

En torno a la localización de videojuegos clásicos mediante técnicas de *romhacking*: particularidades, calidad y aspectos legales

Pablo Muñoz Sánchez

Universidad de Granada, España

ABSTRACT

The study of this paper stems from the author's experience in the localisation of classic video games through romhacking techniques and aims at reflecting on the particularities and differences of the professional localisation of video games. Furthermore, it discusses the legality of this practice and the quality of amateur translations. Finally, the paper concludes with a reflection on the impact of amateur translations in recent times.

RESUMEN

El estudio del presente artículo surge de la experiencia del autor en la localización de videojuegos clásicos a través de técnicas de *romhacking* y tiene como objetivo reflexionar sobre las particularidades y diferencias con respecto a la localización de videojuegos profesional. Además, se discute la legalidad de esta práctica y la calidad de las traducciones realizadas por aficionados. Por último, el artículo concluye con una reflexión acerca de la repercusión que tienen las traducciones de aficionados en los últimos tiempos.

PALABRAS CLAVE

Ingeniería inversa, localización, romhacking, traducción de aficionados, videojuegos

KEYWORDS

Fan translation, localisation, reverse engineering, romhacking, video games

1. Introducción

Desde que los videojuegos comenzaron a aparecer entre finales de la década de los sesenta y principios de los setenta (Burnham 2001; Sellers 2001) ha habido una evolución vertiginosa de los medios tecnológicos utilizados para su creación, uso y difusión. Asimismo, en un mundo globalizado como el presente, en el que la gran mayoría de los productos elaborados en un determinado país se exporta al resto para proporcionar los mismos servicios a la mayor audiencia posible, el proceso de localización de un videojuego es clave para obtener los mejores resultados. Tanto es así que algunos videojuegos obtienen beneficios en mercados internacionales que ascienden hasta un 50%, siendo los principales exportadores Estados Unidos y Japón (Díaz Montón 2006: 4).

Lamentablemente, no siempre un videojuego sale más allá del país en que se comercializa. Aunque la situación mejoró notablemente a mediados de los noventa (Bernal Merino 2006: 23-24), aún hoy no todos los

videojuegos aparecidos en otros países pasan por un proceso de localización. Además, la comunidad de aficionados lamenta todavía la ausencia en el mercado europeo de algunos títulos que gozan de buena crítica en Japón y Estados Unidos como, por ejemplo, la primera entrega de *Xenosaga* (Namco 2003) para la plataforma PlayStation 2, cuya tercera y última entrega aún no ha sido anunciada tampoco en el mercado europeo.

Por otro lado, los videojuegos de última generación no son los preferidos por todos los jugadores, y muchos han optado por revivir videojuegos clásicos debido a la nostalgia (Gieske, 2002: 9-10). En efecto, autores que escriben sobre la historia de los videojuegos como Burnham (2001), Poole (2000) o Sellers (2001) piensan que estos productos de entretenimiento encontraron su época dorada en los años noventa y que hoy en día muchos usuarios dan excesiva importancia a los apartados técnicos en detrimento de la diversión.

De este modo, los jugadores nostálgicos se han hecho eco de los nuevos avances informáticos y siguen disfrutando de sus videojuegos favoritos gracias a los llamados «emuladores», programas que permiten ejecutar videojuegos descargados de Internet conocidos como «ROMs». Teóricamente, descargar una ROM y ejecutarla en un emulador no es una práctica ilegal si se posee el videojuego original como se verá más adelante; en cualquier caso, uno de los objetivos primordiales de la emulación es, en principio, preservar el patrimonio cultural de los videojuegos (Esposito 2004: 19), si bien es cierto que ofrecen la posibilidad de disfrutar de videojuegos que no han llegado a otros mercados.

No obstante, cabe mencionar que muchos de los grandes videojuegos aparecidos en la década dorada de los noventa no se localizaron, por lo que los aficionados con pocos conocimientos de inglés o japonés tenían obstáculos para disfrutar al máximo de videojuegos clásicos que querían probar dada su fama en Internet. En España, por ejemplo, no fue hasta 1995 cuando apareció el primer videojuego de rol (RPG, de *Role Playing Game*) localizado bajo el título de *Illusion of Time* (*Illusion of Gaia* en Estados Unidos) de la mano de Nintendo. Así pues, surgió la necesidad de localizar videojuegos que ya llevaban cierto tiempo en el mercado para poder disfrutarlos plenamente, lo que animó a una serie de aficionados a usar técnicas de ingeniería inversa (es decir, métodos para analizar el funcionamiento interno de un videojuego en este caso) para localizarlo de forma que otros puedan jugarlos sin necesidad de saber idiomas.

