

Dentro del variado sector de los videojuegos, existe un tipo de videojuegos, los de contenido histórico, que podría contribuir a perfilar la hipótesis de Mangiron y O'Hagan (2006) de que los videojuegos confieren al traductor un grado de libertad para desviarse del texto original especialmente amplio. En el presente artículo se trata de demostrar cómo este tipo de videojuegos puede requerir por lo general más documentación que creatividad, debido al realismo de los productos, que limita la libertad del traductor. Las conclusiones del artículo, derivadas principalmente de ejemplos extraídos de la versión española del videojuego estadounidense *Age of Empires III*, sitúan a los videojuegos de contenido histórico junto con los basados en libros infantiles, en los que la libertad del traductor se ve limitada por el hecho de que la traducción esté condicionada por la traducción oficial de las obras literarias en las que los productos se basan (Bernal-Merino, 2009).

PALABRAS CLAVE: videojuegos, traducción, localización de *software*, historia, videojuegos de estrategia.

La traducción de videojuegos de contenido histórico, o documentarse para traducir historia

Translating Video Games with Historical Content, or Researching to Rewrite History

Within the varied sector of video games, there is one type of game, i.e. games with historical content, that could help refine the claim made by Mangiron and O'Hagan (2006) that video games give the translator a particularly high degree of freedom to stray from the source text. In the present article, I try to demonstrate that this type of game may generally require more research than creativity, due to the game's realism, which limits the translator's freedom. The article's conclusions, drawn primarily from examples taken from the Spanish version of the US game Age of Empires III, place games with historical content alongside those based on children's books, where the translator's freedom is limited by the fact that translation is conditioned by the official translation of the literary works the products are based on (Bernal-Merino, 2009).

KEY WORDS: video games, translation, software localisation, history, strategy video games.

INMACULADA SERÓN ORDÓÑEZ
Universidad Pablo de Olavide de Sevilla



INTRODUCCIÓN

El presente artículo se suma a un conjunto de publicaciones que en el último lustro han llamado la atención, dentro de la Traductología, sobre la traducción de videojuegos, y lo hace con el propósito de aportar datos sobre un tipo de videojuegos apenas explorado en tales publicaciones y que reviste especial interés tanto por las destacadas posibilidades de trabajo que ofrece a actuales y futuros traductores como por las particulares dificultades de traducción que plantea. Se trata de los videojuegos de contenido histórico.

A través de un estudio de caso, trataré de demostrar cómo estos productos de entretenimiento no confieren al traductor el grado de libertad para desviarse del texto original del que según Mangirón y O'Hagan (2006) gozan los traductores de videojuegos. En este sentido, el artículo se enmarca en la línea iniciada por Bernal Merino en su trabajo «Video games and children's books in translation» (2009), donde el investigador demuestra que en la traducción de videojuegos basados en libros infantiles los traductores no disfrutan de la carta blanca de la que gozan al traducir otros tipos de videojuegos.

En el estudio de caso se analiza la traducción al español de *Age of Empires iii*. Fueron dos las razones que me llevaron a escoger este título: por un lado, pertenece a una saga muy aclamada de videojuegos de contenido histórico; por otro lado, mi participación como traductora y revisora en el proyecto de localización correspondiente me brinda datos de primera mano sobre el proceso de traducción del producto. Preceden al estudio de caso una breve introducción a los videojuegos de contenido histórico y un esbozo de las principales características de la saga *Age of Empires*.

I. LOS VIDEOJUEGOS DE CONTENIDO HISTÓRICO

Un mayor número de videojuegos del que probablemente el lector espera se aleja de la fantasía o la ciencia-ficción para adentrarse en la historia. Los videojuegos de contenido histórico evocan en su mayoría bien guerras o bien épocas concretas. La Segunda Guerra Mundial es uno de los temas más prolíficos del primero de estos dos grupos, e incluye títulos como *Combat Flight Simulator* (Microsoft Game Studios, 1998) o *Company of Heroes* (Relic Entertainment/THQ, 2006). Otros conflictos simulados en ese primer grupo son la guerra de Secesión de los EE.UU., que inspiró *Gettysburg!* (Firaxis/Electronic Arts, 1997), y la guerra de Vietnam, en la que está ambientado *Battlefield Vietnam* (Digital Illusions/Electronic Arts, 2004). Dentro del segundo grupo existe un número significativo de títulos sobre la colonización del Nuevo Mundo y el Imperio romano, con los siguientes entre los más conocidos: *Colonization* (MicroProse, 1995) y *Age of Empires III* (Ensemble Studios/Microsoft Game Studios, 2005), y *Rome: Total War* (The Creative Assembly/Activision, 2004) y *CivCity: Rome* (Firefly Studios y Firaxis/2K Games, 2006).

