

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA  
FACULTAD DE IDIOMAS  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS



Traducción comentada inglés-español de  
*Pokémon Yellow Version: Special Pikachu Edition*

Para obtener el Diploma de  
Especialidad en Traducción e Interpretación

Presenta

Javier Trujillo Álvarez

Mexicali, Baja California

13 de junio de 2017

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA  
FACULTAD DE IDIOMAS  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS



Traducción comentada inglés-español de  
*Pokémon Yellow Version: Special Pikachu Edition*

Para obtener el Diploma de Especialidad en Traducción e Interpretación

Presenta

Javier Trujillo Álvarez

Aprobado por:

Firma manuscrita en azul de José Cortez Godínez.

Dr. José Cortez Godínez

Director del trabajo terminal

Firma manuscrita en azul de María Guadalupe Montoya Cabrera.

Dra. María Guadalupe Montoya Cabrera

Codirectora del trabajo terminal

Firma manuscrita en azul de Alejandra Cham Salivie.

Mtra. Alejandra Cham Salivie

Lectora del trabajo terminal

Mexicali, Baja California, 13 de junio de 2017

<b>Índice</b>	<b>Pág.</b>
<b>Resumen</b>	2
<b>Capítulo I</b>	
1.1 Introducción	3
1.2 Antecedentes	4
1.3 Planteamiento del problema	5
1.4 Objetivos	8
1.4.1 Objetivo general	8
1.4.2 Objetivos específicos	8
1.5 Justificación	9
<b>Capítulo II</b>	
2.1 Marco teórico	11
<b>Capítulo III</b>	
3.1 Metodología	18
<b>Capítulo IV</b>	
4.1 Resultados del proyecto o producto	20
4.1.1 Ataques y habilidades especiales de los personajes	23
4.1.2 Objetos que pueden adquirirse durante el juego	30
4.1.3 Nombres de los entrenadores	33
4.1.4 Encuentros con entrenadores y líderes de gimnasios	35
4.1.5 Propuesta de <i>Pokédex</i>	41
<b>Capítulo V</b>	
5.1 Conclusiones	67
5.2 Recomendaciones	68
<b>Referencias</b>	69
<b>Anexos</b>	71

## **Resumen**

El presente trabajo de investigación tiene la finalidad de enfatizar la importancia del papel que desempeña el traductor como agente de la comunicación en el proceso de localización de videojuegos. Para ilustrar este procedimiento traductológico, se presenta al lector un análisis lingüístico comparativo de las traducciones oficiales en inglés y en español del videojuego *Pokémon Yellow Version: Special Pikachu Edition*. Se presenta además por escrito una nueva traducción parcial al español de dicho videojuego.

## Capítulo I

### 1.1 Introducción

El presente trabajo de investigación tiene la intención de resaltar la importancia del papel que desempeña el traductor como principal figura de la mediación intercultural realizada en el proceso de localización de videojuegos. Se trata de la industria del entretenimiento interactivo más importante y poderosa de nuestros tiempos. Sus productos llegan a un número de hogares cada vez mayor alrededor del mundo. Cada vez son más numerosos los idiomas en los que éstos son traducidos para su posterior publicación y difusión. Tratándose de un producto tan complejo, capaz de ofrecer un sinnúmero de posibilidades tanto para la gente involucrada en su desarrollo como para sus usuarios, no pueden dejarse de lado las repercusiones y el impacto que una traducción deficiente puede tener sobre esta industria. Este tipo de problemáticas se traducen en pérdidas millonarias para las compañías desarrolladoras y un gran número de usuarios insatisfechos.

Con la finalidad de ilustrar y tratar de comprender las vicisitudes que rodean la labor traductológica desempeñada en este campo, se realizó un análisis lingüístico comparativo de las traducciones oficiales en inglés y en español del videojuego *Pokémon Yellow Version: Special Pikachu Edition*. Se incluye además por escrito una nueva traducción parcial al español de este videojuego.

## 1.2 Antecedentes

El 12 de septiembre de 1998 salió a la venta en Japón *Pocket Monsters: Pikachu*, videojuego de rol dirigido y diseñado por Satoshi Tajiri (creador de la franquicia *Pokémon*), desarrollado por la compañía Game Freak y publicado por Nintendo para su consola portátil Game Boy. El 3 de septiembre de 1999 sale a la venta en Australia *Pokémon Yellow Version: Special Pikachu Edition*, una versión traducida al inglés. Esta misma versión es lanzada al mercado en territorio norteamericano el 18 de octubre del mismo año, y lo mismo ocurre en diversos países angloparlantes de Europa el 16 de junio de 2000. En esta misma fecha se publica en España una versión traducida al español con el título *Pokémon edición amarilla: edición especial Pikachu*, la cual es posteriormente difundida de manera limitada en territorio latinoamericano.

Hoy en día, es posible adquirir y jugar ambas versiones en la consola Nintendo 3DS por medio de Virtual Console, plataforma en línea que también forma parte de otras consolas de Nintendo. Las dos fueron publicadas y puestas a la venta en dicha plataforma el 27 de febrero de 2016. A excepción de unas modificaciones menores relacionadas a contenido visual y opciones de jugabilidad, podría decirse que ambas versiones siguen siendo exactamente las mismas que salieron al mercado en 1999 y en 2000 respectivamente. El contenido textual del videojuego no sufrió modificación alguna en sus nuevas versiones. Éste representa en gran parte el objeto de estudio del presente trabajo.

### **1.3 Planteamiento del problema**

Al momento de realizar la traducción de un videojuego, el traductor se enfrenta a múltiples preguntas y problemáticas cuando pone en práctica su labor interpretativa. Tratándose de un producto tan complejo, perteneciente a una industria que se desarrolla a pasos agigantados y se reinventa a sí misma con suma facilidad, son muchas y muy diversas las consideraciones que deben tomarse en cuenta para poder desempeñar esta labor de manera adecuada.

Según ha manifestado Méndez González (2012), los videojuegos corresponden a un campo completamente multidisciplinar que toca distintas ramas, y todas ellas son igual de importantes. En un videojuego cohabitan texto e imagen, música, actores de doblaje, líneas de código, traductores de extensos cuadros de texto, marketing y prensa especializada, literatura vinculada y artículos de colección.

Los videojuegos han tenido gran aceptación desde su lanzamiento al mercado hace más de cuatro décadas, pero son pocos los estudios que se han hecho en torno a ellos desde un punto de vista académico, particularmente en los estudios de traducción. Resulta imperativo analizar a fondo y comprender esta situación a la brevedad posible.

Méndez González (2012), menciona que los videojuegos son, ante todo, productos multimedia donde la imagen lo es todo. En ellos se recrean y se maniobran culturas y formas de vida que están impregnadas de una enorme cantidad de elementos paratextuales, tanto en el interior del código como fuera del mismo: publicidad dentro del producto que se adapta a cada mercado, censura política, manuales e imágenes externas, referencias internas a otros productos o medios, y diversas ideologías.

Además de ser relativamente reciente, uno de los principales problemas de esta industria es su complejidad. Sin importar que el público se queje al respecto y exija la traducción de un producto determinado, son las compañías quienes tienen la última palabra, y son muchos los factores que se tienen en cuenta antes de invertir en una localización cuya realización resulta imperativa, si es que se pretende poner este producto al alcance del público y de los mercados.

Méndez González (2012: p. 52), menciona que "es un error bastante común la preconcepción de que al hablar de traducción de videojuegos se hable únicamente de contenido textual, y no de la inmensidad de elementos paratextuales que acompañan, rodean, envuelven, introducen y presentan al mismo".

Comenta además que "hoy en día es muy común encontrarse en Internet con errores destacados y notables de la traducción de diversos videojuegos, y no hace falta remontarse muy atrás en el tiempo para encontrar algunos de los más llamativos" (2012: p. 10). No dejan de descubrirse nuevas particularidades, nuevas formas de mejorar su funcionamiento y desarrollo, y vertientes aún remotas:

Todos estos productos que vienen de fuera traen consigo todo un cúmulo de referencias culturales en sus producciones textuales y paratextuales, que la primera vez siempre impactan. Es aquí donde el traductor, primer agente paratraductor, juega un papel esencial como nexo de unión entre las diferentes culturas y los diferentes medios comunicativos. Todo traductor de esta nueva era digital debe ser consciente de que su labor va a ir más allá de una simple traducción de un texto, debe enfrentarse a toda una serie de paratextos (iconos, símbolos, marcas, señales, sonidos y músicas) que tienen un sentido determinado que se necesita traducir también en la cultura de llegada.

(Yuste Frías, 2010, en Méndez González, 2012: p. 13)

Según ha señalado Bernal Merino (2007), desde el punto de vista de la traducción, se podría afirmar que existen únicamente dos tipos de videojuegos, cuya diferencia reside en el grado de libertad que les es otorgado a los traductores para desviarse del texto original. Por una parte, están los videojuegos que exigen más documentación que creatividad, y, por otra, aquellos que exigen más creatividad que documentación. Los primeros representan una especie de minoría, y son en realidad el género y la temática del producto en cuestión los principales elementos que determinarán si su localización requiere mayor creatividad que documentación, y viceversa.

Serón Ordóñez (2011), menciona que el sector de los videojuegos ha sido poco estudiado hasta el momento desde un punto de vista traductológico. Es indiscutible el hecho de que muchos videojuegos exigen al traductor una enorme capacidad creativa. Otros requieren traductores poseedores de gran habilidad para documentarse y relegan la creatividad a un segundo plano. Al igual que en un videojuego de contenido fantástico puede llegar a mermarse la experiencia de juego a consecuencia de una traducción poco creativa, en la que se descuidan ciertas connotaciones, en un videojuego de contenido histórico, una falta de fidelidad a la realidad histórica expuesta en la trama puede estimular el escepticismo y la desconfianza por parte del usuario, perjudicando así su experiencia de juego.

La libertad que se otorga al traductor de videojuegos está constreñida por un grupo de factores ajenos al relato narrado en el producto, es decir, al hecho de que este relato esté basado en cierta novela o en determinados hechos históricos, o incluso a que en éste se incluyan personajes y diversos elementos pertenecientes a un videojuego anterior de la misma saga con cuya traducción se deba ser coherente. Las restricciones de espacio son uno de estos factores, como lo señalan Mangiron y O'Hagan (2006). Otros factores incluyen la necesidad de emplear una variedad precisa de la lengua de destino, el uso de herramientas de traducción asistida por ordenador que suelen presentar limitaciones, y la imposibilidad de hacer modificaciones a ciertos contenidos que pertenecen a un componente específico, previamente establecido por el código, y cuya alteración o manipulación indebida podría provocar rupturas y errores en la programación, como lo señala Serón Ordóñez (2011).

Scholand (2002: p. 9), menciona que "la flexibilidad que exige la localización de programas de entretenimiento interactivo y la necesidad de estar permanentemente informado sobre nuevos productos y tendencias no sólo supone un reto, sino que nos ofrece una oportunidad". No existe campo en el ámbito informático que sea tan innovador como el del entretenimiento interactivo. Es por eso que, el traductor especializado en este ámbito, además de someterse a un proceso de constante aprendizaje, tiene la oportunidad de aplicar sus conocimientos de formas muy diversas.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo general**

Realizar una traducción comentada inglés-español de *Pokémon Yellow Version: Special Pikachu Edition*.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

1. Enumerar los diálogos y las formas textuales del videojuego que permitan realizar el análisis lingüístico.
2. Realizar una comparación de forma conjunta de los textos en inglés y en español que permita identificar aciertos y errores de la traducción española.
3. Identificar y analizar las limitaciones y las restricciones de espacio impuestas por el código mismo del videojuego, de manera que facilite el análisis de dicha problemática.
4. Reflexionar y ahondar en las posibles razones por las que la traducción española se realizó de una manera determinada, con el fin de favorecer el enriquecimiento de la propuesta.
5. Proponer una nueva traducción parcial al español dirigida al público en general, que se ajuste al contexto actual y a las necesidades del público meta.

## 1.5 Justificación

El presente trabajo de investigación busca enfatizar la importancia de la labor que desempeña el traductor de videojuegos como responsable de la mediación intercultural que se desarrolla en el proceso de localización de un videojuego.

Según manifiesta Méndez González (2012: p. 8), "a nivel académico todavía no se ha sabido ubicar a los videojuegos en el lugar que les corresponde, en muchos casos incluso ignorándolos como posible elemento de estudio". Son realmente pocos los estudios que se han realizado en torno a este campo, y es preciso ahondar en él para comprender su relevancia.