Partiendo de la experiencia del autor en el campo de esta forma de ingeniería inversa conocida como *romhacking*, y continuando con trabajos anteriores sobre este mismo tema en los que se describen los aspectos técnicos del proceso de localización de un videojuego clásico (Muñoz

Sánchez, 2007), el presente artículo tiene como objetivo describir los aspectos traductológicos de este tipo de localización. Para ello, el autor se sirve de ejemplos reales de videojuegos de género RPG, ya que, tal y como comenta Mangiron (2006: 307), dicho género es el más interesante desde el punto de vista de los Estudios de traducción, ya que contienen más texto y tipos de texto debido a que presentan historias mucho más elaboradas y complejas.

2. Sobre el concepto de *romhacking*

A pesar de haberse discutido ya todos los aspectos relacionados con este término en otro trabajo (Muñoz Sánchez 2007), conviene repasar algunas consideraciones en torno a este término dada su novedad.

Romhacking hace referencia a todo el proceso de modificar una ROM para alterar todos sus componentes como gráficos, diálogos, niveles (escenarios de un videojuego con unas características y objetivos propios) y eventos (acontecimientos que se dan en un videojuego cuando se cumplen ciertas condiciones). Este término encuentra su origen en que ningún videojuego se diseña para que pueda modificarse tras su comercialización salvo las actualizaciones para juegos de ordenador (y recientemente de algunas videoconsolas) que añaden nuevas mejoras o contenidos extra. Por tanto, para traducir la ROM de un videojuego es preciso utilizar técnicas de ingeniería inversa. La persona que hace uso de estas prácticas se conoce como *romhacker*, entendiendo *hacker* como define la acepción 3.a de este término en el Oxford English Dictionary (OED): *A person with an enthusiasm for programming or using computers as an end in itself. colloq. (orig. U.S.)*.

3. Traducción de aficionados *versus* traducción profesional

Teóricamente, la calidad de una traducción acometida por aficionados debería ser inferior a la de una traducción llevada a cabo por profesionales. En efecto, es frecuente encontrar todo tipo de errores en un videojuego traducido por aficionados, desde faltas de ortografía hasta frases sin sentido dentro de un contexto determinado. A pesar de ello, hay que tener en cuenta que tales traducciones se hacen sin ánimo de lucro, lo que en principio las exime de exigencias por parte de los usuarios. No obstante, los *romhackers* están abiertos a todo tipo de críticas constructivas, tal y como se puede leer en los archivos de texto que suelen acompañar a los parches y en webs que albergan traducciones como Romhacking.net (<http://www.romhacking.net>).

Sin embargo, las traducciones que han aparecido en los últimos años, como por ejemplo las de los videojuegos *Breath of Fire II* (Capcom 1995) y *Seiken Densetsu 3* (Square 1995) del inglés al español y efectuadas por el grupo Vegetal Translations, presentan un nivel de calidad más que aceptable. Esto se debe, principalmente: a) al surgimiento de nuevos

programas que facilitan la labor del *romhacking*; b) a la documentación de nuevas técnicas de ingeniería inversa; y c) a la colaboración de varios *romhackers* en un mismo proyecto gracias al correo electrónico, chats y foros (por ejemplo, en el foro hispano de Fortaleza Romhack en <http://fortaleza.romhackhispano.org>). Además, los problemas a los que se enfrenta un traductor de videojuegos, bien descritos por diversos autores (Chandler 2005; Díaz Montón 2006; Dietz 2006; Mangiron 2006; Scholand 2002; Vela Valido 2005), como la falta de información contextual necesaria para traducir ciertos segmentos, se ven paliados porque los *romhackers* conocen muy bien el guión de los videojuegos que traducen y porque tienen la oportunidad de probar la ROM en un emulador para así ver el contexto de los mensajes que se han de traducir.

Asimismo, aunque en principio no se pueden utilizar más caracteres de los que hay originalmente en un mensaje tal y como sucede en la localización profesional de videojuegos, se puede modificar el código del juego para que no haya que ceñirse al espacio original. A continuación se abordan con ejemplos las principales características que definen esta forma de localización de videojuegos.

