darles un aire más local.

A continuación, se analizarán varias cuestiones que se pueden observar en la traducción del nombre de *World of Warcraft* y sus expansiones al chino:

- ◁ El nombre del videojuego en chino () significa “mundo de bestias mágicas”. Esta traducción puede considerarse una creación discursiva, ya que apenas queda rastro del nombre original. Además, contiene una clara referencia intertextual al *Warcraft* original, lanzado en 1994, que se tradujo al chino como (“batalla por la supremacía entre las bestias mágicas”).
- ◁ La traducción de *Battle for Azeroth* es una de las más ajustadas al original: , que se traduce como “luchar por la hegemonía de Azeroth”. A pesar de ser lo bastante parecida al original como para poder considerarse una traducción literal, (“luchar por la hegemonía o la supremacía”) puede considerarse un término más específico que *battle* (cuya traducción al chino es), y por tanto se puede ver esta traducción como una particularización.
- ◁ En inglés, algunas de las expansiones tienen nombres muy breves, que constan incluso de una sola palabra, como es el caso de *Legion* y *Cataclysm*. En ambos casos, el chino ha optado por evitar la brevedad del original y buscar un título más extenso. *Legion* se ha traducido como (“la Legión regresa”), lo cual puede considerarse una amplificación, puesto que explicita información que no está presente en el original, mientras que la traducción de *Cataclysm* es (“la ruptura de la tierra”), en la cual se ha optado por describir la palabra “cataclismo” en lugar de buscar un término equivalente.
- ◁ *Warlords of Draenor* se ha traducido como (“reyes de Draenor”), a pesar de que en chino existe una palabra para “señor de la guerra” o “caudillo militar” (). Posiblemente se haya optado por abreviar la expresión (“reyes de la guerra”), que es el término que se utiliza en el tráiler cinematográfico homónimo de la expansión. Puesto que el cargo de rey puede considerarse más específico que el de caudillo militar, ya que sus funciones son más concretas, esta traducción puede clasificarse como una particularización.

- < En cuanto a *Wrath of the Lich King*, lo que más llama la atención es la traducción del término *lich*, que en la fantasía moderna se emplea para referirse a un ser no muerto con poderes mágicos. En chino, se ha optado por traducirlo como *魔*, que literalmente significa “demonio o espíritu brujo”, lo cual podría considerarse una descripción. Sin embargo, parece que este término ya se ha establecido como la traducción estándar de *lich*, ya que también se emplea en videojuegos como *DOTA2*, y de hecho consta así en enciclopedias como *Baike*. Como en este apartado no se analiza la traducción del término *lich*, sino de todo el nombre de la expansión, *巫妖王之怒* puede considerarse una traducción literal.
- < En *Burning Crusade*, el término “cruzada” se ha traducido al chino como *远征* (“expedición o campaña”), un término menos específico y que puede considerarse una generalización. Es posible que esta decisión se haya tomado para evitar las posibles connotaciones religiosas del término, o bien porque se ha considerado que es un término demasiado propio de la cultura occidental y que puede resultar desconocido para los jugadores chinos. Sin embargo, sí que existen términos equivalentes a “cruzada” en chino, como *圣战* o *圣战*, si bien este último puede utilizarse para referirse a cualquier tipo de guerra santa.

Finalmente, conviene mencionar que sí que se han traducido al español los nombres de las actualizaciones y parches (paquetes de novedades más pequeños que las expansiones) a partir del parche 2.1, *The Black Temple* (*El templo oscuro* en español). Así, *The Gods of Zul'se* se tradujo como *Los dioses*, *Fury of the Sunwell* se tradujo como *La Furia de la Fuente del Sol* y *Secrets of Ulduar* se tradujo como *Los secretos de Ulduar*. Si bien estas traducciones no se han incluido en el corpus, que se ha limitado a recopilar los nombres de las principales expansiones, es interesante señalar que, si se comparan los nombres de estas actualizaciones con las traducciones al chino que se han analizado en este apartado, se observa que el español tiene una tendencia mucho más marcada a la traducción literal.

4.2. La traducción de los nombres de clases

En este apartado, se analizará cómo se han traducido los nombres de las doce clases de *World of Warcraft*. En el universo del videojuego, los jugadores deben crear un avatar y

asignarle una clase que determinará sus habilidades y su estilo de juego. Por ejemplo, los personajes que pertenecen a la clase guerrero acostumbran a utilizar ataques más enfocados al combate cuerpo a cuerpo, mientras que los magos emplean hechizos para luchar a distancia y los pícaros se especializan en el sigilo y la agilidad. El siguiente gráfico muestra qué técnicas se han usado para traducir los nombres de clases en español y en chino.

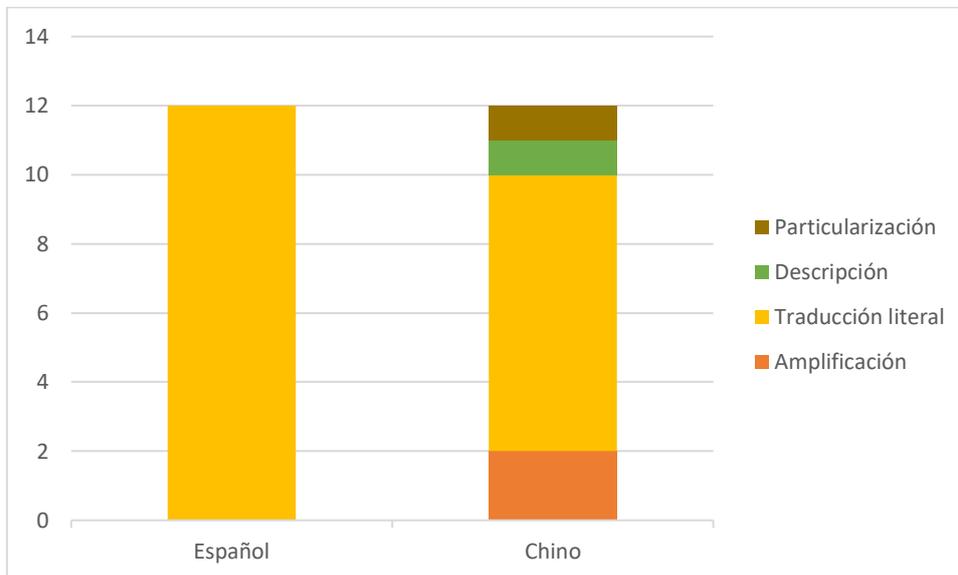


Gráfico 2. Comparativa de técnicas empleadas en la traducción al español y al chino de los nombres de clases

Como se puede observar, en este caso la diferencia entre ambas traducciones no es tan marcada como la que se ha visto en el apartado 4.1. En esta ocasión, la traducción literal es claramente dominante en ambos idiomas, con la diferencia de que, mientras que en español es la única técnica que se ha empleado, en chino también se han utilizado la particularización, la descripción y la amplificación.

El porqué de esta preferencia por la traducción literal puede ser que muchas de las clases hacen referencia a oficios presentes tanto en las culturas occidentales como en la china, y por tanto son conceptos fáciles de traducir directamente. He aquí algunos ejemplos:

- ◁ *Hunter* se ha traducido como “cazador” al español y como al chino.
- ◁ *Priest* se ha traducido como “sacerdote” al español y como al chino.
- ◁ *Warrior* se ha traducido como “guerrero” al español y como al chino.

Sin embargo, no todas las clases están inspiradas en oficios con equivalentes directos en la cultura china. En esos casos, resulta interesante comprobar cómo se han resuelto los problemas de traducción:

- ◁ Incluso aunque se considere una traducción literal, conviene comentar el caso del cazador de demonios, que se ha traducido al chino como *Devil Hunter*. El elemento más curioso de la traducción es la palabra *Devil*, que, efectivamente, equivale a “demonio”, pero también puede traducirse como “diablo” o incluso “espíritu maligno”. La traducción de nombres de bestias mitológicas al chino puede ser complicada, ya que a menudo se difuminan las diferencias entre duendes, diablillos, hadas, espíritus, monstruos y demás seres fantásticos. Esta cuestión se abordará con más detalle en el apartado 4.3, en el que se analizará la traducción de los nombres de razas.
- ◁ El druida es seguramente el ejemplo más claro de culturema que se puede encontrar en esta categoría. Los druidas eran importantes figuras de las antiguas culturas célticas y, como tal, no es sorprendente que el chino no disponga de una palabra propia para referirse a ellos. En lugar de adaptar esta clase y buscar una figura similar propia de la cultura china, se ha optado por mantener el extranjerismo y se ha traducido como *Druid*, que se pronuncia *deluyi* y es la adaptación fonética de la palabra inglesa. Si bien a primera vista parece una no traducción, el término ya aparece traducido así en otros videojuegos como *DOTA2* y en enciclopedias como *Baike*, por lo que puede considerarse una traducción ya establecida y, por lo tanto, literal, igual que “druida” en español.
- ◁ Las clases “mago” y “brujo” se han traducido respectivamente como *Wizard* y *Witch*. Aunque ambos términos tienen un sentido bastante parecido al original, encierran más complejidad de lo que puede parecer en un primer momento. En primer lugar, conviene recalcar la diferencia entre un mago y un brujo en el universo de *World of Warcraft*: aunque ambos utilizan magia, los primeros emplean ataques elementales como descargas de fuego o escarcha, mientras que los segundos se especializan en maldiciones e invocaciones demoníacas. Así pues, se puede considerar que el término “brujo” tiene connotaciones más siniestras. En cambio, en chino, los términos *法师* y *女巫* son relativamente similares. Cabe destacar que, en un contexto religioso, *法师* se traduce como

“maestro de la ley” y se emplea como título honorífico para referirse a los sacerdotes budistas o taoístas. En el contexto de *World of Warcraft*, sin embargo, es más probable que se use como una versión más breve de la palabra *shaman*, que también significa “mago”. Por lo que respecta a *scholar*, también es un término arcaico usado para referirse a estudiosos de distintas religiones, principalmente del confucianismo y el taoísmo. Como en el contexto de *World of Warcraft* es más probable que se haya optado por estos términos en su sentido mágico, pueden considerarse traducciones literales.

- ◁ En cuanto al monje, en chino se ha traducido como *warrior monk*, que significa “monje luchador o guerrero”. Al explicitar que se trata de una clase especializada en las artes marciales, puede entenderse como una amplificación. Esta clase está inspirada en los monjes budistas, y de hecho en chino esa referencia religiosa se hace más explícita al emplear el carácter *僧*. Cabe mencionar que esta traducción no puede considerarse una adaptación, puesto que el elemento cultural chino ya está presente en el original. De hecho, los monjes se introdujeron en la expansión *Mists of Pandaria*, que incluyó gran cantidad de contenido inspirado en China, como el continente de Pandaria y sus habitantes, los Pandaren.
- ◁ Una de las traducciones que más se aleja del original es la del paladín, que en chino recibe el nombre de *holy knight* (“caballero santo o sagrado”), lo cual puede considerarse una descripción. Este cambio se debe probablemente a que los paladines, unos personajes habituales en la fantasía medieval actual, se inspiran en los doce paladines de Carlomagno, una figura histórica occidental con la que no todos los chinos estarán familiarizados. La traducción al chino cobra más sentido si se tiene en cuenta la función de los paladines en el mundo de *World of Warcraft*: son una clase especializada en técnicas de curación y reanimación, así como de lucha contra no muertos y demonios, lo cual explica el calificativo de “sagrado”.

La traducción de “pícaro” es la que más se ha visto afectada por la censura del filtro *hexie*. Según Zhang (2008), la traducción original de esta clase era *thief*, que significa “bandido” o “ladrón”. Luego pasó a llamarse *invisible*, es decir, “persona invisible”, para evitar toda referencia a cualquier actividad criminal, lo cual podría entrar en conflicto con el punto 7 de las *Disposiciones temporales*

sobre la administración de la cultura en internet, del cual se ha hablado en el apartado 2.7.2. Actualmente, sin embargo, esta clase se conoce como *sigiloso*, que puede traducirse como “persona que se mueve sigilosamente” o simplemente “sigiloso”, y que hace hincapié en la principal característica del pícaro: su capacidad para moverse sin ser detectado. Al hacer referencia a una característica concreta de esta clase, puede considerarse una particularización.

4.3. La traducción de los nombres de facciones y razas

En este apartado, se analizará la traducción de los nombres de las dos facciones del juego y las trece razas que las componen. La historia y la dinámica de *World of Warcraft* giran en torno al conflicto constante entre dos grandes facciones: la Alianza, que lucha por ideales como la nobleza y el honor, y la Horda, una unión de razas marginales que luchan por la libertad y la supervivencia.

Al crear un personaje, el jugador debe asignarle una raza que determinará a cuál de estas dos facciones pertenece. La Alianza está compuesta de humanos, enanos, elfos de la noche, gnomos, Draenei y Huar-gen, mientras que la Horda la conforman orcos, no muertos, Tauren, troles, elfos de sangre y goblins. Finalmente, también existe la raza Pandaren, cuyos miembros pueden permanecer neutrales en el conflicto o decantarse por cualquiera de los dos bandos.

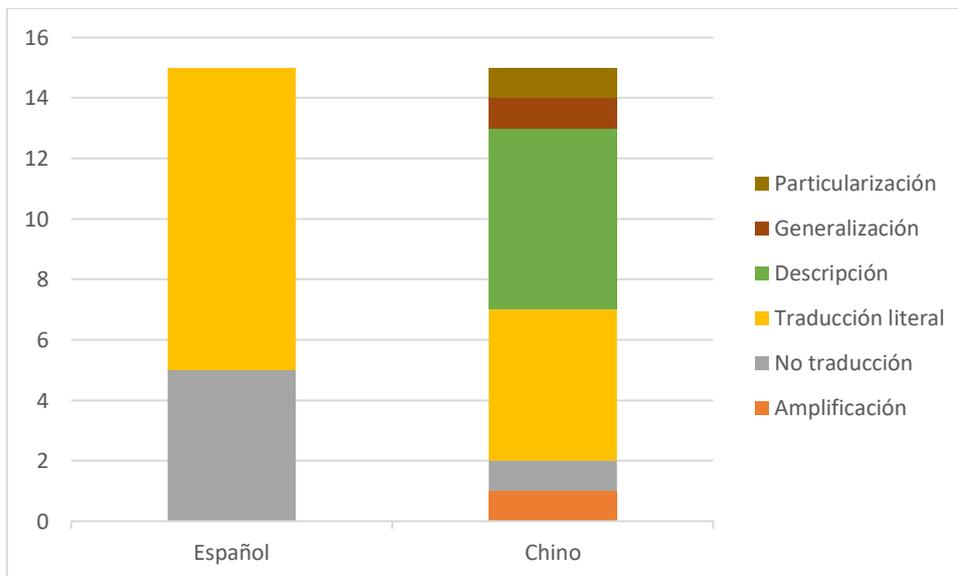


Gráfico 3. Comparativa de técnicas empleadas en la traducción al español y al chino de los nombres de facciones y razas

De nuevo, se repiten las mismas tendencias que ya se han podido observar en los apartados anteriores: a pesar de que la traducción literal es una técnica relativamente habitual en chino, en absoluto se utiliza con tanta frecuencia como en español, que vuelve a optar únicamente por técnicas como la no traducción y la traducción literal. Esto se puede ver como un indicio de que el chino, que emplea una variedad de técnicas mucho mayor, tiende más a alejarse del original. A continuación, se detallan los ejemplos más significativos:

- ◁ El español se reserva la no traducción para las razas con nombres inventados, como los Tauren, los Pandaren y los Draenei. Un caso curioso es el de los Huargen, una raza licántropa cuyo nombre se ha adaptado ligeramente del inglés *Worgen*. El motivo de esta sutil transformación ortográfica es etimológico: la palabra *Worgen* proviene de *warg*, un ser propio de la mitología nórdica similar a un lobo, pero más grande, fuerte y astuto, que en español recibe el nombre de “huargo”. En este último caso, puede considerarse un préstamo naturalizado, que en este estudio se considera una no traducción.
- ◁ En chino, la Horda se ha traducido como 部落, es decir, “la Tribu”. Probablemente se haya elegido este término para subrayar la naturaleza salvaje de la Horda, una facción que se suele considerar menos organizada y civilizada que la Alianza. Mientras que el término “horda” puede hacer referencia a cualquier grupo de salvajes, el término “tribu” remite a una estructura social más concreta. Por tanto, puede considerarse que se ha empleado una particularización en la traducción de este término.
- ◁ El único ejemplo de no traducción en chino es el de los Draenei, una especie alienígena de humanoides azules que se ha transcrito como 德拉尼, pronunciado *delaini*. En cambio, la estrategia que se ha empleado para traducir las otras tres razas únicas del universo de *World of Warcraft* es la descripción. Así, los Pandaren, Huargen y Tauren se han traducido respectivamente como 熊猫人 (“persona panda”), 狼人 (“persona lobo” o “licántropo”) y 牛头人 (“persona con cabeza de toro”). Curiosamente, esta última raza se pronuncia *niutouren*, así que es posible que se haya escogido un nombre con una sonoridad semejante a la del término original.
- ◁ La diferencia entre un enano y un gnomo puede resultar poco clara. En *World of Warcraft*, los enanos son más grandes y robustos, mientras que los gnomos son

más pequeños y están especializados en el uso de artefactos y maquinaria. En chino, “enano” se ha traducido como *矮人*, que literalmente significa “persona baja” y es el término que se suele emplear para referirse a los enanos como criatura fantástica. En cambio, a los gnomos se les denomina *侏儒*, un término más específico que se aplica a las personas con enanismo. De todos modos, ambos términos hacen referencia a realidades lo bastante similares al original como para poder considerarlos traducciones literales.