La mayoría de estos videojuegos pertenece al género de estrategia, que confronta al jugador con una serie de problemas estratégicos (como, por ejemplo, qué tramo de vía férrea construir en un momento determinado), cuya resolución le permitirá avanzar en la persecución de un objetivo generalmente ambicioso (por ejemplo, la conquista de la Tierra, una de las metas que pueden alcanzar los jugadores de *Civilization II* —MicroProse, 1996—). Los videojuegos de estrategia suelen basarse en la narración de un relato, de modo que por lo general contienen una gran cantidad de texto que traducir (diálogo entre personajes, escenas de animación,

documentos informativos sobre el relato narrado o los diferentes elementos que aparecen en el juego, etcétera). Esto los hace especialmente interesantes para los traductores, junto con los videojuegos de rol y los de aventuras, que presentan la misma característica.

Algunos de los videojuegos de contenido histórico han suscitado numerosas críticas de fans e historiadores que denuncian su falta de fidelidad a las realidades históricas que los inspiraron. *Colonization* y *Rome: Total War* son dos ejemplos. El primero de estos títulos no sólo pasa por alto la incuestionable existencia de esclavos en las colonias americanas de las potencias coloniales europeas, sino que además omite a Portugal entre dichas potencias. Esta omisión provocó que el videojuego no fuera bien recibido en Brasil, dado que los dominios de Portugal en América superaban con creces los de Francia o los Países Bajos, potencias coloniales que sí incluye el producto. No obstante, es probablemente *Rome: Total War* el título que ha tenido que hacer frente a una crítica más feroz. Un equipo internacional de desarrolladores miembros de The Total War Center¹ —una comunidad en línea de fans de la saga *Total War*— incluso creó una versión modificada del videojuego (*Rome Total Realism*, 2005) para proporcionar «a realistic approach to *Rome: Total War*'s often lacking historical merit» (Simanovsky, 2005). Por citar un par de errores del videojuego original, *Britannia* es representada como una única facción, cuando se encontraba regida por un sistema tribal cuyas tribus nunca se mantuvieron unidas durante un periodo de tiempo prolongado, y el área bajo dominio romano de las actuales España y Portugal es denominada *Spain* en lugar de *Hispa-*

nia, como la llamaban los romanos (cf. *Invictus*, Rider y Emp. Barbarossa, 2006). Curiosamente, a diferencia del problema de *Britannia*, el error de la península ibérica podía ser corregido por los traductores del videojuego, y lo fue (al menos en lo que se refiere a la versión española del producto).

Ensemble Studios como empresa desarrolladora y Microsoft como distribuidora evitaron en gran medida este tipo de críticas con la saga *Age of Empires* (en adelante, *AoE*), que se caracteriza por su gran realismo, un realismo que, como se podrá constatar en los siguientes apartados, le ha valido su incorporación a aulas de historia de numerosos países y exige al traductor una intensa labor de documentación.

LA SAGA AGE OF EMPIRES

Los diferentes títulos de la saga *AoE* evocan periodos históricos que se suceden cronológicamente; es decir, *AoE III* empieza donde termina *AoE II: The Age of Kings*, y este título empieza donde termina el primero, que fue el que dio nombre a la saga.

AoE (I) (1997) abarca 10 000 años, desde la Edad de Piedra hasta la Edad del Hierro. El jugador, como líder de una de las doce civilizaciones o culturas históricas disponibles (egipcios, griegos, persas, etcétera), tiene que desarrollar una nación y conquistar a sus oponentes, objetivo que se repite en las demás entregas de la saga. La expansión de este título (*AoE: The Rise of Rome*, 1998), que versa sobre el Imperio romano, añade al juego cuatro civilizaciones (entre ellas, los cartagineses).

AoE II: The Age of Kings (1999) se inicia en la Alta Edad Media y finaliza a principios del Renacimiento. Al total de 13 civilizaciones disponibles (bizantinos, mongoles, vikingos, etcétera), la expansión *AoE II: The Conquerors*



¹ <<http://www.twcenter.net/>> [Consulta: 16 de septiembre de 2010.]



Expansion (2000), acerca de la conquista española de México, añade otras cinco (entre las que cabe citar a los españoles).

Por último, *AoE III*, lanzado al mercado en el último trimestre de 2005 (EE.UU.: 18 de octubre; Europa: 4 de noviembre), está ambientado en la colonización europea de América y se extiende en el tiempo desde las primeras exploraciones colombinas a finales del siglo xv hasta los albores de la Edad Industrial en 1850. El jugador puede liderar a una de las ocho civilizaciones siguientes, todas ellas europeas: españoles, británicos, franceses, portugueses, holandeses, alemanes, rusos y otomanos. Además, existen doce civilizaciones de nativos americanos con las que el jugador se puede aliar: aztecas, caribes, cherokees, comanches, cree, incas, iroqueses, mayas, nootka, seminolas, lakotas (sioux) y tupís. Para este título se han lanzado al mercado dos expansiones. La primera, *AoE III: The WarChiefs* (2006), incorpora al juego tres civilizaciones de nativos americanos que se pueden liderar: los iroqueses, los sioux y los aztecas, así como siete nuevas civilizaciones indígenas con las que poder aliarse, tres de las cuales sustituyen a los iroqueses, los sioux y los aztecas. La segunda expansión, *AoE III: The Asian Dynasties* (2007), amplía el juego a Asia, con China, Japón y la India como nuevas civilizaciones que se pueden liderar y otras seis civilizaciones asiáticas con las que el jugador se puede aliar.

