

TRABAJO DE FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

TREBALL DE FI DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

Departament de Traducció i Comunicació

TÍTULO / TÍTOL

**El proceso de localización en *The Great Ace Attorney*:
análisis comparativo entre la traducción *amateur* y la
localización profesional.**

Autor/a: Alba Mollà Pellicer

Tutor/a: Anthony Sterling Nuckols

Fecha de lectura/ Data de lectura: junio de 2022



Resumen/ Resum:

El mundo de la localización de videojuegos puede llegar a ser incierto en ocasiones, ya que muchos de los videojuegos más importantes del sector provienen de Japón y no siempre se apuesta por ellos en occidente, en especial cuando se trata de géneros de nicho como pueden ser los JRPG o las novelas visuales. En estos casos pueden pasar dos cosas: que los fanáticos acepten la situación y esperen a una posible localización futura, o que se encarguen ellos mismos de hacer que la traducción de un juego se haga realidad.

Pero, ¿hasta qué punto son capaces de ello? ¿Puede la traducción *amateur* llegar a las mismas conclusiones y pasar por los mismos procedimientos por los que se pasa en una localización hecha por profesionales?

El presente trabajo analizará estas dos perspectivas, y se llegará a una conclusión paso a paso de cómo han sido los diferentes procesos que se han dado a cabo en ambos casos, a partir del análisis del videojuego *The Great Ace Attorney* o *Dai Gyakuten Saiban*, como es conocido en japonés. Entre los diversos elementos a analizar, se tendrán en cuenta los cambios específicos que se dieron en los nombres de los personajes y el razonamiento que hay detrás de ellos, la representación del punto de vista cultural desde la perspectiva de la época Victoriana de Inglaterra y el periodo Meiji de Japón en los que se inspira el título, y los problemas surgidos en cuanto al uso del lenguaje, en el que existe un choque respecto al uso del inglés por parte de personajes japoneses.

Estas diferencias van a ser clave a la hora de determinar cómo de similares o discordantes son ambos procesos de traducción.

Palabras clave/ Paraules clau: (5)

Localización de videojuegos, *The Great Ace Attorney*, novela visual, traducción *amateur*, *fan-translation*.

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Presentación y justificación del trabajo	1
1.2 Objetivo.....	1
1.3 Estructura del TFG.....	2
2. MARCO TEÓRICO.....	3
2.1 La localización de videojuegos	3
2.1.1 Definición.....	3
2.1.2 Proceso de localización	4
2.1.3 ¿Qué es la <i>fan-translation</i> o traducción <i>amateur</i> ?	6
2.2 La novela visual	8
2.2.1 Características	8
2.2.2 Limitaciones	11
2.3 <i>Ace Attorney</i>	12
2.3.1 La localización y su paso por occidente	12
2.3.2 El camino hacia <i>Dai Gyakuten Saiban</i>	14
2.3.3 La traducción <i>amateur</i> : el caso de <i>Scarlet Study</i>	16
3. MATERIAL Y MÉTODO: Análisis de la localización oficial de <i>The Great Ace Attorney</i> y su <i>fan-translation</i>	17
3.1 Objeto de estudio	17
3.2 Procedimiento	18
4. RESULTADOS	19
4.1 Diferencias en cuanto a los nombres de los personajes y los juegos de palabras	19
4.2 El punto de vista cultural y el racismo	23
4.3 Lenguaje y cuestiones tipográficas	28
5. CONCLUSIONES	31
6. BIBLIOGRAFÍA	32

ILUSTRACIONES:

- Ilustración 1. Final Fantasy VII retraducido al español (por Roy en Otakufreaks).
- Ilustración 2. Decisión final de Amnesia: Memories (por la usuaria AlineSupreme en Crudele Rubrica).
- Ilustración 3. La escena de la clase en DanganRonpa V3: Killing Harmony (por Iván Lerner en Postgame).
- Ilustración 4. Shizuku (por el usuario Bowl-of-Lentils, en GiantBomb).
- Ilustración 5. Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy (por la página oficial de Nintendo).
- Ilustración 6. Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth (por el usuario Linkinbox en Gamercafe).
- Ilustración 7. The Great Ace Attorney: Chronicles (por usuario de la página web PureGaming).
- Ilustración 8. El diseño de Susato (de la galería oficial de *The Great Ace Attorney*).
- Ilustración 9. Cambios en el diálogo original (por el equipo de Scarlet Study).
- Captura 1. Captura Magnus McGuilded (por la usuaria Lindleland en Tumblr).
- Captura 2. Captura Barok Van Zieks (por la usuaria Mephilia en Youtube).
- Captura 3. Captura de la mujer jurado número 2 (por la usuaria Lindleland en Tumblr).
- Captura 4. Captura de Jezaille Brett (por el usuario GrossbergDSTrilogy en Reddit).
- Captura 5. Captura de Auchu Taketsuchi (por la usuaria Mephilia en Youtube).
- Captura 6. Captura de Susato y Soseki (por la usuaria Mephilia en Youtube)

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Presentación y justificación del trabajo

El tema elegido para este Trabajo de Fin de Grado trata el proceso de localización entre dos perspectivas distintas: la profesional y la *amateur*, teniendo en consideración la importancia de tener una formación en el mundo de la traducción y unas herramientas necesarias para llevar a cabo este tipo de traducciones.

Como persona aficionada a los videojuegos y como estudiante de traducción que algún día quiere dedicarse a la localización de estos, me parece muy interesante analizar y discutir estas dos perspectivas, teniendo en cuenta el contexto de ambas partes y analizando las conclusiones a las que llegan en las distintas situaciones que pueden emerger (transcreación de nombres personajes, temas culturales, etc.).

En este caso en concreto, analizaremos el último juego de la saga *Ace Attorney*, *The Great Ace Attorney*, una novela visual en la que prácticamente todo el juego es texto. Esto implica que el jugador pase mucho tiempo leyendo, como si de un libro se tratara, por lo que su participación se ve muy reducida, haciendo que toda su atención vaya directa a la narración del juego. Por ello, el texto traducido debe ser siempre coherente y debe representar exactamente lo que trata de decir la versión original, teniendo en cuenta que tiene sus propias limitaciones, las cuales se concretarán más adelante.

1.2 Objetivo

El objetivo de este trabajo es comparar los dos tipos de traducciones que se suelen ver en el mundo de los videojuegos: las que se originan a partir del deseo de una comunidad por tener traducido un juego de su saga favorita, y las que surgen de manera profesional por petición del cliente o la empresa. El fin es, pues, comparar las diferentes propuestas llevadas a cabo, el proceso creativo que pueda haber detrás de ambas partes y las complicaciones que pueden surgir durante el proceso de localización.

1.3 Estructura del TFG

En primer lugar, empezaremos por una breve introducción a la localización de videojuegos para poder tener una idea general. También comentaremos el proceso de localización profesional y el de la traducción *amateur*. A continuación, se hará un repaso sobre la historia de las novelas visuales como género de nicho y la importancia de la calidad en sus textos, además del recorrido de la saga *Ace Attorney* respecto a sus localizaciones. Por último, analizaremos el caso específico de las dos traducciones de *The Great Ace Attorney*, la última entrega de la saga *Ace Attorney* que, tras años de espera, ha llegado por fin traducida al occidente de manera oficial al inglés, y que ha servido como inspiración para la realización de este trabajo.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 La localización de videojuegos

2.1.1 Definición

La localización de videojuegos se trata, en esencia, del proceso de traducción de un videojuego tomando en consideración la cultura origen para adaptarla a la cultura propia (de occidente, en nuestro caso). Dentro de este procedimiento existen distintos apartados que deben tratarse, y es que en el mundo de la localización no solo es importante adaptar el producto de manera cultural y lingüística, sino que también entran en juego procesos gráficos y de diseño (Ulatius, 2021). Los videojuegos no constan únicamente de diálogos, ya que existen muchos más elementos que deben traducirse y adaptarse. Estos elementos, pues, pueden abarcar desde los menús o las interfaces, hasta la disposición de los botones e incluso guías externas, en el caso de que el juego disponga de una o varias.

También es muy importante entender las referencias entre unos juegos y otros, ya que a veces podemos estar trabajando con el último videojuego de una saga. Esto hace que sea vital tener conocimientos previos sobre los videojuegos predecesores, pues debe de existir una continuidad, por lo que algo que en los anteriores juegos se llamaba de una manera en concreto, no puede llamarse de otra completamente distinta en el siguiente. Por razones como esta se suele requerir a gente que ya es apasionada de los videojuegos, o que al menos esté dispuesta a adquirir los conocimientos necesarios y a documentarse.

A continuación, repasaremos paso a paso el proceso de localización.

2.1.2 Proceso de localización

Para empezar, cabe aclarar que no todos los videojuegos siguen estrictamente el mismo recorrido a la hora de traducirse, ya que de ello dependen muchos factores, empezando por que cada compañía es distinta y no todas van a seguir el mismo orden ni van a tener la misma cantidad de personal trabajando. No obstante, podríamos decir que existen tres grandes fases muy marcadas, tal y como explica Álex López (2019) en su artículo «Detrás del videojuego, Localización y Traducción»: la fase de preproducción, la de producción y la de posproducción.