- ◁ El caso de los no muertos es probablemente el más llamativo de todos, puesto que la localización ha ido más allá de la mera traducción y ha afectado también a los gráficos del juego. No solo se ha cambiado el término “no muerto” por otro más genérico, *亡灵* (“alma”, “espectro” o “fantasma”), sino que además se ha modificado su diseño, como se puede observar en la siguiente imagen:



Figura 1. Comparación entre los modelos de no muerto de la versión estadounidense (izquierda) y china (derecha) del juego

Como se puede ver, en la versión china se han ocultado los huesos para que no queden al descubierto, lo que les otorga a los no muertos una apariencia menos similar a la de un zombi y más propia de un espectro. El filtro *hexie* es el motivo de estos cambios.

- ◁ Varias razas están inspiradas en la mitología nórdica y, por tanto, no pertenecen al imaginario fantástico de la cultura china. Es el caso de los orcos, los elfos, los goblins y los troles, para cuya traducción el chino se ha valido de técnicas muy diversas. “Elfo” se ha traducido como *精灵*, que de hecho también puede significar “espíritu” o “demonio”. Sin embargo, este es el término que se utiliza

como traducción de “elfo” en *Baïke* e incluso en las obras de J. R. R. Tolkien, de modo que ya puede considerarse lo bastante arraigado y, por tanto, una traducción literal. En el caso de los orcos, se ha optado por el término (“persona bestia”), que de hecho ya se empleó en el *Warcraft* original, y que parece ser una versión ligeramente modificada de (“persona medio bestia”), otro término que consta en *Baïke* y en las novelas de Tolkien. La traducción de “goblin”, en cambio, se acerca más a la descripción, ya que se ha empleado el término , que literalmente significa “espíritu de tierra”, pero puede traducirse como “duende”, “diablillo” o incluso “gnomo”. No obstante, la traducción que consta en *Baïke* es , pronunciado *gebulin*, que no es más que una adaptación fonética de la palabra inglesa. Finalmente, “trol” se ha traducido como , cuyo significado literal es “monstruo o demonio enorme”, de modo que puede clasificarse como una descripción. Es posible que sea una variante del término que aparece en *Baïke*, , que literalmente significa “gigante de las cavernas”.

4.4. La traducción de los topónimos

En este apartado se analizará la traducción de 128 topónimos del universo del juego. El mundo de *World of Warcraft* es vasto y está repleto de nombres de lugares: desde asentamientos, pueblos, mazmorras y ciudades hasta regiones, reinos, continentes e incluso planetas. En el presente estudio se han analizado únicamente los nombres de las mayores delimitaciones geográficas del juego: planetas, continentes y regiones. Aun así, esta es la sección más extensa del corpus, motivo por el cual los resultados cuantitativos del análisis pueden resultar muy ilustrativos.

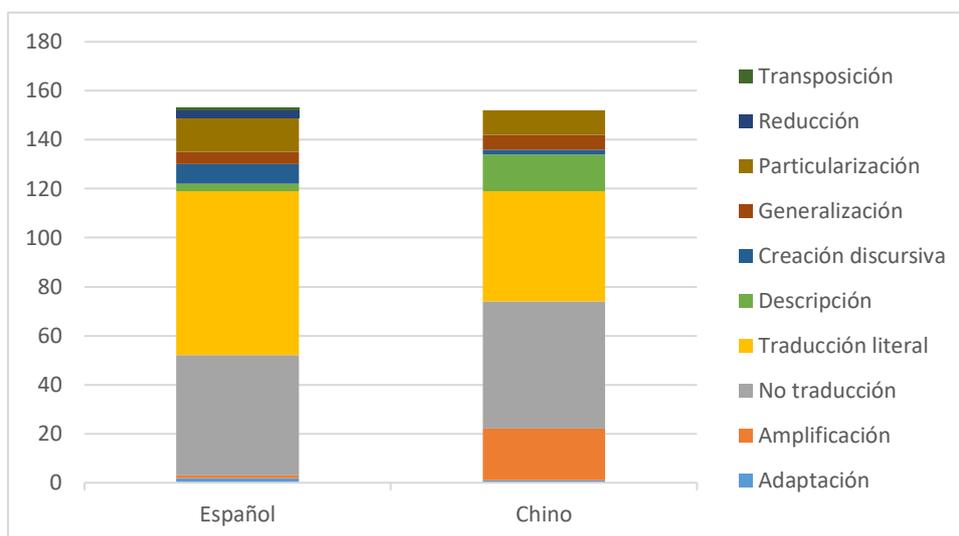


Gráfico 4. Comparativa de técnicas empleadas en la traducción al español y al chino de topónimos

A diferencia de lo que se ha podido observar en las categorías anteriores, en esta ocasión los resultados de ambas traducciones no son tan dispares. Esta vez, la no traducción y la traducción literal no solo son las técnicas dominantes en español, sino también en chino. Además, el español emplea un mayor abanico de técnicas que en otras categorías.

Aun así, es posible percatarse de que se mantienen los mismos patrones que en las categorías anteriores. A pesar de ser una de las técnicas más empleadas, la traducción literal sigue siendo menos común en chino que en español. En cambio, el chino presenta una tendencia mucho más clara a la descripción y la amplificación. He aquí algunos ejemplos que ilustran estas tendencias:

- ◁ La preponderancia de la no traducción tanto en español como en chino se debe al hecho de que gran parte de los topónimos son inventados y no tienen ningún significado en inglés. En esos casos, en ambos idiomas se ha optado por mantener el nombre original, si bien el chino lo transcribe mediante caracteres que conservan únicamente su valor fonético. He aquí algunos ejemplos de cómo se han adaptado este tipo de topónimos al chino, incluyendo su transcripción al alfabeto latino mediante el sistema *pinyin*:
 - Azeroth: (Aizelasi)
 - Kalimdor: (Kalimduo)
 - Draenor: (Delanuo)

- Kezan: (Kezan)
 - Nagrand: (Nagelan)
 - Zul'Drak: (Zudake)
 - Gorgrond: (Ge'erlongrde)
- ◁ También son muy habituales los topónimos que constan de un descriptor (es decir, un nombre común que indica el tipo de lugar, como “montaña”, “mar” o “bosque”) y un nombre propio. En la mayoría de casos, tanto en español como en chino, se ha optado por traducir literalmente el descriptor y dejar el nombre propio sin traducir. A este tipo de topónimos se les han asignado dos técnicas, una para el descriptor y otra para el nombre propio, y son el motivo de que la traducción literal y la no traducción sean tan prevalentes en ambas lenguas. A continuación, se ofrecen varios ejemplos de esta clase de topónimos (en chino se incluyen la traducción de los descriptores y la transcripción en *pinyin* de los nombres propios):

Tabla 1. Ejemplos de topónimos formados por un descriptor y un nombre propio

Inglés	Español	Chino
Zangarmarsh	Marisma de Zangar	(Pantano de Zanjia)
Terokkar Forest	Bosque de Terokkar	(Bosque de Tailuoka)
Sholazar Basin	Cuenca de Sholazar	(Cuenca de Suolazha)
Tanaan Jungle	Selva de Tanaan	(Selva de Tana'an)
Kelp'thar Forest	Bosque Kelp'thar	(Bosque de Ke'erpusa)
Isle of Quel'Danas	Isla de Quel'Danas	(Isla de Kui'erdannasi)
Arathi Highlands	Tierras Altas de Arathi	(Tierras altas de Alaxi)

- ◁ Aunque no es habitual, en algunas ocasiones el español opta por traducir el topónimo original, mientras que el chino se limita a ofrecer una transcripción fonética. He aquí algunos ejemplos:

 - *Northrend* se ha traducido como “Rasganorte” al español (una traducción literal de las palabras *rend* y *north*), pero se ha transcrito como (*Nuosende*) al chino.
 - *The Hinterlands* se ha traducido literalmente como “Tierras del Interior” al español, pero se ha transcrito como (*Xintelan*) al chino.
 - *Hillsbrad* se ha traducido como “Trabalomas” al español (una solución lo bastante alejada del original para considerarla una creación discursiva), pero se ha transcrito como (*X i ’ e r s) i a l c h i n b . a i d e*
- ◁ El español tiende a emplear palabras propias de un registro literario para obtener nombres que encajen con el universo de fantasía épica de *World of Warcraft*. Algunos ejemplos son *Outland*, *Badlands* o *Westfall*, que se han traducido respectivamente como “Terrallende”, “Tierras Inhóspitas” y “Páramos de poniente”. El uso de términos literarios no ha afectado a las técnicas que se han asignado a estos segmentos, a menos que la traducción haga referencia a un concepto distinto. Así, “Terrallende” se ha considerado una traducción literal de *Outland*, mientras que “Tierras Inhóspitas” se ha clasificado como una particularización, puesto que “inhóspito” es un término más específico de *bad*. Por su parte, “Páramos de poniente” es lo bastante diferente de *Westfall* como para considerarla una creación discursiva.
- ◁ Uno de los casos más llamativos es el de *The Great Sea*, un nombre sencillo para el que una traducción literal bastaría tanto en español como en chino, pero que ambos idiomas han modificado de maneras distintas. El chino va más allá y denomina a esta región (“El mar infinito”), lo cual puede considerarse una particularización, ya que “infinito” hace referencia a un concepto más concreto que “grande”. Por su parte, el español utiliza la locución latina “Mare Magnum”, lo que puede interpretarse como una adaptación.
- ◁ Resulta curioso que el nombre del continente de Pandaria, completamente inspirado en China, no se haya traducido al chino, que se ha limitado a transliterarlo como (*Pandaliya*). Es interesante que no se haya empleado la palabra china para “panda”, , cuando precisamente los

habitantes de esta región, los Pandaren, son conocidos como (“personas panda”) en chino.

- ◁ La amplificación, como ya se ha observado en las anteriores categorías, es una de las técnicas más habituales en chino, y el caso de los topónimos no es una excepción. He aquí algunos ejemplos:
 - *The Maelstrom*: (“El gran vórtice”)
 - *Borean Tundra*: (“Tundra del viento del norte”)
 - *Wintergrasp*: (“Lago del agarre del invierno”)
 - *Icecrown*: (“Glaciar de la corona de hielo”)
 - *Crystalsong*: (“Bosque de la canción de cristal”)
 - *Stormheim*: (“Fiordo de la tormenta de viento”)
 - *Thousand Needles*: (“Bosque de rocas de las mil agujas”)

Como se puede observar, el tipo de amplificación más corriente consiste en explicitar el tipo de lugar mediante la adición de un descriptor que no está presente en el original.

- ◁ Muchos de los topónimos de Pandaria están pensados originalmente para tener una sonoridad china, incluso aunque su nombre no signifique nada. Esta toponimia exótica se ha mantenido en la traducción al español. En chino, en cambio, dichos topónimos se han abordado de maneras distintas, como se puede comprobar a continuación:
 - La cima Kun-Lai se ha traducido como (“Montaña Kun Lai”), de modo que se ha optado por generalizar el descriptor y no traducir el nombre propio. es un término literario que significa “hermano mayor” o “descendencia”, mientras que es también una palabra arcaica que puede significar “tierra sin cultivar”, además de ser el nombre de la hierba *Chenopodium album*. En conclusión, en esta traducción su valor parece ser simplemente fonético.
 - En cambio, las estepas de Tong Long (*Townlong* en inglés) se han traducido como (“meseta Tang Lang”). En este caso, no solo sirve como equivalente fonético del nombre original, sino que además significa “mantis”, lo cual le agrega a la traducción un valor

semántico que no estaba presente en el topónimo inglés. A pesar de todo, al conservar el nombre original, puede considerarse una no traducción adaptada a la fonética china.

- También es destacable el caso del valle de la Flor Eterna, cuya traducción en chino se aleja notablemente del original: significa “valle esplendoroso” o, más literalmente, “valle hermoso como un brocado”. Puesto que “esplendoroso” es más genérico que “Flor Eterna”, puede clasificarse como una generalización.
- ◁ Muchos lugares tienen nombres imaginarios creados a partir de raíces inglesas, cuya traducción suele abordarse de forma diferente en español y en chino. A continuación se presentan diversos ejemplos:

Tabla 2. Ejemplos de topónimos creados mediante raíces inglesas y sus traducciones

Inglés	Español	Chino
Deephholm	Infralar	(Continente de las rocas profundas)
Dragonblight	Cementerio de dragones	(Tierra salvaje de los huesos de dragón)
Stranglethorn Vale	Vega de Tuercespina	(Valle de las espinas)
Coldridge Valley	Valle de Crestanevada	(Valle de la cresta fría/invernal)
Winterspring	Cuna del Invierno	(Valle de la fuente del invierno)
Dustwallow Marsh	Marjal Revolcafango	(Pantano de polvo y barro)
Stonetalon Mountains	Sierra Espolón	(Sierra de la garra de piedra)

En general, parece que el español presenta una mayor tendencia a crear topónimos imaginativos mediante la combinación de palabras y afijos (Infralar, Tuercespina, Crestanevada, Revolcafango), de un modo similar a como se han ideado los nombres originales en inglés, mientras que el chino muestra una

preferencia más clara por la amplificación y por traducciones de carácter más descriptivo. Una explicación lógica puede ser que el chino, gracias al uso de *hanzi*, es capaz de condensar más información en menos caracteres, lo cual le permite además no estar tan condicionado por los límites de espacio como el español u otras lenguas románicas.

- ◁ En el caso de *Northshire*, tanto el español como el chino han optado por adaptar el topónimo empleando unidades administrativas geográficas de España y China. En Reino Unido, *shire* es un sufijo que se suele utilizar en los nombres de condados como Hampshire, Lancashire, Leicestershire o Worcestershire. En español, en cambio, se ha recurrido a la palabra “villa”, un tipo de población, y se ha traducido el topónimo como Villanorte. En chino, por su parte, recibe el nombre de 县. Los 县 eran un tipo de división administrativa de la China imperial que se suelen traducir como “prefecturas”, de modo que la traducción literal del topónimo en chino sería “prefectura del norte”. En ambos idiomas, esta clase de traducción puede catalogarse como una adaptación.
- ◁ Un caso destacable es el de *Ashenvale*, ya que, aunque tanto el español como el chino han optado por traducirlo literalmente, el resultado es claramente distinto. Eso es porque cada idioma ha interpretado la palabra *ash* de un modo diferente; así, en español se ha traducido como Vallefresno, mientras que el topónimo en chino es 灰谷 (“valle de ceniza”). Teniendo en cuenta que se trata de una región verde y frondosa, es probable que la traducción al español sea la más cercana al sentido del original.

4.5. La traducción de nombres de personajes no jugables

En *World of Warcraft*, el jugador interactúa constantemente con otros personajes que le facilitan información y le encargan misiones, así como con enemigos a los que debe derrotar para ganar experiencia. En este apartado se analizará la traducción de los nombres de veinte personajes no jugables y enemigos que se encuentran en el Valle de los Retos, donde se ha llevado a cabo el estudio de caso.

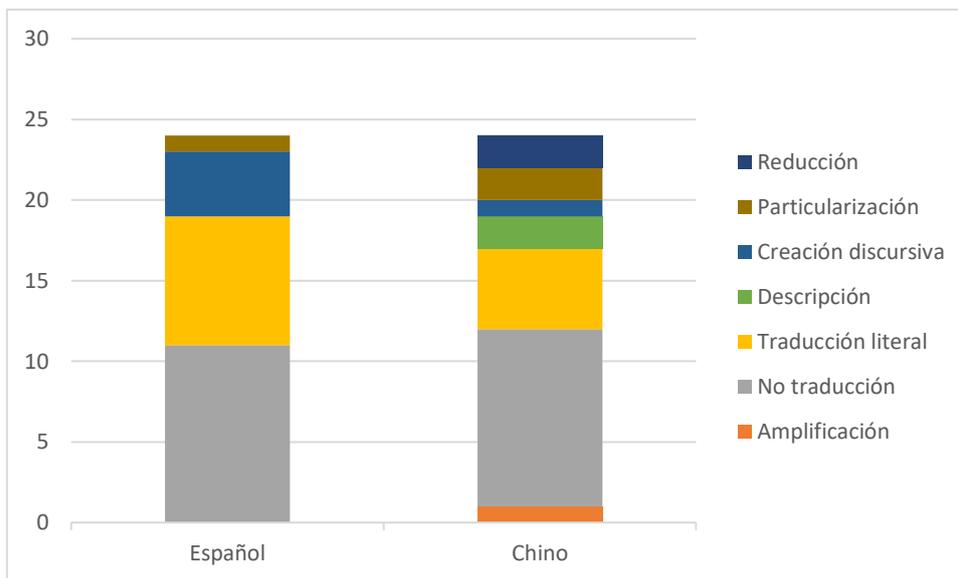


Gráfico 5. Comparativa de técnicas empleadas en la traducción al español y al chino de nombres de personajes no jugables

El análisis comparativo de esta categoría revela datos similares a los que ya se han podido observar en la traducción de topónimos: de nuevo, la traducción literal y la no traducción son las técnicas más comunes en ambos idiomas, si bien son menos preponderantes en la traducción al chino, que tiende a valerse de un inventario de técnicas más variado. A continuación, se detallan algunas de las tendencias y ejemplos más significativos:

- ◁ Del mismo modo que ocurre con los topónimos, los nombres propios imaginarios que no tienen ningún significado en inglés suelen dejarse sin traducir tanto en español como en chino, aunque este último utiliza caracteres para transcribirlos fonéticamente. He aquí diversos ejemplos:
 - Kaltunk: (*K a ' e } t u k e*)
 - Gornek: (*Gaoneike*)
 - Galgar: (*G e j i) a ' e r*)
 - Hana'zua: (*Hanazu*)
 - Sarkoth: (*Sakesi*)
- ◁ Algunos nombres constan de varias partes, como un nombre de pila y un apellido u oficio. Es el caso de Zureetha Vistalonga, Yarrog Sombrarruina y el supervisor Thazz'ril. En esos casos, se han clasificado por separado las técnicas que se han empleado para traducir cada parte del nombre. Por ejemplo, tanto en

- chino como en español se ha dejado sin traducir “Thazz’ril” y se ha traducido literalmente la palabra *Foreman* (“supervisor” y), de modo que a este segmento se le ha asignado simultáneamente las técnicas de no traducción y traducción literal.
- ◁ *Scorpid Worker* se ha traducido literalmente al español como “escorpión obrero”, tomando prestado incluso el nombre ficticio que se emplea en inglés para referirse a esta especie de escorpión gigante. En chino, sin embargo, el nombre de este enemigo se ha traducido simplemente como , es decir, “escorpión”. Al eliminar la palabra “obrero”, puede considerarse que el chino se ha valido de una reducción.
 - ◁ En cambio, en español ocurre lo contrario con la traducción de *Adder*. Mientras que en chino se ha traducido literalmente como (“víbora”), en español se ha creado un nombre ficticio para esta especie, “víboris”. Al tratarse de una traducción creativa sin motivo aparente, puede clasificarse como una creación discursiva.
 - ◁ *Creepy Crawly* es una expresión coloquial que se emplea en inglés para referirse a un insecto que resulta desagradable. Esta criatura recibe el nombre de “sabandija espeluznante” en español y de (“reptador terrible”) en chino. Teniendo en cuenta que se trata de un diminuto escarabajo, ambas traducciones parecen haber exagerado el sentido de la palabra *creepy*, cuyo sentido original se aproxima más a “desagradable” que a “espeluznante” o “aterrador”. De todos modos, es probable que en un principio la intención fuera traducir literalmente el nombre de este insecto.
 - ◁ *Vile Familiar* se ha traducido literalmente al español como “familiar vil”. Sin embargo, en chino se ha optado por una traducción mucho más descriptiva: , que significa “espíritu malvado inferior” o que incluso podría traducirse simplemente como “diablillo”. Este enfoque descriptivo es parecido al que ya se ha observado en la traducción de razas como los goblins, los Tauren o los troles, tal y como se comenta en el apartado 4.3.
 - ◁ En el caso de *Yarrog Baneshadow*, el nombre de pila se ha conservado tanto en español como en chino (transcrito como , *Yaluoge*). Sin embargo, su apellido sí que se ha traducido en ambas lenguas. En español se ha optado por “Sombrarruina”, un nombre similar al original, puesto que *bane* puede traducirse

como “ruina”, “desastre”, “pesadilla” o “flagelo”, según el contexto. En chino, este personaje se apellida , un nombre difícil de traducir debido a la polisemia del primer carácter, que puede significar “espina”, “perforar”, “apuñalar” o “asesinar”, y que, pronunciado en primer tono, incluso sirve para representar la onomatopeya de algo que se está rasgando. , pues, podría traducirse como “Sombra espina” o “Sombra punzante”. Aunque tanto en español como en chino se ha tomado el apellido original como referencia, las soluciones que se han buscado son lo bastante imaginativas como para considerarlas creaciones discursivas.