La saga *AoE*, de gran éxito comercial (a los alrededor de quince millones de copias vendidas se unen numerosos galardones), se ha utilizado para enseñar historia, entre otras disciplinas como las matemáticas o la escritura creativa, en aulas de los EE.UU., el Reino Unido, España y varios países hispanoamericanos. Así mismo, ha sido objeto de análisis internacionalmente en estudios empíricos dirigidos a investigar la capacidad pedagógica de los vide-

juegos comerciales. Entre dichos estudios cabe destacar: los efectuados en España por el grupo de trabajo «F9: Videojuegos en el Aula»², el proyecto británico «Computer Games in Education» de The British Educational Communications and Technology Agency (BECTA, 2006), y el proyecto internacional «Juegos en los centros educativos» de European Schoolnet, una red de 31 ministerios de Educación en su mayoría europeos (Felicja, 2009). Los resultados de todas estas iniciativas confirman la utilidad como instrumentos pedagógicos de videojuegos comerciales como los de la saga *AoE*.

ESTUDIO DE CASO: AGE OF EMPIRES III

Según ha manifestado Bernal Merino (2007: 3), desde el punto de vista de la traducción, se podría afirmar que existen únicamente dos tipos de videojuegos, cuya diferencia estriba en el grado de libertad para desviarse del texto original otorgado a los traductores. Por un lado, estarían los videojuegos que exigen más documentación que creatividad, y, por otro, aquellos que exigen más creatividad que documentación. El investigador demostró recientemente (2009: 243-245), basándose en ejemplos de la traducción española del videojuego estadounidense *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, que entre los primeros se encuentran los videojuegos basados en libros infantiles. Bernal Merino respondía de este modo a un artículo de Mangirón y O'Hagan («Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation», 2006) en el que estas investigadoras defendían que una de las particularidades de la traducción de videojuegos es la libertad para desviarse del texto original de

² Véanse, por ejemplo, Bernat (2008) y Grupo F9 (2008).

la que gozan los traductores, una libertad casi absoluta, en su opinión, aunque limitada por las restricciones de espacio con las que suelen trabajar estos profesionales. Mangirón y O'Hagan respaldaron su hipótesis mediante un conjunto de ejemplos extraídos de la traducción al inglés de EE. UU. de los videojuegos japoneses *Final Fantasy X* y *Final Fantasy X-2*.

Tanto los diferentes títulos de la saga *Final Fantasy* como el videojuego *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* están ambientados en mundos fantásticos, si bien los desarrolladores de este último estuvieron condicionados por la novela en la que se basaba su producto, lo que condicionó a su vez a los traductores del producto, quienes quedaron sujetos a la traducción oficial de la novela (Bernal Merino, 2009: 244-245).

En el caso de *AoE III* y en el de otros videojuegos de contenido histórico, los desarrolladores están condicionados por las realidades que inspiraron los productos, de las que se pueden desviar en mayor o menor medida, como hemos corroborado en el primer apartado. Respecto a los traductores, parece que, tal como ha afirmado Skladanowski —responsable del departamento de localización de la distribuidora de videojuegos polaca CD Projekt— en relación con los videojuegos en general: «Generally, the more liberties the creators of the game took while writing the text, the more leeway the translator has in rendering it in the target language» (Parkin, 2005: Part 3).

Como se podrá observar en los ejemplos incluidos en los siguientes apartados, el gran realismo de *AoE III* exige a los traductores una intensa labor de documentación, al tiempo que parece relegar a un lejano segundo plano su capacidad creativa. Los ejemplos se han agrupado en tres categorías: personajes, equipamiento

(medios de combate y de transporte), y escenarios (lugares y acontecimientos).



Personajes

En este apartado se analizarán los nombres propios de personajes, los elementos deícticos referidos al jugador que emplean a menudo algunos personajes y los nombres genéricos de unidades militares humanas y pueblos indígenas.

La mayoría de los nombres propios de personajes o bien se mantuvieron tal cual o bien se naturalizaron según correspondiera. La primera de estas estrategias de traducción se aplicó a los nombres de los personajes principales de la campaña de un jugador, que eran todos ficticios³. Entre esos personajes se encuentran, por ejemplo, el caballero escocés *Morgan Black*, la hija de un noble inglés *Elisabet [sic] Ramsey*, el nativo americano *Kanyenke* y el trampero francés *Pierre Beaumont*. Como se puede observar, sus nombres evocan las culturas de las que los personajes proceden, evocación que se conserva en la versión española del videojuego al mantener tal cual (o «repetir», en terminología de Franco Aixelá, 2000) tales nombres.