3.1. Creatividad sin restricciones de censura o uso del lenguaje

La creatividad en la localización de videojuegos cobra tal importancia que en la mayoría de los casos se da luz verde al traductor para que tenga libertad total de modificar, adaptar o incluso eliminar aquellas referencias culturales, juegos de palabras o chistes que pierdan efecto en la cultura de llegada (Mangiron y O'Hagan 2006). Los *romhackers* han sido desde siempre pioneros en este aspecto, pues no han dudado en hacer más familiares los diálogos de algunos personajes con respecto a la cultura hacia la que se traduce debido a que no hay nadie que les imponga normas de traducción como la censura. Tal es el caso de la traducción del japonés al inglés del videojuego *Tales of Phantasia* (Namco 1995) realizada por el grupo DeJap, en la cual aparecen incluso diálogos que usan un lenguaje no apropiado para menores (Figuras 1 y 2) y que de hecho no se reflejan igual en la reciente versión del mismo videojuego lanzada para la videoconsola Game Boy Advanced (Namco/Nintendo, 2006).

**Figuras 1 y 2**

Traducciones libres y creativas del videojuego *Tales of Phantasia* realizadas por el grupo DeJap

La traducción de DeJap ha sido utilizada por otros aficionados como base para traducir el mismo videojuego hacia otras lenguas como el español, por lo que, tal y como demuestran las Figuras 3 y 4, el registro de tales diálogos ha permanecido en la traducción española del grupo Traducciones Magno. Si bien tales decisiones de traducción pueden crear controversia entre la comunidad de aficionados, la mayor parte del público agradece estos cambios en el guión debido a que, de este modo, se aumenta la diversión.

**Figuras 3 y 4**

Traducción al español del videojuego *Tales of Phantasia* realizada por el grupo Traducciones Magno

Sin embargo, no siempre se sigue completamente el texto original cuando se vierte el texto de un videojuego basándose en una traducción previa del japonés al inglés realizada por aficionados. Un ejemplo claro de esto se halla en la traducción de algunas referencias culturales del videojuego *Final Fantasy IV* (Square 1991), traducido del japonés al inglés por el grupo J2e y posteriormente al español por Sayans Traduccions tomando como referencia

el parche de J2e. En cierto momento, se descubre que un personaje está poseído por un monstruo y dos personajes del grupo que maneja el jugador lo delatan. Como se observa en las Figuras 5 y 6, mientras que en la versión de J2e se hace una referencia a un actor famoso de *Star Trek*, la traducción de Sayans Traductions estima que tal actor no goza de la misma fama entre la comunidad de aficionados hispanohablantes y opta no sólo por realzar el hecho de que el personaje delatado es un impostor, sino que, además, hace mención a una persona famosa en la cultura de llegada. La Figura 6 sirve también para comprobar que las traducciones realizadas por aficionados, a pesar de ser revisadas antes de lanzar su correspondiente parche, no están exentas de errores, pues la frase correcta sería "Creo que Dinio sería *más* convincente que tú...".

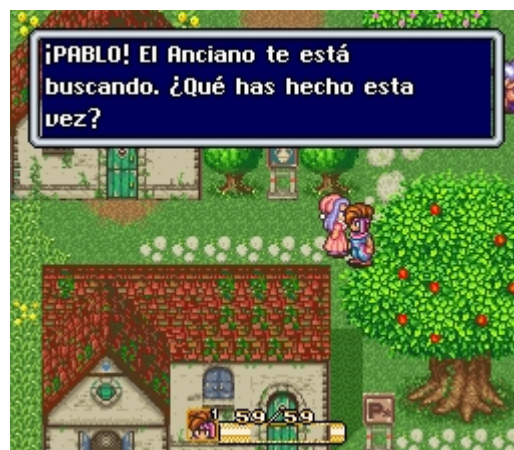


Figuras 5 y 6

Comparación de un mismo diálogo del *Final Fantasy IV* en el que una broma asociada a una referencia cultural difiere según la cultura meta

3.2. Mejoras visuales o de jugabilidad

Cabe destacar también que hay algunos proyectos de ingeniería inversa en los que no sólo se traduce de un idioma a otro, sino que se añaden mejoras como el cambio de la fuente original de un videojuego o la inserción de nuevos gráficos. Por citar un ejemplo, el grupo Traducciones Magno en 2006 creó una modificación para traducir el videojuego *Secret of Mana* (Square 1991) del inglés al español con importantes novedades: añade una fuente de letras de anchura variable, una forma de detección del sexo de los personajes para que los mensajes de estado cambien de género y un nuevo modo de estilo de ventana con fondo liso y sin textura para aumentar la legibilidad de los textos (Figuras 7 y 8). Por supuesto, se requieren altos conocimientos del funcionamiento interno del videojuego para hacer estas modificaciones.