Según define López, en la fase de **preproducción** entraría cualquier procedimiento previo a la localización en sí, es decir, la comunicación que existe entre desarrolladora y la agencia traductora, la información sobre el producto, negociaciones y aporte de material. Es muy importante que a la hora de compartir estos materiales se incluya toda la información relevante: si se debe seguir un estilo en concreto, si hay algún término propio del videojuego que se deba traducir de cierta forma, contexto sobre localidades o cierto *lore* (elementos que forman la trama y su mundo) que haya que tener en cuenta, etc. Durante este período también es importante que haya indicaciones respecto al diseño de las distintas imágenes a las que haya que incrustarles el texto, es decir, si se quiere una interfaz o una imagen en concreto para las cajas de diálogo, de las descripciones o del menú:

Games are programmed using code and a series of elements, some of which are translated during localization. This is the case for on-screen or in-game text displayed on the user interface, such as menus, help messages, tutorials, system messages or written dialogues. These are sent to the translators in the form of text strings in spreadsheets. In addition, art assets or graphic text frequently need to be translated or adapted. (Mejías-Climent, 2021).

A continuación, tendríamos la fase de **producción**, en la que entraría la propia traducción y su posterior revisión, además del añadido del doblaje y la elaboración de subtítulos, si es que el juego lo requiere. Esta es, sin duda, la parte más extensa de todo el proceso, ya que trabajan muchas personas a la vez y suele haber una gran cantidad de texto por traducir y revisar. La revisión, de hecho, es lo más importante, pues los revisores deben encargarse de corregir cualquier error que hayan podido cometer los traductores anteriormente: errores tipográficos, palabras que se hayan podido saltar, errores de sentido, o cualquier cosa que se haya podido pasar por alto, de manera que quede la versión definitiva del producto. En cuanto al doblaje, se trata de una opción que formará parte del proceso la gran mayoría de las veces,

y es que hoy en día los videojuegos tienen muchas *cutscenes* o escenas cinemáticas en las que participan diversos personajes, y deben tener una voz acorde. Es más, el doblaje se toma muy en serio en el mundo de los videojuegos y se tiene en cuenta que haya una buena sincronización, como pasaría en una película o una serie. Un ejemplo destacable sería el caso del polémico *Cyberpunk 2077*, un videojuego desarrollado por la compañía CD Projekt RED que obtuvo una sincronización labial perfecta en todos los idiomas (Brugat, 2020).

Para terminar, existe una última fase: la fase de **posproducción**. En ella se pondría en marcha el control de calidad y el testeo, posteriores a la revisión mencionada anteriormente. Si bien la revisión daría por terminado el texto de manera definitiva, después de tener el texto listo hay que reexaminar cómo queda ya incrustado y con todas las modificaciones hechas. Después de todo, en la fase de producción los traductores y revisores no tienen ningún tipo de ayuda visual, y podrían confundir, por ejemplo, el género de los personajes cuando haya que traducir la palabra «they», o puede que exista una palabra con distintos significados y no sepan exactamente qué es lo que se está viendo en pantalla, podría mostrarse una maceta («pot») y que lo tradujeran como cacerola, entre otras cosas. Puede pasar también que haya un error de código y que una palabra no salga entera o se entrometa algún dígito. En general, hay que tener mucho cuidado y una gran atención al detalle para que todo salga perfecto.

Por supuesto, detrás de todo este procedimiento existen un par de limitaciones: la primera serían las fechas límite, y la segunda la limitación económica. Los trabajadores no disponen de todo el tiempo que desearían y todo debe estar hecho dentro del margen acordado con la desarrolladora, lo cual puede llevar a ir con cierta prisa y a trabajar, en ocasiones, con altos niveles de estrés. La limitación económica, de igual forma, conlleva muchos problemas, ya que se corre el riesgo de que haya escasez de traductores y que cueste el doble llevar los proyectos al día. Por esta razón, no todos los videojuegos que llegan a nuestro territorio disponen de una traducción al español, e incluso hay juegos que no llegan nunca a salir de Japón, y es aquí donde la labor de los fantraductores brilla.

2.1.3 ¿Qué es la *fan-translation* o traducción *amateur*?

No solo existe la localización de videojuegos profesional: en este mundillo cada vez son más las personas que se dedican a traducir videojuegos desde sus propias casas, de manera completamente altruista y por amor al arte. Y es que, como hemos estipulado anteriormente, existen muchos videojuegos que son procedentes de Japón, lo cual puede dificultar mucho su llegada a occidente. En ocasiones, puede pasar que los videojuegos sí lleguen a nuestro continente, pero solamente en inglés; este es un problema reiterado y está relacionado con el caso que aquí nos concierne, el cual discutiremos más adelante.

Hay que tener en cuenta que localizar un videojuego tiene un alto coste y las compañías no siempre quieren o pueden arriesgarse a hacerlo realidad, por lo que algunos videojuegos se quedan atrás, en territorio nipón. Como respuesta a esta situación surgen los traductores *amateur*, también llamados *fan-translators* o «fantraductores», grupos de fans y apasionados de los videojuegos que han estudiado el idioma japonés y desean compartir esa experiencia con el mundo. Lo que hacen, pues, es juntar a varias personas y crear un proyecto, para luego darlo a conocer y, si es posible, incorporar a más personas que tengan conocimientos informáticos para que trabajen con ellos y así poder acelerar el proceso.

Una de las comunidades más grandes de fantraductores que existen en territorio hispano son TraduSquare, que a día de hoy cuenta con 283 proyectos terminados, incluyendo entregas conocidas por tener una cantidad ingente de diálogo, como puede ser la saga *Final Fantasy*, *Persona* y *Tales of*, entre otras. Esta comunidad surgió por la necesidad de juntar al mayor número de equipos de fantraductores posible (Rouco, 2019), para poder «unificar todo bajo una misma marca y tener ahí todos los parches» según Jorge Guerra, cofundador de TraduSquare.



Ilustración 1. "Final Fantasy VII retraducido al español", por Roy, 2021, recuperado de <https://www.otakufreaks.com/final-fantasy-vii-de-playstation-retraducido-al-espanol/>

En la entrevista realizada por Francisco Rouco a Jorge Guerra, este nos comenta que el proceso de traducción tiene ciertos tipos de personas encargadas de hacer que funcione, entre ellas tendríamos a:

- Los ROM *hackers*: encargados de extraer el texto traducible de los archivos del juego y pasarlo a los traductores para que puedan ponerse manos a la obra.
- Los mismos traductores, que suelen ser máximo tres personas, pues tener a un número más grande de gente traduciendo puede hacer peligrar la coherencia de la traducción. Estos están constantemente en contacto y disponen de un glosario que les permite usar los mismos conceptos para que todo tenga sentido.
- Los correctores: los cuales se encargan de corregir errores, faltas ortográficas, incoherencias en el estilo y diferencias en el habla de los personajes. Son los que controlan la calidad y la coherencia del producto a ojos del espectador.
- Los grafistas: son los que se ocupan de coger el texto traducido y colocarlo en las imágenes o cuadros de diálogo. Pueden surgir complicaciones, pues muchas veces el número de caracteres puede discernir del texto origen al texto traducido. Debido a esto, se suele hacer cambios estéticos o estructurales.
- Y, por último, los testeadores: según explica Guerra, es probable que esta sea la parte más importante de todas, ya que el proceso de testeo tiene que asegurarse de que no haya fallos en la

visualización del texto, que no hayan «cuelgues, textos que aparecen donde no son, fallos ortográficos, palabras que se salen del cuadro», etc. Además, Guerra recalca que es algo muy complicado de hacer, pues a diferencia de las empresas que realizan las traducciones oficiales, ellos no disponen de la opción del *debug* (herramienta para acceder al código) o modo de depuración, una acción esencial para el testeo.

Esta última observación es de vital importancia porque ya se puede entrever que existen grandes diferencias respecto a la localización de videojuegos hecha por las empresas y la traducción fan. Aparte de no tener acceso al *debug* o modo de depuración, y de no recibir ningún tipo de compensación económica por su trabajo, también existe una diferencia muy importante: los fantraductores no tienen ningún tipo de límite de tiempo para terminar sus traducciones, no hay fechas que deben cumplir sí o sí, a diferencia de los traductores profesionales que suelen ser más personas y disponen de una fecha límite para acabar sus partes. Esto se debe a que los videojuegos que traducen los traductores profesionales son nuevos y, por tanto, salen en un día determinado y deben estar traducidos para entonces. En el caso de los fans, al traducir videojuegos que ya han salido en anterioridad no tienen ninguna obligación de tenerlos listos cuanto antes, y se pueden tomar completa libertad para terminar las traducciones cuando les sea posible.

2.2 La novela visual

Existen distintos géneros y subgéneros en el mundo de los videojuegos. Algunos requieren más trabajo que otros porque tienen una cantidad más grande de caracteres y palabras (como pueden ser los juegos de rol, las novelas visuales y las aventuras gráficas), y otros apenas requieren que traduzcas el menú y los botones (juegos de puzzles o juegos de plataformas, por ejemplo). En el caso que nos ocupa en este trabajo decidimos analizar el videojuego *The Great Ace Attorney*, que pertenece al género de la novela visual y, por tanto, nos centraremos en este género.

2.2.1 Características

La novela visual se caracteriza por ser un género de videojuegos que le da suma importancia al texto, es decir, que no suele haber mucha acción en pantalla y se le da prioridad a la lectura. Esto se expresa con los siguientes elementos:

- Imágenes estáticas de fondo que representan una localización concreta o paisaje para contextualizar.
- Personajes en pantalla que tienen ligeros movimientos o cambios en sus *sprites* (imágenes que representa al personaje) para que el personaje refleje diferentes emociones, como pueden ser la alegría, la tristeza, el enfado, la preocupación, entre otras.
- Un cuadro de diálogo representado en la parte inferior con el nombre del personaje que habla y el texto.