De todas las posibles ramas del saber y del conocimiento humano, ¿en dónde podríamos encuadrar un producto tan novedoso, relativamente reciente y complejo como un videojuego? Con el paso de los años se van haciendo cosas para potenciar su imagen como elementos de estudio a tener en cuenta por diversos ámbitos académicos. Los traductores podrían afirmar hasta cierto punto que, sin ellos, los videojuegos llegarían a mercados muy limitados, y aunque este es un punto muy importante, resulta imperativo recalcar la importancia de la labor desempeñada por el resto de los departamentos encargados de la producción de un videojuego, "la obra más compleja que el mercado del entretenimiento interactivo ha creado hasta la fecha" (Méndez González, 2012: p. 9). El mecanismo de un videojuego está integrado de muchas piezas pequeñas, y es tan delicado que el más mínimo desajuste puede llegar a afectar de manera negativa la experiencia de juego del usuario.

Es precisamente ese halo de virtualidad lo que hace que los videojuegos sean únicos, lo que concede al usuario la oportunidad de salir de su zona de confort para asumir el rol de uno o varios personajes, y formar parte de la aventura que se le presenta. Una buena jugabilidad no es suficiente para lograr este objetivo, ni tampoco la presencia de bandas sonoras o secuencias cinemáticas extraordinarias. Resulta imperativo que cada una de las piezas que constituyen un videojuego cumplan cabalmente con su objetivo.

En la actualidad, una de las principales problemáticas que se presentan en esta industria, es que en realidad ninguna de las ramas que componen un videojuego están concibiendo el producto como un todo, sino que únicamente se enfocan en el aspecto que les compete, sin considerar la magnitud de las quejas por la falta de calidad y de compromiso en cada uno de los demás elementos. Sin importar el campo o el departamento al que se pertenezca, resulta esencial tratar de comprender el funcionamiento de todo el proceso de diseño y creación de un videojuego para poder laborar en esta industria, de manera que nos preparemos y seamos capaces de realizar una excelente labor a la hora de localizar un producto y de ofrecer a los usuarios de diferentes culturas ese objetivo principal de toda producción de ocio electrónico: "sumergir al jugador en la pantalla y lograr que la virtualidad y el baño de imágenes le permita sentirse parte de la aventura que está viviendo" (Méndez González, 2012: p. 21).

Es un grave error dar por hecho que los videojuegos no tienen relevancia desde un punto de vista traductológico como para convertirse en un campo de estudio importante, ya que al proceso de localización se le brinda especial atención en todos los rangos del mercado. Las compañías desarrolladoras buscan llegar a tanto público como sea posible, y trabajan para ofrecer productos novedosos que puedan ser de interés para todos los miembros de la familia. Para lograrlo, es preciso pasar por la traducción del software que desea venderse. Tal y como sugiere Méndez González (2012: p. 26), en la actualidad vivimos rodeados de pantallas, de manera que "la tecnología ha dejado de ser ese elemento extraño y desconocido de principios de los 90 para haberse convertido, a pasos agigantados, en una herramienta fundamental en nuestro día a día, incluso en el terreno de la educación".

## Capítulo II

### 2.1 Marco teórico

¿Es posible realizar una traducción acertada de un producto tan complejo como un videojuego? Parkinson de Saz (1984: pp. 95-96), ha manifestado la importancia de reconocer que con frecuencia hay una pérdida de información cuando se traduce de una lengua a otra. En todo caso, "la mejor traducción es siempre la que capacita al receptor para responder al mensaje, tanto en forma como en contenido, como respondería el lector original". Para lograrlo, es de suma importancia que el traductor esté consciente del tipo de lector al que iba dirigido el texto original y cuáles fueron sus reacciones.

Del mismo modo en que el papel del lector se torna cada vez más importante en la crítica literaria actual, también debe serlo así para el traductor. Las teorías sociolingüísticas de la traducción ponen especial atención en este aspecto, y recalcan que el traductor debe tener conocimientos del autor, del fondo histórico del producto y de las condiciones en que éste fue elaborado, según sugiere Parkinson de Saz.

Ella hace mención de otras dos teorías de la traducción: la traducción semántica y la traducción comunicativa. Por su parte, la traducción semántica pretende traducir con la mayor fidelidad posible las estructuras semánticas y estructurales del original. Es preciso indicar que hace uso de una técnica de traducción bastante literal, sin llegar a realizar una traducción palabra por palabra. Busca ante todo conservar el significado exacto del texto original y realiza traducciones sumamente detalladas.

La traducción comunicativa, por otro lado, se interesa más por las necesidades del lector que por la fidelidad al texto original, y se esfuerza por hacerle a éste el camino llano y libre de obstáculos en todo momento. A diferencia de la traducción semántica, ésta tiende a "traducir menos", produciendo así versiones más sencillas de textos complejos, impregnadas en todo momento de un estilo claro y asequible. Es importante mencionar que además procura llevar a cabo la

transmisión de elementos culturales existentes en el texto original, y los sustituye por términos que son propios de la cultura de su lector.

Vázquez Ayora (1977), asegura que una traducción literal no es ni mejor ni peor que cualquier otro tipo de traducción, sino que su aplicación debe considerarse según las vicisitudes que rodean a la obra o producto en turno. Son muchos los casos en los que el traductor de videojuegos hace uso de la técnica de transposición, la cual consiste en sustituir una parte del discurso del texto de la lengua origen por otro distinto que en el texto de la lengua meta logre transmitir la idea original de una forma natural y coherente.

Scholand (2002: pp. 1-2), menciona que la localización de software de entretenimiento interactivo y la traducción de la documentación de la que va acompañado es un segmento del mercado de un alto interés para todo comunicador. "Más allá de sus aspectos comerciales, sociológicos y culturales, este fenómeno encierra un buen número de singularidades merecedoras de la atención también de quienes se dedican a la traducción".

Él insiste en la idea de que "lo característico de este mercado es su corto ciclo de vida, su casi ilimitada diversidad y, como sucede en otros ámbitos de la localización de software, también la confluencia característica de diferentes cualidades exigidas al localizador".

Dentro de este mismo ámbito encontramos otra particularidad: la diversidad de esferas del conocimiento y géneros textuales con los que uno puede llegar a enfrentarse, es decir, instrucciones complejas de instalación, instrucciones triviales de los juegos, textos literarios ambiciosos y textos periodísticos o científicos populares. Los requisitos que deben cumplirse para poder lograrlo adecuadamente son tan variados como el propio mercado. Sin embargo, resulta imperativo tener estudios sólidos en informática, y debe dominarse la terminología relacionada con los componentes de hardware y dispositivos periféricos relevantes para los videojuegos. "La historia del entretenimiento interactivo, la tipología de los géneros, y su argot específico son lecciones ineludibles para trazarnos el camino de la especialización exitosa", asegura Scholand. De esta misma manera se deberían identificar los tipos de texto y sus

características propias para este ámbito, familiarizarse con la problemática del grupo a quien va dirigido y tener una visión pragmática de teoría de la traducción.

En el transcurso de la historia de los videojuegos se han ido desarrollando diversos “géneros” y “subgéneros”. Del mismo modo en que ocurre en la literatura y en la cinematografía, estos géneros presentan características y peculiaridades propias que posibilitan su clasificación. Al mismo tiempo se ha confirmado la tendencia creciente a combinar elementos pertenecientes a distintos géneros con el fin de lograr que el argumento y el *gameplay* sean más variados y presenten nuevos retos y dinámicas. El contenido textual de un videojuego y su documentación varían dependiendo de la temática y del género. El traductor que desee trabajar en esta industria debe estar familiarizado con las características más representativas de cada uno de ellos.

Méndez González (2012: p. 19), menciona que en la actualidad se entiende por localización a “la adecuación lingüística y cultural de un videojuego para los diferentes mercados”. Ésta consiste en el proceso de modificar y adaptar un producto interactivo con el fin de lograr que sea leíble y aceptado en un país o región del mundo distinta al del país de origen. Manifiesta además que se trata de un proceso complejo que en la actualidad sigue siendo poco conocido dentro del marco de la traducción, ya que no opera únicamente con elementos meramente textuales, sino que además intervienen en él imagen y sonido. Con respecto a esto, Esselink señala:

Localisation is an essential process to enable video games to be playable in different markets, referred to as *territories* in the game industry, than the country of origin. Today’s video games are essentially a piece of software and thus game localization shares many commonalities with software localisation. The need for “localisation” beyond translation arose due to the shift to an electronic medium in which the text subject to the translation is couched. To turn software from one language version to another calls for extra technical processes such as extraction and reintegration of text fragments (known as “strings”) and testing to ensure that the localised software functions properly and all linguistic conversions fit both semantically and in the space allocated. Localisation entails adapting products in electronic form to make

them "linguistically and culturally appropriate for a particular local market" (Esselink, 1998: p. 2, en O'Hagan, 2009: pp. 211-212).

Este proceso cubre diversos ámbitos cuyas tareas se complementan de diferentes maneras. Scholand (2002), por su parte, sintetiza estos ámbitos y sus tareas de la siguiente manera:

1. Localización técnica: Comprende elementos tales como la conversión de doble byte y la compatibilidad con ciertos sistemas operativos.
2. Localización nacional: Abarca la adaptación de alfabetos, convenciones de símbolos y formatos.
3. Localización cultural: Se refiere a la adaptación del software y de la documentación a las características culturales propias de una región determinada.

La *Localization Industry Standards Association* (LISA, Asociación de estándares de la industria de la localización) define su término por antonomasia como aquel procedimiento que hace que un producto interactivo se torne apropiado lingüística y culturalmente hablando para el mercado local de destino donde planea utilizarse y venderse.

Méndez González (2012: p. 21) indica que, desde el nuevo concepto de paratraducción, el término "localización" en traducción de videojuegos abarca todo, "desde los elementos textuales contenidos dentro del propio juego hasta los elementos paratextuales como las carátulas, la publicidad, sin olvidar los peritextos icónicos y sonoros que resultan esenciales para crear el imaginario en el que habita todo jugador". Este procedimiento implica no únicamente traducir el contenido textual de un producto interactivo determinado, sino también el grupo de elementos visuales y sonoros que lo componen, tales como logotipos y canciones.

Scholand (2002) menciona que el material que se debe traducir en los programas de entretenimiento interactivo se divide en recursos y documentación. La traducción de estos materiales representa una ardua tarea, especialmente cuando se trata de videojuegos tan complejos pertenecientes a los géneros de aventura o estrategia, así como para otras formas de entretenimiento interactivo. La táctica elegida para desempeñar esta tarea depende del grado de

localización en el que se basan los recursos, del material terminológico disponible y de si el traductor tiene a su disposición una versión operativa y lo más actualizada posible del juego.

Los videojuegos pueden incluir una gran cantidad de texto que se muestra en la pantalla. De acuerdo a su función, es posible clasificarlos de la siguiente manera:

1. Elementos específicos del programa y genéricos incluidos en la interfaz de usuario: menús, elementos de cuadros de diálogos, botones de funciones, etc.
2. Cadenas: informaciones sobre el entorno y los objetos del juego, mensajes de error, diálogos con las figuras de juego asistidas por ordenador, explicaciones narrativas o informaciones de fondo.
3. Ayudas en línea.

Entre fabricantes y entre juegos existen diferencias en lo que respecta a cómo los recursos ya mencionados se extraen del programa y de qué manera se le presentan al traductor para su localización.

(Scholand, 2002: p. 6)

Tal y como sugiere Méndez González (2012), los videojuegos son, ante todo, productos interactivos donde la imagen lo es todo. En ellos se plasman y se manipulan diversas culturas y formas de vida, las cuales están envueltas en una enorme cantidad de elementos paratextuales, tanto en el interior del código como fuera de éste: publicidad dentro del juego que se ajusta a cada región, la exposición de diversas ideologías, diferentes formas de censura, manuales e imágenes externas, y referencias a otros productos. Menciona además que es habitual que un programador imponga una restricción de caracteres a un determinado texto porque así se lo requiere su código, sin tomar en cuenta los posibles problemas que esto pueda ocasionar al traductor. De igual manera, el traductor manifestará su descontento y protestará ante la restricción de caracteres impuesta por el programador, pero sin comprender del todo las dificultades que ese cambio puede suponer para un producto tan complejo en el que modificar un determinado número de caracteres puede provocar errores e irregularidades en el código. Por lo tanto, es de suma importancia trabajar en equipo y luchar en conjunto por una formación

especializada en un sector tan exigente como éste, y para el que muy pocos están plenamente preparados. A este respecto:

Contemplar la traducción desde un punto de vista global, que no totalizador, implica fijar la vista en lo que aparentemente está colocado en los márgenes del texto objeto de traducción, pero que tiene a veces tanta importancia como la propia traducción interlingüística del texto, porque es ahí donde se desvela la ideología. Si se leen e interpretan estos márgenes textuales, se está realizando paratraducción. Si la traducción lee, interpreta y traslada textos, la paratraducción lee, interpreta y traslada paratextos. El paratexto es todo conjunto de producciones verbales, icónicas y materiales que envuelven el texto para que pueda convertirse en un auténtico objeto de lectura destinado al público.