La estrategia de naturalización se aplicó a los nombres de personajes históricos, como los gobernantes *Frederick the Great* («Federico el Grande») y *Suleiman the Magnificent* («Solimán el Magnífico»). En algunos casos, una vez aplicada esta estrategia, surgió la necesidad de complementarla con un procedimiento de explicitación de información a fin de evitar posibles confusiones. El ejemplo más significativo es probablemente la traducción de

³ A diferencia de en el modo multijugador, en la campaña de un jugador se narra un relato ficticio (aunque este está ambientado en las épocas históricas que abarca *AoE III*). Por esta razón, los principales elementos ficticios del juego aparecen en la campaña de un jugador.



Queen Elizabeth, la reina de los británicos, y *Queen Isabella*, la de los españoles, por «la reina Isabel (I) de Inglaterra» y «la reina Isabel (I) la Católica», respectivamente (encierro el numeral entre paréntesis porque en algunas ocasiones se decidió omitirlo, por motivos de espacio⁴). Nótese que de haberse aplicado únicamente la estrategia de naturalización, el resultado hubiera sido «la reina Isabel» tanto en el caso de la monarca británica como en el de la española. Otros ejemplos de naturalización combinada con explicitación son la traducción de *Napoleon* por «Napoleón Bonaparte» y de *Maurice of Orange* por «Mauricio de Nassau-Orange».

A diferencia de los nombres propios analizados hasta el momento, una reducida minoría de nombres propios de personajes dio rienda suelta a la creatividad de los traductores, que los sustituyeron por otros completamente distintos pero de semejante carga semántica. Es el caso de los nombres de personajes ficticios *Chauncey*, *Mixer Poker* y *Picker Sitting*. El primero aparecía en las siguientes «cadenas»⁵:

Aristocrat: *Chauncey*⁶, where's my wig?

Aristocrat: *Chauncey*, powder my wig.

Aristocrat: Spit. Spot.

Aristocrat: *Chauncey*, are you wearing my wig?

Aristocrat: *Chauncey*, this is NOT my wig.

Aristocrat: *Chauncey*, my wig smells of elderberries.

Aristocrat: *Chauncey*, my wig is wet.

Posiblemente esté inspirado en el Dr.

Chauncey del libro de Nathaniel Hawthorne *Grandfather's Chair* (1849), obra que hasta la fecha no ha sido publicada en español⁷. Los traductores, teniendo en cuenta que el nombre *Chauncey* en la actualidad no es tan frecuente en el mundo anglosajón como lo fue en el pasado, consideraron «Bautista» una traducción apropiada, y las cadenas anteriores quedaron como sigue:

Aristócrata: *Bautista*, ¿dónde está mi peluca?

Aristócrata: *Bautista*, empolva mi peluca.

Aristócrata: Excelente.

Aristócrata: *Bautista*, ¿llevas puesta mi peluca?

Aristócrata: *Bautista*, ésta NO es mi peluca.

Aristócrata: *Bautista*, mi peluca huele a bayas de saúco.

Aristócrata: *Bautista*, mi peluca está húmeda.

Mixer Poker y *Picker Sitting* corresponden, por su parte, a nativos americanos y requerían, en cambio, cierto sabor indígena, de modo que fueron traducidos por «Pluma Atizadora» y «Pájaro Sentado», respectivamente.

También se aprecia creatividad, aunque en un grado menor, en la traducción de elementos deícticos como *my ally* y *my friend* que aluden al jugador y son usados con frecuencia por los gobernantes. Estos elementos generaban problemas de género, pues en español, «amigo mío», por ejemplo, sólo sería aplicable a receptores masculinos, y era imposible conocer el sexo del receptor (jugador). Por este motivo, los traductores se plantearon eliminarlos siempre que la lengua española no ofreciera la posibili-

⁴ Las restricciones de espacio habituales en los proyectos de localización de programas informáticos en general se suelen acentuar en los proyectos de localización de videojuegos, debido a que la interfaz de estos productos debe ocupar el menor espacio posible en la pantalla para favorecer la inmersión del jugador en el juego.

⁵ Nombre con el que se conoce en el sector a las unidades de texto de un programa informático (*strings* en inglés, por tratarse de secuencias de caracteres).

⁶ El subrayado de los ejemplos es mío.

