

TRADUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS: CREATIVIDAD AL PODER

*Luis García**

Un traductor que se enfrenta por primera vez a la localización de un videojuego no tarda en darse cuenta de que de poco le sirven máximas como *first thought equals best thought*. Cuestiones como la falta de espacio suficiente en el que acomodar la traducción, la ausencia de contexto y en ocasiones incluso de una organización y orden lógico en los fragmentos por traducir pueden convertirse en unos grilletos de los que hay que aprender a zafarse. Para ello, siempre contaremos con la inestimable ayuda que pueda brindarnos nuestra propia creatividad, la cual aporta libertad dentro de los límites propios de este tipo de traducciones.

Se ha hablado largo y tendido en otros escritos, de manera general, sobre los escollos que los traductores nos encontramos al tratar de traducir textos de un videojuego. Veamos ahora con detenimiento cómo suelen presentarse por medio de ejemplos concretos, todos ellos pertenecientes al juego *Final Fantasy VI Advance* de la consola portátil, ya en desuso, Game Boy Advance.

Traducir textos para móviles o consolas portátiles tiene la desventaja de que todo ha de caber en recuadros o espacios mucho más pequeños que los pensados para videojuegos de consolas de sobremesa. En el caso de los menús que aparecen en el juego hay que ajustar mucho el texto y, dependiendo del lugar donde vaya ubicada la palabra o cadena textual de un menú o submenú, se le da al traductor un número máximo de píxeles (o puntos) que se pueden utilizar. El hecho de que la referencia sean píxeles y no letras se debe a que el ancho que requiere cada letra difiere (no ocupa lo mismo una “l” que una “m”, por ejemplo). En general, no conviene sobrepasar el número de caracteres que aparece en la traducción inglesa del original japonés.

Este problema de espacio se aprecia claramente con los nombres de los personajes. Como la mayoría de juegos de rol, género en el que se encuadra

* Traductor autónomo de japonés e inglés al castellano. Trabaja para Square Enix desde 2006 y colabora en publicaciones impresas y *online* sobre videojuegos. <<http://www.chibimoguri.com>>

nuestro juego, *Final Fantasy VI* da la opción al jugador de bautizar a sus personajes, asunto peliagudo, ya que luego estos nombres aparecen tanto en líneas de diálogo como en el interior de los menús (para ver los atributos de cada personaje, su equipo, etc.) y pueden descuadrar nuestra traducción. El jugador puede utilizar un máximo de seis letras, aunque luego en la práctica se tenga la sensación de que podrían haber sido más (siempre cabe la posibilidad de que el jugador decida escribir “WWWWW”, caso en que las seis letras ocuparían la anchura máxima permitida). Hay que tener cuidado, principalmente, a la hora de gestionar el espacio que podría ocupar este nombre con el resto de palabras que se combinan en la traducción de las líneas de guión.

La traducción de éstas resulta mucho más llevadera que la de menús. El espacio que ofrecen los recuadros en los que van los textos “hablados” es mucho mayor, y además puede ser burlado con un código (<MES_PAGE>) que permite “pasar página” y continuar escribiendo en el mismo recuadro (el texto nuevo enlazaría con el mensaje inacabado que le precede con la simple pulsación de un botón). El límite máximo de líneas para cada recuadro es tres, y en ellas no entra únicamente texto, factor que también hay que tener en cuenta para organizar el espacio (píxeles) disponible. Veamos todo lo anterior de una manera más clara a través de unas líneas de diálogo típicas del juego:

```
<MES_ROCK><MES_LROCK>: We read that letter. So, <MES_LSETZER>
is coming to snatch Maria away...<FACE_DEL><MES_PAGE>
```

Aquí salta a la vista que hay distintos códigos insertados entre el texto que se ha de traducir. El primero de ellos (<MES_ROCK>) representa el icono de la cara del personaje que está hablando, que ha de desaparecer cuando interviene alguien más en la conversación (código <FACE_DEL>). El código final (<MES_PAGE>) sirve para cambiar de página, como hemos visto arriba, o bien cerrar el mensaje en el caso de <MES_END>. El nombre de los personajes también aparece indicado por códigos (<MES_LROCK>, <MES_LSETZER>), que por defecto hemos de sustituir por la variable más extensa, “WWWWW”. En las líneas de diálogo se pueden introducir códigos que representen otros iconos (como el del botón “A” a final de frase, que invita al jugador a pulsarlo para continuar leyendo), códigos de tiempo que fuercen una espera de X segundos para que el mensaje continúe, otros que lo centren en pantalla, etc. En *Final Fantasy VI Advance* existen 100 diferentes. Familiarizarse con los códigos de un juego y sus particularidades es otra de las tareas indispensables para que toda traducción no quede desestabilizada.

Las limitaciones textuales a la hora de adaptar nombres de objetos, técnicas y habilidades de los personajes en *Final Fantasy VI* se combaten con la misma

creatividad que da alas al trabajo de traducción de algunas partes del guión, como se verá abajo. El inventario y características de los personajes de un juego de rol fantástico exigen poner a trabajar el ingenio y la imaginación para conseguir una adaptación que mantenga el espíritu e intencionalidad original.

La traducción de menús es el tema estelar al hablar de traducción creativa y videojuegos, pero en la historia de todo proceso de localización encontramos casos particulares en los que la creatividad no es una opción, sino una necesidad: tal es el caso de la escena de la ópera de *Final Fantasy VI*, una de las más famosas no sólo de éste videojuego; también de toda la saga.

La secuencia de la ópera integra la representación del drama de María y Draco dentro de la aventura principal, e intercala fragmentos cantados con otros de acción. Una de las heroínas que controlamos durante la partida, Celes, ha de aprenderse la letra de una ópera para suplantar a la diva que hace de María y así evitar su secuestro. Ya con Celes sobre el escenario, se le da al jugador la opción de elegir entre varios fragmentos de la letra de la ópera; de no acertar con el correspondiente, la actuación quedará interrumpida.

La traducción de la letra de la ópera exigía respetar el ritmo de la música que suena de fondo en todo momento, así como sus estudiadas pausas. Las palabras, y la separación silábica de éstas, debían ser de longitud idéntica al original para que el jugador no se distrajera con incoherencias sonoras. Además, había que tratar de mantener el carisma que tiene una canción que ha llegado a interpretarse en la realidad (la ópera ha sido representada en japonés e italiano en conciertos y se ha incluido en recopilatorios musicales de la saga). Como sucede con las versiones en castellano de canciones de éxito, en la ópera de *Final Fantasy VI* prevalece la función sobre la forma y queda adaptada para sonar natural en castellano, enfatizando la profunda sensación de tristeza que rodea la situación por la que ha de pasar María y sin sacrificar los puntos fuertes de las versiones en japonés e inglés.

Para concluir, vale la pena incidir en la idea que ha motivado la escritura de este artículo: en caso de encontrarnos con los típicos problemas que aquejan a todo proceso de localización de un videojuego, hemos de tener siempre presente que contra la restricción, la creatividad es nuestra mejor arma. Un arma que, además, es de munición ilimitada.