4.6. La traducción de los títulos de misiones

Para progresar en *World of Warcraft*, acumular experiencia y subir de nivel, los jugadores deben completar las misiones que les encargan los personajes que se encuentran repartidos por el mundo. Los objetivos de estas misiones incluyen desde eliminar a uno o varios enemigos hasta recoger ciertos objetos o ir a una ubicación concreta. Al recibir una misión nueva, se le muestran al jugador su título y una descripción del objetivo en forma de diálogo con el personaje que la encarga. En este apartado, se analiza cómo se han traducido los títulos de las once misiones que el jugador debe superar en el Valle de los Retos.

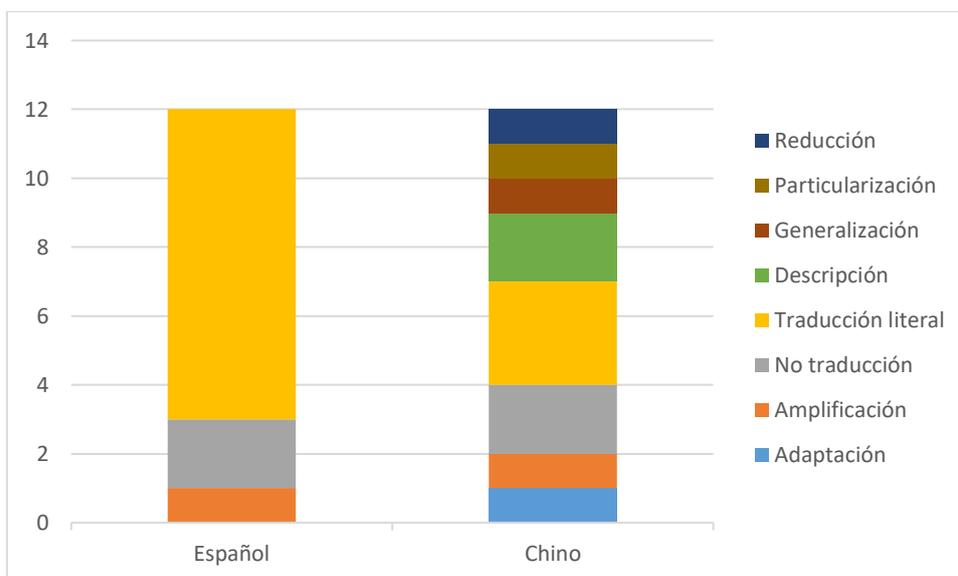


Gráfico 6. Comparativa de técnicas empleadas en la traducción al español y al chino de títulos de misiones

Se repiten las mismas tendencias que ya se han visto en las anteriores categorías: el español tiene una preferencia mucho mayor por la traducción literal. De nuevo, esta técnica también es la más utilizada en chino, aunque su uso es mucho menos habitual que en español. Finalmente, y como ya se ha podido comprobar en otras ocasiones, el chino emplea un abanico de técnicas mucho más amplio, como se puede comprobar en los siguientes ejemplos:

- ◁ El caso de *Cutting Teeth* es probablemente el más destacable de todos, puesto que el nombre inglés de esta misión encierra un doble sentido. En primer lugar, hace referencia a los colmillos de jabalí que el jugador debe recoger para completar su objetivo, pero *cutting teeth* también significa “dentición”, y en este caso hace referencia a que esta es la primera misión que debe completar un jugador novato, comparándolo con un bebé que empieza a desarrollarse. En español se ha optado por una traducción literal, “Dientes afilados”, que mantiene la referencia explícita a los colmillos de jabalí. En chino, en cambio, se ha preferido priorizar el matiz de que se trata de la primera prueba de habilidad del jugador, de modo que se ha traducido como . Esta expresión, que literalmente podría traducirse como “habilidad en las pequeñas pruebas”, hace referencia a un gran potencial incipiente que se pone de manifiesto de forma muy temprana, al realizar tareas sencillas. En este trabajo, el uso de frases hechas en chino se ha considerado una forma de adaptación.
- ◁ *Sting of the Scorpion* se ha traducido al chino como (“cola de escorpión obrero”). Lo más llamativo de esta traducción es que, en este caso, se explicita que se trata de un escorpión obrero (), a pesar de que en el original solo aparece la palabra *Scorpion*. Al añadir esta información, el chino se ha valido de la técnica de amplificación. Sin embargo, y tal y como se ha comentado en el apartado 4.5, en la traducción del nombre del enemigo ocurre precisamente lo contrario: mientras que en inglés esta criatura se llama *Scorpion Worker*, en chino simplemente se le denomina (“escorpión”), sin explicitar que es una especie obrera.
- ◁ Varias misiones llevan el nombre de personajes no jugables u objetos, como es el caso de “Sorpresa de manzanas de cactus de Galgar”, “Sarkoth”, “Familiares viles”, “El medallón del clan Filo Ardiente” y “Pico de Thazz’ril”. Estas traducciones se analizan más a fondo en sus respectivos apartados (4.5 y 4.10).

4.7. La traducción de las instrucciones de las misiones

Cuando el jugador recibe una misión, no solo se le indica el objetivo que debe cumplir. El personaje que se la encomienda le cuenta además el porqué de esa misión y la historia que tiene detrás. También es habitual que se añadan toques humorísticos o irónicos a estos breves diálogos. Cada misión es como una pequeña narración que el jugador va descubriendo al hablar con los personajes relacionados.

Este tipo de texto es lo más similar que hay en *World of Warcraft* a diálogos, y a menudo presentan características propias de la lengua oral, como expresiones coloquiales, frases hechas, interjecciones, etcétera. En este estudio, se han tomado solo los textos introductorios de las misiones del Valle de los Retos, las mismas que se han analizado en el apartado 4.6, y se han dividido en segmentos de longitud similar: una oración, o dos en el caso de que se traten de frases muy breves. En total, esta categoría del corpus consta de 54 segmentos.

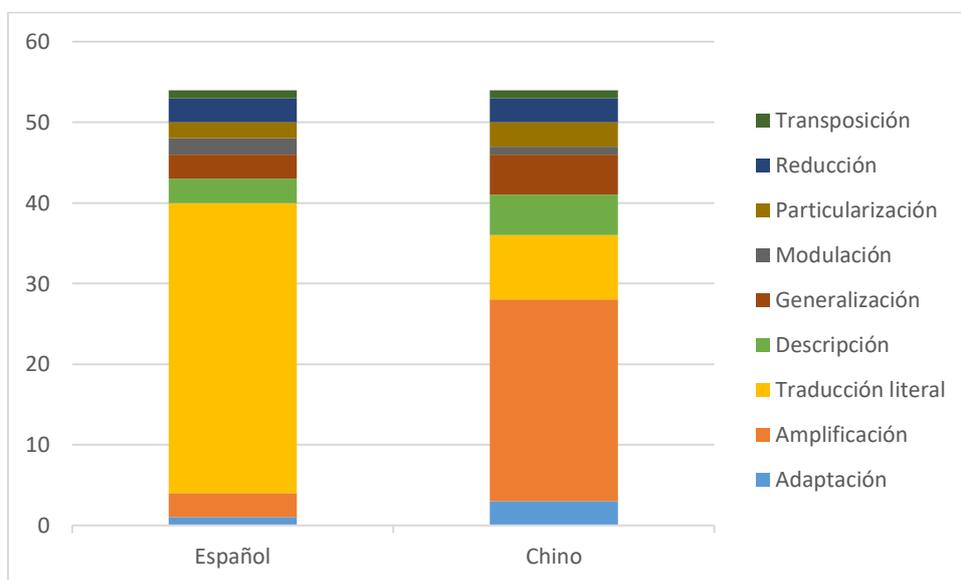


Gráfico 7. Comparativa de técnicas empleadas en la traducción al español y al chino de instrucciones de misiones

En esta ocasión, las diferencias entre el español y el chino se acentúan de forma bastante más clara que en otras categorías. La principal diferencia es que, esta vez, la traducción literal pasa a un segundo plano en chino, mientras que sigue siendo claramente mayoritaria en español. Por su parte, la técnica más empleada en chino es la amplificación, cuya preponderancia ya se intuía de forma menos marcada en los apartados anteriores.

Cabe destacar que, en este caso, el español también se ha valido de una amplia variedad de técnicas, aunque la no traducción se utilice más que todas las demás técnicas juntas. Esto probablemente es debido a la mayor complejidad que presenta un texto dialógico, que a menudo obliga a alejarse de la traducción literal para buscar alternativas más imaginativas. A continuación, se presentan algunas de las cuestiones más llamativas que han surgido al analizar esta parte del corpus:

- ◁ Al hablar con Kaltunk por primera vez, este le indica al personaje que deberá conquistar por la gloria del Jefe de Guerra (en inglés, *Warchief*). En chino, sin embargo, este título se ha traducido como 部落头人, es decir, “jefe de la tribu” o “caudillo tribal”, a pesar de que en chino existen términos más similares a *warchief*, como 部落头人 (“caudillo militar”). Este cambio seguramente se deba a la voluntad de transmitir la idea de que la Horda es una sociedad “salvaje”, del mismo modo que *Horde* se ha traducido como 部落 (“Tribu”). Este cambio puede clasificarse como una generalización, puesto que las obligaciones de un caudillo militar pueden considerarse más específicas que las de un líder tribal.
- ◁ La traducción al chino incluye frases hechas y *chengyu* (成语), que son expresiones idiomáticas que constan generalmente de cuatro caracteres. Estas expresiones son muy recurrentes en el chino hablado, y al emplearlas se da la sensación de que el texto se ha escrito originalmente en chino, hasta el punto de que pueden considerarse una forma de adaptación. He aquí algunos ejemplos:

Tabla 3. Ejemplos de expresiones idiomáticas en la traducción al chino

Texto en chino	Traducción literal	Traducción semántica
	Estás ansioso por enfrentarte a un dragón o demonio con las manos rojas y los puños vacíos.	Estás ansioso por enfrentarte a un dragón o demonio con tus propias manos.
	¡Siempre ven una grieta y clavan una aguja para echarse una siesta!	¡Siempre que pueden, aprovechan para echarse una siesta!
	Por poco muero sin que ni los dioses lo sepan ni los fantasmas lo sientan.	Por poco muero sin que nadie lo sepa.

- En la traducción al chino, es habitual amplificar y explicitar información que no está presente en el texto original, o bien que solo se insinúa o está implícita. De nuevo, esto se debe probablemente a la facilidad que tiene la lengua china para condensar mucha información en un espacio reducido gracias al uso de caracteres. A continuación se presentan diversos ejemplos:

Tabla 4. Ejemplos de explicitaciones en la traducción al chino

Texto en inglés	Texto en chino	Traducción
I could send you out to the Barrens to hunt kodo.		Para empezar puedo enviarte a los Baldíos a cazar bestias kodo.
You'll be of more use to us slaughtering the boars in the farms to the north and northeast of here.		Si vas a matar algunos jabalíes jaspeados de las granjas del norte y el noreste, nos serás más valioso.
We can't allow humans here in Durotar, and especially not here in the Valley.		No podemos permitir que los humanos pongan pie en Durotar, y menos en el Valle de los Retos .
I was surveying the cave to the north for minerals, and I left my favorite pick behind.		En una cueva del norte, cuando estaba extrayendo minerales, me olvidé en un descuido mi pico favorito.
You won't have to worry about finding it... just what's guarding it!		No debes preocuparte por no encontrarlo... ¡solo debes tener cuidado con las bestias salvajes que lo protegen!

- En otros casos, el chino recurre a amplificaciones mucho más marcadas que prácticamente parafrasean todo un segmento. He aquí algunos ejemplos:

Tabla 5. Ejemplos de paráfrasis en forma de amplificación en chino

Texto en inglés	Texto en chino	Traducción
The antidote for their sting is actually made from venom extracted from their stingers.		De hecho, el aguijón venenoso de su cola es un material importante para fabricar el antídoto, el antídoto se extrae de los aguijones venenosos.
A good smack will get them right back to work!		¡Solo tienes que golpearlos con firmeza y en seguida podrás hacer que vuelvan obedientes al trabajo!
Hurling myself at it, I managed to inflict a massive blow to its claw before it closed around my leg.		Cuando decidí convertirlo en mi presa, planeé, antes de que su gigantesca pinza me agarrara la pierna, golpearla con fuerza y rapidez.
Seeing the deed you have done for me steels my heart.		Al ver cómo has hecho por mí algo tan grande como apiadarte de un desconocido, de repente vuelvo a recuperar la fuerza.

- ◁ Además de las ya mencionadas amplificaciones, el chino también se vale de otras estrategias para que la información se le presente al jugador de un modo más explícito. Por ejemplo, en ocasiones añade algún elemento que exagere el sentido del original, como en los casos que se describen a continuación:
 - Cuando Gornek le encarga al jugador que vaya a recoger aguijones de escorpión, le dice en tono burlón que seguro que no necesitará ese

antídoto: “*B u t m I s ’ u r e y o u w o n ’ t b e n*” *E a d i n g a n*
chino se ha traducido como

(“Pero estoy seguro de que no necesitarás esta clase de juguete, ¿verdad?”). La palabra , además de significar “juguete”, es un coloquialismo que puede traducirse como “cosa”. En este caso, es probable que se haya escogido esta palabra para reforzar el tono irónico de la afirmación, así como la idea de que el antídoto es una nimiedad. Este cambio se ha clasificado como una particularización, ya que en chino se ha sustituido *that* por una palabra con un matiz más concreto.

- Antes de encargarle al jugador que vaya a buscar manzanas de cactus, Galgar le dice lo siguiente: “*It sure gets hot out here in the Valley of Trials*”, cuya traducción en chino es (“Aquí, en el Valle de los Retos, realmente el calor es para morirse”). La expresión coloquial (“para morirse”), que también puede traducirse como “extremadamente” o “increíblemente”, es habitual en el chino hablado y contribuye a crear un texto meta con características propias de la lengua oral. Puede considerarse que se ha empleado una amplificación, ya que se ha agregado una expresión inexistente en la oración original.

- ◁ En la misión “Sorpresa de manzanas de cactus de Galgar”, la instrucción de ir a recoger manzanas de cactus se da de forma mucho más directa en chino. Así, *If you're interested, you can find cactus apples growing near the cactus plants around here* se traduce como un imperativo:

(“Si te interesa, ve a buscar cactus por los alrededores y recoge sus frutos”). Al acortar la frase para reformularla de manera más directa, se ha clasificado esta técnica como una reducción.

- ◁ Al conocer a Gornek, este le dice lo siguiente al jugador: “*The first order of business will be to put a little strength in your backbone*”. Este segmento contiene dos expresiones idiomáticas que en español se han traducido como “el primer punto del día” (un equivalente semántico) y “fortalecer un poco tu espalda” (una traducción bastante cercana al original). En cambio, el chino se ha alejado más, y estas expresiones se han traducido respectivamente como

(“la primera tarea”) y

(“poner a prueba tu

fuerza”). En esta ocasión, el chino no ha buscado expresiones idiomáticas similares y se ha limitado a explicar el sentido de la frase original, lo cual puede considerarse una descripción.

- ◁ Cuando Hana’zua habla de Sarkoth, afirma lo siguiente: “*While I was hunting the scorpids of the Valley, I came across a particularly vicious-looking one*”, que en chino se ha traducido como

(“Cuando estaba cazando **escórpidos** en el Valle, de repente vi un **escórpido** que parecía especialmente feroz”). Lo más llamativo de esta traducción es la repetición de la palabra (“escorpión” o “escórpido”, en este caso), mientras que en el texto original se ha utilizado el pronombre *one* para evitar esta redundancia. Esto puede ser un indicio de que en chino las repeticiones léxicas no denotan tanta pobreza estilística como en inglés, ni mucho menos como en español, y que a veces incluso es preferible emplearlas para que quede claro el sentido de la oración.