Figuras 7 y 8

Diferencias visuales entre la versión inglesa del videojuego *Secret of Mana* y la traducción española del grupo Traducciones Magno

3.3. Cambios en el guión original o retraducción del mismo

Algunos *romhackers* se han atrevido incluso a retraducir videojuegos que ya aparecieron localizados en el mercado. Los ejemplos más destacables son *Final Fantasy IV* (Square 1991) y *Final Fantasy VI* (Square 1994) de Super Nintendo, que aparecieron en Estados Unidos como *Final Fantasy II* (Square 1991) y *Final Fantasy III* (Square 1994), respectivamente, por no haber salido allí todos los títulos de la saga *Final Fantasy*. Las razones que motivaron tales retraducciones se basan principalmente en la censura de diálogos, cambios en la dificultad del juego con respecto a la versión japonesa y permutación de nombres no justificada¹, como Gilbert (*Final Fantasy IV*) por Edward (*Final Fantasy II*). No obstante, hay muchos aficionados que no apoyan las retraducciones. Por ejemplo, la retraducción de *Final Fantasy VI* del japonés al inglés por parte del grupo RPGOne Translations ha sido duramente criticada precisamente por no ser creativa (y, por tanto, más literal), ya que arruina la experiencia de poder disfrutar plenamente un videojuego².

Las posibilidades de este tipo de ingeniería inversa no sólo se reducen a traducir y añadir nuevas características al videojuego original, sino que algunos grupos, como Charnego Translations, se dedican a parodiar algunos de los videojuegos más famosos. Por ejemplo, en 1999 apareció una modificación publicada por dicho grupo que convertía la ROM del videojuego *The Legend of Zelda: A Link's Awakening* (Nintendo, 1993) en la parodia *La Lellenda de la Cerda*. Además de notables cambios gráficos como los que se muestran en la Figura 9, los diálogos fueron totalmente inventados y dotados de contenido violento y sexual. El éxito cosechado entre los aficionados por tal parodia fue tal que el programa español de radio *Game Over* (2001), dedicado a los videojuegos, entrevistó a dos de los *romhackers* que llevaron a cabo tal tarea.



Figura 9

Pantalla de título de la parodia *La Lellenda de la Cerda* del grupo Charnego Translations

3.4. Expansión y reestructuración de las ventanas de menús

Traducir menús sin abreviaturas es uno de los retos a los que se enfrenta el traductor de videojuegos, pues el texto no puede exceder el espacio de las ventanas que componen los menús. Asimismo, esto se evidencia aún más en el caso de las videoconsolas portátiles, donde la pantalla es más pequeña y, por ende, caben menos caracteres.

Modificar el tamaño de las ventanas supone reprogramar parte del código del videojuego para reestructurar la disposición de tales ventanas de forma que quepan más caracteres, con el consiguiente aumento de tiempo y esfuerzo invertido en la localización. En consecuencia, es normal que el traductor tenga que hacer uso de su creatividad para que el texto traducido exprese lo mismo que el original ciñéndose a un máximo de caracteres, aunque a veces no quede más remedio que utilizar abreviaturas para guardar el sentido. En las Figuras 10 y 11 puede apreciarse cómo se aprovecha mejor el espacio disponible en la pantalla para las ventanas de los menús; de nuevo, esta operación requiere de altos conocimientos acerca del funcionamiento interno del videojuego.



Figuras 10 y 11

Diferencias entre las ventanas que componen el menú de la versión inglesa del videojuego *Final Fantasy II* y la traducción al español por parte del grupo Sayans Traductions (basada a su vez en la traducción del grupo J2e del japonés al inglés)

3.5. Inserción de créditos del traductor al inicio del videojuego

Muchas veces se aprovecha la pantalla de presentación de un videojuego para indicar los grupos o personas responsables de la traducción así como sus respectivas páginas web o direcciones de correo electrónico, aunque a veces la presencia de tantos elementos puede resultar en algunos casos excesiva (ver Figura 12). Así pues, un jugador sabe desde el principio que está frente a un videojuego traducido por aficionados, lo cual da crédito a los autores y hace notar su trabajo, pero a la vez refleja que se trata de una traducción no realizada por profesionales.



Figura 12

Créditos de los grupos partícipes de la traducción del japonés al inglés del videojuego *Bahamut Lagoon* (Square 1996)

4. Aspectos legales

Cualquier tipo de traducción realizada por aficionados (entendida como traducción sin ánimo de lucro) debe considerarse ilegal. El artículo 8 del Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas lo recoge así:

Los autores de obras literarias y artísticas protegidas por el presente Convenio gozarán del derecho exclusivo de hacer o autorizar la traducción de sus obras mientras duren sus derechos sobre la obra original.