En este tipo de juegos también hay decisiones en cuanto al diálogo y el jugador debe decidir qué responder a los personajes. Estos cambios pueden ser mínimos y simplemente afectar en la respuesta que puedas obtener de otro personaje o en la información que decida darte, o pueden ser determinantes para la historia, cambiando por completo el rumbo de la partida y dando lugar a finales alternativos. Estos finales suelen ser buenos, neutrales o malos (*good ending*, *neutral ending*, *bad ending*).



Ilustración 2. Decisión final de Amnesia: Memories, por la usuaria AlineSupreme, 2015, recuperada de <https://crudelerubrica.blogspot.com/2015/12/amnesia-memories.html>

Además, en momentos importantes de la trama suele haber escenas plasmadas en una ilustración que ayudan a representar de manera gráfica lo que está pasando. Esta es una buena estrategia para que el jugador pueda entender mejor la situación y así empatizar con los personajes.

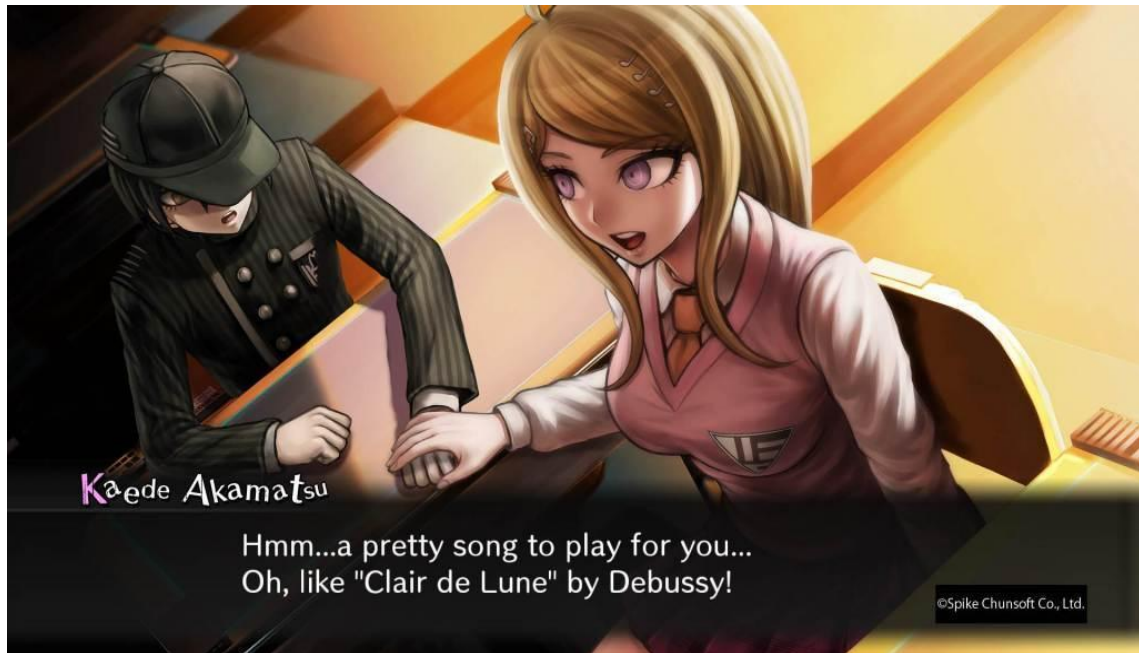


Ilustración 3. La escena de la clase en *DanganRonpa V3: Killing Harmony*, por Iván Lerner, 2017, recuperada de <https://postgame.es/danganronpa-v3-killing-harmony-jugando-con-el-jugador/>

Pero, ¿cuál es el origen de las novelas visuales? Las novelas visuales son, realmente, una evolución directa de las aventuras gráficas que se popularizaron en Japón en los años ochenta. Y es que en esa época los videojuegos que predominaban eran los puzles, y las compañías japonesas buscaban algo nuevo e innovador, algo más centrado en contar una historia. Si bien existieron distintos enfoques, no fue hasta la salida de *Shizuku* (雫) que se utilizó por primera vez el término de «novela visual» y se introdujeron los elementos que conforman este género incluso a día de hoy, como son la estética de anime y manga, el uso de *sprites* y las ilustraciones (Bowl of Lentils, 2022).



Ilustración 4. Shizuku, por el usuario Bowl-of-Lentils, 2019, recuperada de <https://www.giantbomb.com/visual-novel/3015-2029/images/>

2.2.2 Limitaciones

Como hemos establecido anteriormente, las novelas visuales dependen mucho del texto. Podríamos decir que esto plantea varios problemas, y es que existen muchas limitaciones.

Para empezar, el cuadro de diálogo puede ser muy amplio o muy estrecho, y se trata de una imagen en la que hay que incrustar todo lo escrito para que quepa en un número determinado de caracteres. Si es amplio, hay que tratar de rellenar para que no se quede corto el texto, y si es más estrecho hay que saber exactamente qué palabras escoger para que proyecten el mismo significado que el texto original, de manera coherente y sin pasarse del número de caracteres disponible. Esto es especialmente complicado si tenemos en cuenta que el idioma original es el japonés, pues no tienen nada que ver la escritura de letras romanas, con los *kanji*, *hiragana* y *katakana* del japonés, y lo que en japonés se puede escribir, por ejemplo, en dos líneas, en inglés y español puede llegar incluso a tres. Por tanto, en este tipo de videojuegos es muy importante saber resumir muy bien la información que se nos da y saber de qué palabras vale la pena prescindir a la hora de traducir y qué palabras vale la pena mantener para no perder el sentido original del texto.

2.3 *Ace Attorney*

Debido al tirón que empezó a tener el género de las novelas visuales y las aventuras gráficas en Japón, en Capcom, una de las empresas de videojuegos más grandes del sector, se empezó a desarrollar una licencia llamada *Phoenix Wright: Ace Attorney* con el director y escritor Shu Takumi al mando. Este primer videojuego que más tarde se convertiría en toda una saga completa, trataba la historia de Phoenix Wright (Ryūichi Naruhodō), un abogado principiante que tiene su primer trabajo defendiendo a su amigo de la infancia y poco a poco va descubriendo una trama mucho mayor. El videojuego consiste en dos partes: la primera suele ser la parte de la investigación, en la que se le informa al protagonista de los hechos y se lleva a cabo la búsqueda de testigos y pruebas, y la segunda parte que es el juicio, donde ya se presenta toda la información recopilada y se defiende al acusado hasta el final. Para progresar en la historia, es necesario que el jugador recoja toda la información que existe y visite todos los lugares disponibles en el momento; si no se hace exactamente lo que el juego espera no se avanza y no se llega a juicio. De igual manera, es obligatorio ganar el juicio, pues si el juez da el veredicto de culpable a nuestro cliente, se acaba el juego.

2.3.1 La localización y su paso por occidente

Con una premisa y una jugabilidad tan interesante, la saga *Ace Attorney* no tardó en llegar a occidente, con una localización ejemplar liderada por Alexander O. Smith que implicó grandes cambios en el contexto y ubicación en el que daban lugar los hechos. Lo que hizo el equipo de traductores fue intercambiar la cultura original japonesa por la cultura americana, modificando a su vez los nombres de los personajes, de los lugares, los términos legales, los tipos de chistes que se hacían e incluso objetos tan simples y recurrentes como la propia comida que se veía en pantalla como es el *ramen*, que fue reemplazado por una hamburguesa en todos los juegos. Personajes que originalmente eran de Japón ahora serían de América, personajes que eran de América ahora serían de Alemania, y así con todo. Esto, por supuesto, supuso un enorme desafío ya que no es nada fácil cambiar completamente la cultura de no solo un juego, sino que de una saga entera.

¿Pero qué pasó con la localización de esta saga en territorio europeo? Pues bien, la saga *Ace Attorney* no llegó a tierras europeas hasta finales de marzo de 2006, casi medio año más tarde que en Norteamérica. Y es que esta se encontraba originalmente en la consola Game Boy Advance, y fue trasladada más tarde a la Nintendo DS, que fue un gran éxito en occidente, por lo que se habló con Nintendo para que la propia

compañía se encargara de traducir los primeros dos títulos: *Phoenix Wright: Ace Attorney*, y *Phoenix Wright: Ace Attorney: Justice for All*. Es a partir de la tercera entrega que empezaron los problemas:

(...) Aquí llegamos a un momento delicado para todos los jugadores que ansiábamos poder catar la tercera parte, el esperado final de lo que por aquel entonces era la historia completa. Pero, en abril de ese mismo año 2007, se lanzó en Japón *Apollo Justice: Ace Attorney*, una entrega protagonizada por otro joven abogado, Apollo, ambientada años después del final de esa tercera parte que todavía no habíamos podido jugar en Europa. Lo peor de todo, la paradoja, es que Nintendo trajo en primer lugar *Apollo Justice: Ace Attorney* (NDS, mayo de 2008) y luego *Phoenix Wright: Ace Attorney: Trials and Tribulations* (NDS, octubre de 2008) (C. González, 2019).