- ◁ Cuando Hana’zua narra su combate contra Sarkoth, explica que le asestó un golpe en la pinza antes de que el escórpido lo agarrara con esta, como ya se ha mencionado en el tercer segmento de la Tabla 5. Sin embargo, la traducción al español no menciona la pinza y ofrece una versión distinta: “Me lancé contra él y conseguí asestarle un enorme golpe antes de que se enrollara en mi pierna”. Es probable que la omisión de la pinza se trate de un error de traducción, si bien es un detalle que no afecta al posterior combate contra Sarkoth ni a la jugabilidad.
- ◁ Cuando Zureetha Vistalonga le encarga al jugador que elimine a los familiares viles, le dice lo siguiente: “*As your first task against the Burning Blade, I bid you, defeat these familiars*”. El chino ofrece una de las traducciones más creativas de esta categoría:

; es decir, “como tu primera tarea para luchar contra el fuego, te encomiendo que extingas a estos familiares viles”. Aunque en esta oración no se menciona explícitamente el clan Filo Ardiente, se hace alusión en dos ocasiones a extinguir fuegos, con los verbos *extinguish* y *put out*, que aluden al nombre del clan en chino, *Fire Blade Sect* (“secta del Filo de Fuego”). El hecho de no mencionar el clan no afecta de manera negativa a la comprensión del jugador, puesto que el tema ya se ha introducido en los dos párrafos anteriores.

4.8. La traducción de los nombres de monturas

En *World of Warcraft*, los jugadores pueden utilizar distintas monturas para desplazarse más rápido. Estas criaturas van desde caballos hasta dragones voladores, y en total hay más de cuatrocientas. Debido a la ingente cantidad de monturas que se pueden obtener, este estudio se ha limitado a comparar y analizar la traducción de aquellas que pueden obtener los personajes de la Horda mediante misiones. En total, se ha analizado la traducción del nombre de 29 monturas.

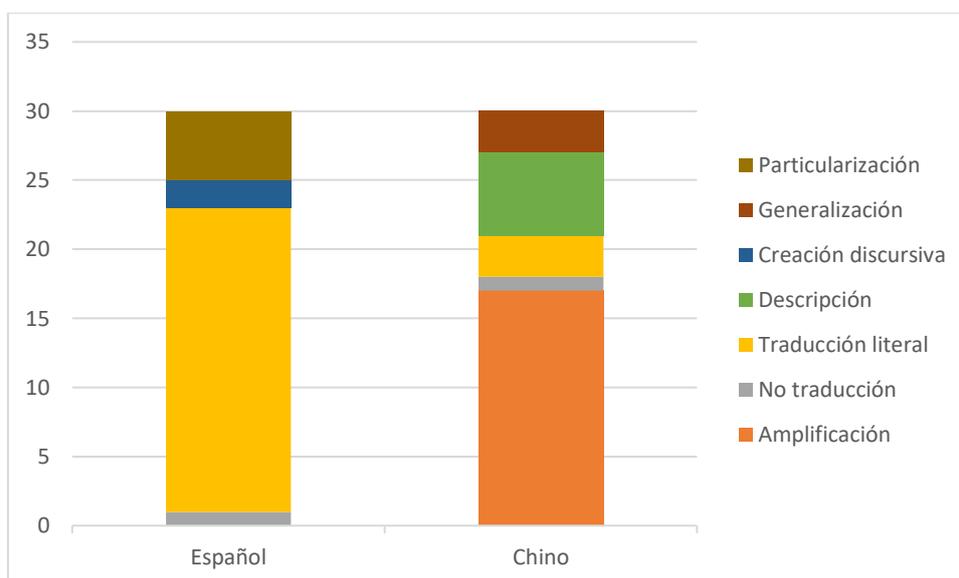


Gráfico 8. Comparativa de técnicas empleadas en la traducción al español y al chino de nombres de monturas

Esta es probablemente la categoría que presenta diferencias más evidentes entre la traducción al español y la traducción al chino. Se repiten las mismas tendencias que ya se han observado en otros apartados, pero de manera mucho más notable: mientras que la gran mayoría de monturas se han traducido literalmente en español, el chino presenta una clara preferencia por técnicas como la descripción y, sobre todo, la amplificación, mientras que hace un uso mínimo de la traducción literal.

El principal motivo de que la amplificación tenga tanto peso en la traducción al chino de los nombres de monturas es la tendencia a explicitar la especie a la que pertenece la criatura, incluso aunque esta no se mencione en el nombre original. En la siguiente tabla se muestran diversos ejemplos:

Tabla 6. Ejemplos de nombres de monturas cuya especie se explicita en chino

Nombre en inglés	Nombre en chino	Traducción
Brilliant Direbeak		Dragón de boca terrible y plumas de fuego
Predatory Bloodgazer		Dragón de ojos de sangre depredador
Snowfeather Hunter		Dragón cazador de plumas de nieve
Trained Rocktusk		Jabalí de diente de piedra adiestrado
Trained Silverpelt		Cabra talbuk de pelaje de plata adiestrada
Trained Snarler		Lobo aullador adiestrado
Violet Spellwing		Cuervo de alas mágicas violeta

A continuación, se exponen algunas de las cuestiones más llamativas que se han observado en el análisis comparativo:

- ◁ Muchos nombres de monturas incluyen el color de la criatura. Mientras que el español tiende a emplear la misma terminología cromática que el inglés, el chino suele alejarse bastante y utilizar palabras distintas para describir el color de cada montura.

Llama la atención el hecho de que, en ocasiones, el mismo color se haya traducido de maneras distintas, como es el caso de *azure*, que en una de las monturas se ha traducido como (“azul oscuro”) y en otra como (“cian”). Otro ejemplo es *onyx*, que se ha traducido como (“ágata”) y como (“negro”). En la siguiente tabla se presentan varios ejemplos:

Tabla 7. Ejemplos de nombres de monturas que el chino describe con un color diferente

Nombre en inglés	Nombre en chino	Traducción
Azure Cloud Serpent		Dragón que da vueltas en el aire en lo alto de las nubes de color azul oscuro
Azure Netherwing Drake		Dragón joven de alas espirituales de color cian
Crimson Deathcharger		Caballo de guerra de la muerte del color de la sangre
Onyx Cloud Serpent		Dragón que da vueltas en el aire en lo alto de las nubes de color ágata
Onyx Netherwing Drake		Dragón joven de alas espirituales de color negro
Violet Netherwing Drake		Dragón joven de alas espirituales de color rojo

- ◁ En la tabla anterior, se puede observar que en chino *Drake* se ha traducido como (“dragón joven” o “cría de dragón”). Esta no es la única montura para cuyo nombre el chino ha optado por una descripción; de hecho, el ejemplo más destacable es *Grand Wyvern*, un dragón con cabeza de león, que se ha traducido como (“Dragón volador bípedo majestuoso”). También cabe destacar la traducción al español, “Gran dracoleón”, en la que se ha optado por crear un nuevo término que describa a la bestia en lugar de emplear la traducción literal de *wyvern*, que es “guiverno”. En este caso, la traducción se aleja tanto del original que se puede considerar una creación discursiva.
- ◁ *Crimson Deathcharger* se ha traducido al español como “Destrero carmesí”, lo cual puede considerarse una particularización, ya que el término inglés *charger*, además de incluir a los destreiros (un tipo de caballo de guerra muy valorado en la Edad Media), abarca otros tipos de caballo, como los rocines. En cambio, el

chino ha preferido hacer lo contrario y optar por una generalización, ya que se ha traducido este término como *Cloud*, que puede hacer referencia a cualquier especie de caballo de guerra.

- ◁ Tanto el español como el chino ofrecen traducciones creativas de las monturas que en inglés se denominan *Cloud Serpent*. En español, se han traducido como “Dragón nimbo”, lo cual puede considerarse una particularización, ya que un nimbo es un tipo de nube grande, baja y grisácea. El chino, por su parte, lo ha traducido como *Cloud Serpent*, que se puede dividir en dos palabras: *Cloud*, que hace referencia a algo que está por encima de las nubes, y *Serpent*, que literalmente significa “dragón que da vueltas en el aire”.

4.9. La traducción de los nombres de habilidades

En *World of Warcraft*, los jugadores cuentan con numerosas habilidades que utilizar en combate. Las habilidades de las que dispone el jugador dependen de la clase de su personaje y su especialización, y en total existen más de doscientas. En este apartado, se ha analizado la traducción de las 21 habilidades de un guerrero especializado en armas, puesto que son las que estaban a disposición del personaje que se ha creado para llevar a cabo el estudio de caso.

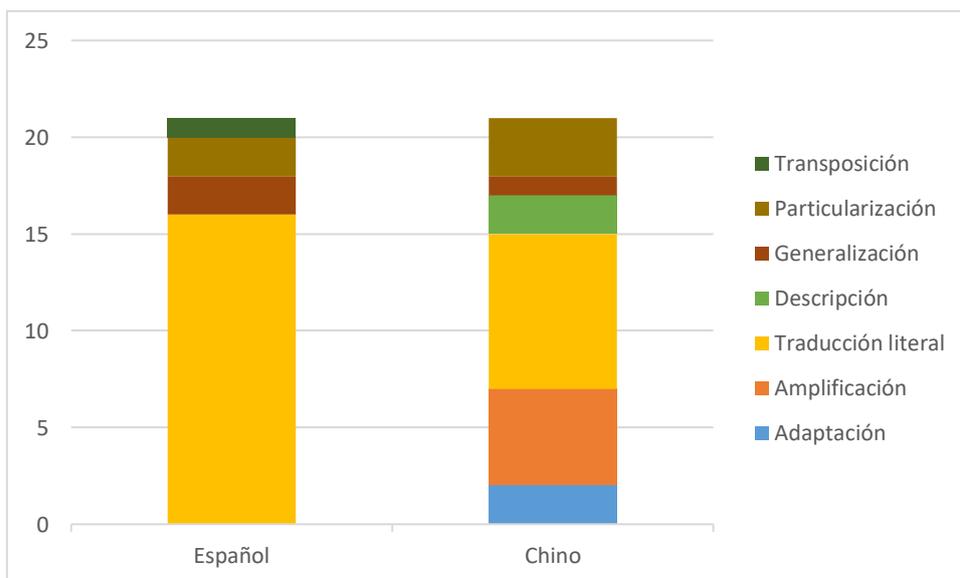


Gráfico 9. Comparativa de técnicas empleadas en la traducción al español y al chino de nombres de habilidades

Esta es una de las categorías en las que la traducción literal es más prominente, tanto en español como en chino. Sin embargo, al igual que en el resto de categorías, es más habitual en español, mientras que en chino la amplificación gana terreno de manera considerable. A continuación, se detallan las cuestiones más significativas que se han detectado en este apartado:

- ◁ Es probable que el hecho de que la traducción literal esté tan presente en ambas traducciones se deba a que muchos de los nombres de habilidades que se han analizado no presentan dificultades considerables, ya que son nombres de acciones simples. Algunos ejemplos son *Charge*, *Slam* y *Taunt*.
- ◁ *Victory Rush* se ha traducido al chino como 胜利冲锋, una *chengyu* que significa “estar en racha después de una victoria”, lo cual hace referencia a que se trata de una potente habilidad que solo se puede utilizar inmediatamente después de derrotar a un enemigo. Al ser una *chengyu*, se ha clasificado como una adaptación.
- ◁ Cabe comentar la traducción de *Pummel* tanto al español como al chino. Mientras que en español se ha optado por una palabra propia de un registro más coloquial, “zurrar”, en chino se ha traducido como 击倒, un sustantivo que significa “boxeo”. Al tratarse de un término más específico, puede considerarse una particularización.
- ◁ La que es posiblemente la traducción al chino más llamativa de esta categoría es la de *Die by the Sword*, que se ha traducido como 剑未出鞘人已死. Esta es la primera parte de la expresión 剑未出鞘人已死, que se traduce literalmente como “mientras esté la espada, estará la persona; cuando muera la espada, morirá la persona”. Lo que esta expresión significa es que el vínculo entre un espadachín y su arma es inquebrantable. Siguiendo el mismo criterio que se ha aplicado al resto de frases hechas, se ha clasificado esta traducción como una adaptación.
- ◁ Un ejemplo de explicitación mediante amplificación, como los que ya se han observado en las categorías de monturas, instrucciones de misiones y topónimos, es *Whirlwind*, que en chino se ha traducido como 龙卷风 (“Corte torbellino”).
- ◁ Tanto el español como el chino enfocan de un modo similar la traducción de *Berserker Rage*. Los bersérker eran guerreros vikingos conocidos por su ferocidad en combate, y actualmente el término se utiliza a menudo en la

fantasía moderna para describir un estado de ira incontrolable. En el caso de este hechizo, ambos idiomas han sustituido la referencia vikinga por un adjetivo más genérico: en el caso del español, “Ira rabiosa”; en el caso del chino, (“Ira violenta” o “Ira salvaje”).

4.10. La traducción de los nombres de objetos

En *World of Warcraft*, los jugadores pueden encontrar gran cantidad de objetos que utilizar a su favor, desde pociones curativas hasta armaduras y armas. En este estudio, se ha analizado la traducción de 52 objetos que se pueden encontrar, obtener o adquirir en el Valle de los Retos, donde se ha llevado a cabo el estudio de caso.

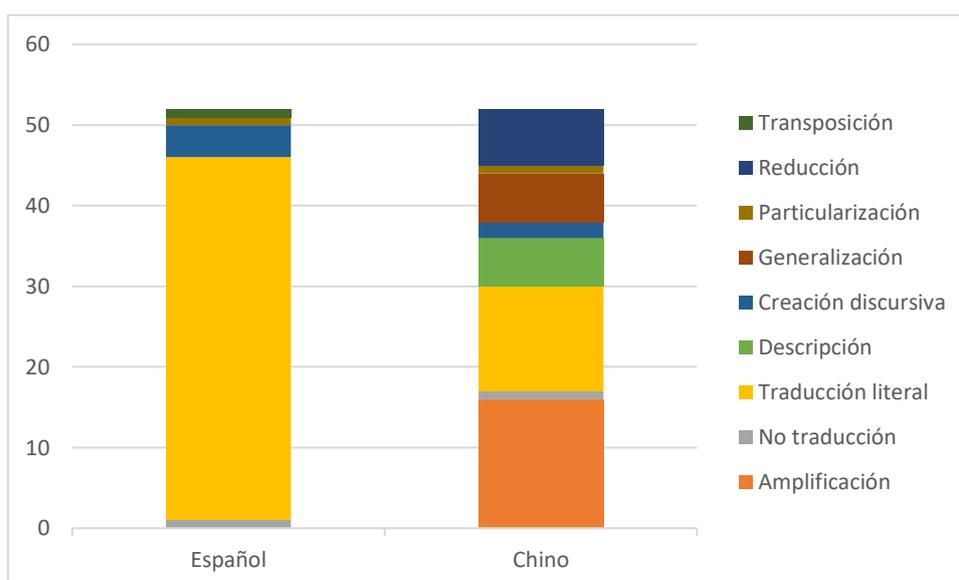


Gráfico 10. Comparativa de técnicas empleadas en la traducción al español y al chino de nombres de objetos

En esta categoría se repiten las tendencias que se han observado a lo largo de todo el análisis, y en este caso de forma muy clara. Mientras que el español opta en la inmensa mayoría de nombres por la traducción literal, el chino emplea técnicas muy variadas, entre las que se incluyen la amplificación, la descripción, la reducción y la generalización, como se puede observar en los ejemplos siguientes:

- ◁ En chino, se ha traducido *B r a g g e r ' s c o m G a u n t l e t* (“Protector de manos del rey de la fanfarronería”). De nuevo, se trata de una amplificación

(e incluso una exageración) que el chino puede permitirse gracias al uso de caracteres *hanzi*, que ocupan poco espacio.

- ◁ En español, *Hearth Defender Bracers* se ha traducido como “Brazales del defensor del corazón”. Lo más probable es que se trate de un error de traducción provocado por la similitud entre las palabras *hearth* y *heart*. En cambio, *Hearthstone* sí que se ha traducido literalmente como “Piedra de hogar”.
- ◁ En chino, *Bug juice* se ha traducido como (“Una botella de jugo de bicho”), un ejemplo claro de amplificación. Este cambio no solo afecta a la traducción, sino también al propio icono del objeto, que en la versión china aparece dentro de una botella. Es un ejemplo de cómo a menudo la localización va más allá de lo meramente textual.



Figura 2. Comparación entre los iconos de zumo de bicho en la versión estadounidense (izquierda) y china (derecha)

Otro elemento que cabe destacar de la Figura 2 es que también se ha modificado el icono que aparece al saquear los objetos de un cadáver enemigo. Mientras que en la versión estadounidense se muestra una calavera y unos huesos cruzados, en la versión china esa imagen se sustituye por la de una bolsa de cuero. Es un cambio similar al que se puede observar en la Figura 1, en la que a los no muertos se les tapan los huesos para que no queden al descubierto. Es probable que esta decisión también se haya tomado para superar el filtro *hexie*.

- ◁ Tanto *Cactus Apple* como *Cactus Apple Surprise* se han traducido literalmente al español (“Manzana de cactus” y “Sorpresa de manzana de cactus”, respectivamente). En cambio, el chino ha optado por técnicas distintas, y ha

traducido *Cactus Apple* como (‘‘Fruto de cactus’’), lo cual puede considerarse una generalización. En cuanto a *Cactus Apple Surprise*, ha ido mas alla y se ha traducido como (‘‘Fruto refrescante’’), lo cual puede entenderse como una descripcion del objeto.