(Garrido Vilariño, 2007: p. 52, en Méndez González, 2012: p. 14)

La paratraducción puede aplicarse a cualquier tipo de encargo profesional traductológico, pero es especialmente útil y necesaria en la industria del videojuego, un terreno para el cual resulta imperativa la necesidad de llevar a cabo el correcto funcionamiento de textos y paratextos al mismo tiempo. De una manera u otra, toda área de estudio de la traducción se ve reflejada en esta industria, principalmente a nivel de imagen, ya que cada videojuego está marcado por las características propias del entorno visual en el que fue concebido. En ese aspecto, "no se puede traducir ninguna unidad icónica o verbo-icónica si previamente no se ha sabido leer e interpretar las estructuras simbólicas del imaginario que vehicula" (Yuste Frías, 2009: p. 5, en Méndez González, 2012: p. 16).

O'Hagan (2009), por su parte, afirma que los videojuegos son complejos sistemas digitales diseñados para proporcionar al usuario experiencias de inmersión convincentes mediante el uso de tecnología de vanguardia. Éstos combinan sistemas semióticos en una plataforma técnica, y son encarnados de forma visual y sonora. Dichos elementos contribuyen al enriquecimiento de la experiencia de juego que las compañías desarrolladoras buscan proporcionar a los usuarios. Por lo tanto, los videojuegos crean un entorno polisemiótico y multimodal en el que el jugador interactúa con el sistema de juego a través de diferentes canales de comunicación.

Méndez González (2012: pp. 18-19), manifiesta que los videojuegos representan una de las creaciones más complejas del ser humano. A pesar de que subsisten a la sombra de su propia imagen de simple ocio y entretenimiento, no dejan de evolucionar y convertirse en genuinos fenómenos de índole económica, social y cultural, llegando a desbancar a otros medios, tales como el cine y la televisión, como forma de ocio predilecta entre la mayoría de los jóvenes. Texto e imagen cohabitan en todo videojuego. "No es una convivencia meramente estética, sino que la propia existencia del videojuego depende, inexorablemente, de la perfecta convivencia de todas las partes", asegura. En este ámbito, un profesional no puede limitarse únicamente a ser traductor o a ser paratraductor, sino que además tiene que ser, más que en ningún otro campo, "una suma perfecta de todas las distintas labores que pueda llegar a realizar y saber ver el cuadro completo para poder tomar las decisiones más adecuadas en todo momento".

## Capítulo III

### 3.1 Metodología

Para realizar el análisis lingüístico, las traducciones en inglés y en español del videojuego serán comparadas y analizadas por medio de los conceptos referentes a comprensión y amplificación lingüística, así como también la traducción de interjecciones. Únicamente se trabajará con las formas textuales y diálogos selectos que se consideren necesarios y/o relevantes para lograr el objetivo del presente trabajo de investigación.

En cuanto al concepto de amplificación lingüística, Hernández Guerrero (2006) sostiene que es una técnica consistente en introducir precisiones que no figuran en el texto original. Es una técnica de uso constante en el ámbito de la traducción periodística. En el caso de la comprensión lingüística, se busca sintetizar elementos lingüísticos. El nuevo formato que envuelve el texto traducido y las nuevas necesidades del canal receptor precisan del uso de técnicas que acorten su contenido. Cuando el texto traducido dispone de un espacio menor del que disponía el original, el traductor puede optar por sintetizar u omitir contenido. Es decir, utiliza técnicas de comprensión lingüística.

Después de realizar el análisis lingüístico, se presentará al lector una nueva traducción al español de *Pokémon Yellow Version: Special Pikachu Edition*. Dicha traducción se redactará a manera de guión con el fin de facilitar su lectura y sus posibles usos. En la gran mayoría de los casos, se evitará la repetición de formas textuales y diálogos que se presentan exactamente de la misma manera y sin cambio alguno en diversas facetas de la interfaz narrativa del videojuego. Cada texto será catalogado en diferentes secciones que cumplen con un propósito específico dentro de la continuidad del relato expuesto.

Debido a que el videojuego en cuestión hace un uso ampliamente diverso y extensivo de interjecciones, será necesario encontrar equivalentes apropiados para lograr una traducción adecuada. Martínez Álvarez (1990: pp. 4-8), en Rodríguez Medina (2009: p. 177), menciona que las interjecciones son "sintagmas autónomos inanalizables en unidades significativas menores;

funcionan como enunciados independientes, nunca contraen funciones intraoracionales y se realizan asociadas al contorno de entonación exclamativo". Éstas se manifiestan a través de los sentimientos, las sensaciones y las actitudes del hablante. Es posible clasificar a las interjecciones en tres tipos: onomatopéyicas, apelativas, y las que muestran el estado de ánimo del hablante ante lo que plantea, ante la situación, o ante lo que experimenta en su interior. De esta manera, "cada interjección puede aludir a realidades muy diversas, deducibles únicamente a través del contexto".

## Capítulo IV

### 4.1 Resultados del proyecto

*Pokémon Yellow Version: Special Pikachu Edition* es un videojuego de rol (*role-playing game*) cuya interfaz es principalmente textual. Funciona como si fuera una especie de libro virtual, en el que el usuario tiene un control absoluto sobre la forma en que la trama va a transcurrir, así como también sobre las acciones y el proceder de la amplia variedad de personajes que tiene a su mando. Este tipo de videojuegos suelen requerir de ciertas habilidades de lectura por parte del usuario, ya que suelen presentar una amplia variedad de retos y acertijos, los cuales deben ser resueltos hasta cierto punto para poder cumplir con los objetivos encomendados por el juego mismo, y así avanzar al siguiente nivel, hasta completar la meta principal. A diferencia de muchos otros videojuegos de su mismo corte que surgieron en la década de los 90, éste optó por una estética deliberadamente austera, en la que su contenido visual queda, hasta cierto punto, en segundo plano en relación con su contenido textual.

Es importante mencionar que *Pokémon Yellow Version: Special Pikachu Edition* no es el primer videojuego de la franquicia *Pokémon*. Después de que los primeros videojuegos se popularizaran y gozaran de ventas extraordinarias, se lanzó en 1997 una exitosa serie animada basada en ellos. Hasta cierto punto, *Pokémon Yellow Version: Special Pikachu Edition* está hecho a imagen de esta serie. Toma prestados muchos elementos pertenecientes a diversos episodios de la primera temporada, tales como los nombres de ciertos personajes, lugares y comandos de ataque; por lo cual resultó necesario ver y examinar minuciosamente cada uno de ellos, a manera de documentación.

Este videojuego narra las aventuras y las hazañas de un niño de diez años en una región ficticia llamada Kanto. Su misión principal consiste en atrapar un total de 151 criaturas conocidas como *Pokémon*, las cuales se encuentran ubicadas a lo largo de distintos bosques, cuevas, mares y lagos. Cada una de ellas cuenta con habilidades especiales únicas, las cuales ayudarán al héroe en turno a completar su objetivo. Una vez finalizada la captura de estas criaturas, habrán sido completadas simultáneamente todas las entradas vacías del *Pokédex*, una enciclopedia virtual que

aloja datos importantes acerca de cada *Pokémon*, la cual le es entregada al usuario al inicio del juego. Completar esta misión no resulta nada sencillo, y es necesario cumplir cabalmente con innumerables tareas encomendadas por diversos personajes a lo largo del recorrido. Una vez que el juego entero haya finalizado y la enciclopedia *Pokédex* haya sido completada, la lectura de la misma puede repetirse cuantas veces lo desee el usuario.

El contenido textual de este videojuego no se presenta al jugador de manera estrictamente lineal. Es decir, el orden en que aparecen todos los diálogos y formas textuales durante el desarrollo de la historia, depende en gran parte del proceder particular del usuario. Por esta razón, se decidió segmentar el análisis comparativo de la siguiente manera:

1. Ataques y habilidades especiales de los personajes: Las criaturas que habitan la región de Kanto poseen una amplia gama de habilidades y técnicas de combate. No únicamente son capaces de emplear la fuerza bruta, sino que además tienen la posibilidad de manifestar hechizos y poderes especiales con elementos tan variados y distintos entre sí, como el agua, el fuego, la tierra, el hielo, entre otros.
2. Objetos que pueden adquirirse durante el juego: Se refiere al conjunto de artículos que el jugador puede encontrar y adquirir a lo largo de su recorrido. Éstos tienen distintos usos y se dividen en alimentos, suplementos, medicamentos, boletos, llaves, piedras mágicas, instrumentos de captura, entre otros.
3. Nombres de los entrenadores: Una comparación de los nombres otorgados a los personajes secundarios que el héroe en turno frecuentará constantemente durante el juego.
4. Encuentros con entrenadores y líderes de gimnasios: A lo largo del camino, el jugador deberá enfrentarse a múltiples combates con otros entrenadores *Pokémon*. Estos personajes se expresan de diversas maneras antes y después de cada enfrentamiento, y hacen un uso extensivo y ampliamente variado de interjecciones.

5. Propuesta de *Pokédex*: Se trata de un dispositivo que funciona a manera de enciclopedia virtual, y que aloja datos relevantes acerca de las criaturas encontradas en la región de Kanto.

#### 4.1.1 Ataques y habilidades especiales de los personajes

A continuación, se muestra un listado que contiene todos y cada uno de los ataques y habilidades especiales que las criaturas de Kanto son capaces de ejecutar a lo largo del juego:

<b>TÉRMINO ORIGINAL</b>	<b>TRADUCCIÓN OFICIAL</b>	<b>PROPUESTA</b>
ABSORB	ABSORBER	ABSORCIÓN
ACID	ÁCIDO	ÁCIDO
ACID ARMOR	ARMADURA ÁCIDA	ARMADURA ÁCIDA
AGILITY	AGILIDAD	AGILIDAD
AMNESIA	AMNESIA	AMNESIA
AURORA BEAM	RAYO AURORA	RAYO AURORA
BARRAGE	PRESA	BOMBARDEO
BARRIER	BARRERA	BARRERA
BIDE	VENGANZA	VENGANZA
BIND	ATADURA	ATADURA
BITE	MORDISCO	MORDISCO
BLIZZARD	VENTISCA	VENTISCA
BODY SLAM	GOLPE CUERPO	GOLPE CORPORAL
BONE CLUB	HUESO PALO	HUESAZO
BONEMERANG	HUESOMERANG	HUESOMERANG
BUBBLE	BURBUJA	BURBUJA
BUBBLEBEAM	RAYO BURBUJA	RAYO BURBUJA
CLAMP	TENAZA	TENAZA
COMET PUNCH	PUÑO COMETA	PUÑO COMETA
CONFUSE RAY	RAYO CONFUSO	RAYO DE CONFUSIÓN
CONFUSION	CONFUSIÓN	CONFUSIÓN
CONSTRUCT	RESTRICCIÓN	CONSTRICCIÓN
CONVERSION	CONVERSIÓN	CONVERSIÓN
COUNTER	CONTADOR	CONTRAATAQUE
CRABHAMMER	MARTILLAZO	MARTILLAZO
CUT	CORTAR	CORTAR
DEFENSE CURL	RIZO DEFENSA	ONDA DEFENSIVA
DIG	EXCAVAR	EXCAVAR
DISABLE	ANULACIÓN	ANULACIÓN
DIZZY PUNCH	PUÑO MAREO	PUÑO MAREO
DOUBLE KICK	DOBLE PATADA	PATADA DOBLE
DOUBLE TEAM	DOBLE EQUIPO	DOBLE EQUIPO
DOUBLE-EDGE	DOBLE FILO	DOBLE FILO
DOUBLES LAP	DOBLE BOFETÓN	BOFETÓN DOBLE
DRAGON RAGE	FURIA DRAGÓN	FURIA DRAGÓN
DREAM EATER	COME SUEÑOS	COME-SUEÑOS
DRILL PECK	PICO TALADRO	PICO TALADRO