En resumen, Nintendo ya no estaba cumpliendo con los plazos y cada vez tardaba más en estar al día con la versión española, pero se le dejó pasar debido a que, aunque de manera tardía, los juegos llegaron traducidos de igual forma.

Años más tarde, en el año 2013, se anunciaría la llegada de la quinta entrega, *Phoenix Wright: Ace Attorney Dual Destinies*, que llegó únicamente en inglés y que prácticamente confirmaba los temores de los fans de que algo había pasado, y de que Capcom ya no mostraba interés en traducir sus juegos al español. Esto se confirmó aún más con la salida de la sexta y última entrega de la saga principal: *Phoenix Wright: Ace Attorney Spirit of Justice* (2016), que también llegó únicamente en inglés. Para acabar de rematar, en el año 2019 se anunció un *remaster* (versión remasterizada y mejorada) de la primera trilogía que, recordemos, sí disponía de una traducción al español oficial, solo que esta vez, por alguna razón que se desconoce, volvió a llegar únicamente en inglés, añadiendo meses más tarde las traducciones al francés, alemán, coreano, chino tradicional y simplificado, pero no al español.



Ilustración 5. Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy, por Nintendo, 2019, recuperada de <https://www.nintendo.es/Juegos/Programas-descargables-Nintendo-Switch/Phoenix-Wright-Ace-Attorney-Trilogy-1522564.html>

Como consecuencia a este hecho, los fans españoles de la saga crearon el *hashtag* #PhoenixWrightSPANISH en Twitter a modo de protesta. Sin embargo, estas protestas no dieron su fruto, y todos los juegos mencionados anteriormente siguen igual a día de hoy, dejando la labor de la traducción a los fantraductores, mientras la saga continuaba su curso.

2.3.2 El camino hacia *Dai Gyakuten Saiban*

Tras varios años y varias entregas de la saga principal de *Ace Attorney*, el creador Shu Takumi decidió tomarse un descanso y dar las aventuras de Phoenix Wright por terminadas. Mientras tanto, en Capcom existían deseos de expandir el mundo de *Ace Attorney* mediante la creación de algunos *spin-off* o juegos secundarios, aún sin la ayuda o colaboración del señor Takumi, por lo que el director Takeshi Yamazaki y el productor Motohide Eshiro empezaron a idear cómo mantener viva la historia de estos personajes que tanto habían adquirido el cariño del público (Eshiro, 2009). En un principio, no iban a continuar la saga por respeto al trabajo de su creador, de modo que lo que hicieron fue crear dos *spin-off* centrados en uno de los personajes más importantes y queridos por los fans: Miles Edgeworth, el fiscal, amigo y rival del protagonista. Así fue cómo surgió la saga *Investigations* (*Gyakuten Kenji*, 逆転検事), con un primer título que, por supuesto, también llegó a Europa únicamente en inglés. Por desgracia, tan solo un año más

tarde y con la salida de su segunda entrega, *Gyakuten Kenji 2*, no contaríamos con una localización oficial, y esta segunda parte de la saga *Investigations* se quedaría de manera exclusiva en Japón de manera indefinida. A día de hoy, este juego solo puede jugarse en inglés gracias a una traducción fan.



Ilustración 6. *Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth*, por el usuario Linkinbox, 2017, recuperada de <https://www.gamercafe.cl/tag/miles-edgeworth/>

A partir de este momento y al ver que les fue bien con los *spin-offs*, Takumi decidió darles luz verde a ambos para continuar la saga principal, ya que él, desgraciadamente, se había desligado por completo de esta. Sin embargo, pasado un tiempo tuvo la oportunidad de trabajar en un *crossover* (juego en el que se junta varias sagas) por parte de la compañía de Level-5, en la que le pidieron que colaborara con ellos junto a los creadores del Profesor Layton para mezclar ambas sagas en una nueva aventura llena de misterio y puzzles que encantaría a los fans. Aunque en un principio este se negaba debido a que no quería continuar con Phoenix Wright y le pedían hacer algunos cambios en el *gameplay*, acabó aceptando la oferta y puso todo su empeño en darle la mejor representación posible a su parte (Brian, 2014). Para sorpresa de Takumi, esta experiencia a la que tanto le costó dar el visto bueno acabaría por inspirarle en crear algo nuevo, algo relacionado con Ace Attorney sin llegar a formar parte de la saga principal del todo, y sin llegar a ser un *spin-off*, algo propio con mecánicas similares a su último trabajo, *Dai Gyakuten Saiban*, o como lo conocemos a día de hoy gracias a su reciente localización oficial: *The Great Ace Attorney*.

2.3.3 La traducción *amateur*: el caso de Scarlet Study

El juego original, *Dai Gyakuten Saiban*, salió en Japón en julio de 2015, y no fue hasta julio de 2021 que pudimos disfrutarlo con una localización oficial al inglés junto a su remasterización para consola y PC con el nombre de *The Great Ace Attorney*. Sin embargo, antes de que esta se hiciera realidad, se hizo por el camino una traducción por parte del equipo Scarlet Study, que empezó su desarrollo en 2016 y terminó en 2019, tan solo tres años antes de que se anunciara la localización oficial.

El origen de Scarlet Study tiene lugar a finales de 2015, cuando un grupo de fanáticos de la saga se juntaron con un objetivo claro y común: traducir el reciente título de *Ace Attorney*. En una entrevista realizada por *Imagine Games Network (IGN)*, una prensa especializada de videojuegos, comentaron lo siguiente:

“We were certain there would be no official localization,” explained Uwabami, an administrator on the team. “The first hints that there would be no official localization came to light and people quickly developed the first tools to work with the files in the game.” (Koczwara, 2021).

Este miedo por parte de los fans y del equipo de Scarlet Study no era infundado, pues la última entrega de la saga, *Gyakuten Kenji 2*, salió únicamente en territorio nipón y *Dai Gyakuten Saiban* parecía que iba a seguir su ejemplo, y así fue. Es aquí entonces donde nació el proyecto que hizo posible el acceso de los fans a esta reciente entrega.

3. MATERIAL Y MÉTODO: Análisis de la localización oficial de *The Great Ace Attorney* y su *fan-translation*.



Ilustración 7. *The Great Ace Attorney:Chronicles*, por usuario de la página web PureGaming, 2021, recuperada de <https://puregaming.es/the-great-ace-attorney-chronicles/>

3.1 Objeto de estudio

Inspirado en el período Meiji de Japón y la época Victoriana de Inglaterra, *The Great Ace Attorney* nació con la inclusión de personajes completamente nuevos, en escenarios nunca antes vistos y contextos completamente diferentes a lo anterior. Este título nos presenta a nuestro protagonista Ryūnosuke Naruhodō, un aspirante a abogado de Japón que, mientras viajaba a Londres por temas de estudio, se ve envuelto en un accidente que le llevará a conocer al famoso detective Herlock Sholmes (Sherlock Holmes) y a quedarse en la ciudad de manera indefinida. A día de hoy el juego consta de dos versiones: la original de 3DS, que jamás fue traducida de manera oficial (y es la versión con la que trabajaron los fantraductores), y la remasterización actual en inglés.

El material que vamos a analizar, pues, será, por una parte, la traducción *amateur* de la versión original de la Nintendo 3DS que salió en Japón en julio de 2015, y, por otra parte, la localización oficial sacada en julio de 2021 en occidente, que vino junto a una remasterización del título para la consola Nintendo Switch y para ordenadores, en concreto en la tienda digital de Steam.

Cabe destacar que ambas traducciones, tanto la *amateur* como la oficial, están en inglés, por lo que toda la información necesaria para el análisis, incluyendo el uso de imágenes sacadas de ambas versiones y las fuentes estarán en este idioma.

3.2 Procedimiento

El primer paso para llevar a cabo un análisis comparativo entre la traducción *amateur* y la traducción oficial ha implicado realizar una primera lectura de ambos textos transcritos con el fin de categorizar las diferencias más llamativas. El análisis comparativo entre los dos textos nos ha llevado a elaborar una lista de las diferencias más importantes: la transcreación de los nombres propios de los personajes, el uso o no uso de honoríficos, los juegos de palabras, las cuestiones tipográficas y la representación del racismo. Con el fin de ilustrar susodichas divergencias en las distintas versiones mediante ejemplos reales, resultado de nuestro trabajo de análisis comparativo, presentamos a continuación capturas e imágenes de ambas versiones del juego para ejemplificar los distintos ejemplos, con capturas divididas que muestran la versión de 3DS de la traducción *amateur* del equipo de Scarlet Study en la parte superior (por parte de cuentas públicas de fans), y la versión de Steam que muestra la localización oficial en la parte inferior (realizadas por elaboración propia), seguidas de un cuadro de texto con los resultados e impresiones que hemos sacado de ambas traducciones.

Cualquier información específica de la traducción *amateur* se ha sacado de la página web oficial del equipo de Scarlet Study, en la que hay subidos archivos, documentos e imágenes del proceso. Por el lado de la localización oficial, existe una recopilación de todas las modificaciones respecto al idioma original en la página web de TV Tropes y alguna entrevista con la jefa del equipo de localización Janet Tsu de la página web oficial de Capcom, en la que ella también habla del proceso de traducción y los problemas surgidos durante este.