- ◁ Los nombres de algunas prendas de ropa cambian, especialmente en chino. Por ejemplo, *Vile Jersey* se ha traducido como , que significa ‘‘mono malvado’’, ya que se trata de una prenda que cubre todo el cuerpo, desde los hombros hasta las piernas. Algunos ejemplos de generalizaciones incluyen *Girdle of Honor*, que se ha traducido como (‘‘Cinturon de gloria’) o *Ouster’ s L e, que en chino es (‘‘Protectores de piernas de expulson’’). Llama la atencion el caso de las prendas que en ingles se denominan *vest*, ya que en espaol se han traducido como ‘‘jubon’’ (lo bastante diferente de un chaleco como para considerarse una creacion discursiva), mientras que en chino se ha optado por , un termino generico para prendas exteriores y que suele traducirse como ‘‘chaqueta’’ o ‘‘abrigo’’.*
- ◁ Hay varios objetos cuyo nombre cambia considerablemente en la traduccion al chino, especialmente algunas armas. En la mayora de casos, parece que el objetivo es explicitar informacion sobre su forma o funcion que no se menciona de forma clara en el original. En la siguiente tabla se muestran los ejemplos mas significativos:

Tabla 8. Nombres de objetos con traducciones al chino alejadas del original

Nombre en ingles	Nombre en chino	Traduccion
Shortsword		Espada de granjero
Bastard Sword		Hoja de doble filo daina
Large Club		Gran baston de madera curvado
Dirk		Daga sencilla
Short Staff		Baston magico de aprendiz

4.11. Valoración global del análisis comparativo

Tras analizar las diez secciones del corpus y comparar las técnicas que se han empleado en la traducción al chino y al español, estas son las tendencias generales que se han podido observar a lo largo de todo el estudio:

- ◁ La traducción literal es, con diferencia, la técnica más empleada en español. Si bien también es una de las más utilizadas en chino, su uso se ve limitado de manera considerable en textos más largos y complejos, como las instrucciones de las misiones.
- ◁ El chino se vale de un repertorio más amplio de técnicas en todas las categorías. Esta tendencia se debe seguramente a las propias exigencias lingüísticas del idioma, que obligan al traductor a buscar soluciones creativas y alejarse del original con tal de obtener un texto coherente y natural.
- ◁ El chino presenta una marcada tendencia a explicitar información que no aparece de forma evidente en el texto original. Es por ello que dos de las técnicas que más utiliza son la amplificación y la descripción, mucho más prevalentes que en la traducción al español. Esto puede deberse a dos motivos: en primer lugar, la voluntad de asegurarse de que toda la información le resulta perfectamente comprensible al jugador; en segundo lugar, la facilidad que tiene el chino para condensar gran cantidad de información en poco espacio gracias al uso de caracteres *hanzi*.
- ◁ El chino y el español tienden a utilizar la técnica de la no traducción en los mismos casos; es decir, cuando el nombre original no tiene significado en inglés. La excepción más evidente a esta norma es el nombre del videojuego y sus expansiones, que en chino sí que se han traducido.
- ◁ La adaptación es una técnica muy poco habitual tanto en español como en chino. Además, en la mayoría de casos, esta técnica se ha reservado para cuestiones lingüísticas como el uso de *chengyu* o expresiones idiomáticas. Esto indica que el grado de adaptación cultural del videojuego es considerablemente bajo y, por tanto, desmiente la hipótesis de la que partía este estudio.

5. Conclusiones

Como se explica en la introducción del presente trabajo, el objetivo de este estudio es analizar los mecanismos lingüísticos y de adaptación cultural que se han empleado en la traducción al chino de *World of Warcraft*. Se partía de la hipótesis de que, durante el proceso de localización, se han modificado de forma considerable los referentes culturales para adaptarlos al público chino.

Los resultados del análisis comparativo desmienten esta hipótesis: la versión en chino simplificado de *World of Warcraft* no ha experimentado adaptaciones culturales significativas. Si bien han aparecido ejemplos de elementos culturales extranjeros en diversas categorías, especialmente en apartados como los nombres de razas o monturas, estos no se han transformado en elementos propios de la cultura china, sino que en general se ha optado por técnicas como la descripción, la amplificación o la generalización, que facilitan que el culturema original resulte más comprensible y accesible para el público chino sin necesidad de modificarlo.

Sin embargo, desde un punto de vista estrictamente lingüístico, es cierto que el chino tiende más a alejarse del texto original que el español, lo cual puede interpretarse como señal de una estrategia general domesticante. Prueba de ello es que, en todas las categorías que se han analizado, el español ha empleado mayoritariamente la traducción literal, mucho menos habitual en la traducción al chino, que se ha valido de un mayor repertorio de técnicas. Las más destacables probablemente sean la amplificación y la descripción, mucho más habituales que en la traducción española. La prominencia de estas técnicas puede considerarse como un indicio de la tendencia del chino a explicitar información que solo está implícita en el texto original, algo que puede permitirse gracias al uso de caracteres *hanzi*, que ocupan menos espacio que las letras latinas.

Tanto en español como en chino se dan casos de traducciones bastante imaginativas y alejadas del original. Algunos ejemplos son la traducción de *Great Sea* como “Mare Magnum” en español, o la traducción de *Shortsword* como (“Espada de granjero”) en chino. No obstante, este tipo de traducciones creativas no son la norma general en ninguno de los dos idiomas, si bien cabe destacar que el chino tiende a recurrir más a ellas. Algunas de las traducciones domesticantes más notables en chino son aquellas en las que se han empleado *chengyu* o expresiones idiomáticas para otorgarle naturalidad a la traducción.

Además de los elementos meramente textuales, en los cuales se ha basado el análisis comparativo de este trabajo, se han podido observar modificaciones que van más allá de la traducción y afectan al diseño del juego, incluidos algunos iconos e incluso modelos de personajes. Los casos más llamativos son los que se presentan en las Figuras 1 y 2, en las que el diseño de los no muertos y el icono de saqueo de cadáveres se han alterado para evitar que se vean huesos. Este tipo de modificaciones parecen responder más a imperativos legales (al filtro *hexie*, para ser exactos) que a cuestiones culturales. A pesar de estos cambios, cabe destacar que la experiencia de juego no se ve afectada de forma significativa y no es muy distinta de la que ofrece la versión original estadounidense.

Otra cuestión que cabe comentar es la complejidad de aplicar las técnicas que proponen Molina y Hurtado (2002) a la traducción de un videojuego al chino. Si bien su clasificación es una de las más recurrentes a la hora de analizar traducciones propias de modalidades más tradicionales, como la traducción técnica, jurídica o incluso literaria, no siempre ha resultado fácil aplicarla al análisis de las traducciones del presente estudio de caso, debido a la naturaleza más creativa de la localización de videojuegos, en la que es mucho más habitual alejarse del texto original. Estas limitaciones se hacen especialmente evidentes cuando se analiza una traducción a una lengua tan distante como el chino, en la que la sintaxis y los mecanismos lingüísticos son tan diferentes del inglés que el uso simultáneo de varias técnicas viene marcado por las propias exigencias del idioma. Por ello, en el futuro, puede resultar conveniente analizar las traducciones de diversos videojuegos para elaborar una clasificación de técnicas más ajustada a las necesidades de esta modalidad.

Ya descartada la hipótesis de que la localización de *World of Warcraft* al chino gira en gran medida alrededor de la adaptación cultural, una pregunta que cabe plantearse es cuál es el motivo de su popularidad en China. En un futuro, se pueden elaborar estudios de recepción para buscar una respuesta a esta pregunta, lo cual permitiría conocer más a fondo los hábitos y preferencias de los jugadores chinos. Es posible que el éxito del juego se deba a una suma de factores: en primer lugar, *World of Warcraft* es un MMORPG, el género que goza de más éxito en el país asiático. Como ya se ha mencionado en la introducción, el 60 % de los videojuegos que se importan a China son MMORPG o MOBA. La preferencia de los usuarios chinos por estos juegos tiene sentido: son géneros en los que prima el trabajo en equipo y la colaboración, lo cual encaja con la mentalidad colectivista de la sociedad china.

Pero el género y la mecánica cooperativa del videojuego no son lo único que podría explicar su popularidad en China. Otra explicación muy plausible es la neutralidad cultural de *World of Warcraft*. El hecho de que esté ambientado en un universo fantástico y ficticio presenta dos ventajas considerables: en primer lugar, prácticamente no hay elementos extranjeros que puedan plantear problemas de comprensión a los jugadores; en segundo lugar, el hecho de no incluir elementos del mundo real garantiza que no surgirán problemas legales por cuestiones geopolíticas, uno de los puntos más escabrosos de las *Disposiciones temporales sobre la administración de la cultura en internet*.

Pero *World of Warcraft* no solo pretende ser culturalmente neutro: quiere llegar a un público lo más universal posible, y prueba de ello fue el lanzamiento de la expansión *Mists of Pandaria*, en la que se añadió todo un continente y una raza nueva inspirados en China. Estos elementos no solo sirven para ofrecer a los jugadores del resto del mundo una experiencia exótica, sino que también proporcionan a los jugadores chinos todo un entorno con el que se sienten cómodos, familiarizados e incluso identificados. *Mists of Pandaria* es un buen ejemplo de internacionalización.

Como futuras líneas de investigación, también propongo analizar más traducciones al chino, y no solo del inglés. También sería interesante analizar traducciones del coreano, debido al éxito abrumador del que gozan en China los videojuegos en línea desarrollados en Corea del Sur. De llevarse a cabo esta clase de investigaciones, se podrían comparar sus resultados con los de este estudio para corroborar si las tendencias que se han observado, como el uso recurrente de la técnica de amplificación, están presentes en otros videojuegos.

Hasta ahora, el mundo académico había centrado sus estudios sobre localización de videojuegos en Occidente y Japón. Sin embargo, el mercado de los videojuegos chino está creciendo a una velocidad asombrosa, y eso hace que empiece a suscitar un gran interés entre los especialistas en localización de videojuegos. Sin duda, en el futuro se publicarán más trabajos que permitirán conocer mejor cómo se transforman y adaptan los videojuegos para aterrizar con éxito en el gigante asiático.

Bibliografía

Bernal-Merino, Miguel. 2006. "On the Translation of Video Games". *Jostrans: The Journal of Specialised Translation* 6: 22-36. URL: http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php.

Bernal-Merino, Miguel. 2015. *Translation and Localisation in Video Games. Making Entertainment Software Global*. Nueva York/Londres: Routledge.

Bieliński, Tomasz. 2013. "Chinese video game market as an opportunity for Polish game producers." *International Business and Global Economy* 32, 25-39. URL: <https://ekonom.ug.edu.pl/web/download.php?OpenFile=1151>.

Billiani, Francesca. 2009. "Censorship." *The Routledge Encyclopaedia of Translation Studies*, Mona Baker y Gabriela Saldanha (eds.), 28-31. Londres/Nueva York: Routledge.

Brownlie, Siobhan. 2007. "Examining Self-censorship: Zola's Nana in English Translation." *Modes of Censorship and Translation: National Contexts and Diverse Media*, Francesca Billiani (ed.), 205-234. Manchester: St. Jerome.

Chandler, Heather M. 2005. *The Game Localization Handbook*. Massachusetts: Charles River Media.

China Daily. 2016. IP . URL: http://caijing.chinadaily.com.cn/2016-03/16/content_23898476.htm.

Cronin, Michael. 2003. *Translation and Globalization*. Londres/Nueva York: Psychology Press.

Delisle, Jean. 1993. *La Traduction Raisonnée*. Canadá: Universidad de Ottawa.

Di Christopher, Tom. 2016. "Studios aim to conquer China gaming with Hollywood icons." URL: <https://www.cnbc.com/2016/03/12/studios-aim-to-conquer-china-gaming-with-hollywood-icons.html?view=story&%24DEVICE%24=native-android-mobile>.

Di Marco, Francesca. 2007. "Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games." *Revista Tradumàtica*. 5: "La localització de videojocs." URL: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/06/06art.htm>.

Dietz, Frank. 2006. "Issues in Localizing Computer Games." *Perspectives in Localization*, Keiran J. Dunne (ed.), 121-134. Amsterdam/Filadelfia: John Benjamins.

Dong, Luo. 2016. *La localización de videojuegos en China*. Cerdanyola del Vallès: Universitat Autònoma de Barcelona.

Dong, Luo y Mangiron, Carme. 2018. "Journey to the East: Cultural adaptation of video games for the Chinese market". *Jostrans: The Journal of Specialised Translation* 29: 149-168. URL: http://www.jostrans.org/issue29/art_dong.php.

Edwards, Kate. 2011. "Culturalization: The Geopolitical and Cultural Dimension of Game Content." *TRANS: Revista de Traductología* 15: 19-28. URL: http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/19-28.pdf.

Esselink, Bert. 2000. *A Practical Guide to Software Localization*. Amsterdam/Filadelfia: John Benjamins.

Fernández-Costales, Alberto. 2012. "Exploiting Translation Strategies in Video Game Localization." *Monographs in Translation and Interpreting (MONTI)* 4: 385-408.

Frasca, Gonzalo. 2001. "Rethinking Agency and Immersion: Video Games as a Means of Consciousness-Raising." Presentado en SIGGRAPH 2001. URL: <https://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf>.

Fry, Deborah. 2003. *The Localization Primer* (2.^a ed. Revisada por Arle Lommel). URL: <http://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/LISA/L030625P.pdf>.

Gao, Cong. 2015. 2 URL: <http://www.chuapp.com/2015/08/03/187423.html>.

GPC. 2016. "China gaming industry report (Market Edition)." URL: <http://cdn.cgigc.com.cn/report/2016/2016ChinaGamingIndustryReport.pdf>.

Grit, Diederik. 2004. *Denken over vertalen*. Nijmegen: Vantilt. 279-286.

Klingberg, Göte. *Children's Fiction in the Modern World*. Malmö: Hans Liber/Gleerup.

Kuhiwczak, Piotr. 2009. "Censorship as a Collaborative Project: A Systemic Approach": Ní Chuilleanáin, Eileen/Ó Cuilleánáin, Cormac/Parris, David (eds.) *Translation and*

Censorship: Patterns of Communication and Interference. Dublin: Four Courts Press, 46-56.

Mangiron, Carme y O'Hagan, Minako. 2006. "Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation". *Jostrans: The Journal of Specialised Translation* 6: 10-21. URL: http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php.

Mangiron, Carme. 2008. "Cultural Localization in Games". Conferencia Languages and the Media, Intercontinental Hotel, Berlín, 31 de octubre.

Mayoral, Roberto. 2003. *Translating Official Documents*. Manchester: St. Jerome.

Molina, Lucía y Hurtado, Amparo. 2002. "Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach". *Meta: Journal des Traducteurs* 47(4): 498-512.

Muñoz Sánchez, Pablo. 2017. *Localización de videojuegos*. Madrid: Síntesis.

Newmark, Peter. 1988. *A Textbook of Translation*. Hertfordshire: Prentice Hall.

Newzoo. 2016. "Chinese game market 2016." URL: <https://newzoo.com/insights/infographics/chinese-games-market-2016/>.

Nord, Christiane. 1991. *Text analysis in translation: theory, methodology and didactic application of a model for translation-oriented text analysis*. Amsterdam/Nueva York: Rodopi.

Nord, Christiane. 1997. *Translating as a Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained*. Manchester: St. Jerome.

O'Hagan, Minako y Mangiron, Carme. 2013. *Game Localization: translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam/Filadelfia: John Benjamins.

O'Hagan, Minako. 2007. "In Pursuit of Japanese Cool: Globalizing Anime, Manga and Video-games." *Proceedings of the EU High Level Specific Conference Series MuTra 2007: LSP Translation Scenarios*. Viena: Universidad de Viena.

Pym, Anthony. 2010. *Exploring Translation Theories*. Londres/Nueva York: Routledge.

Ray Corriea, Alexa. 2014. "Hatsune Miku's lyrics are being localized into English for her next game's Western debut". URL: <http://www.polygon.com/2014/7/3/5858716/hatsune-miku-project-diva-f-2nd-english-lyrics-localization>.

Reiss, Katharina y Vermeer, Hans. 1996. *Fundamentos para una Teoría Funcional de la Traducción*. Madrid: Akal (título original, *Grundlegund einer allgemeinen Translations theorie*, 1984) Tübingen: Niemeyer.

Schell, Jesse. 2014. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Pittsburg: CRC Press.

Van Oers, Annelies. 2014. "Translation Strategies and Video Game Translation: A Case Study of Beyond Good and Evil": Mangiron, Carme; Orero, Pilar y O'Hagan, Minako (eds.) *Fun for All. Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Berna: Peter Lang, 129-148.

Vázquez-Ayora, Gerardo. 1977. *Introducción a la Traductología. Curso básico de Traducción*. Washington: Georgetown U.P.

Vela Valido, Jennifer. 2011. "La formación académica de los traductores de videojuegos en España: retos y propuestas para docentes e investigadores". *Trans: Revista de Traductología*, 15: 89-102. URL: http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/89-102.pdf.

Venuti, Lawrence. 1995. *The Translator's Invisibility*: Londres/Nueva York: Routledge.

Vinay, Jean Paul y Darbelnet, Jean. 1958/1995. *Comparative Stylistics of French and English: A Methodology for Translation*, traducción de Juan C. Sager y Marie-Josée Hamel. Amsterdam/Filadelfia: John Benjamins.

Wolf, Michaela. 2002. "Censorship as Cultural Blockage: Banned Literature in the Late Habsburg Monarchy". *TTR: traduction, terminologie, redaction* 15 (2): 45-61.

Zhang, Xiaochun. 2008. "Harmonious Games Localization for China." *Multilingual* 19 (7): 47-50.

Zhang, Xiaochun. 2012. "Censorship and Digital Games Localisation in China". *Meta: Journal des traducteurs* 57(2): 338-350. URL: <https://www.erudit.org/fr/revues/meta/2012-v57-n2-meta0432/1013949ar.pdf>.

Zhao, Michelle. 2014. Game Art Internationalization and Localization. Interview with Lillian Lee. URL: <http://www.lai.com/blog/?p=612>.