EARTHQUAKE	TERREMOTO	TERREMOTO
EGG BOMB	BOMBA HUEVO	BOMBA HUEVO
EMBER	ASCUAS	BRASAS
EXPLOSION	EXPLOSIÓN	EXPLOSIÓN
FIRE BLAST	LLAMARADA	LLAMARADA
FIRE PUNCH	PUÑO FUEGO	PUÑO DE FUEGO
FIRE SPIN	GIRO FUEGO	GIRO DE FUEGO
FISSURE	FISURA	FISURA
FLAMETHROWER	LANZALLAMAS	LANZALLAMAS
FLASH	DESTELLO	DESTELLO
FLY	VUELO	VUELO
FOCUS ENERGY	FOCO ENERGÍA	ENFOQUE
FURY ATTACK	ATAQUE FURIA	ATAQUE FURIA
FURY SWIPES	GOLPES FURIA	GOLPE DE FURIA
GLARE	DESLUMBRAR	DESLUMBRAR
GROWL	GRUÑIDO	GRUÑIDO
GROWTH	DESARROLLO	CRECIMIENTO
GUILLOTINE	GUILLOTINA	GUILLOTINA
GUST	TORNADO	RÁFAGA
HARDEN	FORTALEZA	FORTALEZA
HAZE	NIEBLA	NEBLINA
HEADBUTT	GOLPE CABEZA	CABEZAZO
HI JUMP KICK	PATADA SALTO ALTA	SUPERPATADA
HORN ATTACK	CORNADA	CORNADA
HORN DRILL	PERFORADOR	CUERNO TALADRO
HYDRO PUMP	HIDROBOMBA	HIDROBOMBA
HYPER BEAM	HIPERRAYO	HIPERRAYO
HYPER FANG	HIPERCOLMILLO	HIPERCOLMILLO
HYPNOSIS	HIPNOSIS	HIPNOSIS
ICE BEAM	RAYO HIELO	RAYO DE HIELO
ICE PUNCH	PUÑO HIELO	PUÑO DE HIELO
JUMP KICK	PATADA SALTO	PATADA ALTA
KARATE PUNCH	GOLPE KARATE	GOLPE KARATE
KINESIS	KINÉTICO	KINESIS
LEECH LIFE	CHUPAVIDAS	CHUPAVIDAS
LEECH SEED	DRENADORAS	DRENADORAS
LEER	MALICIOSO	MALICIA
LICK	LENGÜETAZO	LENGÜETAZO
LIGHT SCREEN	PANTALLA DE LUZ	PANTALLA DE LUZ
LOVELY KISS	BESO AMOROSO	BESO AMOROSO
LOW KICK	PATADA BAJA	PATADA BAJA
MEDITATE	MEDITACIÓN	MEDITACIÓN
MEGA DRAIN	MEGA AGOTAR	DRENAMIENTO
MEGA KICK	MEGAPATADA	MEGAPATADA
MEGA PUNCH	MEGAPUÑO	MEGAPUÑO

METRONOME	METRÓNOMO	METRÓNOMO
MIMIC	MIMÉTICO	MÍMICA
MINIMIZE	REDUCCIÓN	MINIMIZAR
MIRROR MOVE	MOVIMIENTO ESPEJO	MOVIMIENTO ESPEJO
MIST	NEBLINA	NIEBLA
NIGHT SHADE	TINIEBLAS	TINIEBLAS
PAY DAY	DÍA DE PAGO	DÍA DE PAGO
PECK	PICOTAZO	PICOTAZO
PETAL DANCE	DANZA PÉTALO	DANZA FLORAL
PIN MISSILE	PIN MISIL	MISIL AGUJA
POISON GAS	GAS VENENOSO	GAS VENENOSO
POISON STING	PICOTAZO VENENO	AGUIJONAZO
POISONPOWDER	POLVO VENENO	POLVO VENENOSO
POUND	DESTRUCTOR	GOLPE
PSYBEAM	PSICORRAYO	PSICORRAYO
PSYCHIC	PSÍQUICO	FUERZA PSÍQUICA
PSYWAVE	PSICO-ONDA	PSICO-ONDA
QUICK ATTACK	ATAQUE RÁPIDO	ATAQUE RÁPIDO
RAGE	FURIA	FURIA
RAZOR LEAF	HOJA AFILADA	HOJA AFILADA
RAZOR WIND	VIENTO CORTANTE	VIENTO CORTANTE
RECOVER	RECUPERACIÓN	RECUPERACIÓN
REFLECT	REFLEJO	REFLEJO
REST	DESCANSO	DESCANSO
ROAR	RUGIDO	RUGIDO
ROCK SLIDE	AVALANCHA	AVALANCHA
ROCK THROW	LANZAROCAS	LANZAROCAS
ROLLING KICK	PATADA GIRO	PATADA RODANTE
SAND-ATTACK	ATAQUE ARENA	ATAQUE DE ARENA
SCRATCH	ARAÑAZO	ARAÑAZO
SCREECH	CHIRRIDO	CHIRRIDO
SEISMIS TOSS	MOVIMIENTO SÍSMICO	MOVIMIENTO SÍSMICO
SELFDESTRUCT	AUTODESTRUCCIÓN	AUTODESTRUCCIÓN
SHARPEN	AFILAR	AFILAR
SING	CANTO	CANTO
SKULL BASH	CABEZAZO	CABEZAZO
SKY ATTACK	ATAQUE AÉREO	ATAQUE AÉREO
SLAM	PORTAZO	GOLPAZO
SLASH	CUCHILLADA	CUCHILLADA
SLEEP POWDER	SOMNÍFERO	SOMNÍFERO
SLUDGE	RESIDUOS	RESIDUOS
SMOG	POLUCIÓN	SMOG
SMOKESCREEN	PANTALLA DE HUMO	PANTALLA DE HUMO
SOFTBOILED	AMORTIGUADOR	AMORTIGUADOR
SOLARBEAM	RAYO SOLAR	RAYO SOLAR

SONICBOOM	BOMBA SÓNICA	BOMBA SÓNICA
SPIKE CANNON	CLAVO CAÑÓN	CAÑÓN DE PICOS
SPLASH	SALPICADURA	SALPICADURA
SPORE	ESPORA	ESPORA
STOMP	PISOTÓN	ESTAMPIDA
STRENGTH	FUERZA	FUERZA
STRING SHOT	DISPARO DEMORA	DISPARO DE SEDA
STRUGGLE	COMBATE	ESFUERZO
STUN SPORE	PARALIZADOR	ESPORA PARALIZANTE
SUBMISSION	SUMISIÓN	SUMISIÓN
SUBSTITUTE	SUSTITUTO	SUSTITUTO
SUPER FANG	SUPERDIENTE	SUPERCOLMILLO
SUPERSONIC	SUPERSONICO	SUPERSONICO
SURF	SURF	SURF
SWIFT	RAPIDEZ	VELOCIDAD
SWORDS DANCE	DANZA ESPADA	DANZA ESPADA
TACKLE	PLACAJE	TACLEADA
TAIL WHIP	LÁTIGO	COLETAZO
TAKE DOWN	DERRIBO	DERRIBO
TELEPORT	TELETRANSPORTE	TELETRANSPORTE
TRASH	GOLPE	PALIZA
THUNDER	TRUENO	TRUENO
THUNDER WAVE	ONDA TRUENO	ONDA TRUENO
THUNDERBOLT	RAYO	ATACTRUENO
THUNDERPUNCH	PUÑO TRUENO	PUÑO TRUENO
THUNDERSHOCK	IMPACTRUENO	IMPACTRUENO
TOXIC	TÓXICO	TÓXICO
TRANSFORM	TRANSFORMACIÓN	TRANSFORMACIÓN
TRI ATTACK	TRIATAQUE	TRIATAQUE
TWINEEDLE	DOBLE ATAQUE	AGUIJÓN DOBLE
VICEGRIP	AGARRE	APRETÓN
VINE WHIP	LÁTIGO CEPA	LÁTIGO CEPA
WATER GUN	PISTOLA AGUA	CHORRO DE AGUA
WATERFALL	CASCADA	CASCADA
WHIRLWIND	REMOLINO	REMOLINO
WING ATTACK	ATAQUE ALA	ATAQUE DE ALA
WITHDRAW	REFUGIO	REFUGIO
WRAP	CONSTRICCIÓN	ENVOLTURA

Por lo general, al traductor se le concede un amplio rango de libertad creativa cuando se trata de adaptar los nombres de técnicas y poderes especiales a un idioma distinto. La fidelidad hacia los nombres y significados de origen es posible en algunos casos, pero muchas veces esto deriva en comandos y términos cuya traducción carece de naturalidad y resulta poco ingeniosa. Está claro que en ningún medio es posible lograr una traducción perfecta. En el caso de los videojuegos, la restricción de espacio representa indudablemente el factor que más constriñe la labor traductora. *Pokémon Yellow Version: Special Pikachu Edition* no es la excepción.

La traducción española se encuentra en una situación sumamente desventajosa, ya que la restricción de caracteres impuesta por el código es bastante pronunciada. En el caso de los ataques y las habilidades especiales, el espacio que se tiene para escribir es únicamente de 12 caracteres, incluyendo espacios, y ya se sabe que, al traducir un fragmento de cinco renglones, del inglés al español, en la traducción terminaremos por redactar alrededor de siete u ocho renglones. Generalmente, el español suele ser un idioma mucho más descriptivo que el inglés. Al ser así, tratemos de comprender la postura tan desventajosa en la que se encuentra el traductor. A pesar de la adversidad del panorama, la traducción oficial de este videojuego resultó más o menos victoriosa, y logró su meta principal: proveer al usuario de una experiencia de juego memorable.

Sin embargo, no todo es miel sobre hojuelas, como dice el dicho; y es preciso señalar que esta traducción adolece de coherencia, frescura y naturalidad en diversos segmentos del juego. Las prisas y los tiempos de entrega tan estrechos por los que atravesó el traductor para realizarla seguramente tuvieron que ver mucho en el asunto, ya que originalmente no se tenía contemplada la localización de este videojuego en otro idioma que no fuese el inglés. Esta situación tan peculiar se dio algunos años después, con el repentino y arrollador éxito de la franquicia en Occidente y en Japón, su país de procedencia.

La adaptación al español del listado completo de ataques y habilidades especiales resulta cuando menos curiosa. Es muy importante recordar que se trata de un universo completamente ficticio, y que independientemente de que se emplean muchos elementos de nuestra realidad, existen términos que únicamente adquieren sentido y relativa coherencia dentro del juego mismo.

Muchos de estos términos se tradujeron de una manera bastante literal, con excelentes resultados. En muchos otros se empleó la amplificación lingüística, como es el caso de *Night Shade* y *Psychic*. La traducción del primero pudiese haber sido *Sombra nocturna*. Sin embargo, está el problema de la restricción de espacio, y se optó por adaptarlo como *Tinieblas*, un gran acierto de la traducción española, y un claro ejemplo de la libertad creativa de la que suelen gozar los traductores de videojuegos. No es el caso de *Psychic*, que más bien hace referencia a un adjetivo, y no necesariamente a un "médium", per se. Su traducción fue meramente literal, lo cual puede representar cierto grado de ambigüedad para el lector. Dentro del juego, *Psychic* es un ataque mental meramente ofensivo, y presenta una apariencia bastante difusa. Es por eso que se propuso su adaptación como *Fuerza psíquica*. A este respecto, es importante mencionar que los términos que superan el espacio de 12 caracteres se muestran al lector de forma abreviada, como es el caso de *Viento cortante* y *Armadura ácida* (*V. cortante* y *Armad. ácida* en pantalla), lo cual resulta poco o nada estético. Sin embargo, fue un mal necesario en el caso particular de este videojuego.

La compresión lingüística también tuvo lugar en esta traducción, como ocurrió con *Stun Spore* y *Crabhammer*. *Espora paralizante* y *Cangremartillazo* son dos posibles adaptaciones que vienen a la mente, pero el espacio delimitado por el código no da lugar para ello. Sus traducciones oficiales fueron *Paralizador* y *Martillazo*. Éstas cumplen hasta cierto punto con el propósito de aclarar los posibles efectos de su ejecución, pero carecen de encanto y de renombre. Dentro del contexto del juego, *Stun Spore* se refiere a un movimiento de tipo "planta", mientras que *Crabhammer* es de tipo "agua". Sin embargo, estas connotaciones no se explicitan en la traducción oficial. Por mencionar un ejemplo, los ataques paralizantes no son exclusivos de las criaturas del tipo "planta". Los *Pokémon* eléctricos y psíquicos también son capaces de paralizar a sus adversarios por medio de otras técnicas, y el término *Paralizador* bien podría ser afín a ellos.

Hay casos en los que la compresión lingüística no representa un impedimento o un obstáculo mayor para los traductores. *Sleep Powder*, que bien puede traducirse como *Polvo de sueño* o *Polvo para adormecer*, se adaptó simplemente como *Somnífero*, un acierto más de la traducción española. Precisión y calidad combinados en un solo término, sin necesidad de un aumento en el número de caracteres. Lo mismo ocurrió con *Horn Attack*, traducido como *Cornada*, entre otros.

También está de por medio el caso particular de términos como *Thunderbolt*, *Thundershock* y *Vine Whip*, posiblemente tres de los ataques especiales más famosos y representativos de la saga, los cuales se tradujeron respectivamente como *Atactrueno*, *Impactrueno* y *Látigo cepa*. Dichos nombres se tomaron directamente del doblaje latinoamericano de la serie animada. Son frases y comandos que quedaron grabados para siempre en la memoria colectiva de toda una generación que disfrutó de los inicios de esta franquicia. Se mencionó antes que los consumidores de videojuegos son clientes sumamente exigentes y quisquillosos. Tal y como sugieren los expertos en esta industria, el traductor de videojuegos debe documentarse adecuadamente en todo momento y, de ser posible, revisar minuciosamente los materiales y las entregas anteriores de la saga o franquicia en turno.

