

iEsa lengua!

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°34 (Octobre 2000)

Sujet de l'article : Site

Las aventuras de los juegos de N64 se embarcan para dar la vuelta al mundo...

Scans réalisés par les membres du site Nintendo64EVER, usage exclusivement destiné aux autres membres du site. Toute reproduction, partielle ou complète, ainsi que la diffusion de ce fichier est interdite. Les magazines originaux sont la propriété intellectuelle exclusive de leurs éditeurs respectifs, les scans regroupés dans ce fichier ont un but uniquement documentatif et informatif, aucune exploitation commerciale ne peut en être faite.

¡ESA LENGUA!

Las aventuras de los juegos de N64 se embarcan para dar la vuelta al mundo...

Has reparado alguna vez en el menú de idiomas que aparece la primera vez que cargas un cartucho de N64? Quizá nunca te hayas parado a imaginar todo lo que implica que jugadores de diferentes países puedan jugar, disfrutar y, sobre todo, entender los mejores juegos del mundo.

No nos referimos a la mera traducción del texto. Al exportar un juego japonés a Estados Unidos, Europa o Australia éste tropieza con un campo minado de leyes, costumbres y culturas diferentes que van a exigir cambios de distinta índole en el cartucho. Equipos enteros de personas trabajan para asegurarse de que Suecia entienda la aventura de Link, o de que Alemania no imponga una prohibición sobre *GoldenEye*, aunque los procesos de "naturalización" aún se enfrentan a un sinfín de peligros más. Sigue leyendo para averiguar por qué...



△ En la versión alemana de Carmageddon no se derrama ni una gota de sangre, gracias a las leyes restrictivas de ese país.



EN TODO EL PLANETA

Empleados de Babel Media nos cuentan las barreras que los juegos para N64 han de sortear en su viaje alrededor del mundo.

¿Qué es Babel Media?

Es un "centro de verificación multilingüe", situado al sur de Gran Bretaña. Su tarea consiste en ejecutar juegos en una multitud de idiomas para comprobar que no haya incorrecciones lingüísticas, ni tampoco errores de software o fallos en el hardware que provoquen algún fin anormal. Entre los juegos Nintendo que han pasado por sus manos se incluyen Glover, Carmageddon 64, Pong para Game Boy, y un montón de títulos Pokémon.

VIOLENCIA

El terrible *Carmageddon 64* de SCI fue un saco de problemas para Babel. "La versión en inglés del juego original para PC estaba prohibida en Alemania", nos cuenta Dorothea Muetzel, de Babel. "Así que lo primero que hicimos fue sustituir a los transeúntes humanos por zombis. Pero, como a los distribuidores alemanes la idea no les pareció bien, tuvimos que cambiar los zombis por ¡dinosaurios de sangre verde!". La lógica era que los dinosaurios, al estar extinguidos, no se podían "matar". En la secuela de *Carmageddon* -que podríamos incluso ver en



△ ¿Zombis en la versión alemana de Carmageddon? ¡Ni hablar!



△ Seguro que PD estará reservado a los mayores de edad en Alemania.

formato Dolphin-, los mutantes humanos que merodean por las calles han sido transformados en "alienígenas del espacio sideral" para sosegar la inquietud de algunos colectivos alemanes.

ÍNDICES DE EDAD

El doble sistema de clasificación que se sigue en Alemania puede dejar en vía muerta el juego Nintendo de apariencia más inocente. Las clasificaciones de la USK -el equivalente a los índices de edad de la ELSA en el Reino Unido- se combinan con las de la organización gubernamental BPSJ, con el

objetivo de proteger a los menores de publicaciones dañinas. Cualquier libro, video o juego que se considere

"ofensivo" se lista en "el Índice", cuya consecuencia es que sólo se podrá anunciar o vender a las personas mayores de edad. Tanto es así que la USK clasificó *Quake II* como un juego



△ Los niños no pueden jugar Quake II en Alemania.

apto para mayores de 18 años, y fue listado en el Índice por la BPSJ. Según nos explica Dorothea, "los editores si quieren pueden correr el riesgo de ser incluidos en el Índice, pero lo que normalmente sucede es que optan por no publicar el juego. Activision decidió no editar *Return to Castle Wolfenstein* en Alemania, después de que la precuela de la SNES fuera confiscada por el gobierno."