4. RESULTADOS

Como hemos afirmado en la anterior sección, nuestro análisis comparativo de las dos traducciones nos ha permitido localizar e identificar las divergencias entre las dos versiones. Las principales diferencias se limitan a los siguientes elementos: las decisiones creativas en cuanto a los nombres de los personajes, la manera de representar connotaciones de carácter racista en un producto audiovisual inspirado en leyes y ambientaciones reales, y las posibles resoluciones en cuanto al uso de un lenguaje que se solapa con otro. A continuación, nos detendremos en algunos de los ejemplos más destacados de dichas discrepancias, dedicándoles un apartado a cada una, y para las cuales también abordaremos los posibles motivos por los que se presentan así.

4.1 Diferencias en cuanto a los nombres de los personajes y los juegos de palabras

Para empezar, es posible que el nombre y apellidos de Ryūnosuke nos sea familiar a primera vista, y es que comparte apellido con el protagonista de los juegos previos, Ryūichi Naruhodō, al cual conocemos como Phoenix Wright en occidente. Esto implicaría que Ryūichi es, en efecto, antepasado de Wright.

No obstante, y pese a la relación directa que hay entre ambos personajes, uno mantiene en occidente los nombres y apellidos en japonés y el otro tuvo su proceso de transcreación al inglés. En gran parte, esto se debe a que «americanizar» este título no tendría sentido, ya que uno de los temas más importantes de este es el racismo que había en la época por parte de los ingleses hacia los japoneses, por lo que si tratáramos de cambiar todo el contexto perdería por completo la intención original del juego y costaría muchísimo más adaptarlo:

The mainline games feature a character by the name of Phoenix Wright, but this new game's protagonist didn't even have an English name yet. What was I to do? On the one hand, I could've continued with the approach I'd used for the mainline games and gone the complete localization route, completely favoring accessibility over authenticity, but instead, I chose to go in almost the complete opposite direction and favor authenticity over accessibility because the needs of the narrative willed it so. Here was a character whose identity and story is entirely grounded in his Japanese nationality. So while it was already my preference to keep him Japanese, the situation left me with no doubt in my mind that he had to be Ryunosuke Naruhodo. (Hsu, 2021).

A esta conclusión también llegaron los fantraductores, y es que como bien explica Hsu no tendría sentido para la trama tratar al protagonista como un personaje de nacionalidad inglesa. Esto también afectaría a otros personajes japoneses, como son los amigos de Ryūnosuke, que además visten una ropa típica japonesa que salta a la vista y no se puede encubrir de ninguna manera, especialmente en el caso de Susato, que lleva un *kimono* con un *hakama* por encima (ambas son prendas tradicionales japonesas). Esto es debido a que su diseño está inspirado en la idea de una «Yamato Nadeshiko», una personificación de la mujer japonesa ideal (NUKI, 2015) y, por tanto, también es importante mantener su nombre y su identidad.



Ilustración 8. El diseño de Susato, recuperado de la galería oficial de *The Great Ace Attorney*

Por otro lado, tenemos a los personajes de Inglaterra, entre los cuales destacamos a Sherlock Holmes y su compañera Iris Watson. Aquí ya empieza a haber diferencias entre ambas traducciones, puesto que el uso del personaje de Sherlock Holmes, y en consecuencia de Watson, puede acarrear problemas legales en occidente. Con esto en mente, el equipo oficial de traductores cambió el nombre de Sherlock Holmes por el de Herlock Sholmes, y el nombre de Iris Watson por el de Iris Wilson, mientras que en la traducción *amateur* se mantuvieron ambos personajes con sus nombres originales, debido a que se trata de un producto fan que no está hecho con fines lucrativos.

Además de este cambio, hubo algunos más con distintos personajes secundarios, como podemos ver en la siguiente tabla:

ORIGINAL (<i>romaji</i>)	SCARLET STUDY	LOCALIZACIÓN
Hāto Burutekkusu	Hart Vortex	Mael Stronghart
<p>«Hart» viene de la pronunciación japonesa de <i>heart</i>, «corazón». «Vortex» es el nombre de un juego al que jugaba el director Takumi. En la localización, le cambiaron el nombre a Mael Stronghart, que se trata de un juego de palabras (<i>maelstrom heart</i>).</p>		
Kozeni Megundeyaru	Cosney Megundal	Magnus McGilded
<p>Cosney viene de <i>kozeni</i> (小銭) y Megundal de <i>megundeyaru</i> (恵んでやる) que todo junto significaría «te daré una parte». En la localización, optaron por llamar al personaje Magnus McGilded, siendo «magnus» la palabra «grande» en latín, y <i>gilded</i> «tener mucho dinero».</p>		
Birijian Gurīn	Viridian Green	Olive Green
<p>Tanto <i>viridian</i> como <i>green</i> significan «verde». Esto se debe a que el personaje va vestido de verde. En la localización, le cambiaron el nombre a Olive Green, de forma que especifican el tono del color que lleva, que es verde oliva.</p>		
A. Satsusha	A. Sascha	Asa Shinn
<p>Su nombre viene de <i>ansatsusha</i> (暗殺者) que significa «asesino/a». En la localización lo cambiaron a Asa Shinn, de manera que es más fácil de reconocer en inglés como <i>assassin</i>.</p>		
Uzukumarū Taizou	Taizo Uzukumarū	Iyesa Nosa

Taizou (泰三) significa «acaparamiento», mientras que *uzukumar* (うづくまる) significa «agacharse» o «acobardarse». Ambas palabras hacen referencia al rol que tiene el personaje como testigo en el juicio de su respectivo caso. En la localización, le cambiaron el nombre a Iyesa Nosa, que es un juego de palabras con las palabras *yes sir, no sir*.

Uzukumar
Kurōmaru

Kuromaru Uzukumar

Aido Nosa

El mismo caso que el anterior en cuanto su apellido, pero su nombre *kuroumaru* (九郎丸) significa «dificultad». En la localización, el juego de palabras dice *I don't know, sir*, alegando una vez más su rol en el testimonio, que es nulo.

Sonohigurashi
Sanmon

Sanmon Sonohigurashi

Kyurio Korekuta

Sonohigurashi (その日暮らし) junto con *sanmon* (三文) significaría «cobrar una miseria en el día a día». En la localización, cambiaron el nombre a Kyurio Korekuta, que es la pronunciación japonesa de *curio collector*, pues el personaje colecciona curio.

William Petenshi

William Petenshy

William Shamspeare

Este personaje es una referencia a William Shakespeare, por lo que mantiene el nombre de William. Sin embargo, se trata de un imitador, de ahí su apellido *petenshi* (ペテン師) que significa «delincuente» o «charlatán». En la localización decidieron hacer un juego de palabras con su apellido, llamándolo *Shamspeare*, con *sham* significando «farsa».

Murasame Haori	Haori Murasame	Rei Membami
<p><i>Murasame</i> (村雨) significa «lluvia del pueblo», mientras que <i>haori</i> (葉織) es el nombre de una prenda japonesa. En la localización, se cambió el nombre a Rei Membami, que es un juego de palabras de <i>remember me</i>. Esto puede deberse al hecho de que Rei solo aparezca en un caso, pero no está confirmado.</p>		
Benjamin Dobinbō	Benjamin Dobinbough	Albert Harebrayne
<p>El nombre «Benjamin» es una referencia al científico Benjamin Franklin, pues el personaje en cuestión también es un científico, y <i>do binbō</i> (ド貧乏) significa «tremendamente pobre». En la localización, se decantaron por referenciar a Albert Einsten en su lugar, debido a que el personaje estudió en Alemania y tenía más sentido. El apellido «Harebrayne» es un juego de palabras con <i>hair</i> y <i>brain</i>, ya que el personaje tiene el pelo muy grande.</p>		

Como podemos ver, existe una gran diferencia entre la traducción *amateur* y la localización. Para empezar, notamos que lo que han hecho en la traducción *amateur* ha sido adaptar los nombres de la pronunciación japonesa a la inglesa (por ejemplo: Kozeni → Cosney) sin cambiarlos en ningún momento, mientras que la localización opta por seguir el ejemplo de la saga, haciendo cambios en los nombres para que formen juegos de palabras que los jugadores de habla inglesa puedan reconocer (Rei Membami → *remember me*). Al mismo tiempo, se aseguran de que los nombres de los personajes japoneses sigan pareciendo japoneses, como puede ser en el caso de Kyurio Korekuta, que pese a ser un juego de palabras de la frase *curio collector*, se escribe de manera que se lee como un nombre y apellido japonés.

4.2 El punto de vista cultural y el racismo

Otro de los retos más importantes que plantea la traducción de *The Great Ace Attorney* es la representación del racismo de la época. Teniendo en cuenta que los hechos tienen lugar en el período Meiji de Japón y la época Victoriana de Inglaterra, es de esperar que haya conflicto entre los personajes de cada una de las

culturas, pues la relación que había entre los japoneses y el resto de países de occidente no era la más idónea. Esto se debe al auge del sentimiento anti-japonés que había durante ese periodo de tiempo, en el que los japoneses eran vistos como «bárbaros» por sus fuertes acciones de militarismo (Felton, 2017), por lo que el juego trata de reflejar este resentimiento. A continuación, veremos algunas imágenes de cómo se ha llevado a cabo la traducción de ciertos momentos clave, poniendo arriba la traducción *amateur* y abajo la localización:



Captura 1. Captura de Magnus McGilded, recuperada de <https://lindleland.tumblr.com/tagged/lind%20plays%20dgs>

Aquí notamos dos diferencias. La primera diferencia es que en la traducción de Scarlet Study no han adaptado el acento irlandés del señor McGilded, mientras que en la localización sí lo han hecho (*ye* en vez de *you*, *workin'* en vez de *working*). La segunda, es que pese a que el tono se mantiene agresivo en ambas partes, Scarlet Study usa un término extremadamente peyorativo y considerado abiertamente racista (*japs*), a diferencia de la localización oficial, que lo aligera un poco con el término *eastern amadan*. La palabra *amadan* es de origen irlandés y es un sinónimo de «tonto» o «idiota». Con esto se demuestra que ha habido una buena investigación detrás para hacer el diálogo lo más creíble posible. En el idioma original dice どういうつもりだ . . .