Por último, debe hacerse mención de casos insólitos de la traducción, como bien lo es *Softboiled*, seguramente el hechizo con el nombre más desconcertante y ambiguo del juego entero. Inevitablemente, uno pensaría en alimentos cociéndose en agua hirviendo. Sucede que esta habilidad especial es exclusiva, y únicamente puede ser llevada a cabo por un solo *Pokémon* en todo el juego: Chansey. Este personaje es capaz de alojar huevos mágicos con un alto valor nutricional en la bolsa de su vientre, cuyo consumo puede ayudar a sanar rápidamente a los *Pokémon* heridos. Su traducción oficial fue *Amortiguador*. Y es que, precisamente, este hechizo sirve para amortiguar una parte significativa del daño infligido por cualquier adversario. Sin embargo, el usuario pensará irremediamente en refacciones y accesorios para automóviles antes que en "huevos mágicos". Sin duda alguna, hay de traducciones a traducciones.

#### 4.1.2 Objetos que pueden adquirirse durante el juego

A continuación, se muestra un listado que contiene todos y cada uno de los objetos que el jugador puede encontrar y adquirir a lo largo del juego:

<b>TÉRMINO ORIGINAL</b>	<b>TRADUCCIÓN OFICIAL</b>	<b>PROPUESTA</b>
ANTIDOTE	ANTÍDOTO	ANTÍDOTO
AWAKENING	DESPERTAR	DESPERTAR
BICYCLE	BICICLETA	BICICLETA
BIKE VOUCHER	BONO BICI	CUPÓN
BURN HEAL	ANTIQUEMAR	ANTIFUEGO
CALCIUM	CALCIO	CALCIO
CARBOS	CARBURANTE	CARBURANTE
CARD KEY	LL. MAGNÉTICA	LL. MAGNÉTICA
COIN CASE	MONEDERO	MONEDERO
DIRE HIT	DIRECTO	EFICIENCIA
DOVE FOSSIL	FÓSIL DOMO	FÓSIL DOMO
ELIXIR	ELIXIR	ELIXIR
ESCAPE ROPE	CUERDA HUIDA	CUERDA
ETHER	ÉTER	ÉTER
EXP. ALL	REPARTIR EXP	REPARTIR EXP
FIRE STONE	PIEDRA FUEGO	PIEDRA FUEGO
FRESH WATER	AGUA FRESCA	AGUA FRESCA
FULL HEAL	CURA TOTAL	CURA TOTAL
FULL RESTORE	RESTAU. TODO	RESTAURACIÓN
GOLD TEETH	DIENTES ORO	DENTADURA
GOOD ROD	CAÑA BUENA	CAÑA EFICAZ
GREAT BALL	SÚPER BALL	SUPERBOLA
GUARD SPEC.	PROTEC. ESP.	PROTEC. ESP.
HELIX FOSSIL	FÓSIL HELIX	FÓSIL HÉLIX
HP UP	MÁS PS	MÁS PS
HYPER POTION	HÍPER POCIÓN	HÍPER POCIÓN
ICE HEAL	ANTIHIELO	ANTIHIELO
IRON	HIERRO	HIERRO
ITEMFINDER	BUSCAOBJETOS	BUSCAOBJETOS
LEAF STONE	PIEDRA HOJA	PIEDRA HOJA
LEMONADE	LIMONADA	LIMONADA
LIFT KEY	LL. ASCENSOR	LL. ASCENSOR
MASTER BALL	MASTER BALL	BOLA MAESTRA
MAX ELIXIR	ELIXIR MÁX.	ELIXIR MÁX.
MAX ETHER	ÉTER MÁX.	ÉTER MÁX.
MAX POTION	MÁX. POCIÓN	POCIÓN MÁX.
MAX REPEL	MÁX. REPEL	REPEL. MÁX.

MAX REVIVE	MÁX. REVIVIR	REVIVIR MÁX.
MOON STONE	PIEDRA LUNAR	PIEDRA LUNAR
NUGGET	PEPITA	PEPITA
OAK'S PARCEL	CORREO OAK	CORREO OAK
OLD AMBER	ÁMBARVIEJO	ÁMBAR
OLD ROD	CAÑA VIEJA	CAÑA VIEJA
PARALYZ HEAL	ANTIPARALIZ.	ANTIPARALIZ.
POKÉ BALL	POKÉ BALL	POKÉBOLA
POKÉ DOLL	POKÉ MUÑECA	POKÉMUÑECA
POKÉ FLUTE	POKÉ FLAUTA	POKÉFLAUTA
POKÉDEX	POKÉDEX	POKÉDEX
POTION	POCIÓN	POCIÓN
PP UP	MÁS PP	MÁS PP
PROTEIN	PROTEÍNAS	PROTEÍNAS
RARE CANDY	CARAMELORARO	CARAMELO
REPEL	REPELENTE	REPELENTE
REVIVE	REVIVIR	REVIVIR
S.S. TICKET	TICKET BARCO	BOLETO
SAFARI BALL	SAFARI BALL	BOLA SAFARI
SECRET KEY	LL. SECRETA	LL. SECRETA
SILPH SCOPE	SCOPE SILPH	GAFAS SILPH
SODA POP	REFRESCO	REFRESCO
SUPER POTION	SÚPER POCIÓN	SÚPER POCIÓN
SUPER REPEL	SÚPER REPEL	SÚPER REPEL
SUPER ROD	SÚPER CAÑA	SÚPER CAÑA
THUNDERSTONE	PIEDRATRUENO	PIEDRATRUENO
TOWN MAP	MAPA PUEBLO	MAPA
ULTRA BALL	ULTRA BALL	ULTRA BOLA
WATER STONE	PIEDRA AGUA	PIEDRA AGUA
X ACCURACY	PRECISIÓN X	PRECISIÓN X
X ATTACK	ATAQUE X	ATAQUE X
X DEFEND	DEFENSA X	DEFENSA X
X SPECIAL	ESPECIAL X	ESPECIAL X
X SPEED	VELOCIDAD X	VELOCIDAD X

De la misma manera que ocurre con la traducción de ataques y poderes mágicos en muchos otros juegos de rol y de estrategia, los objetos (*items*) y su clasificación también pueden adaptarse de formas muy diversas e ingeniosas. Sin embargo, hacer un uso insensato y poco responsable de esta libertad creativa otorgada por parte de las compañías desarrolladoras puede llegar a ser sumamente contraproducente. No es el caso de *Pokémon Yellow Version: Special Pikachu Edition*. Puede percibirse cierto acartonamiento en la traducción de su inventario, e incluso se le podría acusar de ser demasiado literal, pero en ningún momento llega a provocar confusión y desconcierto en el usuario. Por otra parte, el jugador se topará en su camino con diversos letreros, anuncios y personajes con información útil acerca de cómo hacer uso de estos objetos a lo largo de su recorrido.

La problemática de la traducción del inventario es más bien estética. Tal y como ocurrió con los ataques y las habilidades especiales, el traductor se enfrenta nuevamente a la restricción de 12 caracteres. Sin embargo, el panorama no es desalentador. La gran mayoría de los objetos fueron traducidos correctamente, y el propósito original logra cumplirse. Sin embargo, se propuso una adaptación nueva con fines estéticos, ya que la imagen lo es todo en un videojuego, independientemente del género al que pertenezca. Para ello, se empleó la compresión lingüística.

En un segmento determinado de la historia, el héroe en turno adquiere los siguientes objetos: *Rare Candy*, *Bike Voucher* y *Gold Teeth*. Sus respectivas traducciones fueron *Carameloraro*, *Bono bici* y *Dientes oro*. Son tres de las traducciones que presentan más irregularidades. Ante todo, carecen de naturalidad. Se propusieron los siguientes términos: *Caramelo*, *Cupón* y *Dentadura*. No hace falta especificar que el caramelo es "raro", ya que es el único tipo de caramelo que el jugador podrá adquirir a lo largo de su aventura, y siempre tiene el mismo uso: aumentar la fuerza de un *Pokémon*. De la misma manera, un solo cupón le es entregado al héroe en turno durante su recorrido, y éste sirve única y exclusivamente para intercambiarse por una bicicleta. No puede adquirirse ningún otro tipo de cupón en este juego. Por último, existe un personaje en apuros que pierde su dentadura dorada en un momento determinado de la historia. Es una situación peculiar, y no vuelve a repetirse en absoluto. *Dientes oro* es un término que suena bastante insulso y literal. Es por eso que se propuso *Dentadura*, sin importar que sea dorada o no, ya que su aspecto resulta un detalle totalmente insignificante para nuestra meta.

### 4.1.3 Nombres de los entrenadores

A continuación, se muestra un listado con los nombres de todos y cada uno de los personajes secundarios que el héroe en turno deberá enfrentar en múltiples ocasiones a lo largo de su recorrido:

NOMBRE ORIGINAL	TRADUCCIÓN OFICIAL
BEAUTY	BELLA
BIKER	MOTORISTA
BIRD KEEPER	ORNITÓLOGO
BLACK BELT	KARATEKA
BUG CATCHER	CAZABICHOS
BURGLAR	LADRÓN
CHANNELER	EXORCISTA
CUE BALL	CALVO
COOLTRAINER♂	ENTREN. GUAY♂
COOLTRAINER♀	ENTREN. GUAY♀
ENGINEER	MECÁNICO
FISHERMAN	PESCADOR
GAMER	JUGADOR
GENTLEMAN	CABALLERO
HIKER	MONTAÑERO
JR. TRAINER♂	ENTRENAD. JR♂
JR. TRAINER♀	ENTRENAD. JR♀
JUGGLER	MALABARISTA

En las secciones anteriores se habló en repetidas ocasiones de libertad creativa; libertad de la que gozan muchos traductores en esta industria. Sin embargo, entramos en un terreno muy sensible y delicado cuando hablamos de los personajes. Las compañías desarrolladoras suelen ser bastante estrictas cuando se trata de adaptar el nombre de un personaje determinado a un idioma distinto que el de origen. En la gran mayoría de los casos, el traductor estará sujeto a las indicaciones y las exigencias por parte de los autores y los desarrolladores.

A sabiendas de esto, se propuso la modificación del nombre de cuatro personajes: *Cooltrainer♂*, *Cooltrainer♀*, *Jr. Trainer♂* y *Jr. Trainer♀*. Es innecesario especificar el sexo del personaje por medio de simbología. Se propuso la siguiente adaptación: *Entrenador*, *Entrenadora*, *Campista* y

*Dominguera*. Poco o nada importa si los primeros dos entrenadores son "geniales" (*guay*) o no, ya que esto no tiene ningún tipo de relevancia para el progreso de nuestra aventura. El caso de los otros dos entrenadores es un poco distinto. Ellos reaparecen con nuevos nombres en entregas posteriores de la saga, los cuales fueron utilizados en la propuesta.

Dejando de lado el caso particular de estos cuatro personajes, el resto gozó de adaptaciones adecuadas. La amplificación y la compresión lingüística se vieron presentes de diversas maneras. No obstante, hemos de prestarle especial atención a lo ocurrido con *Channeler*. Éste hace referencia al verbo "canalizar" (*channel*), el cual tiene distintos usos. Con frecuencia se le asocia con cuestiones que involucran ramas como la metafísica y el esoterismo, a pesar de que también tiene un alto grado de relevancia en el campo de la psicología. Incluso el lector más instruido corre el riesgo de confundirse y malinterpretar la función que tiene este personaje. Se trata nada más y nada menos que de un médium dotado de poderes capaces de purificar y exorcizar la presencia de espíritus malignos. Su traducción oficial fue *Exorcista*. Esto representa un mérito por parte del traductor, ya que con dicho término aclaró el propósito que tiene este personaje en el desarrollo de la trama, y no dio pie a ambigüedades.

#### 4.1.4 Encuentros con entrenadores y líderes de gimnasios

A lo largo de su recorrido, el jugador deberá enfrentarse a una gran cantidad de entrenadores y líderes de gimnasios *Pokémon*. Estos encuentros suelen constar de dos charlas, una previa al combate, y otra al final del mismo. No obstante, el usuario puede volver a interactuar con ciertos personajes después de finalizar cada combate, lo cual da lugar a nuevos enfrentamientos.

Los diálogos que suelen suscitarse durante estos encuentros se caracterizan por hacer un uso extenso de diversas interjecciones, las cuales hacen alusión a innumerables sentimientos y emociones que van desde el repudio hasta la felicidad. La traducción española logró conferir el mensaje original hasta cierto grado, pero muchos de estos diálogos se tradujeron de una manera bastante literal, en las que se pierden diversas connotaciones.