Sin embargo, hay que destacar que las compañías de videojuegos no suelen tomar medidas al respecto, probablemente debido a que los *romhackers* suelen traducir videojuegos que tienen ya muchos años en el mercado desde su lanzamiento y por tanto no suponen ningún tipo de pérdida económica para las compañías. Localizar un producto que no se localizó oficialmente en su momento no debe verse como una amenaza en caso de que aún se pueda conseguir el producto original por algunas vías como las subastas de Internet, sino que incluso puede hacer ver a la compañía que quizás sí debería haber reparado en localizar su producto para haber obtenido más ventas. De hecho, el *romhacking* puede verse como una forma de promoción en caso de que el videojuego original aparezca años más tarde en una plataforma diferente, tal y como ocurrió, según la revista de videojuegos *Edge* (2006: 81), con el videojuego *Final Fantasy V*. Éste apareció originalmente en japonés para Super Nintendo en 1992 de la mano de Square, aunque en 1999 se incluyó traducido al inglés en el recopilatorio *Final Fantasy Anthology* para la plataforma PlayStation gracias a las peticiones de gente que había disfrutado de la versión traducida por el grupo RPGe.

No obstante, según Pettus (1999: 88) y la revista *Edge* (*ibíd.*), en 1999 hubo un caso en que ASCII, una empresa japonesa, tomó cartas en el asunto como reacción a la traducción del juego para ordenador llamado *RPG Maker 95* —un entorno para la creación de videojuegos— llevada a cabo por un grupo de aficionados llamado KanjiHack. Los abogados de ASCII enviaron un correo electrónico a KanjiHack en el que se les pedía que abandonaran el proyecto, lo que supuso la cancelación del mismo. Sin embargo, el proyecto fue retomado y acabado por una persona de nacionalidad rusa que usaba el pseudónimo «Don Miguel», lo que supuso que la mayoría de usuarios de *RPG Maker 95* lo usaran de forma ilegal, ya que, hasta la fecha, era el único editor de juegos RPG. Con el tiempo, las diferentes entregas de esta saga vieron la luz en el mercado americano ya localizadas oficialmente para las videoconsolas PlayStation y PlayStation 2.

Otro punto interesante es que el hecho de distribuir sólo la traducción en un archivo llamado «parche» y no la ROM modificada sea considerado legal. Tal razonamiento se basa en que un parche es un archivo que

contiene los datos modificados y las direcciones internas de la ROM en que se deben escribir los mismos para que, al aplicarlo en una ROM original, se genere como resultado la ROM traducida tal y como el creador del parche tiene. Sin embargo, Pettus (*ibíd.*) apunta que se comete un delito al aplicar un parche sobre ROMs ilegales. Si bien es cierto que los *romhackers* distribuyen sus traducciones mediante parches que no son vistos con buenos ojos por la ley de la propiedad intelectual, hasta ahora no ha habido ninguna denuncia por este motivo contra ningún parche.

Por último, conviene mencionar que hay otros tipos de traducciones realizadas por aficionados cuya legalidad presenta ciertas similitudes con la del *romhacking*. Así, Díaz Cintas y Muñoz Sánchez (2006) describen el caso de los *fansubs* (series de animación japonesa normalmente recientes que son subtituladas por aficionados) y reafirman que, a pesar de que se trate de una actividad considerada ilegal, las distribuidoras se ven beneficiadas al saber cuáles son las series más esperadas por los aficionados.

5. Conclusión

En los últimos tiempos hemos visto cómo la revolución de Internet ha cambiado nuestros hábitos. Mucha gente escribe y comenta en blogs, entra en contacto con otras personas mediante redes sociales o habla con sus amigos en chats. De este modo, ha proliferado la colaboración entre personas con los mismos intereses para impulsar la creación de nuevos proyectos sin importar el lugar de residencia. El ejemplo más claro es el movimiento del software libre, cuyos seguidores crean colaborativamente nuevas soluciones informáticas a disposición de todo el mundo.

Por ello mismo, los usuarios cada vez demandan más calidad cuando optan por adquirir un producto comercial. Los jugadores son más exigentes y ya no se conforman con que sus videojuegos estén simplemente traducidos, sino que esperan encontrar una buena localización para disfrutar al máximo de sus videojuegos (Loureiro 2007). Incluso es posible que una localización no cuidada implique que los jugadores opten por adquirir versiones no localizadas en su idioma (Chandler, 2006), y que localizaciones de videojuegos de gran fama como *Final Fantasy VII* (Square 1997) han sufrido tantas críticas que las posteriores entregas de la saga hayan cambiado el modelo de traducción para garantizar la calidad (Mangiron 2006: 315).