この、うす汚い若造野郎めがッ! que se traduciría más o menos como: «¿qué estás tramando ahora? ¡sucio niño insolente!»

Otro ejemplo que demuestra el gran trabajo de la localización respecto a la representación más rigurosa de la época se puede ver en la manera en la que el fiscal Van Zieks se dirige al protagonista:



Captura 2. Captura de Barok Van Zieks, recuperada de https://www.youtube.com/watch?v=5w86M_g7vSo&list=PLBOMoFlxDRI1CDGOVmS9hIQB6LfIV_Nuy&index=18&t=132s

Van Zieks utiliza el término *nipponese*, un término que surgió en el siglo XIX para referirse a los japoneses. Esta decisión es la más adecuada para un personaje como este, pues denota su sentimiento de superioridad sobre su rival sin llegar a decir una palabra desproporcionada como *japs* o *nip*. En el caso de Scarlet Study, simplemente lo dejaron como *japanese boy*, ya que, originalmente, Van Zieks solo lo llama 日本人 (*nihonjin*) que es «japonés».



Captura 3. Captura de la mujer jurado número 2, recuperada de <https://lindleland.tumblr.com/tagged/lind%20plays%20dgs>

En este ejemplo volvemos a ver el uso innecesario de *jap* por parte de Scarlet Study, ya que originalmente se vuelve a utilizar el término 日本人 (*nihonjin*). El resto del diálogo es una traducción exacta de lo que se dice en japonés. Por otro lado, tenemos la versión de la localización que, una vez más, suaviza ligeramente el tono del personaje; en vez de decir directamente que tiene la cara amarilla, utiliza el término *sallow* con la intención de indicar palidez. Además, evita hacer uso de una palabra despectiva, pero mantiene la intención original añadiendo ese *dreadful* que pretende que la reacción de la miembro del jurado sea de desagrado hacia el acusado, percibiendo el hecho de que sea japonés como algo negativo.

Para terminar, también se sabe que el juego ha sufrido cambios en el diálogo original japonés debido al tono tan despectivo que tenía, pues habían quejas en los diálogos de algunos personajes. Estos cambios se pueden ver en la siguiente imagen recogida por el equipo de Scarlet Study:

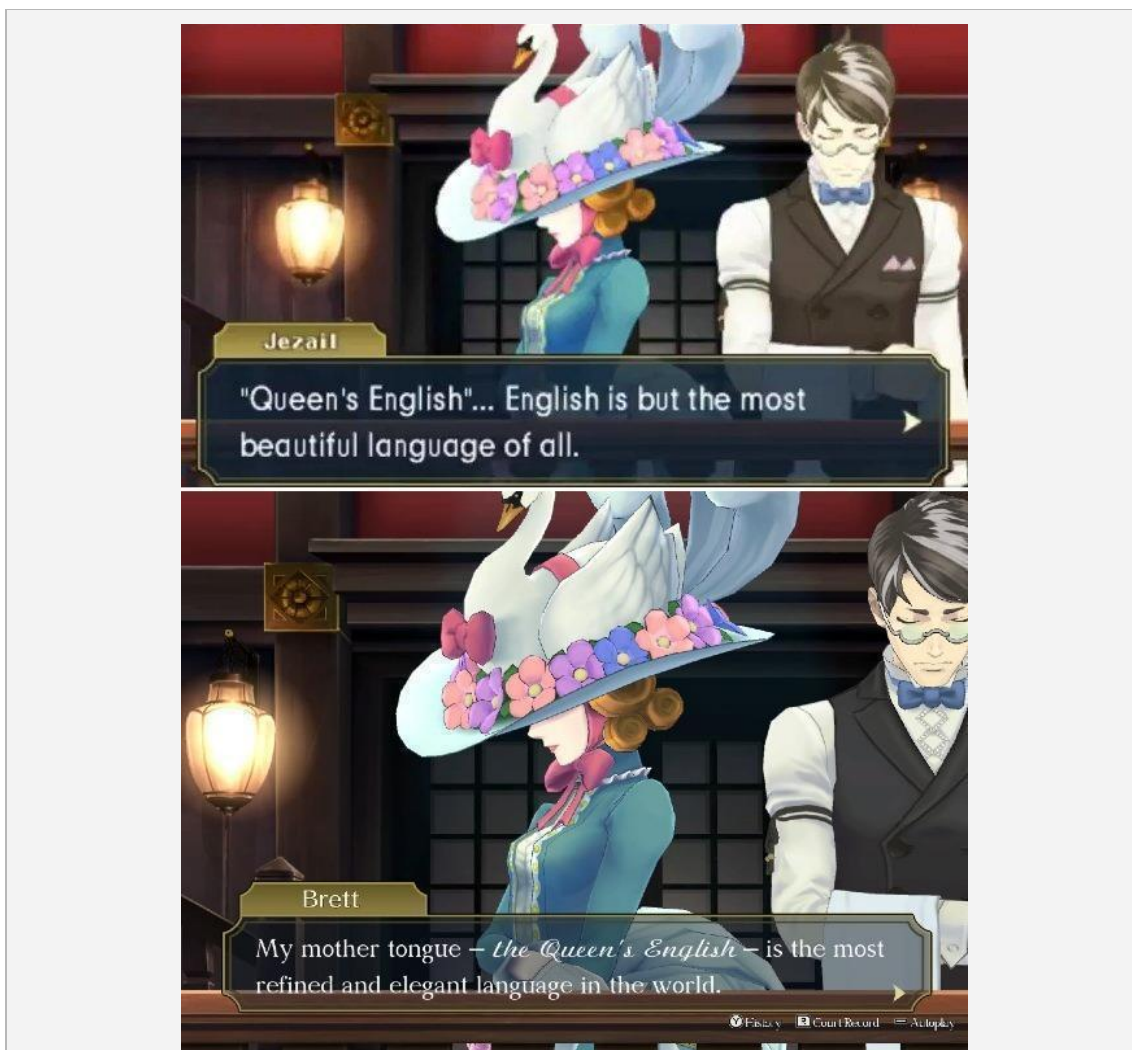
Character	Talking about	Old	New	Our translation	Rough new translation
DGS1					
Jezeil	Naruhodou	むやみに淑女レディに話しかけるなど、やはりここは、野蛮な国だこと。	むやみに淑女レディに話しかけるなど、やはりここは、無礼な国だこと。	What kind of man would speak so crudely to a lady? This really is such a barbaric country.	What kind of man would speak so crudely to a lady? This really is such a unrefined country.
Sonohigurashi	Uzukumaru	そうじゃとも、ワシを、この野蛮な肉食人種と一緒にするなッ!	そうじゃとも、ワシを、このキケンな“ニク好き”と一緒にするなッ!	How absurd! Do not lump this one in with the uncivilised carnivore to my right!	How absurd! Do not lump this one in with the dangerous meat lover to my right!
Jezeil	Japanese language	美しくない野蛮な言語で、この口を汚(か)すなど、淑女レディとして忍びがたいこと。	美しくない言語で、この口を汚(か)がすなど、淑女レディとして忍びがたいこと。	A lady would never stoop to dirtying her lips with other ugly languages, unless she had to.	A lady would never stoop to dirtying her lips with uncouth languages, unless she had to.
Jezeil	Japanese language	野蛮な言語をクチにするのは、これが最後にしたいものですわね。	美しくない言語をクチにするのは、これが最後にしたいものですわね。	I hope this to be the final time I'm forced to speak in this barbaric language.	I hope this to be the final time I'm forced to speak in this uncouth language.
Jezeil	Naruhodou	…無知なサルが、“知恵”というオモチャを手に入れた、ってワケ?	…無知なオコサマが、“知恵”というオモチャを手に入れた、ってワケ?	Look! An ignorant little monkey thinks he's grasped real intelligence for the first time.	Look! An ignorant little child thinks he's grasped real intelligence for the first time.
Jezeil	Uzukumaru	ビフテキ(小串)を隠すなど…まるで《野蛮人》の発想ですわね。	ビフテキ(小串)を隠すなど…まるで“ノンセンス”の発想ですわね。	What kind of barbarian would hide a coin under meat? Only the Japanese, I suppose.	What nonsense to hide a coin under meat. Only the Japanese, I suppose.
Naruhodou	(repeating Jezeil)	や、やはんじん…	の、のんせんす…	B-Barbarian?	N-Nonsense?
Jezeil	Uzukumaru	むしろ《野蛮人》以下… 英国人には、考えられませんわ。	むしろ、“ノンセンス”以下… センスのカケラもありませんわ。	Even the barbarians are more civilised than you lot. Britons spit on that kind of conduct.	It's even worse than nonsense , there's not even a shred of sense.
Jezeil	Naruhodou	いかにも《野蛮人》らしい野蛮なシロモノですわね。	いかにも《日本人》らしい無礼なシロモノですわね。	Truly barbaric evidence. How fitting that a barbarian would present this.	Truly uncouth evidence. How fitting that a Japanese would present this.
van Zieks	Naruhodou	いいか、“論理”を知らぬ、野蛮なる国から来た留学生よ。	いいか、“論理”を知らぬ、(はるか)なる国から来た留学生よ。	I shall tell you, uncivilised exchange student who knows nothing of logic.	I shall tell you, exchange student from afar who knows nothing of logic.
Susato	Joan Garrideb / (British?) women	ものを投げつけるなど、なんと野蛮な…!	(no change)	Just off and throwing the first blade they can get their hands on… Absolute barbarians!	(no change)
DGS2					
Jezeil	Mamemomi	…あら？ 極東のおサルさんが《ジャーナリズム》のマネこと？	…あら？ 極東の礼儀知らずが《ジャーナリズム》のマネこと？	Oh? These vulgar Japanese monkeys think they're journalists now? You really are a boor.	Oh? These uncultured Japanese think they're journalists now? You really are a boor.
Jezeil	Mamemomi / Japan	“司法”“新聞”… カタ子(はかり)『サル』真似したって…	“司法”“新聞”… カタ子(はかり)『真似』したって…	This country's Ministry of Justice and its journalists are both just a troop of monkeys .	This country's Ministry of Justice and its journalists are both just mindless mimicry .
Jezeil	Mamemomi	…さっさと出て行きなさいね。これは《命令》よ…おサルさん。	…さっさと出て行きなさいね。これは《命令》よ…	Now hurry up and get out of my sight. That's an order, you filthy monkey .	Now hurry up and get out of my sight. That's an order.