⁷ La Nueva Inglaterra colonial era un tema recurrente del novelista estadounidense Nathaniel Hawthorne (1804-1864). El siguiente fragmento se ha extraído de sus apuntes sobre la historia de Nueva Inglaterra *Grandfather's Chair* (parte 3, capítulo 10): «There was the old clergyman, such as Dr. Chauncey, wearing a white wig, which the barber took from his head and placed upon a wig-block. Half an hour, perhaps, was spent in combing and powdering this reverend appendage to a clerical skull».

dad de usar una traducción neutra en cuanto al género. De esta manera, se evitarían tales problemas y, además, se ganaría espacio (véase la nota 4). Sin embargo, Microsoft hizo hincapié en que se tratara de mantenerlos, pero no necesariamente en español o en inglés —el idioma en el que se encontraban—, sino en la lengua nativa del personaje correspondiente, para que sirvieran de instrumento de caracterización. Estas directrices suscitaron cierto debate entre los traductores, por hacer reaparecer los problemas de género mencionados: retomando el ejemplo anterior, en francés, *mon ami* sólo sería aplicable a receptores masculinos. Microsoft recomendó entonces el uso de una traducción neutra cuando fuera posible y del masculino en el resto de los casos. Fueron pocas las ocasiones en las que la lengua española ofreció una traducción neutra como la de «oponente» en lugar de «enemigo/a» que se pudo usar en la siguiente cadena, en la que se puede observar también cómo *as my ally* es traducido por «en mi bando» con el mismo objetivo:

<i>As a foe</i> you earned my respect. I trust you will display similar talent <i>as my ally</i> .	<i>Como oponente</i> , te ganaste mi respeto. Espero que <i>en mi bando</i> hagas gala del mismo talento.
--	---

En cuanto al uso del masculino, se trató de evitar, ya que cuando el receptor fuera femenino (una jugadora), implicaría una falta de concordancia entre el género gramatical usado al referirse al receptor y el sexo del receptor. En consecuencia, la solución más frecuente consistió en eliminar los elementos deícticos pero salpicar otras partes del parlamento de los personajes en cuestión de elementos extranjerizantes, como estrategia compensatoria. Obsérvense, por ejemplo, las siguientes cadenas:

The French have the finest cuisine in the world <i>my friend</i> .	La <i>cuisine</i> francesa es la mejor del mundo entero.
--	--



Se ha empleado el término francés *cuisine*.

I was worried about the outcome of this fight, but your men seem to have come in time to save my forces! <i>Merci, my friend</i> .	Temía el desenlace final de esta batalla, ¡pero tus tropas l legaron a tiempo para salvar a mis hombres! <i>Merci bien</i> .
--	--

En este caso se ha ampliado la expresión de agradecimiento en francés. A modo de digresión, cabe detenerse un instante en que, como se habrá observado, tanto *cuisine*, en la cadena española anterior, como *Merci bien*, en esta última, aparecen en letra redonda en lugar de en cursiva pese a ser un término y una expresión extranjeros. No se trata de un descuido de los traductores, sino que se debe a que el programa de traducción asistida por ordenador con el que se realizó la traducción del *software* y de la ayuda (Microsoft Localization Studio) no permite el uso de la cursiva. Esto, dicho sea de paso, generó una incoherencia entre el *software* y la ayuda, por un lado, y la documentación, por otro. En la traducción de este último componente, a diferencia de en la de los anteriores, sí se usó la cursiva, ya que para traducir este componente, recibido por su distinta naturaleza en un formato diferente al de los dos componentes anteriores, se empleó una herramienta de traducción que lo permitió.

Respecto a los nombres genéricos de unidades militares humanas y pueblos indígenas, en su traducción la documentación se convierte en la gran protagonista frente a la creatividad, y se hace especialmente necesaria en casos como los siguientes. Muchos de los nombres



genéricos de unidades militares humanas no aparecen en inglés, sino en otros idiomas, en el texto original. Sin embargo, siguen las reglas gramaticales inglesas a la hora de formar el plural (tal es el caso de los *waardgelders* y los *oprichniks*, unidades holandesas y rusas, respectivamente, cuyo plural se ha formado añadiendo *-s*). Además, a veces, contienen errores ortográficos (por ejemplo, la unidad española *rodelero* aparece como *redolero*, y la portuguesa *caçador*, como *cassador*, *cazador* y *caçadore*). Los traductores dejaron estos términos en sus idiomas respectivos pero utilizaron la forma plural del idioma correspondiente y corrigieron los errores ortográficos («waardgelder(en)», «oprichnik(i)», «rodelero(s)» y «caçador(es)»⁸), todo ello después del oportuno proceso de documentación.

Las tribus nativas americanas menos conocidas, como los *Pawnees*, *Crow*, *Kalinago*, *Galibi*, *Creek* y *Seminole*, también exigieron documentarse no solo para determinar su denominación en español, sino también para conocer la forma plural acuñada del nombre pertinente: «pawnee(s)», «crow», «calinago(s)», «galibi(s)», «creek» y «seminola(s)».

Equipamiento: medios de combate y de transporte

Debido a su gran realismo, el variado equipamiento del que disponen los personajes del videojuego apenas deja resquicios a la creatividad y requiere una alta precisión terminológica, la cual no sería posible sin un notable esfuerzo de documentación. Muestra de todo ello es el siguiente conjunto de nombres de armas, tipos de ataques y unidades de transporte.