Anexo 1: Corpus lingüístico

Tabla 9. Traducción del nombre del videojuego y sus expansiones

	Inglés	Español	Chino	Traducción literal	Técnica de traducción en español	Técnica de traducción en chino
1	<i>World of Warcraft</i>	<i>World of Warcraft</i>		Mundo de bestias mágicas	No traducción	Creación discursiva
2	<i>Battle for Azeroth</i>	<i>Battle for Azeroth</i>		Luchar por la hegemonía de Azeroth	No traducción	Particularización
3	<i>Legion</i>	<i>Legion</i>		La Legión regresa	No traducción	Amplificación
4	<i>Warlords of Draenor</i>	<i>Warlords of Draenor</i>		Reyes de Draenor	No traducción	Particularización
5	<i>Mists of Pandaria</i>	<i>Mists of Pandaria</i>		El enigma de los hombres panda	No traducción	Creación discursiva
6	<i>Cataclysm</i>	<i>Cataclysm</i>		La ruptura de la tierra	No traducción	Descripción
7	<i>Wrath of the Lich King</i>	<i>Wrath of the Lich King</i>		La ira del rey de los demonios brujos	No traducción	Traducción literal
8	<i>Burning Crusade</i>	<i>Burning Crusade</i>		La expedición ardiente	No traducción	Generalización

Tabla 10. Traducción de los nombres de clases

	Inglés	Español	Chino	Traducción literal	Técnica de traducción en español	Técnica de traducción en chino
1	Death Knight	Caballero de la Muerte		Caballero de la muerte	Traducción literal	Traducción literal
2	Demon Hunter	Cazador de demonios		Cazador de demonios	Traducción literal	Traducción literal
3	Druid	Druida		Druida (deluyi)	Traducción literal	Traducción literal
4	Hunter	Cazador		Cazador	Traducción literal	Traducción literal
5	Mage	Mago		Mago	Traducción literal	Traducción literal
6	Monk	Monje		Monje (budista) guerrero	Traducción literal	Amplificación
7	Paladin	Paladín		Caballero santo	Traducción literal	Descripción
8	Priest	Sacerdote		Sacerdote	Traducción literal	Traducción literal
9	Rogue	Pícaro		Sigiloso	Traducción literal	Particularización
10	Shaman	Chamán		Sacerdote chamán	Traducción literal	Amplificación
11	Warlock	Brujo		Brujo	Traducción literal	Traducción literal
12	Warrior	Guerrero		Soldado, guerrero	Traducción literal	Traducción literal

Tabla 11. Traducción de los nombres de facciones y razas

	Inglés	Español	Chino	Traducción literal	Técnica de traducción en español	Técnica de traducción en chino
1	Alliance	Alianza		Alianza, coalición	Traducción literal	Traducción literal
2	Horde	Horda		Tribu	Traducción literal	Particularización
3	Draenei	Draenei		Draenei (delaini)	No traducción	No traducción

4	Dwarf	Enano		Enano, persona baja	Traducción literal	Traducción literal
5	Gnome	Gnomo		Enano, pigmeo	Traducción literal	Traducción literal
6	Human	Humano		Humano	Traducción literal	Traducción literal
7	Night Elf	Elfo de la noche		Elfo de la noche oscura	Traducción literal	Amplificación
8	Pandaren	Pandaren		Persona panda	No traducción	Descripción
9	Worgen	Huargen		Persona lobo	No traducción	Descripción
10	Blood Elf	Elfo de sangre		Elfo de sangre	Traducción literal	Traducción literal
11	Undead	No-muerto		Espectro/Fantasma	Traducción literal	Generalización
12	Goblin	Goblin		Espíritu de tierra	No traducción	Descripción
13	Orc	Orco		Persona bestia	Traducción literal	Descripción
14	Tauren	Tauren		Persona con cabeza de toro	No traducción	Descripción
15	Troll	Trol		Demonio/Monstruo enorme	Traducción literal	Descripción

Tabla 12. Traducción de topónimos

	Inglés	Español	Chino	Traducción literal	Técnica de traducción en español	Técnica de traducción en chino
1	Azeroth	Azeroth		Azeroth (Aizelasi)	No traducción	No traducción
2	Kalimdor	Kalimdor		Kalimdor (Kalimduo)	No traducción	No traducción
3	Eastern Kingdoms	Reinos del Este		Reinos del Este	Traducción literal	Traducción literal
4	Northrend	Rasganorte		Northrend (Nuosende)	Traducción literal	No traducción
5	Pandaria	Pandaria		Pandaria (Pandaliya)	No traducción	No traducción
6	Broken Isles	Islas Abruptas		Islas Rotas	Particularización	Traducción literal
7	Outland	Terrallende		Tierra exterior	Traducción literal	Traducción literal
8	Draenor	Draenor		Draenor (Delanuo)	No traducción	No traducción

9	The Great Sea	Mare Magnum		Mar infinito	Adaptación	Particularización
10	The Forbidding Sea	Mar Adusto		Mar tabú o prohibido	Particularización	Traducción literal
11	The Veiled Sea	Mar de la Bruma		Mar de la niebla espesa	Transposición	Amplificació
12	The Maelstrom	La Vorágine		Gran remolino o vórtice	Traducción literal	Amplificación
13	Deephholm	Infralar		Continente de las piedras profundas	Creación discursiva	Descripción
14	The Lost Isles	Las Islas Perdidas		Islas perdidas	Traducción literal	Traducción literal
15	Kezan	Kezan		Kezan (Kezan)	No traducción	No traducción
16	Netherstorm	Tormenta Abisal		Tormenta de viento del vacío	Traducción literal	Amplificación
17	Blade's Edge Mountains	Montañas Filospada		Montañas filo de cuchillo	Particularización	Particularización
18	Zangarmarsh	Marisma de Zangar		Pantano de Zangar (Zanjia)	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción
19	Hellfire Peninsula	Península del Fuego Infernal		Península del Fuego Infernal	Traducción literal	Traducción literal
20	Nagrand	Nagrand		Nagrand (Nagelan)	No traducción	No traducción
21	Terokkar Forest	Bosque de Terokkar		Bosque de Terokkar (Tailuoka)	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción
22	Shadowmoon Valley	Valle Sombraluna		Valle de la luna sombría	Traducción literal	Traducción literal
23	Borean Tundra	Tundra Boreal		Tundra del viento del norte	Traducción literal	Amplificación
24	Sholazar Basin	Cuenca de Sholazar		Cuenca de Sholazar (Suolazha)	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción
25	Wintergrasp	Conquista del Invierno		Lago del agarre del invierno	Particularización	Amplificación
26	Icecrown	Corona de Hielo		Glaciar de la corona de hielo	Traducción literal	Amplificación

27	Storm Peaks	Cumbres Tormentosas		Precipicios de la tormenta de viento	Traducción literal	Amplificación
28	Crystalsong	Canto de Cristal		Bosque de la canción de cristal	Traducción literal	Amplificación
29	Dragonblight	Cementerio de Dragones		Tierra salvaje de los huesos de dragón	Descripción	Descripción
30	Zul'Drak	Zul'Drak		Zul'Drak (Zudake)	No traducción	No traducción
31	Grizzly Hills	Colinas Pardas		Colinas de los osos grises	Traducción literal	Traducción literal
32	Howling Fjord	Fiordo Aquilonal		Fiordo del viento aullante	Creación discursiva	Amplificación
33	Kun-Lai Summit	Cima Kun-Lai		Montaña Kun Lai	Traducción literal No traducción	Generalización No traducción
34	The Jade Forest	El Bosque de Jade		Bosque de Jade	Traducción literal	Traducción literal
35	Vale of Eternal Blossoms	Valle de la Flor Eterna		Valle esplendoroso	Traducción literal	Generalización
36	Townlong Steppes	Estepas de Tong Long		Meseta de Tang Lang (mantis)	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción
37	Dread Wastes	Desierto del Pavor		Tierra abandonada del miedo	Particularización	Traducción literal
38	Valley of the Four Winds	Valle de los Cuatro Vientos		Valle de los cuatro vientos	Traducción literal	Traducción literal
39	Krasarang Wilds	Espesura Krasarang		Selva Krasarang (Kasanglang)	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción
40	Frostfire Ridge	Cresta Fuego Glacial		Sierra del fuego de escarcha	Traducción literal	Traducción literal
41	Gorgrond	Gorgrond		Gorgrond (Ge'erlongde)	No traducción	No traducción
42	Tanaan Jungle	Selva de Tanaan		Selva Tanaan (Tana'an)	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción
43	Ashran	Ashran		Ashran (Ashilan)	No traducción	No traducción
44	Talador	Talador		Talador (Taladuo)	No traducción	No traducción

45	Barrier Sea	Mar Barrera		Mar que separa	Traducción literal	Descripción
46	Zangar Sea	Mar de Zangar		Mar de Zangar (Zanjia)	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción
47	Spires of Arak	Cumbres de Arak		Bosque de picos de Arak (Alanka)	Traducción literal No traducción	Amplificación No traducción
48	Nagrand	Nagrand		Nagrand (Nagelan)	No traducción	No traducción
49	Argus	Argus		Argus (Agusi)	No traducción	No traducción
50	Highmountain	Monte Alto		Cima suprema	Traducción literal	Particularización
51	Stormheim	Tormenheim		Fiordo de tormenta de viento	Creación discursiva	Amplificación
52	Suramar	Suramar		Suramar (Sulama)	No traducción	No traducción
53	Val'Sharah	Val'Sharah		Val'Sharah (Wa'ershala)	No traducción	No traducción
54	Azsuna	Azsuna		Azsuna (Asuna)	No traducción	No traducción
55	The Broken Shore	Costa Abrupta		Costa rota	Particularización	Traducción literal
56	Twilight Highlands	Tierras Altas Crepusculares		Tierra alta de luz del crepúsculo	Traducción literal	Amplificación
57	Kelp'thar Forest	Bosque Kelp'thar		Bosque de Kelp'thar (ke'erpusa)	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción
58	Abyssal Depths	Profundidades Abisales		Profundidad marina sin fondo	Traducción literal	Descripción
59	Shimmering Expanse	Extensión Bruñida		Lecho marino de luz brillante	Traducción literal	Descripción
60	Vashj'ir	Vashj'ir		Vashj'ir (Wasiqi'er)	No traducción	No traducción
61	Isle of Quel'Danas	Isla de Quel'Danas		Isla de Quel'Danas (Kui'erdanasi)	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción

62	Plaguelands: The Scarlet Enclave	Tierras de la Peste: El Enclave Escarlata		Tierra de la peste oriental: Dominio del color de la sangre	Traducción literal	Amplificación
63	Blackrock Mountain	Montaña Roca Negra		Montaña Roca Negra	Traducción literal	Traducción literal
64	Deadwind Pass	Paso de la Muerte		Paso estrecho del viento en contra	Reducción	Amplificación
65	Badlands	Tierras Inhóspitas		Tierra estéril	Particularización	Particularización
66	Blasted Lands	Las Tierras Devastadas		Tierra maldita	Traducción literal	Creación discursiva
67	Searing Gorge	La Garganta de Fuego		Garganta abrasadora	Particularización	Traducción literal
68	Burning Steppes	Las Estepas Ardientes		Llanura ardiente	Traducción literal	Generalización
69	Eastern Plaguelands	Tierras de la Peste del Este		Tierra de la peste oriental	Traducción literal	Traducción literal
70	Swamp of Sorrows	Pantano de las Penas		Pantano de la tristeza	Traducción literal	Traducción literal
71	Western Plaguelands	Tierras de la Peste del Oeste		Tierra de la peste occidental	Traducción literal	Traducción literal
72	The Cape of Stranglethorn	El Cabo de Tuercespina		Cabo del valle de las espinas	Traducción literal Generalización	Descripción
73	The Hinterlands	Tierras del Interior		Hinterland (Xintelan)	Traducción literal	No traducción
74	Stranglethorn Vale	Vega de Tuercespina		Valle de las espinas	Particularización Generalización	Descripción
75	Wetlands	Los Humedales		Humedal	Traducción literal	Traducción literal
76	Arathi Highlands	Tierras Altas de Arathi		Tierra alta de Arathi (Alaxi)	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción
77	Northern Stranglehorn	Norte de la Vega de Tuercespina		Valle de las espinas del norte	Amplificación Generalización	Amplificación Descripción

78	Alterac Mountains	Montañas de Alterac		Sierra de Alterac (Aotelanke)	Traducción literal No traducción	Particularización No traducción
79	Duskwood	Bosque del Ocaso		Bosque del ocaso	Traducción literal	Traducción literal
80	Redridge Mountains	Montañas Crestagrana		Montañas de la cresta roja	Particularización	Traducción literal
81	Hillsbrad Foothills	Laderas de Trabalomas		Colina de Hillsbrad (Xi'ersibulaide)	Creación discursiva	Generalización No traducción
82	Ruins of Gilneas	Ruinas de Gilneas		Ruinas de Gilneas (Ji'ernisi)	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción
83	Westfall	Páramos de Poniente		Tierra salvaje occidental	Creación discursiva	Creación discursiva
84	Loch Modan	Loch Modan		Loch Modan (Luoke Modan)	No traducción	No traducción
85	Silverpine Forest	Bosque de los Argéteos		Bosque de los pinos de plata	Reducción	Traducción literal
86	Ghostlands	Tierras Fantasma		Tierra de fantasmas	Traducción literal	Traducción literal
87	Deeprun Tram	Tranvía Subterráneo		Metro del camino de rocas	Descripción	Descripción
88	Dun Morogh	Dun Morogh		Dun Morogh (Dan Moluo)	No traducción	No traducción
89	Gilneas City	Ciudad de Gilneas		Ciudad de Gilneas (Ji'ernisi)	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción
90	Coldridge Valley	Valle de Crestanevada		Valle de las montañas de la sierra de invierno	Particularización	Amplificación
91	Elwynn Forest	Bosque de Elwynn		Bosque de Elwynn (Ai'erwen)	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción
92	Northshire	Villanorte		Prefectura del norte	Adaptación	Adaptación
93	New Tinkertown	Nueva Ciudad Manitas		Nueva ciudad de los artesanos	Traducción literal	Traducción literal
94	Eversong Woods	Bosque Canción Eterna		Bosque de la canción eterna	Traducción literal	Traducción literal

95	Deathknell	Camposanto		Ciudad del toque de difuntos	Creación discursiva	Amplificación
96	Sunstrider Isle	Isla del Caminante del Sol		Isla que persigue al sol	Generalización	Particularización
97	Tirisfal Glades	Claros de Tirisfal		Bosque de Tirisfal (Tiruisifa)	Traducción literal No traducción	Generalización No traducción
98	Gilneas	Gilneas		Gilneas (Ji'ernisi)	No traducción	No traducción
99	Molten Front	Frente de Magma		Frente del fuego que derrite	Descripción	Amplificación
100	Uldum	Uldum		Uldum (Aodanm)	No traducción	No traducción
101	Mount Hyjal	Monte Hyjal		Montaña Hyjal (Haijia'er)	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción
102	Thousand Needles	Las Mil Agujas		Bosque de rocas de las mil agujas	Traducción literal	Amplificación
103	Tanaris	Tanaris		Tanaris (Tanalisi)	No traducción	No traducción
104	Silithus	Silithus		Silithus (Xilisusi)	No traducción	No traducción
105	Winterspring	Cuna del Invierno		Valle de las fuentes del invierno	Particularización	Amplificación
106	Un'Goro Crater	Cráter de Un'Goro		Cráter de Un'Goro (Angeluo)	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción
107	Felwood	Frondevil		Bosque Fel (Feiwude)	Particularización	Traducción literal No traducción
108	Feralas	Feralas		Feralas (Feilasi)	No traducción	No traducción
109	Dustwallow Marsh	Marjal Revolcafango		Pantano de polvo y barro	Creación discursiva	Descripción
110	Desolace	Desolace		Tierra desolada	No traducción	Descripción
111	Southern Barrens	Los Baldíos del Sur		Tierra estéril del sur	Traducción literal	Descripción
112	Stonetalon Mountains	Sierra Espolón		Sierra garra de piedra	Reducción Particularización	Particularización
113	Ashenvale	Vallefresno		Valle de ceniza	Traducción literal	Traducción literal

114	Darkshore	Costa Oscura		Costa negra	Traducción literal	Particularización
115	Bloodmyst Isle	Isla Bruma de Sangre		Isla de sangre misteriosa	Traducción literal	Descripción
116	Azshara	Azshara		Azshara (Asala)	No traducción	No traducción
117	Northern Barrens	Los Baldíos del Norte		Tierra estéril del norte	Traducción literal	Descripción
118	Bilgewater Harbor	Muelle Pantoque		Puerto del agua oxidada	Creación discursiva	Particularización
119	Moonglade	Claro de la Luna		Bosque de luz de luna	Traducción literal	Generalización Amplificación
120	Shadowglen	Cañada Umbría		Valle de la sombra apartado	Traducción literal	Amplificación
121	Ammen Vale	Valle Ammen		Valle Ammen (Aimen)	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción
122	Teldrassil	Teldrassil		Teldrassil (Tedaxi'er)	No traducción	No traducción
123	Echo Isles	Islas del Eco		Islas del eco	Traducción literal	Traducción literal
124	Camp Narache	Campamento Narache		Campamento Narache (Nalaqi)	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción
125	Mulgore	Mulgore		Mulgore (Mogaolei)	No traducción	No traducción
126	Valley of Trials	Valle de los Retos		Valle del refinamiento (normalmente se refiere a refinar metales con fuego)	Generalización	Particularización
127	Durotar	Durotar		Durotar (Dulongta'er)	No traducción	No traducción
128	Azuremyst Isle	Isla Bruma Azur		Isla azul misteriosa	Traducción literal	Descripción