A diferencia de lo que ocurre en la localización profesional, los *romhackers* trabajan directamente sobre un producto final y no disponen de ayuda por parte del equipo programador del videojuego. Así, aunque haya muchos aficionados con ganas de traducir sus videojuegos favoritos, pocos logran usar técnicas de ingeniería inversa y caen en el desánimo, aunque afortunadamente las nuevas herramientas disponibles en Internet sobre *romhacking* facilitan enormemente la cuestión técnica. No obstante, no

hay que olvidar que son precisamente los conocimientos sobre el funcionamiento interno de un videojuego los que permiten a los *romhackers* modificar felizmente los aspectos técnicos de un videojuego para maximizar la diversión y jugabilidad.

Newman (2004: 159) ha comentado el talento con el que cuentan algunos aficionados para crear productos de entretenimiento digitales simplemente por hobby, al igual que los *romhackers*. Estos trabajan sin ánimo de lucro para superar retos y cumplir una ilusión: la de traducir sus videojuegos favoritos. Si bien no poseen un título académico que certifique sus aptitudes para la localización de videojuegos, realmente demuestran habilidades fundamentales demandadas en la profesión. Mangiron (2006: 315) defiende una tesis de vital importancia desde el punto de vista de las cualificaciones necesarias para traducir videojuegos profesionalmente, que en el fondo no se alejan mucho de las destrezas de un *romhacker*:

[A] veces los requisitos de un trabajo para especialistas en localización no incluyen experiencia profesional en este campo, sino sólo un poco de experiencia previa en traducción, experiencia como jugador y conocimientos del mundo de los videojuegos. Quizás ésta es también la razón por la que algunas traducciones realizadas por aficionados han gozado de mayor aceptación que las oficiales, como la traducción del RPG japonés *Final Fantasy IV*, ya que los traductores aficionados, como jugadores que son, saben cómo debería ser el juego para que resulte atractivo a otros jugadores como ellos. (Mangiron, 2006: 315; mi traducción, énfasis en el original)

Ahora bien, no hay que olvidar que la formación y la experiencia en traducción son muy importantes para el ejercicio profesional de la traducción y que, al fin y al cabo, saber sobre videojuegos podría considerarse como una especialización. Como afirma Siger-Périan (2007), un traductor de juegos en línea, su pasión por los videojuegos le ayudó notablemente a encontrar trabajo, pero también se valoró su experiencia previa como traductor.

Quizás la razón del éxito de las traducciones realizadas por aficionados de videojuegos radica en la creatividad del traductor y en que, en consecuencia, respetar el original no cobra tanta importancia como en otras traducciones. Después de todo, muchos autores de reconocido prestigio han traducido obras literarias sin formación en traducción precisamente porque son literatos. Sólo el tiempo dirá si las empresas de traducción solicitan la ayuda de la comunidad de aficionados que viven en permanente contacto con los productos que se traducen como ya anuncia Dans (2006).

Mientras tanto, cada vez más aficionados deciden publicar sus trabajos en Internet, e incluso se suceden episodios de gran sorpresa como la traducción del libro *Harry Potter and the Deathly Hallows* (Rowling 2007), cuyo original fue traducido por un adolescente y aficionado francés a los pocos días de publicarse (El País 2007). Es la fuerza del *crowdsourcing*³,

que permite que sean los usuarios voluntarios en masa los protagonistas del éxito de un proyecto. Por el momento, lo importante para la comunidad académica es analizar estos fenómenos para arrojar nueva luz a los Estudios de traducción.

Notas

¹ Mangiron (2006: 309) apunta que, salvo excepciones necesarias, los nombres de los protagonistas se deben respetar para que los jugadores de todo el mundo puedan identificar a los personajes siguiendo razones de marketing.

² Véase la cantidad de opiniones vertidas sobre el tema en la siguiente discusión del foro del grupo traductor:

<http://www.emuxhaven.net/forums/showthread.php?t=3785>

³ Este término hace referencia a la proposición de problemas (proyectos) y recompensas (trabajo) a quienes solucionen el problema propuesto. Howe (2006) proporciona más información sobre este término.

Agradecimientos

El autor desea agradecer los comentarios del investigador Miguel Bernal Merino sobre un borrador de este artículo.