⁸ Los términos «waardgelder(en)», «oprichnik(i)» y «caçador(es)» no aparecen en cursiva en la traducción, pese a ser extranjeros, por la razón explicada dos párrafos más arriba

Entre las armas, sólo con la palabra *gun* tenemos seis: las piezas de artillería exclusivas de los portugueses y los otomanos, respectivamente, *Organ Gun*⁹ («cañón de salvas») y *Abus Gun* («obús»); el arma de los caribes *Blow Gun* («cerbatana»); *Needle Gun* («rifle de aguja»), *Machine Gun* («ametralladora»), y un enorme cañón ficticio de la campaña de un jugador llamado *Fixed Gun* («arma fija»). Además, existen diversos tipos de *rockets* o cohetes, *bombards* o bombardas, etcétera, todos ellos artefactos bélicos reales.

Los también numerosos tipos de ataques van desde los ataques cuerpo a cuerpo hasta aquellos con artillería pesada, y la inmensa mayoría, como el *Bombard Attack* («ataque de bombardeo»), es de inspiración realista y deja poco margen de libertad a los traductores. No obstante, la traducción del ataque de la campaña de un jugador *Hawkeye Attack*, «ataque con vista de lince», refleja una adaptación cultural: puesto que la buena vista se asocia más entre los hispanohablantes a los lince (o a las águilas) que a los halcones (*hawks*), es a aquellos animales y no a estos a los que hace referencia la versión española del videojuego cuando aparece el *Hawkeye Attack* (para el que, tal vez, también podría haberse usado «ataque con vista de águila»).

En lo que concierne a las unidades de transporte, entre ellas se incluyen los *ships*, *wagons*, *carts* e incluso *travois* indios. Este último término se dejó tal cual tras, por una parte, observar que en español suele aludirse al medio de transporte al que hace referencia con el mismo vocablo y, por otra, considerar inadecuados otros vocablos que se usan también en nuestra lengua

⁹ Tanto en este ejemplo como en los posteriores las mayúsculas son del original. He respetado en todo momento el uso de las mayúsculas y de las minúsculas que se hace en las versiones estadounidense y española del videojuego.

para designarlo. Los distintos tipos de *carts* se tradujeron por «carro comercial» (*Trade Cart*), «puesto ambulante» (*Vendor Cart*) y «carreta de bajas» (*Casualty Cart*). Las unidades exclusivas de los alemanes *Settler Wagon* y *War Wagon* se convirtieron, respectivamente, en «carretón de colono» y «carreta de guerra». Otros *wagons* que aparecen en el videojuego son los siguientes: *Covered Wagon* («carromato»), *Fort Wagon* («carreta de fuerte»), *Factory Wagon* («carreta industrial»), *Outpost Wagon* («carreta de destacamento»), *Farm Wagon* («carreta campesina») y *Conestoga Wagon* («carreta conestoga»).

Con respecto a las embarcaciones, su variedad generó un problema de particular interés por poner de relieve una de las limitaciones específicas de la traducción de videojuegos. Es el planteado por los términos *warship* y *Man-O-War*. *Warship* apareció por primera vez en el audio, el primer componente del videojuego que se tradujo¹⁰, y tanto en este como en otros componentes se fue vertiendo como «buque de guerra». *Man-O-War* comenzó a aparecer en el *software*, componente cuya traducción se inició tras la del audio, y se fue vertiendo también como «buque de guerra» sin reparar en la coincidencia, ya que el reparto de los textos para traducir había hecho caer en unas manos aquellos en los que aparecía *warship* y en otras aquellos en los que se hubo de verter *Man-O-War*. Cuando el traductor jefe del equipo se percató, durante el proceso de revisión del *software*, de la coincidencia, solicitó la opinión del resto de los traductores. A juicio de estos profesionales, la solución estribaba en usar los sinónimos «barco de guerra»

y «buque de guerra», y puesto que este último término es más específico que el primero, era el que debía usarse para *Man-O-War*. Esto conllevaba modificar la traducción asignada a *warship*, y es aquí donde surgió el problema mencionado: el audio ya se le había entregado al cliente e incluso se había grabado y, como consecuencia, no se podía modificar. Teniendo en cuenta que dejar «buque de guerra» para *warship* en el audio y traducir este término por «barco de guerra» en el resto de los componentes, donde *Man-O-War* se vertería como «buque de guerra», implicaba una incoherencia, el equipo decidió usar «barco de guerra» para *Man-O-War* y seguir traduciendo *warship* por «buque de guerra». De este modo, cada uno de los términos del videojuego original tendría una misma traducción en todos los componentes de la versión localizada, aunque al más general se le había asignado el término más específico en español, y a la inversa.