Tabla 13. Traducción de los nombres de personajes no jugables y enemigos

	Inglés	Español	Chino	Traducción literal	Técnica de traducción en español	Técnica de traducción en chino
1	Kaltunk	Kaltunk		Kaltunk (Ka'ertuke)	No traducción	No traducción
2	Gornek	Gornek		Gornek (Gaoneike)	No traducción	No traducción
3	Mottled boar	Jabalí jaspeado		Jabalí con manchas variadas	Traducción literal	Descripción
4	Galgar	Galgar		Galgar (Gejia'er)	No traducción	No traducción
5	Dung Beetle	Escarabajo pelotero		Escarabajo pelotero	Traducción literal	Traducción literal
6	Scorpid Worker	Escorpión obrero		Escorpión	Traducción literal	Reducción
7	Hare	Liebre		Liebre	Traducción literal	Traducción literal
8	Creepy Crawly	Sabandija espeluznante		Reptador terrible	Particularización	Traducción literal
9	Foreman Thazz'ril	Supervisor Thazz'ril		Supervisor Thazz'ril (Tazili'er)	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción
10	Adder	Víboris		Víbora	Creación discursiva	Traducción literal
11	Hana'zua	Hana'zua		Hana'zua (Hanazu)	No traducción	No traducción
12	Sarkoth	Sarkoth		Sarkoth (Sakesi)	No traducción	No traducción
13	Vile Familiar	Familiar vil		Espíritu malvado inferior	Traducción literal	Descripción
14	Zureetha Fargaze	Zureetha Vistalonga		Zureetha (Zuleisa)	Creación discursiva No traducción	No traducción Reducción
15	Felstalker	Acechador vil		Cazador infernal	Traducción literal	Particularización
16	Yarrog Baneshadow	Yarrog Sombrarruina	×	Yarrog (Yaluoge) Sombra Espina	No traducción Creación discursiva	No traducción Creación discursiva
17	Huklah	Huklah		Huklah (Hakela'en)	No traducción	No traducción

18	Kzan Thornslash	Kzan Trallafusta	x	Kzan (Kezan) Rama de Árbol Casto	Creación discursiva No traducción	Particularización No traducción
19	Rarc	Rarc		Rarc (Lake)	No traducción	No traducción
20	Northwatch Scout	Explorador del Fuerte del Norte		Explorador del Fuerte Militar del Norte	Traducción literal	Amplificación

Tabla 14. Traducción de los títulos de misiones

	Inglés	Español	Chino	Traducción literal	Técnica de traducción en español	Técnica de traducción en chino
1	Your place in the world	Tu lugar en el mundo		Tu lugar	Traducción literal	Reducción
2	Cutting teeth	Dientes afilados		Frase hecha. Se refiere a alguien con gran potencial cuyas habilidades incipientes se ponen de manifiesto en las pequeñas tareas que realiza al comenzar.	Traducción literal	Adaptación
3	Invaders in Our Home	Invasores en nuestro hogar		Invasores del hogar	Traducción literal	Traducción literal
4	Galgar's Cactus Apple Surprise	Sorpresa de manzanas de cactus de Galgar		Fruto refrescante de Galgar	Traducción literal	Generalización
5	Sting of the Scorpion	Aguijón de escorpión		Cola de escorpión obrero	Traducción literal	Amplificación
6	Lazy Peons	Peones vagos		Trabajadores vagos	Traducción literal	Traducción literal

7	Sarkoth	Sarkoth		Sarkoth (Sakesi)	No traducción	No traducción
8	Vile Familiars	Familiares viles		Espíritus malvados inferiores	Traducción literal	Descripción
9	Back to the Den	De vuelta a El Cubil		Volver a la gran madriguera	Traducción literal	Descripción
10	Burning Blade Medallion	El medallón del clan Filo Ardiente		Medalla del Filo de Fuego	Amplificación	Particularización
11	Thazz'ril's Pick	Pico de Thazz'ril		Pico de Thazz'ril	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción

Tabla 15. Traducción de las instrucciones de las misiones

	Inglés	Español	Chino	Traducción literal	Técnica de traducción en español	Técnica de traducción en chino
1	Finally, you are of age, <name>... of age to battle in the name of the Horde.	Por fin ha llegado el momento, <name>... el momento de que combatas en nombre de la Horda.	<name>	Por fin eres mayor de edad, <name>... es decir, edad para entrar en el campo de batalla en nombre de la Horda.	Generalización	Amplificación
2	To conquer for the glory of the Warchief.	Conquistarás por la gloria de nuestro Jefe de Guerra.		Sal de expedición por el honor del jefe de tribu.	Traducción literal	Generalización

3	No doubt you wish to find a great dragon or demon and strangle it with your bare hands, but perhaps it would be wise to start on something less... dangerous.	Supongo que estarás deseando encontrar un dragón o un demonio enorme para estrangularlo con las manos, pero quizás sería más inteligente empezar por algo menos... peligroso.		No hay duda de que estás impaciente y quieres enfrentarte a un dragón o demonio con las manos rojas y los puños vacíos (con las manos y sin armas), pero quizá sea mejor empezar por una cuestión que no sea tan... peligrosa.	Traducción literal	Adaptación
4	Report to Gornek, he should be able to assign a task better suited to a young <class>.	Busca a Gornek. Él podrá asignarte una tarea adecuada para ti, joven <class>.	<class>	Ve a buscar a Gornek, debería tener una tarea adecuada para asignar a un joven <class>.	Generalización	Generalización
5	You will find him seated at the fire behind me.	Lo encontrarás sentado junto al fuego que hay detrás de mí.		Está sentado al lado del fuego detrás de mí.	Traducción literal	Traducción literal
6	The first order of business will be to put a little strength in your backbone.	El primer punto del día será fortalecer un poco tu espalda.		La primera tarea será seguir poner a prueba tu fuerza.	Descripción	Descripción
7	I could send you out to the Barrens to hunt kodo, but well, in all honesty, you're more useful to us alive than dead.	Te podría enviar a Los Baldíos, a cazar kodos, pero, sinceramente, nos eres más útil vivo que muerto.		Para empezar puedo enviarte a los Baldíos a cazar bestias kodo, sin embargo, sinceramente, eres más útil vivo que muerto para nosotros.	Traducción literal	Amplificación

8	I believe you'll be of more use to us slaughtering the boars you'll find in the farms to the north and northeast of here.	Creo que nos serás de más utilidad matando a los jabalíes que hay en las granjas del norte y el noreste.		Creo que, si vas a matar a los jabalíes jaspeados de las granjas del norte y el noreste, para nosotros serás más valioso.	Traducción literal	Amplificación
9	You're not just another grunt - you seem to be a serious <class>.	No eres simplemente un bruto, pareces un <class> serio.	<class>	No eres un soldado de a pie corriente, parece que eres un <class> muy concienzudo.	Generalización	Descripción
10	Try not to let the word out, since I don't want to cause a panic... but there have been reports of more humans nearby.	Procura que no corra la voz, no quiero que cunda el pánico... pero nos han llegado informes de la presencia de más humanos en las inmediaciones.		Lo mejor será que no lo hagas público, porque no quiero causar pánico... Hay informes que dicen que hay más actividad humana en los alrededores.	Adaptación	Amplificación
11	This is an egregious betrayal of the peace that we negotiated with that miserable Jaina Proudmoore!	¡Esto viola claramente la paz que habíamos negociado con esa miserable de Jaina Valiente!	x	¡Esto es violar desvergonzadamente el acuerdo de paz que firmamos con aquella despreciable, Jaina Proudmoore!	Transposición	Transposición
12	We can't allow humans here in Durotar, and especially not here in the Valley.	No podemos permitir que los humanos entren aquí, en Durotar, y menos en el Valle.		No podemos permitir a los humanos poner pie en Durotar, especialmente en el Valle de los Retos.	Traducción literal	Amplificación

13	You will find them to the south. Slay them quickly, before their numbers increase any more.	Los encontrarás al sur. Mátalos rápido, antes de que su número crezca aún más.		Los puedes encontrar al sur. Date prisa y ve a matarlos, para impedir que ellos, los humanos, sean cada vez más.	Traducción literal	Amplificación
14	It sure gets hot out here in the Valley of Trials.	Hace calor ahí fuera, en el Valle de los Retos.		Aquí, en el Valle de los Retos, hace un calor para morir.	Traducción literal	Amplificación
15	If only I had some cactus apples, I could make my famous cactus apple surprise!	¡Si al menos tuviera algunas manzanas de cactus podría hacer mi famosa sorpresa de manzana de cactus!		¡Si tuviera frutos de cactus, entonces podría hacer un poco de fruto refrescante para comer!	Traducción literal	Amplificación
16	Nothing cools you off faster than a piece of that delicious treat.	Nada es tan refrescante como un bocado de ese manjar.		No hay nada dulce y que combata el calor como los frutos refrescantes.	Reducción	Amplificación
17	If you bring me 6 cactus apples, I'll make you a few portions of cactus apple surprise to take with you on your adventures.	Si me traes 6 manzanas de cactus te prepararé unas porciones de sorpresa de manzana de cactus para que las lleves a tus aventuras.	6	Solo tienes que traerme 6 frutos de cactus, y entonces te ayudaré a hacer algunos frutos refrescantes.	Traducción literal	Reducción

18	If you're interested, you can find cactus apples growing near the cactus plants around here.	Si estás interesado, encontrarás manzanas de cactus junto a las plantas de cactus que crecen en los alrededores.		Si te interesa, ve a los alrededores de aquí, busca cactus y recoge sus frutos.	Traducción literal	Reducción
19	I must send you back into the fields again, <class>.	Tengo que enviarte al campo de nuevo, <class>.	<class>	Necesito enviarte otra vez a la naturaleza, <class>.	Traducción literal	Traducción literal
20	You will find large numbers of scorpids northwest of here. Bring me eight of their tails.	Encontrarás un gran número de escorpídos al noroeste de aquí. Tráeme ocho de sus colas.		Al noroeste de aquí hay muchos escorpiones activos, ve y tráeme ocho colas de escorpión.	Traducción literal	Amplificación
21	The antidote for their sting is actually made from venom extracted from their stingers.	De hecho, el antídoto para su picadura se hace con veneno extraído de sus agujones.		De hecho, el agujón de su cola es un material importante para hacer el antídoto, el antídoto se extrae de los agujones.	Traducción literal	Amplificación
22	We keep large quantities of antidote for scorpion venom on hand to heal young bloods just like you...	Solemos tener a mano grandes cantidades de antídoto para veneno de escorpión para sanar a jóvenes como tú...		Necesitamos preparar mucho antídoto para evitar que estos nuevos reclutas como tú sean dañados por el veneno de escorpión...	Reducción	Descripción

23	But I'm sure you won't be needing any of that, will you?	Pero seguro que no te hará falta, ¿verdad?		Pero estoy seguro de que no necesitarás este tipo de juguete, ¿cierto?	Traducción literal	Particularización
24	Cursed peons! They work hard gathering lumber from the trees of the valley, but they're always taking naps!	¡Malditos peones! Trabajan muy duro recogiendo madera de los árboles del valle, ¡pero siempre se están echando siestas!		¡Malditos trabajadores! ¡Les digo que talen madera en el Valle, pero siempre clavan una aguja cuando ven un hueco (aprovechan siempre que pueden) para dormir!	Traducción literal	Adaptación
25	I need someone to help keep the peons in line.	Necesito a alguien que me ayude a mantener firmes a esos peones.		Necesito buscar a alguien que me ayude a ir a despertarlos.	Descripción	Descripción
26	You look like the right <race> for my task. Here, you take this blackjack and use it on any lazy peons you find sleeping on the job.	Pareces el <race> adecuado para esta tarea. Toma, coge esta cachiporra y utilízala con los perezosos peones que encontrarás durmiendo por ahí durante el trabajo.	<race>	Parece que eres un <race> muy adecuado para esta mala situación. Toma, cogiendo este bastón, cuando veas a un trabajador durmiendo y holgazaneando en el trabajo, entonces despiértalo de un golpe.	Traducción literal	Amplificación
27	A good smack will get them right back to work! Return the blackjack when you're done.	¡Un buen golpe y volverán al trabajo! Devuélveme la cachiporra cuando hayas terminado.		¡Solo tienes que golpearlos con firmeza y entonces podrás hacer que vuelvan a trabajar obedientemente! No te olvides de devolverme el bastón.	Reducción	Amplificación

28	Look for them underneath the trees in the valley. Lousy slacking peons...	Búscalos bajo los árboles, en el valle. Qué vagos y flojos son estos peones...		Ve debajo de las sombras de los árboles del Valle a buscarlos. Estos malditos vagos...	Traducción literal	Particularización
29	<class>! I thought I would die out here with none to know of it.	¡<class>! Creía que iba a morir ahí fuera sin que nadie se enterara.	<class>	¡<class>! ¡Casi muero en este lugar terrible sin que los dioses ni los fantasmas lo sepan!	Traducción literal	Adaptación
30	While I was hunting the scorpids of the Valley, I came across a particularly vicious-looking one.	Cuando estaba cazando los escórpidos del valle me crucé con uno que tenía un aspecto especialmente atroz.		Cuando cazaba escorpiones en el Valle, de repente vi un escorpión que parecía especialmente fiero.	Traducción literal	Amplificación
31	Hurling myself at it, I managed to inflict a massive blow to its claw before it closed around my leg.	Me lancé contra él y conseguí asestarle un enorme golpe antes de que se enrollara en mi pierna.		Inmediatamente decidí convertirlo en mi presa, y planeé, antes de que me agarrara con sus pinzas en la pierna, golpearlo con fuerza y rápidamente.	Traducción literal	Amplificación
32	I wasn't ready for its stinger though, and it sliced down and into my chest, cutting into my flesh and letting my blood out.	Pero no estaba listo para su aguijón, y consiguió deslizarse en mi peto, desgarrando y penetrando en mi piel y derramando mi sangre.		Pero olvidé que aún tenía un aguijón, el aguijón penetró fieramente, inmediatamente penetró mi pecho.	Amplificación	Reducción

33	Please, you must kill the scorpion for me! My honor must be upheld!	Por favor, ¡debes matar a ese escorpión! ¡Hay que defender mi honor!		¡Te lo ruego, debes llevar a cabo mi venganza! ¡Solo de este modo podré conservar mi honor!	Traducción literal	Generalización
34	I fought it up on the plateau to the south.	Combatí con él en la meseta que está al Sur.		Me lo encontré en el altiplano que está al sur.	Traducción literal	Traducción literal
35	I trust the Valley of Trials will teach you much, young <class>.	Estoy segura de que aprenderás mucho en el Valle de los Retos, joven <class>.	<class>	Creo que en el Valle de los Retos aprenderás muchas cosas, joven <class>.	Modulación	Modulación
36	I was sent to the Valley to guide you, but I have discovered a growing taint here...	Fui enviada al Valle para guiarte, pero aquí he descubierto una creciente corrupción...		Yo fui enviada a este Valle para orientaros y enseñaros, pero aquí he descubierto un aire corrupto que no para de crecer...	Traducción literal	Amplificación
37	One of the Burning Blade - a foul, demon-worshipping cult - has made camp here in the Valley of Trials.	Un miembro del Filo Ardiente, un abominable culto adorador de demonios, tiene un aquelarre aquí mismo, en el Valle de los Retos.		Un miembro de la secta Filo de Fuego, que es una secta malvada que adora a los demonios, se ha colado en el Valle de los Retos,	Particularización	Generalización

38	He skulks in a cave to the north, and his vile familiars have spilled from its mouth to cause havoc.	Se esconde en una cueva al Norte, y sus familiares viles se han esparcido desde la boca de la cueva sembrando el caos y la confusión.		se ha escondido en una cueva del norte, sus espíritus malvados inferiores no paran de salir de la cueva, en una parte grande de los alrededores están sembrando el caos.	Amplificación	Amplificación
39	As your first task against the Burning Blade, I bid you, defeat these familiars.	Como primera tarea contra el clan Filo Ardiente, quiero que derrotes a esos familiares.		Como tu primera tarea para extinguir el fuego, te ordeno que extingas a estos espíritus malvados inferiores.	Amplificación	Particularización
40	Slay many and, if you survive, return to me.	Aniquila a muchos y, si sobrevives, vuelve a verme.		Mata a tantos como puedas, si después de acabar de matarlos aún vives, entonces vuelve conmigo para informarme.	Traducción literal	Amplificación
41	Seeing the deed you have done for me steels my heart.	La hazaña que has hecho por mí llena de valor mi corazón.		Al ver que has hecho tanto y te has compadecido de un compañero sin que nos conozcamos, de repente vuelvo a ser fuerte.	Descripción	Amplificación
42	I cannot fall so easily! I must endure!	¡No puedo caer tan fácilmente! ¡Debo resistir!		¡De ningún modo puedo morir en este tipo de lugar tan fácilmente! ¡Debo seguir aguantando!	Traducción literal	Amplificación