DESNUDEZ

Camillo Beretta, el especialista en italiano de Babel, explica que a menudo hay que hacer retoques tras haber ejecutado el juego "para asegurarnos de que no vaya a haber problemas con las autoridades que estipulan los índices de edad". La postura liberal de Francia respecto al desnudo femenino permitió que el personaje de un popular juego de aventuras en tercera persona apareciera como Dios la trajo al mundo. "El editor decidió no correr riesgos en el mercado británico", dice Camillo "y el artista gráfico del juego fue reclutado para pintar la textura de un sujetador en 'las partes íntimas de la chica'", en palabras de un sonrojado Camillo.



△ En Babel Media el ritmo de trabajo es frenético. ¿Cuántos Pokémon puedes ver en la foto?

POKÉMUNDO

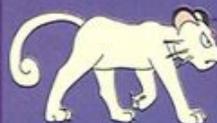
Es posible que el nombre de Pikachu sea famoso en el mundo, pero gritale "Clefairy" a un alemán y verás que pronto llama a la policía. Aquí tienes una relación de cómo cambiar los pokénombres...

CLEFAIRY

- Pippi
- Piepi
- Melofee



PERSIAN



- Perusian
- Snobilikat
- Persian

WEEZING

- Matadogaasu
- Smogmog
- Smogogo



GOLBAT



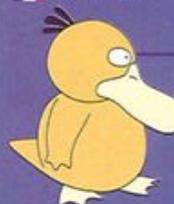
- Gorubatto
- Golbat
- Nosferaltu

VENONAT

- Konpan
- Bluzuk
- Mimitoss



PSYDUCK



- Koddakku
- Enton
- Psykokwak

BUTTERFREE

- Batafuri
- Smettbo
- Papilusion



MEW



- Myuu
- Mew
- Mew





“Nos hemos tenido que asegurar de que el texto de las cartas virtuales sea idéntico al de la baraja real de Trading cards.”

ESCÁNDALOS MEDIÁTICOS

“No me parecería bien afirmar que nuestros clientes provocan intencionadamente a la prensa al añadir elementos controvertidos a los juegos”, expone Camillo. “Ahora bien, el *Carmageddon* de SCI cosechó mucha publicidad a costa del concepto de ‘aplastar transeúntes’”. También es verdad que algunos editores obtienen publicidad gratuita al sacar al mercado alemán algunos juegos a posta, cuando saben perfectamente que tendrán que retirarlos al cabo de poco tiempo. *Cannon Fodder* para SNES incluía una intro con un tema musical titulado “La guerra nunca fue tan divertida”, y, como era de esperar, los medios de comunicación pusieron el grito en el cielo. “La canción no estaba del todo mal”, opina Camillo.



△ ¿Será este un proyecto de Babel Media para Game Boy?

EVITAR LA CÁRCEL

Además de por los índices de edad voluntarios, los editores también pueden tener problemas con las leyes. “Hace un par de años trabajamos en un simulador de vuelo”, recuerda Camillo. “Después de un periodo de verificación largo y complicado, y cuando ya estábamos a punto de dar el visto bueno para la venta del producto, nos percatamos de la cruz gamada que lucía en la cola uno de los aviones. Como las leyes alemanas prohíben terminantemente mostrar este símbolo, el juego habría sido totalmente vedado.” Babel se puso en contacto con el desarrollador y un artista gráfico hubo de cambiar a toda prisa el símbolo de la esvástica por una inofensiva cruz celta en todo el juego. “Una verdadera pesadilla”, reconoce Camillo.