Bibliografía

- Barreras, Paco (2003). "Localización de videojuegos." *Meristation*.
http://www.meristation.com/v3/des_articulo.php?id=4425&pic=GEN
- Bernal Merino, Miguel (2006). "On the Translation of Video Games." *JoSTrans, The Journal of Specialised Translation* 6: 22-36.
http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.pdf
- Burnham, VAN (2001). *Supercade: A Visual History of the Videogame Age*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Chandler, Heather (2006). "Taking Video Games Global. An Interview with Heather Chandler, author of *The Game Localization Handbook*." *Global by Design*.
http://www.globalbydesign.com/resources/articles/game_globalization.html
(Consulted 7.9.2007)
- Chandler, Heather (2005). *The Game Localization Handbook*. Massachusetts: Charles River Media.
- *Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas*. 1979.
http://www.wipo.int/treaties/es/ip/berne/trtdocs_wo001.html#P147_27943
(Consulted 4.9.2007)
- Dans, Enrique (2006). "Cuando ruge la marabunta. Las empresas buscan el apoyo de los aficionados de todo el mundo." *PC Actual* 189: 32-36.
- Díaz Cintas, Jorge y Pablo Muñoz Sánchez (2006). "Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment." *JoSTrans, The Journal of Specialised Translation* 6: 37:52.
http://www.jostrans.org/issue06/art_diaz_munoz.php

- Díaz Montón, Diana (2006). "Entresijos de la localización." *Meristation*.
http://www.meristation.com/v3/des_articulo.php?id=cw443a3eb5db755&idp=&pic=HRD
(Consulted on 2.9.2007)
- Dietz, Frank (2006). "Issues in localizing computer games." Dunne, Keiran J. (ed.) *Perspectives on Localization*. Amsterdam y Filadelfia: John Benjamins, 121-134.
- *Edge*. Número 169 (febrero de 2006).
- *El País*. 2007. *Prohibido traducir a Harry Potter*. 8 de agosto de 2007.
http://www.elpais.com/articulo/revista/agosto/Prohibido/traducir/Harry/Potter/elpeputec/20070809elpepirdv_6/Tes
(Consulted on 9.8.2007)
- Esposito, Nicolas (2004). "Émulation et conservation du patrimoine culturel lié aux jeux video." *Proceedings of ICHIM 04 (Digital Culture and Heritage)*. On line at
http://www.archimuse.com/publishing/ichim04/3391_Esposito.pdf
(Consulted on 2.9.2007)
- Esselink, Bert (2002). "Localization Engineering: The Dream Job?". *Tradumàtica* 1.
<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/besselink/besselink.PDF>
- Game Over (2001). *Entrevista a los charnegos*. Entrevista radiofónica.
<http://charnego.frikipedia.es/downloads/mp3/entrevista1.mp3>
(Consulted 20.8.2007)
- Gieske, Jeremy (2002). *Avoid Missing Ball for High Score*.
http://www.computerspielmuseum.de/DOCS/jeremy_gieske.pdf
(Consulted 20.8.2007)
- Heimburg, Eric (2006). "Localizing MMORPGs." Dunne, Keiran. J. (ed.) *Perspectives on Localization*. Amsterdam y Filadelfia: John Benjamins, 135-154.
- Howe, Jeff (2006). "The Rise of Crowdsourcing." *Wired*.
<http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html>
(Consulted 20.7.2007)
- Loureiro, Maria (2007). *Episodio 2: Localización de videojuegos*. Entrevista por Yatv.com. <http://www.yatv.com/usuario/2007-03/egamecast/videos/episodio-localizacion-de-videojuegos.html>
- *Episodio 2: Localización de videojuegos*
- Mangiron, Carmen y Minako O'Hagan (2006). "Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation." *JoSTrans, The Journal of Specialised Translation* 6: 10-21.
http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf
- Mangiron, Carmen (2006). "Video games localisation: posing new challenges to the translator." *Perspectives: Studies in Translatology* 14 (4), 306-317.
- Muñoz Sánchez, Pablo (2007). *Manual de traducción de videojuegos: el fascinante mundo del ROM Hacking*.
http://sayans.romhackhispano.org/documentos/manual_de_traduccion_de_videojuegos.pdf