Escenarios: lugares y acontecimientos

Al estar ambientado en la colonización europea del Nuevo Mundo desde el siglo XVI hasta mediados del XIX, *AoE III* abarca un enorme territorio que se extiende desde la Patagonia hasta las Montañas Rocosas, e hitos históricos como el Tratado europeo de Westfalia y la guerra de Secesión de los Estados Unidos. Los lugares y acontecimientos que aparecen en el videojuego son en su práctica totalidad reales, y este grado de realismo favorece de nuevo la primacía de la documentación sobre la creatividad en el proceso de traducción del producto. Durante la realización del presente trabajo, no se han encontrado acontecimientos ficticios, y los pocos lugares ficticios identificados (como la *Fountain of Youth*, «Fuente de la Juventud», y el *Lake of the Moon*, «Lago de la Luna»), pertenecientes a la campaña de un jugador, no

¹⁰ Es habitual que en la localización de videojuegos se comience con el audio, porque, a diferencia de otros componentes que una vez traducidos están prácticamente listos para la publicación, este debe someterse tras la traducción a su grabación en la lengua de destino.



requerían creatividad alguna, como ocurría con el arma *Fixed Gun*, y tampoco destacaban por exigir capacidad para documentarse, a diferencia de lo que ocurre con los lugares y acontecimientos reales, como se podrá comprobar seguidamente.

En más de una ocasión, se descubrió que para un topónimo inglés determinado existían varios topónimos en español; la selección de uno u otro se realizó atendiendo en todos los casos a los mismos criterios, entre los cuales se encontraba la necesidad de emplear un español neutro o internacional. Esta situación se dio, por ejemplo, con *Mississippi*, *Rotterdam* y *Amsterdam*, topónimos que se mantuvieron tal cual, tras descartar el uso de «Misisipi», «Misisipi», «Róttterdam», «Róterdam» y «Ámsterdam». Además, algunos de los topónimos (como *Bayou*, *Saguenay* y *Yukon*) eran poco conocidos y los traductores debieron familiarizarse con ellos antes de proceder a verterlos al español («Bayou», «Saguenay» y «Yukón»).

Los acontecimientos plantearon dificultades similares. El ejemplo más destacado tal vez sea el de la *War of 1812*. Esta guerra entre los Estados Unidos de América y el Reino Unido de Gran Bretaña e Irlanda —también conocida como *War of 1812-14*, término que emplea la fecha del tratado de paz como fecha de fin del conflicto— no terminó hasta 1815, por lo que la traducción «guerra de 1812» podía inducir a error, máxime cuando Napoleón invadió Rusia en 1812 y el conflicto que generó tal invasión también es conocido como la «guerra de 1812». Los traductores, una vez que recopilaron y analizaron estos datos, decidieron usar «guerra Anglo-estadounidense».

Por último, cabe mencionar que el equipo detectó posibles errores en la información histórica que incluía la siguiente cadena: «France suffered 8 religious wars between 1562 and 1589.

This ended with the War of the Three Henrys». Según algunas fuentes, entre las cuales se encontraba la propia enciclopedia Encarta de Microsoft, las guerras religiosas citadas se habían desarrollado entre 1559 y 1598 y habían concluido con el Edicto de Nantes, en vez de con la guerra de los tres Enriquees. El equipo informó de los posibles errores a Microsoft, que consultó a su vez a Ensemble Studios. Los desarrolladores respondieron que no modificarían el texto original porque la divergencia se debía al análisis desde distintos enfoques de los hechos acontecidos. Microsoft, no obstante, otorgaba la posibilidad de modificar los datos en las versiones traducidas si la cadena podía generar conflictos geopolíticos. Puesto que se consideró que no era el caso, los traductores decidieron ajustarse al texto original. Sin embargo, en otras situaciones en las que se constató la existencia de errores en el contenido, los traductores tuvieron libertad para corregirlos; por ejemplo, en una cadena en la que se afirmaba que la velocidad a la que pueden correr los guajolotes o pavos en estado salvaje es 25 millas por hora (unos 40 km/h), esta cifra, errónea, se sustituyó por la correcta: 25 km/h.

CONCLUSIONES

El sector de los videojuegos ha sido poco estudiado hasta el momento desde un punto de vista traductológico. El presente artículo viene a ampliar la literatura existente con un estudio de caso mediante el que se ha tratado de demostrar que, si bien no cabe duda de que numerosos videojuegos exigen al traductor una gran capacidad creativa, otros demandan traductores con extraordinarias habilidades para documentarse y relegan la creatividad a un segundo plano. En 2009, Bernal-Merino ya apuntó en esta línea con un estudio de los videojuegos basados en

libros infantiles que indicaba que la traducción de estos productos está condicionada por la traducción oficial de las obras literarias en las que los productos se basan. El presente artículo ha llamado la atención sobre los videojuegos de contenido histórico, en los que, según parece desprenderse del estudio de caso realizado, el grado de libertad que los traductores se pueden tomar viene determinado por el grado de libertad que se tomaron los desarrolladores: cuanto mayor sea el realismo del producto, menor será la creatividad y mayor la documentación. Cabe señalar en este sentido que del mismo modo en que en un videojuego de contenido fantástico una traducción poco creativa en la que se pierdan ciertas connotaciones puede mermar la experiencia de juego, en un videojuego de contenido histórico, una falta de fidelidad a la realidad histórica representada puede despertar la incredulidad del jugador y, en consecuencia, afectar negativamente a su experiencia de juego.