APROVECHARSE DE LAS LEYES

Pese a la postura prohibitiva de Alemania, los editores pueden sacar provecho de la lentitud con que trabajan las autoridades —como es el caso de un reciente título japonés de aventuras aterradoras que Babel se negó a nombrar (pista: piensa en zombis). “El editor decidió sacar al mercado alemán el juego —recuerda Dorothea— siendo plenamente consciente de que, debido a la violencia en el contenido, sería incluido en el Índice. Pero el editor se dio cuenta de que la PBJS tarda al menos dos semanas en hacer pública su decisión, tiempo durante el cual la mayoría de personas interesadas en el juego ya lo habrían comprado.” Hay quien se las sabe todas.



△ Incluso los zombis pueden ofender a las autoridades mundiales, aunque *Resi 2* para N64 ha salido indemne.



△ En las versiones alemanas es mejor no mencionar la guerra.

JUGAR CON PIKA

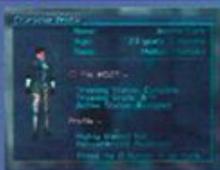
El trabajo de Babel no se limita a cambiar sangre roja por verde o cubrir piel desnuda. “Actualmente estamos trabajando en un videojuego Pokémon de próxima aparición”, nos confirma Dorothea. “En este caso, nos hemos tenido que asegurar de que el texto de las cartas virtuales sea idéntico al de la baraja real de Trading Cards”. Se da la circunstancia de que muchas de las cartas Pokémon disponibles en Estados Unidos aún no han aparecido en Europa, por lo que Babel también ha de procurar no confundir a los jugadores con cartas que no conoce y que aparecen en las barajas digitales. “Aunque algunas de esas cartas podrían permanecer como secretas y aparecer en el último nivel”, nos revela Dorothea.



△ Monica Camillo y Dorothea, de Babel Media. Personas de lo más encantadoras.

¿CÓMO DICE?

A los traductores el texto, a veces, se les resiste un poco, y el resultado son ambigüedades graciosillas...



Problemas con el trasero

En inglés, la palabra “Back” tiene significados distintos que pueden llevar a más de una confusión. Así, el botón del menú para “retroceder” (como se puede ver en esta captura de *Perfect Dark*) a menudo se traduce por la palabra “trasero” (la parte del cuerpo humano).

Camillo nos confirma: “Éste es un error bastante común, porque los traductores trabajan con listas de palabras fuera de contexto.”

¡Ayuda!

En unas instrucciones en italiano para llamar a un Teléfono de Ayuda y poder así resolver tus dudas acerca de un juego, la palabra “Servicio” se tradujo como “Sevizio”, la cual significa “tortura”. El texto también informaba a los jugadores de que “alguien te llamará entre las 9.00 h y las 17.00 h cada día, de lunes a viernes.”

¿Qué Jerry?

“Verificando un simulador de vuelo”, recuerda Camillo “descubrimos que los traductores no se habían dado cuenta de que ‘Jerry’ era el apodo para aludir al enemigo durante la Segunda Guerra Mundial. Lo tomaron como nombre propio.” Babel reparó el error y evitó que cientos de



jugadores desconcertados llaman a los teléfonos de ayuda para preguntar quién era Jerry.

Dios preocupado

Las instrucciones para un juego acababan con las palabras “Gracias y que Dios te conceda velocidad.” La traducción italiana ponía: “Che il Dio della velocità sia con voi e vi protegga”, lo cual significa: “Que el Dios de la velocidad vaya contigo y te proteja.”

Pelota bajo control

Glover planteó un grave problema. Tal y como explica



Camillo: “Había una frase que decía: ‘Tràete contigo la pelota’. En italiano ponía: ‘Riporta le palle’, con lo que el sustantivo se había pluralizado. Al utilizar ‘pelotas’ en vez de ‘pelota’, el significado quedaba muy distorsionado...”

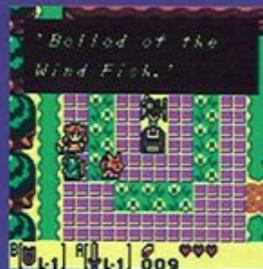
MEDIO JAPONÉS

Dan Owsen, de Nintendo América, es quien ha traducido al inglés casi todas las aventuras de Link para la N64, SNES y Game Boy. Conseguimos dar con él y le interrogamos acerca de Nintendo, Miyamoto y *Majora's Mask*.