El caso más notorio es el de Gary, el antagonista principal de esta historia, y cuyo nombre puede ser modificado a merced del usuario antes de iniciar el juego. Su aversión hacia Ash (protagonista de esta historia, y cuyo nombre también puede modificarse antes de dar por iniciada la partida) se manifiesta de formas muy diversas a lo largo de la historia. Sin tratarse de un personaje malévolo, su hostilidad y su oportunismo se explicitan constantemente en la versión original. La traducción española descuidó bastante a este personaje, hasta el punto en que uno deja de percibirlo como una amenaza en una etapa muy temprana del juego, y termina convirtiéndose en un personaje sin mucho renombre. Se muestra agradable y risueño, incluso amigable, de manera que termina por ser un personaje un poco distinto en cada versión del juego. Los líderes de los gimnasios corrieron con mejor suerte. A continuación, se realizará la comparación de diálogos selectos:

a) Encuentro con Gary en la Torre *Pokémon*.

--

Texto original:

GARY: Hey, ASH! What brings you here? Your POKÉMON don't look dead! I can at least make them faint! Let's go, pal!

GARY: What? You stinker! I took it easy on you too!

How's your POKÉDEX coming, pal? I just caught a CUBONE! I can't find the grown-up MAROWAK yet! I doubt there are any left! Well, I better get going! I've got a lot to accomplish, pal! Smell ya later!

--

Traducción oficial:

GARY: ¡Oye, ASH! ¿Qué haces por aquí? ¡Tus POKÉMON no pueden morir! ¡Al menos puedo debilitarlos! ¡Vamos chico!

GARY: ¿Qué? ¡Qué malo eres! ¡Y te había tomado en serio!

¿Qué tal va tu POKÉDEX? ¡Acabo de capturar un CUBONE! ¡Todavía no he encontrado al MAROWAK adulto! ¡No creo que quede ninguno! ¡Mejor que me vaya! ¡Me queda mucho por hacer! ¡Hasta luego!

--

Propuesta:

GARY: ¡Oye, ASH! ¿Qué te trae por aquí? ¡Tus POKÉMON no parecen muertos, pero si gustas haré algo al respecto! ¡Prepárate!

GARY: ¿Qué? ¡Insolente! ¡Fui demasiado amable contigo!

¿Qué tal va tu POKÉDEX? ¡Acabo de capturar un CUBONE! ¡Aún no encuentro al MAROWAK adulto! ¡Dudo que quede alguno! ¡Será mejor irme! ¡Tengo mucho por hacer! ¡Nos veremos!

b) Encuentro con Koga, líder del gimnasio de Ciudad Fucsia.

--

Texto original:

KOGA: Fwahahaha! A mere child like you dares to challenge me? Very well, I shall show you true terror as a ninja master! You shall feel the despair of poison and sleep techniques!

KOGA: Humph! You have proven your worth! Here! Take the SOULBADGE!

Now that you have the SOULBADGE, the DEFENSE of your POKÉMON increases! It also lets you SURF outside of battle! Ah! Take this too!

TM06 contains TOXIC! It is a secret technique over 400 years old!

When afflicted by TOXIC, POKÉMON suffer more and more as battle progresses! It will surely terrorize foes!

--

Traducción oficial:

KOGA: ¡Uajajaja! ¿Un niño como tú se atreve a desafiarme? ¡Como maestro ninja, te enseñaré qué es el miedo! ¡Sentirás la desesperación de las técnicas del envenenamiento y del sueño!

KOGA: ¡Ejem! ¡Has demostrado tu valor! ¡Aquí tienes la MEDALLA ALMA!

¡Ahora que tienes la MEDALLA ALMA, la DEFENSA de tus POKÉMON aumentará! ¡Y podrás SURFEAR para salir del combate! ¡Ah! ¡Llévate esto también!

¡La MT06 incluye TÓXICO! ¡Es una técnica secreta de hace más de 400 años!

¡Si los POKÉMON son INTOXICADOS sufrirán más y más durante la batalla! ¡Esto aterrorizará a los enemigos!

--

Propuesta:

KOGA: ¡Ja, ja, ja, ja! ¿Un chiquillo como tú se atreve a desafiarme? Pues bien, ¡te mostraré lo que es el verdadero miedo! ¡Agonizarás ante las técnicas de envenenamiento y somnolencia!

KOGA: ¡Jum! ¡Has demostrado tu valor! ¡Te entrego la MEDALLA ALMA!

¡Ahora que la tienes, la DEFENSA de tus POKÉMON aumentará! Además, podrás utilizar SURF cuando no estés combatiendo. ¡Ah, también llévate ésto!

¡La MT6 contiene TÓXICO! ¡Es una técnica secreta de hace más de 400 años!

¡Al intoxicarse, los POKÉMON sufren más y más a medida que avanza el combate! ¡Esto aterrorizará a los enemigos!

c) Encuentro con Bruno, miembro del Alto Mando.

--

Texto original:

I am BRUNO of the ELITE FOUR! Through rigorous training, people and POKÉMON can become stronger! I've weight trained with my POKÉMON!

ASH! We will grind you down with our superior power! Hoo hah!

BRUNO: Why? How could I lose?

My job is done! Go face your next challenge!

--

Traducción oficial:

¡Yo soy BRUNO del ALTO MANDO! ¡Con un riguroso entrenamiento, la gente y los POKÉMON pueden fortalecerse! ¡Yo he entrenado a mis POKÉMON con pesas!

¡ASH! ¡Os machacaremos con nuestra gran fuerza! ¡Ja ja ja!

BRUNO: ¿Qué? ¿Cómo he podido perder?

¡Yo ya he hecho mi trabajo! ¡Te está esperando tu próximo desafío!

--

Propuesta:

¡Soy BRUNO del ALTO MANDO! ¡Con un entrenamiento riguroso, las personas y los POKÉMON pueden fortalecerse! ¡Yo he entrenado a los míos con pesas!

¡ASH! ¡Te haremos trizas con nuestro gran poder! ¡Fuuaaa!

BRUNO: ¿Qué? ¿Cómo he podido perder?

¡Mi trabajo terminó! ¡Tu próximo desafío te espera!

d) Encuentro con el Montañero en la Ruta 9.

--

Texto original:

Bwahaha! Great! I was bored, eh!

HIKER: Keep it coming, eh! Oh wait. I'm out of POKÉMON!

You sure had guts standing up to me there, eh?

--

Traducción oficial:

¡Jaja! ¡Qué bien! ¡Me estaba aburriendo!

MONTAÑERO: ¡No te detengas, sigue, sigue! Espera. ¡No tengo más POKÉMON!

¡Debes ser muy valiente para desafiarme!

--

Propuesta:

¡Muajaja! ¡Qué bien! ¡Me estaba aburriendo!

MONTAÑERO: ¡Oye, no te detengas! Oh, espera. ¡No tengo más POKÉMON!  
¡Vaya que tuviste agallas para desafiarme!

e) Encuentro con el Exorcista en la Torre *Pokémon*.

--

Texto original:

Be gone! Evil spirit!

CHANNELER: Whew! The spirit left!

My friends were possessed too!

--

Traducción original:

¡Fuera, espíritu infernal!

EXORCISTA: ¡El espíritu se fue!

¡Mis amigos también estaban poseídos!

--

Propuesta:

¡Desaparece, espíritu maligno!

EXORCISTA: ¡Fiuu! ¡El espíritu se fue!

¡Mis amigos también estaban poseídos!

f) Encuentro con la Chica de la Ruta 3.

--

Texto original:

Eek! Did you touch me?

LASS: That's it?

ROUTE 4 is at the foot of MT. MOON.

--

Traducción oficial:

¡Oye! ¿Por qué me has tocado?

CHICA: ¿Eso es todo?

La RUTA 4 está debajo del MT. MOON.

--

Propuesta:

¡Iuugh! ¿Me tocaste?

CHICA: ¿Eso fue todo?

La RUTA 4 está al pie del MT. MOON.

g) Encuentro con el Ornitólogo en Ciudad Fucsia:

--

Texto original:

Kurukkoo! How do you like my bird call?

BIRD KEEPER: I had to bug you!

I also collect sea POKÉMON on weekends!

--

Traducción oficial:

¡Cucu cucu! ¿Te gusta el reclamo de mi pájaro?

ORNITÓLOGO: ¡Tuve que molestarte!

¡También recojo POKÉMON del mar los fines de semana!

--

Propuesta:

¡Cu-cu-rru-cu-cú! ¡Así llamo a las aves!

ORNITÓLOGO: ¡Disculpa la molestia!

¡También atrapo POKÉMON marinos los fines de semana!

#### 4.1.5 Propuesta de *Pokédex*

Nota aclaratoria: Los términos ubicados en la tercera línea de cada entrada hacen referencia a la "especie" a la que pertenece cada criatura, así como también a las habilidades especiales que poseen. Éstos han sido empleados por la franquicia, tal y como son, desde sus inicios hasta nuestros días, en innumerables entregas, materiales y artículos de colección. Rara vez atravesaron por algún cambio. Siendo así, bajo ninguna circunstancia se realizó modificación alguna en estos segmentos, y permanecen tal y como se muestran en el videojuego. Muchos de ellos aparecen abreviados en pantalla a causa de la restricción de caracteres impuesta por el código.

--

001

BULBASAUR

SEMILLA

Puede sobrevivir largo tiempo sin probar bocado. Almacena energía en el bulbo de su espalda.

--

002

IVYSAUR

SEMILLA

Su bulbo crece cuando absorbe energía. Libera un fuerte aroma cuando florece.

--

003

VENUSAUR

SEMILLA

La flor de su espalda absorbe los rayos del sol y los transforma en energía.

--

004

CHARMANDER

LAGARTIJA

La flama en la punta de su cola genera un sonido que sólo se aprecia en lugares silenciosos.

--

005

CHARMELEON

LLAMA

Las arduas luchas lo estimulan. Si se le provoca, lanzará llamaradas blanco-azuladas.

--

006

CHARIZARD

LLAMA

Al lanzar intensas descargas de fuego, la flama roja de su cola brilla aún más.

--

007

SQUIRTLE

TORTUGUITA

Arroja agua a sus presas desde su escondite. Cuando siente peligro, se refugia en su concha.

--

008

WARTORTLE

TORTUGA

Esconde su cabeza si se le provoca, pero su cola permanece descubierta.

--

009

BLASTOISE

MARISCO

Al atacar, lanza descargas de agua con mayor potencia que una manguera contra incendios.

--

010

CATERPIE

GUSANO

Si tocas las antenas de su cabeza, liberará un terrible olor para protegerse.

--

011

METAPOD

CAPULLO

Endurece su coraza para protegerse. Sin embargo, un impacto fuerte puede lastimarlo.

--

012

BUTTERFREE

MARIPOSA

Sus alas están cubiertas de polvos venenosos. Como repelen el agua, puede volar bajo la lluvia.

--

013

WEEDLE

ORUGA

Cuidado con su filoso aguijón. Se oculta tras la hierba y los arbustos mientras come.

--

014

KAKUNA

CAPULLO

Apenas puede moverse. Cuando está en peligro, envenena a su enemigo con su aguijón.

--

015

BEEBRILL

ABEJA VEN.

Tiene tres aguijones en sus patas y en su cola. Suelen pinchar al enemigo varias veces.

--

016

PIDGEY

PAJARITO

Son muy dóciles. Si son atacados, suelen lanzar arena en lugar de repeler el ataque.

--

017

PIDGEOTTO

PÁJARO

Rebosa de vitalidad. Suele volar a lo largo y ancho de su territorio en busca de presas.

--

018

PIDGEOT

PÁJARO

Vuela a la velocidad Mach 2. Sus enormes garras se consideran armas sumamente peligrosas.

--

019

RATTATA

RATÓN

Muerde cualquier cosa con sus colmillos. Si ves uno, seguro que encuentras 40 más en esa misma zona.

--

020

RATICATE

RATÓN

Sus patas son palmeadas y sirven de aletas, por lo que puede nadar en ríos en busca de presas.

--

021

SPEAROW

PAJARITO

Es incapaz de volar a gran altura, pero es muy rápido, lo que le permite protegerse.

--

022

FEAROW

PICO

Este POKÉMON se remonta a tiempos antiguos. Si siente peligro, inmediatamente se aleja volando.

--

023

EKANS

SERPIENTE

Cuanto más viejo, más crece este POKÉMON. Por la noche, descansa en las ramas de los árboles.

--

024

ARBOK

COBRA

Se han estudiado los aterradores símbolos en su piel. Seis variaciones han sido confirmadas.

--

025

PIKACHU

RATÓN

Mantiene su cola en alto para vigilar. Querrá morderte si tiras de ella.

--

026

RAICHU

RATÓN

Se torna inestable cuando aumenta la electricidad de su cuerpo. Además, brilla en la oscuridad.