Ilustración 9. Cambios en el diálogo original, recuperada de <https://scarletstudy.gq/2021/05/20/script-changes/>

Como podemos ver en la imagen, se señalan varias cosas: qué personaje habla (*character*), a qué personaje se dirige (*talking about*) y qué cambia en los diálogos (*old* y *new*) junto a las traducciones que nos presenta el equipo, marcando las palabras clave en rojo. Cabe destacar que el personaje que más se repite es el de Jezeil Brett, una mujer inglesa, por lo que la mayoría de las conversaciones con elementos racistas o problemáticos provienen de un personaje inglés dirigiéndose a varios personajes japoneses, en especial al protagonista. Tras las quejas de algunos fans por este lenguaje, se cambiaron palabras como *barbaric*, *uncivilised carnivore*, *ugly*, *monkey* y *barbarian* para reemplazarlas con otras menos malsonantes (*ignorant little monkey* → *ignorant little child*), llegando incluso a eliminarlas por completo, cambiando las frases de manera que se dice algo diferente (*what kind of barbarian would hide a coin under meat?* → *what nonsense to hide a coin under meat*).

4.3 Lenguaje y cuestiones tipográficas

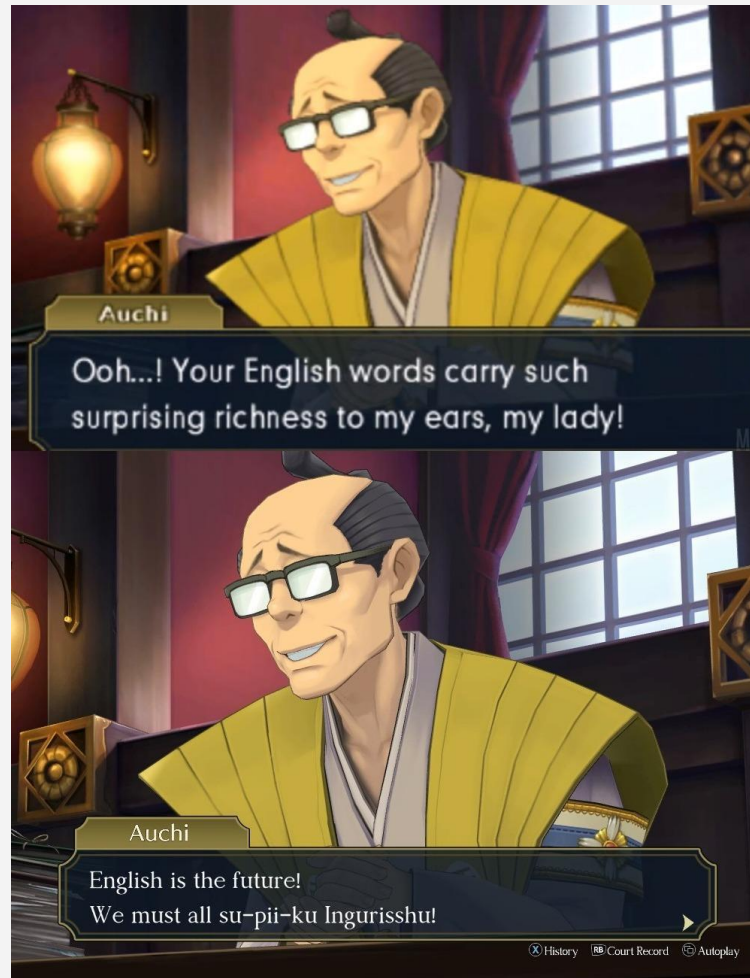
El hecho de mezclarse dos idiomas da lugar a una serie de problemas a la hora de plasmarlos de manera adecuada en la traducción, sobre todo en este caso en el que, al estar traducido al inglés, tanto los personajes japoneses como los ingleses deben hablar este idioma. A continuación, veremos las soluciones que han aportado ambas versiones:



Captura 4. Captura de Jezaille Brett, recuperada de https://www.reddit.com/r/AceAttorney/comments/om475i/tgaac_localisation_analysis_and_comparison_to/

El primer caso del juego tiene lugar en Japón, y una de las testigos es una estudiante de intercambio inglesa, que más tarde se revela que sí sabe hablar japonés. Tal y como se ve en la imagen, el equipo de Scarlet Study no hace ningún cambio en la tipografía mientras ella habla, a diferencia de la localización oficial, que cada vez que habla en inglés usa un tipo de tipografía distinto para diferenciar el momento en el que cambia

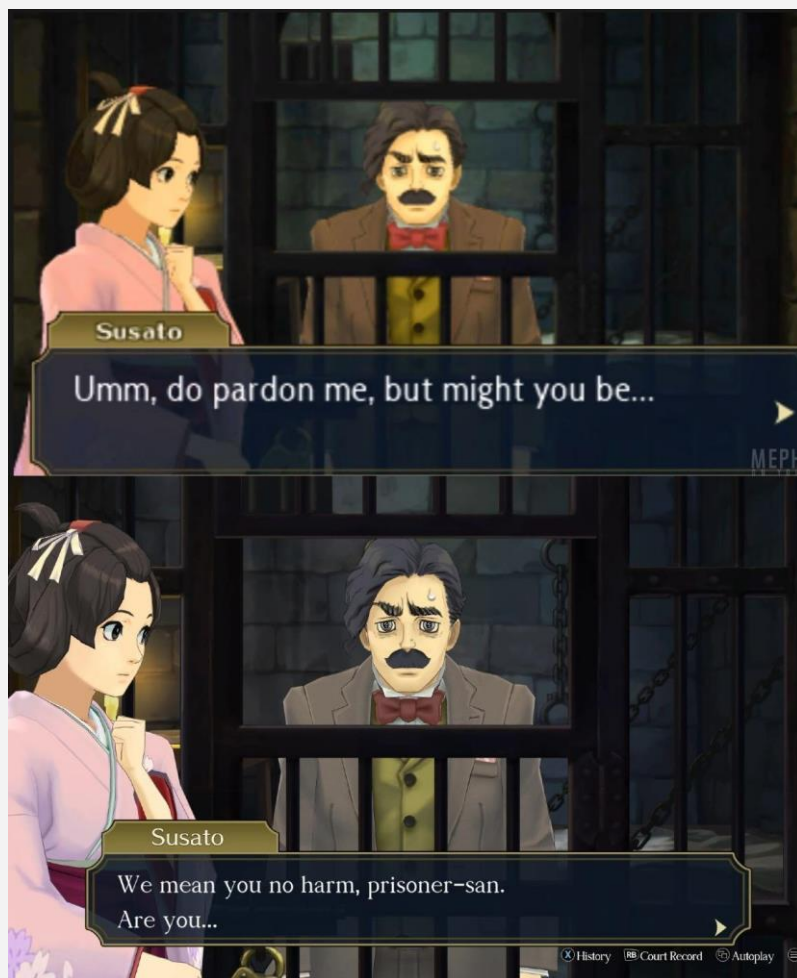
de idioma. Se sabe también que la testigo tiene un acento muy exagerado y esta es otra manera de recalcarlo.



Captura 5. Captura de Auchi Taketsuchi, recuperada de https://www.youtube.com/watch?v=Lh9Zw-CoLOw&list=PLBOMoFlxDRI1CDGOVmS9hIQB6LjIV_Nuy&index=8&t=2166s

En el mismo caso que en el ejemplo anterior, el fiscal (que es japonés) tiene esta reacción al escuchar a la testigo, y también se lleva a cabo una especie de diferenciación parecida al cambio de tipografía previo. En su lugar, Auchi dice *we must all speak English* con una pronunciación japonesa: *we must all su-pii-ku Ingurisshu!*, para que se entienda que sigue hablando japonés en ese momento y no está haciendo una pronunciación perfecta.