P Has traducido todos excepto dos de los juegos Zelda. ¿No es una lata eso de saber cómo acaban las historias de antemano? ¡Y que lo digas! No he jugado ningún juego Zelda de forma "normal" desde *Zelda II: The Adventure Of Link* para NES. Te lo creas o no, tengo ganas de que otra persona traduzca *Majora's Mask*, así podré disfrutar del juego igual que el resto de los mortales.



▲ A Dan hay que agradecer la impecable traducción de *Zelda IV*.



▲ Incluso traducir una frase escueta como ésta puede costar lo suyo.

final, lo dejé por imposible.

P ¿Las jornadas de trabajo son largas? Trabajamos de las nueve de la mañana hasta las once de la noche, como mucho, cada día, por lo que necesitamos recargar las pilas con frecuencia. Bebemos mucho café, té, Coca-Cola y algún que otro sorbito de genki.

P Has trabajado codo a codo con Miyamoto en diversas ocasiones. ¿Qué tal es? Como creativo es un genio, comparable a cualquier artista moderno. Su máxima preocupación es que la gente disfrute plenamente con el juego, y presta mucha atención a

P Luego, ¿tendrás un buen nivel de japonés? ¡No, qué va! Sólo hice un curso en la universidad, por eso trabajo con un traductor. En el último par de juegos, he contado con la inestimable colaboración de Hiro Yamada, un puro nervio. Su método de trabajo es: hablar con el jefe de Redacción, traducir el texto, y lérmelo para que yo pueda insertarlo en el juego.

P ¿Es difícil traducir el sentido del humor japonés? Sí, mucho. Por ejemplo, un japonés puede distinguir la procedencia del interlocutor por su acento y las palabras que utiliza. Así sucedía con los carpinteros de *Ocarina of Time*. Por supuesto, eso era algo que en inglés no se podía reproducir igual. En



Shigeru es un genio creativo, comparable a cualquier artista moderno. Su máxima preocupación es que la gente disfrute.

"cómo se siente" un juego, pues quiere que cada movimiento de los personajes sea perfecto. Además, ¡es un tío cojonudo! Me ha mimado mucho las veces que he estado en Japón, incluso él mismo ha hecho de cicerone en más de una ocasión.

P ¿Y ya está? Hiro siempre comenta los matices y sutilezas del texto. De hecho, a menudo traducimos la versión inglesa al japonés para asegurarnos de que el significado no cambia. Claro que nos gusta jugar con la ambigüedad en muchos de los mensajes de *Zelda*, porque no queremos darle todo masticado al jugador.

estos casos, me invento algo para mantener la situación humorística.



▲ Dan Owsen es amigo personal de Miyamoto, el creador de *Ocarina of Time*. ¡Los hay con suerte!

P ¿Nintendo os suministra algún tipo de herramientas especiales? Sí, aunque no todas nos sirven de ayuda. En concreto, para la versión SNES de *Zelda* consistía en un viejo teclado -basado en el legendario sistema de disco para NES- el cual era muy complicado de utilizar. Al

P ¿Deja eso margen a la propia creatividad? Muy poco. Si me salgo por la tangente, los desarrolladores me echan la bronca. Creo que los diseñadores de los juegos *Zelda* quieren que los jugadores desarrollen la imaginación. En Internet, no para de especularse sobre los motivos que llevan a un personaje a hacer algo o el significado de cuanto dice. Creo que eso es exactamente lo que los creadores de *Zelda* pretenden.

P ¿Hay algún personaje de *Zelda* que se haya sido incorporado en el último minuto? Pues, ahora mismo no recuerdo ninguno que fuera suprimido por completo, aunque debe haber alguno. Me parece que la mayoría de los



personajes que faltaban en *Ocarina of Time* aparecerán en *Majora*.

P ¿Lo más memorable? Me encontraba en Japón, inmerso en la traducción de *Ocarina of Time*, cuando Corea del Norte lanzó un misil durante unas pruebas militares. Por esos días hubo también un tifón en la zona. ¡Creía que era el fin del mundo! Por suerte, acabamos *Zelda* sin más incidentes...