--

027

SANDSHREW

RATÓN

Su cuerpo es muy seco. Cuando hace frío por las noches, su piel se cubre de un fino rocío.

--

028

SANDSLASH

RATÓN

Es muy hábil al dañar a sus enemigos con sus garras. Si se rompen, crecerán en un solo día.

--

029

NIDORAN♀

PIN VENENO

Es dócil y no le agrada luchar. Pero cuidado, sus pequeños cuernos segregan veneno.

--

030

NIDORINA

PIN VENENO

Cuando descansa en su madriguera, sus cuernos se contraen, lo cual significa que está relajado.

--

031

NIDOQUEEN

TALADRO

Duras escamas recubren su cuerpo robusto. Éstas parecen crecer cíclicamente.

--

032

NIDORAN♂

PIN VENENO

Sus largas orejas se mantienen siempre alerta. Si siente peligro, atacará con su venenoso cuerno.

--

033

NIDORINO

PIN VENENO

Sus cuernos son venenosos. De introducirse en el cuerpo del enemigo, liberarán su tóxica carga.

--

034

NIDOKING

TALADRO

Su cuerpo es duro como el acero, y sus cuernos son capaces de perforar un diamante.

--

035

CLEFAIRY

HADA

Su aspecto jovial y alegre lo hace adorable. Se consideran únicos, ya que rara vez se dejan ver.

--

036

CLEFABLE

HADA

Protege bastante bien su propio entorno. Es una especie de hada que rara vez ven los humanos.

--

037

VULPIX

ZORRO

Su piel y su cola son preciosas. Cuando ésta crece, se divide formando otras nuevas colas.

--

038

NINETALES

ZORRO

Según una antigua leyenda, nueve santos nobles reencarnaron en este POKÉMON.

--

039

JIGGLYPUFF

GLOBO

Utiliza sus misteriosos ojos para engañar a su enemigo. Además canta para adormecerlo.

--

040

WIGGLYTUFF

GLOBO

Su cuerpo posee amplia elasticidad. Puede inhalar aire e inflarse sin límite alguno.

--

041

ZUBAT

## MURCIÉLAGO

Emite sonidos ultrasónicos mientras vuela. Los utiliza como un sónar para evadir obstáculos.

--

042

## GOLBAT

## MURCIÉLAGO

Ataca de manera violenta sin previo aviso. Utiliza sus afilados colmillos para chupar sangre.

--

043

## ODDISH

## HIERBAJO

Suele ser confundido con un puñado de semillas. Gritará si lo extraes del suelo.

--

044

## GLOOM

## HIERBAJO

¡Huele bastante mal! Sin embargo, sólo 1 de cada 1000 personas pueden apreciar su fétido olor.

--

045

## VILEPLUME

## FLOR

Aletea sus pétalos para propagar su venenoso polen. El sonido que emite es bastante agudo.

--

046

## PARAS

## HONGO

Escarba bajo el suelo para roer las raíces de los árboles. Sus setas absorben energía.

--

047

## PARASECT

## HONGO

Las setas de su espalda absorben energía. Éstas parecen actuar como una especie de cerebro.

--

048

VENONAT

INSECTO

Sus grandes ojos actúan como radares. En lugares iluminados, verás montones de ojos pequeños.

--

049

VENOMOTH

POLILLA V.

Es difícil quitar el polvo de sus alas. Además, poseen un veneno que se desprende al contacto.

--

050

DIGLETT

TOPO

Prefiere los lugares oscuros. Pasa gran parte del día bajo tierra, aunque se aparece en cuevas.

--

051

DUGTRIO

TOPO

Un grupo de trillizos que cava a 90 KPH. Con frecuencia se les confunde con un terremoto.

--

052

MEOWTH

GATO ARAÑA

Parecen ser más activos por la noche. Adoran las cosas redondas y brillantes.

--

053

PERSIAN

GATO FINO

Camina con la elegancia de una reina. ¡La gema en su frente brilla por sí misma!

--

054

PSYDUCK

PATO

Siempre tiene dolores de cabeza. Posee poderes mentales, pero no se sabe cuándo los usará.

--

055

GOLDUCK

PATO

Sus delgados y largos miembros acaban en anchas aletas. Las usa para nadar en los lagos.

--

056

MANKEY

MONO CERDO

Este ágil POKÉMON vive en los árboles. Se enfada fácilmente y no dudará en atacar.

--

057

PRIMEAPE

MONO CERDO

Sólo se tranquiliza cuando nadie está cerca. Es realmente difícil llegar a ver ese suceso.

--

058

GROWLITHE

PERRITO

Este POKÉMON es muy amistoso. Aun así, gruñirá a cualquiera que invada su territorio.

--

059

ARCANINE

LEGENDARIO

Se considera legendario en China. Allí, adoran la gracia y belleza que exhibe al correr.

--

060

POLIWAG

RENACUAJO

La dirección de la espiral en su vientre cambia según el área. Prefiere nadar a correr.

--

061

POLIWHIRL

RENACUAJO

Al ser atacado, usa la espiral de su vientre para adormecer al rival, y aprovecha para escapar.

--

062

POLIWRATH

RENACUAJO

Utiliza todos los músculos de su cuerpo al nadar. Incluso puede vencer a campeones olímpicos.

--

063

ABRA

PSI

Duerme 18 horas al día. Si siente peligro, se teletransporta a lugar seguro, aun durmiendo.

--

064

KADABRA

PSI

Muchas cosas raras suceden si está cerca. Hace que los relojes vayan al revés, por ejemplo.

--

065

ALAKAZAM

PSI

Este POKÉMON lo recuerda todo. Nunca olvida lo que aprende. Es bastante inteligente.

--

066

MACHOP

SUPERPODER

Muy poderoso a pesar de su pequeño tamaño. Su dominio en artes marciales lo respalda.

--

067

MACHOKE

SUPERPODER

El cinturón alrededor de su cuerpo retiene toda su energía. Sin él, este POKÉMON sería imparable.

--

068

MACHAMP

SUPERPODER

Con un solo brazo puede mover montañas. Usando los cuatro, este POKÉMON puede ser terrible.

--

069

BELLSPROUT

FLOR

Prefiere los lugares calientes y húmedos. Atrapa pequeños insectos con sus ramas para devorarlos.

--

070

WEEPINBELL

MATAMOSCAS

Cuando tiene hambre, ataca a todo lo que se mueva. Derrite a su desdichada presa en fuertes ácidos.

--

071

VICTREEBEL

MATAMOSCAS

Engaña a su presa con un dulce aroma a miel. Una vez atrapada, ésta perderá hasta los huesos.

--

072

TENTACOOOL

MEDUSA

Puede ser encontrado en las playas en muy mal estado. Arrójalo al mar para que reviva.

--

073

TENTACRUEL

MEDUSA

Puede controlar libremente sus 80 tentáculos. Éstos debilitan a su presa con un poderoso veneno.

--

074

GEODUDE

ROCA

Suelen encontrarse en los caminos montañosos. Si lo pisas accidentalmente, se enfadará.

--

075

GRAVELER

ROCA

Suele vérselo rodando por las montañas. No evita los obstáculos, más bien los arrolla.

--

076

GOLEM

MEGATÓN

Cuando muda de piel, su cuerpo se vuelve blando y blanquecino. Su coraza se endurece con el aire.

--

077

PONYTA

CABALLO F.

Es capaz de saltar muy alto. Amortigua el impacto con sus pezuñas y sus robustas patas.

--

078

RAPIDASH

CABALLO F.

Le encanta correr. Si ve algo más rápido que él, intentará alcanzarlo a toda velocidad.

--

079

SLOWPOKE

ATONTADO

Es increíblemente lento y perezoso. Le encanta dormir sin preocuparse ni del tiempo ni de lo que ocurra.

--

080

SLOWBRO

ERMITAÑO

Vive tranquilo en el mar. Si el SHELLDER de su cola se cae, vuelve a ser un SLOWPOKE.

--

081

MAGNEMITE

IMÁN

Puede desafiar a la gravedad desde su nacimiento. Flota en el aire gracias a ondas electromagnéticas.

--

082

MAGNETON

IMÁN

Genera extrañas señales de radio. Es capaz de elevar la temperatura 3° centígrados.

--

083

FARFETCH'D

PATO SALV.

Vive cerca de donde crece la caña de azúcar. Se considera una especie en peligro de extinción.

--

084

DODUO

AVE GEMELA

Sus cortas alas lo hacen volar con dificultad. Sin embargo, puede correr a gran velocidad.

--

085

DODRIO

AVE TRIPLE

Una de las dos cabezas de DODUO se divide para formar un nuevo PKMN. Es capaz de correr a 40 KPH.

--

086

SEEL

LEÓN MAR.

A este POKÉMON le encanta el frío. Adora nadar en climas polares, sea cual sea la temperatura.

--

087

DEWGONG

LEÓN MAR.

Su cuerpo es blanco como la nieve. Inmune al frío intenso, nada sin dificultad en aguas heladas.

--

088

GRIMER

LODO

Está hecho de fango endurecido. Huele a pútrido. Por donde pasa, la hierba deja de crecer.

--

089

MUK

LODO

Huele tan mal que puede provocar desmayos. Ha degenerado tanto que ni él mismo se percató de ello.

--

090

SHELLDER

BIVALVO

Su concha puede protegerlo de cualquier ataque. Rara vez queda al descubierto su cuerpo blando.

--

091

CLOYSTER

BIVALVO

Utiliza su concha para protegerse. Se dice que es más dura que el diamante. También lanza espinas.

--

092

GASTLY

GAS

Sólo aparece en edificios en ruinas. No tiene forma real, ya que parece estar hecho de gas.

--

093

HAUNTER

GAS

Toma la vida de su adversario a lengüetazos. Éstos producen mareos hasta que la víctima fallece.

--

094

GENGAR

SOMBRA

Sabrás que un GENGAR está cerca cuando padezcas de sudores fríos. Puede que te haya hechizado.

--

095

ONIX

SERP. ROCA

Cava a gran velocidad en busca de comida. Los DIGLETT usan los túneles que deja tras su paso.

--

096

DROWZEE

HIPNOSIS

Si duermes a su lado todo el tiempo, ocasionalmente podrás ver sueños que devoró en el pasado.

--

097

HYPNO

HIPNOSIS

Intenta evitar cualquier tipo de contacto visual con él. Puede hipnotizarte con su péndulo.

--

098

KRABBY

CANGREJO

Sus pinzas son armas perfectas. En alguna ocasión pueden romperse en combate, pero crecerán rápido.

--

099

KINGLER

TENAZA

Una de sus pinzas crece más que la otra, y es dura como el acero. Sin embargo, pesa demasiado.

--

100

VOLTORB

BOLA

Se dice que se camufla como una POKÉBOLA. Se autodestruirá a la más mínima provocación.

--

101

ELECTRODE

BOLA

Almacena energía eléctrica en su cuerpo. El más leve shock puede provocar una gran explosión.

--

102

EXEGGCUTE

HUEVO

Sus cabezas se atraen unas a otras, y giran entre sí. Debe tener seis para equilibrarse.

--

103

EXEGGUTOR

COCO

Este POKÉMON es muy ruidoso. Esto se debe a que cada una de sus cabezas hace lo que quiere.

--

104

CUBONE

SOLITARIO

Siempre lleva el cráneo de su difunta madre. Su grito hace eco y parece una triste melodía.

--

105

MAROWAK

APILAHUESO

Frágil y pequeño, siempre va acompañado de su hueso. Se torna más atroz con el paso del tiempo.

--

106

HITMONLEE

PATADA

Cuando patea al enemigo, la planta de sus pies se vuelve tan dura como el diamante.

--

107

HITMONCHAN

PUÑETAZO

Sus golpes se asemejan a una taladradora. Puede atravesar un muro de concreto con suma facilidad.

--

108

LICKITUNG

LAMETAZO

Su lengua mide casi dos metros y se mueve vigorosamente. Ésta puede provocar parálisis.

--

109

KOFFING

GAS VENENO

¡Cuidado! Sus gases internos pueden expandirse y explotar sin previo aviso debido al calor.

--

110

WEEZING

GAS VENENO

Este POKÉMON vive absorbiendo gases venenosos, gérmenes, y el polvo que existe en la basura.

--

111

RHYHORN

CLAVOS

Este POKÉMON jamás vacila ante nada. Si se lo propone, no para de correr hasta quedarse dormido.

--

112

RHYDON

TALADRO

Camina sobre sus patas traseras, y muestra signos de inteligencia. Es capaz de soportar la lava.

--

113

CHANSEY

HUEVO

Este bondadoso POKÉMON comparte sus huevos nutritivos con los POKÉMON heridos.

--

114

TANGELA

ENREDADERA

Se camufla tras una gran masa de enredaderas azules. Se dice que nunca dejan de crecer.