43	But it remains that I cannot make the trek back to our settlement unassisted.	Pero lo cierto es que no puedo hacer el camino de vuelta a nuestro asentamiento sin ayuda.		Pero ahora aún no puedo volver al campamento solo.	Traducción literal	Traducción literal
44	Please, <name>, return and tell Gornek of my situation. Perhaps he can help me.	Por favor, <name>, vuelve e informa a Gornek de mi situación. Quizás él pueda ayudarme.	<name>	<name>, por favor, ayúdame otra vez, vuelve con Gornek e infórmalo de mi situación actual.	Traducción literal	Amplificación
45	Through my divinations, I see that an item of power - a medallion - hides deep within the Burning Blade Coven, guarded by beasts and black magic.	Mis adivinaciones me traen visiones de un objeto lleno de poder, un medallón, oculto en las profundidades del Aquelarre del Filo Ardiente y custodiado por bestias y magia negra.		A través de adivinaciones, he descubierto que en las profundidades del lugar de reunión del Filo Ardiente hay escondido un objeto que alberga un gran poder, una medalla, está custodiada por bestias salvajes y magia negra.	Modulación	Descripción
46	For too long these demon-worshippers have defiled our homelands.	Esos adoradores de demonios han mancillado nuestras tierras durante demasiado tiempo.		Esos tipos adoradores de demonios ya han contaminado nuestro hogar desde hace mucho tiempo.	Traducción literal	Amplificación
47	Cleanse the coven of its demonic taint by slaying the fel beasts and their leader. Return with this medallion as proof	Purifica el aquelarre de su corrupción demoníaca matando a esas bestias malignas y a su líder. Regresa con ese medallón como		Mata a esas bestias salvajes demoníacas y a su líder, purifica la contaminación demoníaca de la cueva. Trae esa medalla para tener éxito.	Traducción literal	Traducción literal

	of your deed.	prueba de tu éxito.				
48	Go, <name>. You will find the coven in a cave to the north.	Vete, <name>. Encontrarás el Aquelarre en una cueva al Norte.	<name>	Ve, <name>. Puedes encontrar su lugar de reunión en una cueva que está al norte.	Traducción literal	Generalización
49	<name>, you are a dependable <race>. Can I count on you for another task?	<name>, eres un <race> de confianza. ¿Puedo contar contigo para otra tarea?	<name> <race>	<name>, eres un <race> fiable. ¿Puedo encargarte otra tarea?	Traducción literal	Traducción literal
50	Some time ago I was surveying the cave to the north for minerals, and I left my favorite pick behind.	Hace algún tiempo estaba inspeccionando la cueva del Norte en busca de minerales y olvidé allí mi pico favorito.		Hace poco, cuando estaba extrayendo minerales en una cueva que hay al norte, me olvidé sin cuidado mi pico favorito.	Traducción literal	Amplificación
51	When I later returned to retrieve it I found the cave was filled with vicious beasts!	¡Pero cuando volví a recuperarlo descubrí que la cueva estaba plagada de despiadadas criaturas!		¡Pero después, cuando volví a buscarlo, descubrí que la cueva estaba plagada de bestias malignas!	Traducción literal	Traducción literal
52	Will you go into the cave, the Burning Blade Coven, and get my pick?	¿Irás a la cueva, el Aquelarre del Filo Ardiente, para recuperar mi pico?		Ve a la cueva en la que se reúnen los que se hacen llamar Filo de Fuego y ayúdame a recuperar mi pico, ¿vale?	Traducción literal	Amplificación
53	I left it in a chamber with waterfalls.	Lo dejé en una caverna con cascadas.		Lo puse en una cámara con una cascada.	Particularización	Traducción literal

54	My pick has a spell on it so you can see it in the dark, so you won't have to worry about finding it... just what's guarding it!	El pico tiene un hechizo que te permitirá verlo en la oscuridad, así que no tienes que preocuparte mucho por encontrarlo... ¡solo por lo que lo esté custodiando!		Mi pico tiene añadida una magia, también puedes verlo en la oscuridad, por eso no tienes que preocuparte por no encontrarlo... ¡Solo ten cuidado con esas bestias que lo custodian!	Traducción literal	Amplificación
----	--	---	--	---	--------------------	---------------

Tabla 16. Traducción de los nombres de monturas

	Inglés	Español	Chino	Traducción literal	Técnica de traducción en español	Técnica de traducción en chino
1	Arcanist's Manasaber	Sable de maná de arcanista		Leopardo sable de magia de especialista de las artes oscuras	Traducción literal	Descripción
2	Azure Cloud Serpent	Dragón nimbo azul		Dragón que gira en el aire en lo alto de las nubes azul oscuro	Particularización	Amplificación
3	Azure Netherwing Drake	Draco Ala Abisal azul		Dragón joven de ala espiritual cian	Traducción literal	Descripción
4	Battlelord's Bloodthirsty War Wym	Vermis de guerra sanguinaria de los Señores de la batalla		Dragón de guerra sediento de sangre del señor de la guerra	Traducción literal	Generalización
5	Bone-White Primal Raptor	Raptor primigenio albino		Dragón rápido y violento primitivo blanco	Traducción literal	Amplificación

6	Brilliant Direbeak	Picoterrible luminoso		Dragón de boca terrible y plumas de fuego	Traducción literal	Amplificación
7	Cobalt Netherwing Drake	Draco Ala Abisal cobalto		Dragón joven de ala espiritual azul	Traducción literal	Descripción
8	Crimson Deathcharger	Destrero de la muerte carmesí		Caballo de guerra de la muerte de color de sangre	Particularización	Generalización
9	Golden Cloud Serpent	Dragón nimbo dorado		Dragón que gira en el aire en lo alto de las nubes dorado	Particularización	Amplificación
10	Grand Wyvern	Gran dracoleón		Dragón volador de dos patas magnífico	Creación discursiva	Descripción
11	Grove Warden	Celador de arboleda		Guardián del bosque	Traducción literal	Traducción literal
12	Jade Cloud Serpent	Dragón nimbo de jade		Dragón que gira en el aire en lo alto de las nubes verde jade	Particularización	Amplificación
13	Llothien Prowler	Merodeador de Llothien		Merodeador de Llothien	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción
14	Mudback Riverbeast	Bestia fluvial Lomobarro		Bestia de agua dulce de espalda de barro	Traducción literal	Generalización
15	Onyx Cloud Serpent	Dragón nimbo ónice		Dragón que gira en el aire en lo alto de las nubes ágata	Particularización	Amplificación
16	Onyx Netherwing Drake	Draco Ala Abisal ónice		Dragón joven de ala espiritual negro	Traducción literal	Amplificación
17	Predatory Bloodgazer	Contemplasangre depredador		Dragón ojo de sangre depredador	Traducción literal	Amplificación

18	Purple Netherwing Drake	Draco Ala Abisal morado		Dragón joven de ala espiritual morado	Traducción literal	Amplificación
19	Snowfeather Hunter	Cazador Plumanívea		Dragón cazador de pluma de nieve	Traducción literal	Amplificación
20	Trained Meadowstomper	Pisallanuras adiestrado		Pisador de la pradera adiestrado	Traducción literal	Traducción literal
21	Trained Riverwallow	Vagorrió adiestrado		Bestia de agua dulce adiestrada	Traducción literal	Descripción
22	Trained Rocktusk	Rocamuella adiestrado		Jabalí diente de piedra adiestrado	Creación discursiva	Amplificación
23	Trained Silverpelt	Pelliplata adiestrado		Cabra talbuk (tabu) de crin de plata adiestrada	Traducción literal	Amplificación
24	Trained Snarler	Gruñidor adiestrado		Lobo aullador adiestrado	Traducción literal	Amplificación
25	Venomhide Ravasaur	Ravasaurio Pellejo Venenoso		Dragón saqueador violento de piel venenosa	Traducción literal	Descripción
26	Veridian Netherwing Drake	Draco Ala Abisal veridiana		Dragón joven de ala espiritual verde	Traducción literal	Amplificación
27	Violet Netherwing Drake	Draco Ala Abisal violeta		Dragón joven de ala espiritual rojo	Traducción literal	Amplificación
28	Violet Spellwing	Alahechizo violeta		Cuervo de ala mágica violeta	Traducción literal	Amplificación
29	Viridian Sharptalon	Garfafilada veridiano		Dragón de garra afilada verde jade	Traducción literal	Amplificación

Tabla 17. Traducción de los nombres de habilidades

	Inglés	Español	Chino	Traducción literal	Técnica de traducción en español	Técnica de traducción en chino
1	Charge	Cargar		Cargar	Traducción literal	Traducción literal
2	Slam	Embate		Golpear	Traducción literal	Traducción literal
3	Victory Rush	Ataque de la Victoria		Frase hecha que significa estar en racha después de una victoria.	Generalización	Adaptación
4	Execute	Ejecutar		Decapitar	Traducción literal	Particularización
5	Mortal Strike	Golpe mortal		Golpe que causa la muerte	Traducción literal	Traducción literal
6	Taunt	Provocar		Provocar	Traducción literal	Traducción literal
7	Heroic Throw	Lanzamiento heroico		Lanzar heroicamente	Traducción literal	Traducción literal
8	Colossus Smash	Machaque colosal		Golpe de gigante	Traducción literal	Traducción literal
9	Cleave	Rajar		Cortar y partir	Particularización	Amplificación
10	Pummel	Zurrar		Boxeo	Traducción literal	Particularización
11	Heroic Leap	Salto heroico		Saltar heroicamente	Traducción literal	Traducción literal
12	Hamstring	Seccionar		Romper músculo	Particularización	Descripción
13	Tactician	Táctico		Especialista en táctica	Traducción literal	Descripción
14	Die by the Sword	Muerte a espada		Primera parte de una expresión en chino acerca de la importancia de una espada para su usuario	Transposición	Adaptación
15	Whirlwind	Torbellino		Corte torbellino	Traducción literal	Amplificación
16	Berserker Rage	Ira rabiosa		Ira violenta	Generalización	Generalización
17	Battle Cry	Grito de batalla		Rugido de guerra	Traducción literal	Particularización
18	Bladestorm	Filotormenta		Tormenta de viento de filos de espada	Traducción literal	Amplificación

19	Intimidating Shout	Grito intimidador		Rugido furioso que aterroriza	Traducción literal	Amplificación
20	Mastery: Colossal Might	Maestría: Poderío colosal		Dominar: Fuerza de gigante	Traducción literal	Traducción literal
21	Commanding Shout	Grito de orden		Rugido furioso de orden	Traducción literal	Amplificación

Tabla 18. Traducción de los nombres de objetos

	Inglés	Español	Chino	Traducción literal	Técnica de traducción en español	Técnica de traducción en chino
1	Bragger's Gauntlets	Guanteletes del fanfarroneador		Protector de manos del rey de la charlatanería	Traducción literal	Amplificación
2	Tough jerky	Cecina dura		Cecina dura	Traducción literal	Traducción literal
3	Chipped boar tusk	Colmillo de jabalí astillado		Diente afilado de jabalí desgastado	Traducción literal	Generalización
4	Hearth Defender Bracers	Brazales del defensor del corazón		Muñequera de protector del hogar	Traducción literal	Traducción literal
5	Hearthstone	Piedra de hogar		Piedra de hogar	Traducción literal	Traducción literal
6	Bug Juice	Zumo de bicho		Una botella de jugo de bicho	Traducción literal	Amplificación
7	Carapace Boots	Botas caparazón		Botas de caparazón	Traducción literal	Traducción literal
8	Cactus Apple	Manzana de cactus		Fruto de cactus	Traducción literal	Generalización
9	Cactus Apple Surprise	Sorpresa de manzana de cactus		Fruto refrescante	Traducción literal	Descripción
10	Scorpid Worker Tail	Cola de escorpión obrero		Cola de escorpión obrero	Traducción literal	Traducción literal

11	Severed Pincer	Pinza cortada		Pinza de escorpión	Traducción literal	Amplificación
12	Foreman's Blackjack	Porra de supervisor		Bastón de madera del supervisor	Traducción literal	Amplificación
13	Vile Jersey	Jersey vil		Mono malvado	Traducción literal	Creación discursiva
14	Sarkoth's Mangled Claw	Garra destrozada de Sarkoth		Garra de Sarkoth	Traducción literal	Reducción
15	Girdle of Honor	Faja de honor		Cinturón glorioso	Traducción literal	Generalización
16	Dusty Bag	Bolsa polvorienta		Bolsa manchada de polvo	Traducción literal	Amplificación
17	Ouster's Leggings	Leotardos de expulsion		Protector de piernas de expulsión	Traducción literal	Generalización
18	Thazz'ril's Pick	Pico de Thazz'ril		Pico de Thazz'ril	Traducción literal No traducción	Traducción literal No traducción
19	Shed Fur	Muda de pelo		Pelo caído	Transposición	Traducción literal
20	Rabbit's Foot	Pata de conejo		Pata de conejo de la suerte	Traducción literal	Amplificación
21	Burning Blade Medallion	Medallón del Filo Ardiente		Medalla del Filo de Fuego	Traducción literal	Particularización
22	Minor Healing Potion	Poción de sanación menor		Agua medicinal curativa básica	Traducción literal	Descripción
23	Small Red Pouch	Faltriquera roja pequeña		Bolsita roja	Particularización	Generalización
24	Tattered Cloth Vest	Jubón de paño andrajoso		Chaqueta de trapo	Creación discursiva	Reducción
25	Tattered Cloth Belt	Cinturón de paño andrajoso		Cinturón de trapo	Traducción literal	Reducción
26	Tattered Cloth Pants	Pantalones de paño andrajoso		Pantalón corto de trapo	Traducción literal	Reducción

27	Tattered Cloth Boots	Botas de paño andrajoso		Botas de guerra de trapo	Traducción literal	Reducción
28	Tattered Cloth Bracers	Brazales de paño andrajoso		Brazales de trapo	Traducción literal	Reducción
29	Tattered Cloth Gloves	Guantes de paño andrajoso		Guantes de trapo	Traducción literal	Reducción
30	Dirty Leather Vest	Jubón de cuero sucio		Chaqueta de piel sucia	Creación discursiva	Generalización
31	Dirty Leather Belt	Cinturón de cuero sucio		Cinturón de piel sucio	Traducción literal	Traducción literal
32	Dirty Leather Pants	Pantalones de cuero sucios		Pantalones de piel sucios	Traducción literal	Traducción literal
33	Dirty Leather Boots	Botas de cuero sucias		Botas de piel sucias	Traducción literal	Traducción literal
34	Dirty Leather Bracers	Brazales de cuero sucios		Brazales de piel sucios	Traducción literal	Traducción literal
35	Dirty Leather Gloves	Guantes de cuero sucios		Guantes de piel sucios	Traducción literal	Traducción literal
36	Shortsword	Espada corta		Espada de granjero	Traducción literal	Creación discursiva
37	Bastard Sword	Espada bastarda		Cuchillo de doble filo dañino	Traducción literal	Descripción
38	Hand Axe	Hacha de mano		Hacha de mano vieja	Traducción literal	Amplificación
39	Broad Axe	Hacha ancha		Hacha de hoja roma	Traducción literal	Descripción
40	Club	Garrote		Bastón corto	Traducción literal	Amplificación
41	Large Club	Garrote grande		Gran bastón de madera curvado	Traducción literal	Amplificación

42	Dirk	Puntilla		Daga sencilla	Creación discursiva	Amplificación
43	Short Staff	Bastón corto		Bastón estándar de aprendiz	Traducción literal	Descripción
44	Rusted Chain Vest	Jubón de anillas oxidado		Chaqueta de coraza de cadenas oxidadas	Creación discursiva	Amplificación
45	Rusted Chain Belt	Cinturón de anillas oxidado		Cinturón de coraza de cadenas oxidadas	Traducción literal	Amplificación
46	Rusted Chain Leggings	Leotardos de anillas oxidados		Pernera de coraza de cadenas oxidadas	Traducción literal	Amplificación
47	Rusted Chain Boots	Botas de anillas oxidadas		Botas de guerra de coraza de cadenas oxidadas	Traducción literal	Amplificación
48	Rusted Chain Bracers	Brazales de anillas oxidados		Brazales de coraza de cadenas oxidadas	Traducción literal	Amplificación
49	Rusted Chain Gloves	Guantes de anillas oxidados		Guantes de coraza de cadenas oxidadas	Traducción literal	Amplificación
50	Dented Buckler	Rodela abollada		Escudo redondo abollado	Traducción literal	Descripción
51	Large Wooden Shield	Escudo de madera grande		Escudo grande hecho de madera	Traducción literal	Traducción literal

Anexo 2: Datos cuantitativos del análisis comparativo

Tabla 19. Técnicas usadas en la traducción del nombre del videojuego y sus expansiones

	Amplificación	No traducción	Traducción literal	Descripción	Creación discursiva	Generalización	Particularización
Español	0	8	0	0	0	0	0
Chino	1	0	1	1	2	1	2

Tabla 20. Técnicas usadas en la traducción de los nombres de clases

	Amplificación	Traducción literal	Descripción	Particularización
Español	0	12	0	0
Chino	2	8	1	1

Tabla 21. Técnicas usadas en la traducción de los nombres de facciones y razas

	Amplificación	No traducción	Traducción literal	Descripción	Generalización	Particularización
Español	0	5	10	0	0	0
Chino	1	1	5	6	1	1

Tabla 22. Técnicas usadas en la traducción de topónimos

	Adapt.	Amplif.	No traducción	Traducción literal	Descrip.	Creación discursiva	General.	Particular.	Reduc.	Transp.
Español	2	1	49	67	3	8	5	14	3	1
Chino	1	21	52	45	15	2	6	10	0	0

Tabla 23. Técnicas usadas en la traducción de los nombres de personajes no jugables y enemigos

	Amplificación	No traducción	Traducción literal	Descripción	Creación discursiva	Particularización	Reducción
Español	0	11	8	0	4	1	0
Chino	1	11	5	2	1	2	2

Tabla 24. Técnicas usadas en la traducción de los títulos de misiones

	Adaptación	Amplificación	No traducción	Traducción literal	Descripción	Generalización	Particularización	Reducción
Español	0	1	2	9	0	0	0	0
Chino	1	1	2	3	2	1	1	1

Tabla 25. Técnicas usadas en la traducción de las instrucciones de las misiones

	Adapt.	Amplif.	Traducción literal	Descrip.	General.	Modul.	Particular.	Reduc.	Transp.
Español	1	3	36	3	3	2	2	3	1
Chino	3	25	8	5	5	1	3	3	1

Tabla 26. Técnicas usadas en la traducción de los nombres de monturas

	Amplificación	No traducción	Traducción literal	Descripción	Creación discursiva	Generalización	Particularización
Español	0	1	22	0	2	0	5
Chino	17	1	3	6	0	3	0

Tabla 27. Técnicas usadas en la traducción de los nombres de hechizos

	Adaptación	Amplificación	Traducción literal	Descripción	Generalización	Particularización	Transposición
Español	0	0	16	0	2	2	1
Chino	2	5	8	2	1	3	0

Tabla 28. Técnicas usadas en la traducción de los nombres de objetos

	Amplif.	No traducción	Traducción literal	Descrip.	Creación discursiva	General.	Particular.	Reduc.	Transp.
Español	0	1	45	0	4	0	1	0	1
Chino	16	1	13	6	2	6	1	7	0

