

Del español de España al español latinoamericano: desafíos de la adaptación en videojuego



Entrevista a Juan Luque

.....
| Por la Comisión de Localización

¿Cómo diste tus primeros pasos en el mundo de la localización de videojuegos?

En 2012, poco más de dos años después de haberme recibido como traductor literario y técnico-científico, recibí un correo de una de las tantas agencias a las que les había escrito con la ilusión de conseguir mi primer proyecto de localización de videojuegos. Por aquel entonces, cuando los *smartphones* todavía no eran tan potentes como ahora, estaban muy de moda los juegos de Facebook, que se abrían directamente desde la página de la red social. El primer juego que traduje fue uno de esos títulos, *Marvel's Avengers Alliance*. A partir de ese momento, los proyectos empezaron a llegar cada vez con mayor frecuencia hasta que en 2016 pude empezar a dedicarme exclusivamente a la localización de videojuegos.



¿Cuál fue el primer proyecto de un gran videojuego en el que te emocionó participar? ¿Qué sentiste y cómo lo afrontaste?

Más allá del primer proyecto que mencioné antes, que desde luego me generó mucha emoción por ser mi entrada al mundo de la localización de videojuegos, creo que el primero que me hizo sentir algo especial fue *Hitman 2*.

HITMAN 2

Fue la primera vez que trabajé en un juego de una franquicia reconocida y tuve el placer de adaptar al español latinoamericano el trabajo de tres colegas españoles brillantes: Diana Díaz Montón, Ramón Méndez y Jesús Calzado. Aprendí mucho de ellos y el proyecto fue uno de los más entretenidos en los que he trabajado.

¿Hace mucho que adaptás videojuegos del español de España al español latinoamericano? ¿Por qué pensás que se empezó a pedir esta tarea?

Mi primer proyecto de adaptación llegó en 2016. Seguramente la práctica ya existía desde mucho antes, pero yo nunca había escuchado nada al respecto. Desde aquel primer juego, adapté una veintena más de títulos de todo tipo.

Creo que la adaptación es un recurso similar a la lengua artificial que llamamos español latinoamericano: se trata de un medio que tienen las agencias o las distribuidoras de videojuegos para abaratar el proceso de localización. Últimamente, estoy viendo una disminución en la cantidad de proyectos de adaptación en favor de la traducción «pura», lo cual es algo muy positivo desde mi punto de vista, porque nos da mayor libertad y suele ser más rentable.

¿Qué tenés en cuenta a la hora de hacer esas adaptaciones? ¿Tenés una lista de términos o cambios típicos? ¿Algún recurso que recomiendes?

Hay algunos elementos básicos que siempre están presentes cuando uno hace una adaptación: el cambio de *vosotros* a *ustedes* y las conjugaciones verbales que esto implica, la tendencia a usar más el pretérito perfecto simple que el compuesto, el reemplazo de palabras que son de uso corriente en España y malsonantes en Latinoamérica, y más.

En cuanto a recursos, utilizo los habituales para hacer consultas sobre la neutralidad de los términos, como Neutrolatino, el glosario de español neutro del CTPCBA o el apartado de Wikipedia sobre las diferencias de vocabulario entre países hispanohablantes. No son recursos específicos para la adaptación, sino para el uso del español neutro, pero resultan muy convenientes cuando hay que adaptar un término propio de España y no estamos seguros de qué alternativa utilizar para el público latinoamericano.

¿Se utiliza alguna herramienta en especial o cómo es el proceso?

Se utilizan las mismas herramientas que en un proyecto de traducción; por lo general, memoQ, Phrase o Excel. Se recibe un archivo con el texto fuente y la traducción al español de España, y en la misma columna donde está la traducción se hacen los cambios necesarios para adaptarla al español latinoamericano. ■

¿Cuáles fueron los proyectos que más disfrutaste y que más orgullo te generan?

Voy a empezar por el más reciente, que es la trilogía de *Phoenix Wright: Ace Attorney*. El primer juego se lanzó en 2001 y ahora, por fin, los tres títulos están disponibles en español latinoamericano. Fue un proyecto muy largo y supercomplejo, pero lo disfruté muchísimo por el desafío que supuso y porque trabajé con tres grandes colegas y amigos: Guido Di Carlo, Anabel Morales y Juan Guillermo Beiner.



Si tengo que elegir uno más, me quedo con *Baldur's Gate 3*, un juego colosal de más de dos millones de palabras, lleno de mecánicas complejas, personajes muy bien desarrollados y un sinfín de posibles combinaciones de diálogos. En ese proyecto estuve a cargo de la adaptación del español de España al español latinoamericano junto con una colega muy querida, Diana Novoa, que lamentablemente falleció poco después del lanzamiento del juego y a quien siempre recordamos con mucho cariño.