--

115

KANGASKHAN

PADRES

Cuida de su cría en la bolsa de su vientre en todo momento. Sin embargo, esto no le impide luchar.

--

116

HORSEA

DRAGÓN

Si se siente amenazado, arrojará un potente chorro de agua o de tinta por su boca.

--

117

SEADRA

DRAGÓN

Tocar su aleta trasera puede provocar parálisis. Se engancha a los corales para poder dormir.

--

118

GOLDEEN

PEZ COLOR

Durante su periodo de gestación, suelen ser vistos en grandes grupos nadando en ríos y cascadas.

--

119

SEAKING

PEZ COLOR

Al macho le corresponde elaborar un nido con rocas valiéndose del cuerno en su cabeza.

--

120

STARYU

ESTRELLADA

Siempre y cuando su músculo central se mantenga intacto, se regenerará aunque haya sido mutilado.

--

121

STARMIE

MISTERIOSO

Su músculo central es conocido como el núcleo. Es capaz de brillar en siete colores distintos.

--

122

MR. MIME

BARRERA

Siempre practica la misma pantomima. Hace creer al enemigo que existe algo que no es real.

--

123

SCYTHER

MANTIS

Ataca inesperadamente y rebana a su presa con la ayuda de sus guadañas. Se mueve como un ninja.

--

124

JYNX

F. HUMANA

Se mueve con un ritmo peculiar, como si estuviese bailando. Menea sus caderas al caminar.

--

125

ELECTABUZZ

ELÉCTRICO

Suele provocar apagones, ya que éste devora la energía generada en las centrales eléctricas.

--

126

MAGMAR

ESCUPFUEGO

Nacen en volcanes activos y parecen bolas de fuego, ya que siempre están rodeado de llamas.

--

127

PINSIR

ESCARABAJO

Atrapa a su presa con la ayuda de sus pinzas y la tritura. No puede moverse si hace mucho frío.

--

128

TAUROS

TORO BRAVO

Un POKÉMON feroz, lleno de energía vital. Cuando corre, no para hasta chocar con algo.

--

129

MAGIKARP

PEZ

Es famoso por ser poco fiable. Suele encontrarse nadando en mares, lagos, ríos y charcos.

--

130

GYARADOS

## ATROCIDAD

Es terriblemente salvaje. En la antigüedad, era conocido por destruir ciudades enteras.

--

131

## LAPRAS

## TRANSPORTE

Tiene un alma noble y es capaz de leer la mente. Puede llevar a la gente a través de los mares.

--

132

## DITTO

## TRANSFORM.

Cuando observa al enemigo, su cuerpo se transforma en una copia casi exacta del mismo.

--

133

## EEVEE

## EVOLUCIÓN

Su código genético es muy inestable. Puede evolucionar en diversas razas de POKÉMON.

--

134

## VAPOREON

## BURBUJA

Es invisible cuando está en el agua. Su estructura celular es similar a las moléculas de agua.

--

135

## JOLTEON

## RELÁMPAGO

Un POKÉMON muy sensible. Se entristece y se enfada con mucha facilidad, pero esto lo fortalece.

--

136

## FLAREON

LLAMA

El cuerpo de este POKÉMON posee una cámara ígnea. Cuando exhala aire, éste está a 3.000° Celsius.

--

137

PORYGON

VIRTUAL

Se dice que se trata del único POKÉMON capaz de volar por el espacio, más ninguno lo ha logrado.

--

138

OMANYTE

ESPIRAL

Este antiguo PKMN fue recuperado de un fósil. Nada muy bien gracias al movimiento de sus 10 tentáculos.

--

139

OMASTAR

ESPIRAL

Picos afilados rodean su boca. Su concha es demasiado grande y constriñe su movimiento.

--

140

KABUTO

MARISCO

Este POKÉMON fue recuperado de un fósil. Usa los ojos de su espalda al ocultarse en el lecho marino.

--

141

KABUTOPS

MARISCO

Este POKÉMON es un hábil y rápido nadador. Atrapa a su presa para drenar sus fluidos vitales.

--

142

AERODACTYL

FÓSIL

Este POKÉMON salvaje, extinto hace siglos, fue resucitado al utilizarse ADN extraído de un ámbar.

--

143

SNORLAX

DORMIR

Come cualquier cosa. Incluso comida echada a perder. Jamás padece de dolores estomacales.

--

144

ARTICUNO

CONGELAR

Un legendario pájaro POKÉMON. Congela el agua contenida en el aire para generar nieve.

--

145

ZAPDOS

ELÉCTRICO

Este legendario pájaro POKÉMON sólo aparece cuando el cielo se torna oscuro y caen rayos.

--

146

MOLTRES

LLAMA

Un legendario pájaro POKÉMON. Al aletear sus alas llameantes, el cielo oscurecido se torna rojo.

--

147

DRATINI

DRAGÓN

Tras atrapar uno, un pescador recientemente confirmó la existencia de este POKÉMON.

--

148

DRAGONAIR

DRAGÓN

Según un testigo, este POKÉMON estaba rodeado por un aura extraña, dándole un místico aspecto.

--

149

DRAGONITE

DRAGÓN

Se dice que este POKÉMON vive en el mar, y que además vuela. Sin embargo, es tan sólo un rumor.

--

150

MEWTWO

GENÉTICO

Su ADN es casi idéntico al de MEW. Sin embargo, su tamaño y disposición son sumamente diferentes.

--

151

MEW

N. ESPECIE

Cuando es visto a través de un microscopio, se puede observar su corto, fino y delicado pelo.

## Capítulo V

### 5.1 Conclusiones

Es indiscutible el hecho de que los videojuegos poseen una naturaleza sumamente compleja y que son capaces de ofrecer una amplia gama de posibilidades, tanto para las personas involucradas en su realización como para sus usuarios. Cada vez son más las ramas y los campos de estudio involucrados en su desarrollo, y es bastante probable que los mejores momentos de esta industria aún estén por venir.

Al igual que ocurre con una traducción jurídica o literaria, entre muchas otras, la traducción audiovisual y multimedia también tiene su propio grado de complejidad, y es necesario que el traductor en turno se informe adecuadamente acerca del funcionamiento, la evolución y las vicisitudes particulares de esta industria. Todo este proceder tiene un único propósito: lograr un proceso de localización eficiente y provechoso.

Es importante señalar que, tratándose de una industria de esta magnitud, las compañías desarrolladoras no pueden permitirse la admisión ni el acogimiento de traducciones insustanciales y poco creativas, ya que esto puede derivar en pérdidas millonarias y un gran número de usuarios descontentos. No siempre son previstos los alcances y las repercusiones que pueden generar este tipo de situaciones, y el prestigio de las agencias de traducción y de las compañías desarrolladoras puede mermarse, hasta el punto de poner en peligro su existencia, como ya ha ocurrido en diversas ocasiones.

Los videojuegos deben situarse cuanto antes como elementos de estudio. No dejan de descubrirse nuevas vertientes, nuevas formas de aplicar su uso en diversas áreas, como bien podría ser el campo educativo. No todo está dicho en este ámbito, y los confines de su aplicación aún están por verse.

## 5.2 Recomendaciones

Son muchas las ramas, las disciplinas y los departamentos involucrados en la realización de un videojuego. Resulta imperativo comprender el producto como un todo y no restarle importancia al trabajo realizado por cada uno de ellos. Propiciar un flujo de comunicación eficiente entre cada uno de los departamentos que conforman esta industria es igual de importante.

Tanto los traductores como los programadores deben dejar de verse a sí mismos como si fueran cierta clase de antagonistas del proyecto que desean llevar a cabo. El traductor debe comprender que el desarrollo de un código, en informática, es un proceso bastante complejo, y que su realización puede tomar varios años. El programador en turno no va a modificar de la noche a la mañana lo que tanto tiempo le tomó construir, únicamente porque así lo solicite el traductor. Sin embargo, los programadores también deben ser conscientes de las múltiples dificultades por las que atraviesan los traductores al momento de poner en práctica su labor, a causa de las restricciones de espacio impuestas por un código determinado. No es cuestión de buscar culpables, sino de trabajar en equipo y buscar posibles soluciones en conjunto. Los expertos sugieren la creación de códigos amigables, pero esto no siempre es posible.

El consumidor de videojuegos promedio suele ser un cliente exigente, y no pasa por alto la más mínima irregularidad. Al ser así, es de suma importancia que los traductores sepan documentarse adecuadamente, de manera que logren un trabajo coherente y abundante en calidad. No toda la responsabilidad recae en el traductor, pero lo cierto es que, en gran parte, de él depende que un videojuego vaya a tener un impacto positivo o negativo en una región determinada. A diferencia de otros tipos de traducciones, la traducción de videojuegos suele concederle un amplio rango de libertad creativa al traductor. Sin embargo, ésta puede convertirse en una espada de doble filo al hacerse un uso indebido o poco ingenioso de ella.

En nuestros días, la formación de profesionales en las áreas de traducción audiovisual y multimedia resulta más necesaria que nunca, al igual que los estudios hechos en torno a este ámbito del entretenimiento interactivo. Son innumerables las posibilidades de aprendizaje y crecimiento que esta industria es capaz de ofrecer, y están a la espera de ser descubiertas.

## Referencias

Bernal Merino, M. Á. (2007) *Challenges in the Translation of Video Game*.

Recuperado de

<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>

Hernández Guerrero, M. J. (2006) *Técnicas específicas de la traducción periodística*.

Recuperado de

<https://ddd.uab.cat/pub/quaderns/11385790n13/11385790n13p125.pdf>

Mangiron, C. & O'Hagan, M. (2006) *Game Localisation: Unleashing Imagination with "Restricted" Translation*.

Recuperado de

[http://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.pdf](http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf)

Méndez González, R. (2012) *Traducción y paratraducción de videojuegos: textualidad y paratextualidad en la traducción audiovisual y multimedia*.

Recuperado de

<http://www.investigobiblioteca.uvigo.es/xmlui/bitstream/handle/11093/356/Traducci%20y%20paratraducci%20de%20videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

O'Hagan, M. (2009) *Towards a Cross-Cultural Game Design: an Explorative Study in Understanding the Player Experience of a Localised Japanese Video Game*.

Recuperado de

[http://www.jostrans.org/issue11/art\\_ohagan.pdf](http://www.jostrans.org/issue11/art_ohagan.pdf)

Parkinson de Saz, S. M. (1984) *Teoría y técnicas de la traducción*.

Recuperado de

[http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/aepe/pdf/boletin\\_31\\_16\\_84/boletin\\_31\\_16\\_84\\_11.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/boletin_31_16_84/boletin_31_16_84_11.pdf)

Rodríguez Medina, M. J. (2009) *Consideraciones pragmáticas en la traducción de las interjecciones del inglés al español: el caso de la novela británica "Jemima B."*

Recuperado de

<http://polipapers.upv.es/index.php/rdlyla/article/view/743/729>

Scholand, M. (2002) *Localización de videojuegos.*

Recuperado de

<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF>

Serón Ordóñez, I. (2011) *La traducción de videojuegos de contenido histórico, o documentarse para traducir historia.*

Recuperado de

[http://www.trans.uma.es/pdf/Trans\\_15/103-114.pdf](http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/103-114.pdf)

Vázquez Ayora, G. (1977) *Introducción a la traductología.*

Recuperado de

<https://es.scribd.com/doc/26979927/Vazquez-Ayora-Introduccion-a-La-Traductologia-Curso>

## Anexos

A continuación, se muestran algunos ejemplos y extractos de la propuesta, tal y como se verían representados en pantalla:

	CLEFAIRY
	HADA
	AL 0.6m
Nº. 035	PE 7.5kg

---

Su aspecto jovial y alegre lo hace adorable.

  

	CLEFAIRY
	HADA
	AL 0.6m
Nº. 035	PE 7.5kg

---

Se consideran únicos, ya que rara vez se dejan ver.



MACHOKE  
SUPERPODER

AL 1.5m

Nº. 067 PE 70.5kg

El cinturón que rodea su cuerpo retiene toda su



MACHOKE  
SUPERPODER

AL 1.5m

Nº. 067 PE 70.5kg

energía. Sin él, este POKÉMON sería imparable.



GENGAR

SOMBRA

AL 1.5m

Nº. 094

PE 40.5kg

Sabrás que un  
GENGAR está cerca  
cuando padezcas de



GENGAR

SOMBRA

AL 1.5m

Nº. 094

PE 40.5kg

sudores fríos.  
Puede que te haya  
hechizado.



Nº. 131

LAPRAS

TRANSPORTE

AL 2.5m

PE 220.0kg

Tiene un alma noble  
y es capaz de leer  
la mente.



Nº. 131

LAPRAS

TRANSPORTE

AL 2.5m

PE 220.0kg

Puede llevar a la  
gente a través de  
los mares.