No obstante, como han revelado algunos de los ejemplos extraídos de *Age of Empires III*, el hecho de que la documentación pueda primar sobre la creatividad en los videojuegos de contenido histórico no quiere decir que los traductores de este tipo de videojuegos no gocen de libertad para desviarse del texto original (sea aparente o manifiestamente) en determinadas situaciones, además de en los casos en los que los desarrolladores del videojuego en cuestión se tomaron la libertad de crear personajes, u otros elementos, ficticios. Me refiero a situaciones en las que una traducción literal: restaría viveza al texto o resultaría difícil de entender debido a diferencias culturales; generaría problemas geopolíticos; o sería infiel a la realidad por contener el original datos incorrectos.

El estudio de caso sobre *Age of Empires III* también ha corroborado que la libertad de los traductores de videojuegos está constreñida por

una serie de factores ajenos al relato narrado en el producto, es decir, al hecho de que este relato se base en un libro infantil o en realidades históricas o, por poner un ejemplo más, incluya personajes, u otros elementos, de un videojuego anterior de la misma saga con cuya traducción se deba ser coherente. Las restricciones de espacio son uno de estos factores, como señalaron en 2006 Mangiron y O'Hagan. Otros también identificados en el presente trabajo son los siguientes:

- la necesidad de usar una variedad determinada de la lengua de destino (por ejemplo, un español neutro o internacional);
- el manejo de herramientas de traducción asistida por ordenador que presentan limitaciones como la mencionada de Microsoft Localization Studio (es decir, el que no permita el uso de la cursiva);
- la imposibilidad de realizar modificaciones en un texto ya entregado por pertenecer este a un componente (por ejemplo, el audio) que ya se ha creado, con el texto de llegada, en la lengua de destino y, por tanto, está listo para ser incorporado a la versión localizada del producto.

En el caso de *Age of Empires III*, este último factor probablemente se deriva del hecho de que las versiones localizada y original debieran salir al mercado de forma prácticamente simultánea, aunque también puede obedecer a cuestiones presupuestarias.

Para concluir, quisiera enfatizar la necesidad de nuevos estudios sobre la traducción de videojuegos que amplíen el conocimiento de esta compleja y variada área.





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BECTA. (2006). *Computer Games in Education project: Report* [en línea]. Coventry, Reino Unido: BECTA. <<http://research.becta.org.uk/index.php?section=rh&catcode=&rid=13595&pagenum=1&NextStart=1>> [Consulta: 30 de septiembre de 2010.]
- Bernal Merino, M. (2007, noviembre). «Challenges in the translation of video games». *Tradumàtica*, 5, pp. 1-7.
- Bernal Merino, M. (2009, enero). «Video games and children's books in translation». *The Journal of Specialised Translation*, 11, pp. 234-247.
- Bernat, A. (2008). «La construcción de conocimientos y la adquisición de competencias mediante el uso de los videojuegos». En B. Gros (coord.), *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Editorial Graó, pp. 93-112.
- Felicia, P. (2009). *Videojuegos en el aula: manual para docentes* [en línea] (J. L. Díez Lerma, trad.). Bruselas, Bélgica: European Schoolnet. <http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_ES.pdf> [Consulta: 30 de septiembre de 2010.] (Manual original publicado en Bruselas en 2009 con el título *Digital games in schools: A handbook for teachers*.)
- Franco Aixelá, J. (2000). *La traducción condicionada de los nombres propios (inglés-español)*. Salamanca: Ediciones Almar.
- Grupo F9. (2008). «Secuencias formativas y uso de los videojuegos en la escuela». En B. Gros (coord.), *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Editorial Graó, pp. 113-131.
- Invictus, Rider y Emp. Barbarossa. (2006). «Historical Accuracy of Rome: Total War» [en línea]. <<http://www.allempires.com>>, sección Classical Europe and Mediterranean [Consulta: 30 de septiembre de 2010.]
- Mangirón, C. y O'Hagan, M. (2006, julio). «Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation» [en línea]. *The Journal of Specialised Translation*, 6. <http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php> [Consulta: 2 de julio de 2010.]
- Parkin, S. (2005). «You Say Tomato: The Art of Translating Videogames» [en línea]. *Edge Magazine*. Disponible en <<http://www.chewingpixels.com/the-art-of-translating-videogames-part-1/>> [Consulta: 1 de octubre de 2010.]
- Simanovsky, D. (2005). «About [Rome: Total Realism]» [en línea]. <<http://www.rometotalrealism.org/index-2.html>> [Consulta: 30 de septiembre de 2010.]