- Muñoz Sánchez, Pablo (2007). "Romhacking: localización de videojuegos clásicos en un contexto de aficionados". *Tradumàtica* 5.
<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/07/07art.htm>
- Newman, James (2004). *Videogames*. Nueva York y Londres: Routledge.
- Oxford English Dictionary (2007) (versión online). Oxford University Press.
- Pettus, Sam (1999). *Emulation: Right or Wrong?*
<http://www.overclocked.org/emufaq/EmuFAQ.pdf>
- Poole, Steven (2000). *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*. Nueva York: Arcade Publishing.
- Rowling, J. K. 2007. *Harry Potter and the Deathly Hallows*. Londres: Bloomsbury.
- Scholand, Michael (2002). "Localización de videojuegos." *Tradumàtica* 1.
<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF>
- Sellers, John (2001). *Arcade Fever: The Fans Guide to the Golden Age of Video Games*. Philadelphia: Running Press.
- Siger-Périan, Dimitri (2007). "Interview with Dimitri Siger-Périan, traducteur pour PartyGaming, Londres". *JoSTrans, The Journal of Specialised Translation* 8, question 12.
http://www.jostrans.org/issue08/int_siger.php
- Vela Valido, Jennifer (2005). "La localización de videojuegos." Detlef Reineke (ed.) *Traducción y localización. Mercado, gestión y tecnologías*. Las Palmas: Anroart. 253-284.
- Wikipedia. 2007. "Fan translation".
http://en.wikipedia.org/wiki/Fan_translation
- Wikipedia. 2007. "Game localisation".
http://en.wikipedia.org/wiki/Game_localization

Referencias audiovisuales

- *Bahamut Lagoon*. 1996 (Japón). Square. Plataforma: Super Nintendo.
- *Breath of Fire II*. 1995 (EEUU). Capcom. Plataforma: Super Nintendo.
- *Final Fantasy Anthology*. 1999 (EEUU). Square. Plataforma: PlayStation.
- *Final Fantasy II*. 1991 (EEUU). Square. Plataforma: Super Nintendo.
- *Final Fantasy III*. 1994 (EEUU). Square. Plataforma: Super Nintendo.
- *Final Fantasy IV*. 1991 (Japón). Square. Plataforma: Super Nintendo.
- *Final Fantasy V*. 1992 (Japón). Square. Plataforma: Super Nintendo.
- *Final Fantasy VI*. 1994 (Japón). Square. Plataforma: Super Nintendo.
- *Final Fantasy VII*. 1997 (Europa). Square. Plataforma: PlayStation.
- *Illusion of Time*. 1995 (España). Enix/Nintendo. Plataforma: Super Nintendo.
- *Phantasy Star II*. 1989 (EEUU). Sega. Plataforma: Megadrive/Genesis.
- *Phantasy Star IV*. 1993 (EEUU). Sega. Plataforma: Megadrive/Genesis.
- *RPG Maker 95*. 1995 (Japón). ASCII. Plataforma: PC.
- *Secret of Mana*. 1993 (EEUU). Square. Plataforma: Super Nintendo.
- *Seiken Densetsu 3*. 1995 (Japón). Square. Plataforma: Super Nintendo.
- *Tales of Phantasia*. 1995 (Japón). Namco. Plataforma: Super Nintendo.
- *Tales of Phantasia*. 2006 (EEUU). Namco/Nintendo. Plataforma: Game Boy Advance

- *The legend of Zelda: A Link's Awakening*. 1993 (EEUU). Nintendo. Plataforma: Game Boy/Game Boy Color.
- *Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht*. 2003 (EEUU). Namco. Plataforma: PlayStation 2.

Referencias de grupos y páginas de *romhacking*

Charnego Translations. <http://www.isdifferent.com/~charnego/>
DeJap. <http://www.dejap.com>
Fortaleza Romhack. <http://fortaleza.romhackhispano.org>
J2e. Sin página web. Parches disponibles en ROMhacking.org
Romhacking.net <http://www.romhacking.net>
RPGe. Sin página web. Parches disponibles en ROMhacking.org.
RPGOne Translations. <http://www.rpgone.net>
Sayans Traductions. <http://sayans.romhackhispano.org>
Traducciones Magno. <http://magno.romhackhispano.org>
Vegetal Translations. <http://vegetrans.jandar.net>

Biografía

Pablo Muñoz Sánchez es Licenciado en Traducción e Interpretación por la Universidad de Granada (España). Además, estuvo en el extranjero como estudiante Erasmus en la Dublin City University (Irlanda). Muestra gran interés en las áreas y géneros que cubren la traducción de aficionados y ha sido tanto *romhacker* como *fansubber* en el pasado. Escribe en un blog sobre traducción en español y ha publicado varios artículos sobre traducción. Actualmente trabaja como traducción inglés-español en una empresa de traducción.

Biography

Pablo Muñoz Sánchez holds a degree in Translation and Interpreting from the University of Granada, Spain. He spent a year abroad as Erasmus student at Dublin City University, Ireland. He is very interested in the areas and genres covered by fan translation and has been both a romhacker and a fansubber in the past. Currently, he writes in a translation-related blog in Spanish and has published several articles on translation. He now works as an in-house English-Spanish translator in a localisation company.

E-mail: pmssayans@gmail.com

Blog: <http://pmstrad.wordpress.com>