Otra estrategia que ha seguido la localización para demostrar que se está hablando japonés, aunque el texto siga en el idioma meta, se puede ver en el siguiente ejemplo:



Captura 6. Captura de Susato con Soseki, recuperada de https://www.youtube.com/watch?v=pikJpNmjhaM&list=PLBOMoFlxDR11CDGOVmS9hIQB6LfIV_Nuy&index=27

Aquí los protagonistas conocen al acusado del cuarto caso, que resulta ser japonés. Para mostrar que están hablando su mismo idioma, se hace uso del sufijo honorífico *-san* (さん) de manera que demuestra respeto por la persona, el acusado en este caso (*-san* sería el equivalente de *mister*).

En general, podemos ver que poder definir el idioma que se está hablando constantemente no es tarea fácil. Si bien se puede presuponer que el jugador sabe que la comunicación de los personajes puede cambiar, lo correcto es asegurarse de que se entiende en todo momento, y estas pequeñas estrategias utilizadas por el equipo de la localización oficial no solo son apropiadas, sino que también suenan y se perciben de manera muy natural, guiando sutilmente al jugador para que no pierda el hilo.

5. CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo, hemos repasado lo que es la localización y todo el proceso que conlleva llevarla a cabo, incluyendo la traducción y adaptación tanto de texto traducible como de elementos gráficos. Además hemos abordado la traducción del género de la novela visual y hemos ofrecido un recorrido sobre una de las mayores novelas visuales del mundo de los videojuegos: la saga *Ace Attorney*. Junto a esto, se ha realizado un análisis comparativo de la traducción *amateur* y la posterior localización oficial del videojuego *The Great Ace Attorney*, la última entrega de esta saga.

Tras haber analizado las diferencias más importantes entre ambas versiones, hemos llegado a distintas conclusiones. Entre ellas destaca la importancia de la documentación cuando tratamos con una pieza audiovisual en la que el contexto histórico tiene gran peso. Si bien en la traducción *amateur* se entiende todo perfectamente, notamos que le falta algo de investigación a su propuesta de traducción y queda bastante simple en comparación con la localización. Sin embargo, también es cierto que no se pide lo mismo a una traducción hecha por fans que a un producto final, del cual se requiere y se espera un alto nivel de calidad y, por tanto, las condiciones no son las mismas.

Con esto, queremos concluir este trabajo con una breve reflexión sobre las *fan-translations* y la labor de los fantraductores en la industria, y es que, si bien lo mejor para todos es que los videojuegos salgan localizados de manera oficial, este no es siempre el caso y tener a fans que se dediquen a romper la barrera del idioma no solo es útil, sino que también es necesario. Las *fan-translations* contribuyen a popularizar y expandir el conocimiento sobre ciertos juegos, y muchas veces es gracias a estas que las compañías se dignan a contratar profesionales por la alta divulgación que se genera por parte de los fans. En conclusión, se trata de una práctica que ayuda a la industria a crecer, que en ningún caso quita oportunidades, sino que las crea.

6. BIBLIOGRAFÍA

Aline Supreme. (2015, December 22). Amnesia: Memories [Recensione] [Imagen]. *La Crudele Rubrica*. <https://crudelerubrica.blogspot.com/2015/12/amnesia-memories.html>

Ash. (2007, July 27). DGS Names (puns, origins) (spoilers). *Court-Records Forum*. <https://forums.court-records.net/viewtopic.php?p=1315664>

Ash. (2015, July 7). Takumi Special Interview. *Gyakuten Saiban Library*. <https://gyakutensaibanlibrary.blogspot.com/2016/07/takumi-special-interview-2015.html>

Bowl of Lentils. (2022, July 1). Visual Novel Concept. *GiantBomb*. <https://www.giantbomb.com/visual-novel/3015-2029/>

Brian. (2014, November 21). Shu Takumi initially had doubts about Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney. *Nintendo Everything*. <https://nintendoeverything.com/shu-takumi-initially-had-doubts-about-professor-layton-vs-phoenix-wright-ace-attorney/>

Brugat, M. (28 de octubre de 2020). Cyberpunk 2077 tendrá sincronización labial en todos los idiomas. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20201022/484221154892/videojuegos-cyberpunk-2077-doblaje-espanol-sinconizacion-labial-lip-sync-cd-projekt.html>

C. González, S. (12 de abril de 2019). Cuando la saga Ace Attorney se olvidó de hablar en castellano. *MeriStation*. https://as.com/meristation/2019/04/12/noticias/1555064765_889460.html

Cómo es el proceso de localización de videojuegos y pasos a seguir. (27 de diciembre de 2021). LinguaServe. <https://blog.linguaserve.com/como-es-el-proceso-de-localizacion-de-videojuegos-pasos-a-seguir>

Dub Name Change / Ace Attorney. (s.f.). TV Tropes. Recuperado el 20 de mayo de 2022 de <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/DubNameChange/AceAttorney>

Felton, M. (2017, June 6). A Culture of Cruelty. *HistoryNet*. <https://www.historynet.com/a-culture-of-cruelty/>

GrossbergDSTrilogy. (2022). TGAAC Localisation Analysis and Comparison (to Scarlet Study) - Case 1 [Imagen]. *Reddit*.

https://www.reddit.com/r/AceAttorney/comments/om475i/tgaac_localisation_analysis_and_comparison_to/

Hsu, J. (2021, July 6). The Adventure of the Great Ace Attorney Localisation. *Capcom USA*. <https://news.capcomusa.com/2021/07/06/the-adventure-of-the-great-ace-attorney-localization/>

Kazuya, N. (2015, July 11). Capcom Legends interview with NURI (art director DGS). *Court-Records Forum*. <https://forums.court-records.net/viewtopic.php?f=31&t=31283>

Kazuya, N. (2022). Bonus! Art and Music From the Vaults [Imagen]. *Capcom: The Great Ace Attorney Chronicles Official Website*. <https://www.google.com/url?q=https://www.ace-attorney.com/great1-2/en-asia/product/&sa=D&source=docs&ust=1652031303806673&usg=AOvVaw3EpAaqSC7pSDHawiPBowLD>

Koczwarra, M. (2021, April 21). How Fans Translated The Great Ace Attorney When Capcom Couldn't. *IGN*. <https://www.ign.com/articles/2019/05/16/how-fans-translated-the-great-ace-attorney-when-capcom-couldnt>

Lerner, I. (9 de octubre de 2017). Danganronpa V3: Killing Harmony, jugando con el jugador. *Postgame*. <https://postgame.es/danganronpa-v3-killing-harmony-jugando-con-el-jugador/>

Lindleland. (2021). Two pints of spoiled skim milk [Imagen]. *Lindleland*. Tumblr. <https://lindleland.tumblr.com/tagged/lind%20plays%20dgs>

Linkinboss. (9 de diciembre de 2017). Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth llega a iOS y Android [Imagen]. *Gamercafe*. <https://www.gamercafe.cl/tag/miles-edgeworth/>

López, Á. (1 de febrero de 2019). Detrás del videojuego: Localización y traducción. *Umbra Pixel*. <https://umbrapixel.com/detras-del-videojuego-localizacion-y-traduccion/>

Mejías-Climent, L. (2021). Video games as Modern Multimodal Products. *Enhancing Video Game Localization Through Dubbing*. Springer Nature. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-88292-1_1

Mephilia. (2019). The Great Ace Attorney ENGLISH Walkthrough No Commentary. [Archivo de Vídeo]. *Youtube*. https://www.youtube.com/playlist?list=PLBOMoFlxDR11CDG0VmS9hlQB6LfIV_Nuy

- Phoenix Wright: Ace Attorney* [Imagen]. (2019). Nintendo. <https://www.nintendo.es/Juegos/Programas-descargables-Nintendo-Switch/Phoenix-Wright-Ace-Attorney-Trilogy-1522564.html>
- Rouco, F. (11 de marzo de 2019). Cuando son los fans los que traducen los videojuegos y lo hacen por amor al arte. *Xataka*. <https://www.xataka.com/videojuegos/cuando-fans-que-traducen-videojuegos-hacen-amor-al-arte>
- Roy. (25 de octubre de 2021). Final Fantasy VII retraducido al español. *Otakufreaks*. <https://www.otakufreaks.com/final-fantasy-vii-de-playstation-retraducido-al-espanol/>
- Scarlet Study (s.f.). Recuperado el 20 de mayo de 2022 de <https://scarletstudy.gq/>
- Siliconera staff. (2009, August 14). Origins Of Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth. *Siliconera*. <https://www.siliconera.com/origins-of-ace-attorney-investigations-miles-edgeworth/>
- The Great Ace Attorney Chronicles* [Imagen]. (2021) *PureGaming*. <https://puregaming.es/the-great-ace-attorney-chronicles/>
- TraduSquare (s.f.). Recuperado el 20 de mayo de 2022 de <https://tradosquare.es/>
- Transcripts*. (s.f.). Ace Attorney Fandom. Recuperado el 20 de mayo de 2022 de <https://aceattorney.fandom.com/wiki/Category:Transcripts>
- Uwabami. (2021, May 20). Script Changes. *Scarlet Study*. <https://scarletstudy.gq/2021/05/20/script-changes/>
- Visual Novel's galleries [Imagen]. (2019). *Giantbomb*. <https://www.giantbomb.com/visual-novel/3015-2029/images/>
- WordHippo. (s.f.). Recuperado el 20 de mayo de 2022 de <https://www.wordhippo.com/>