

Errores de traducción en videojuegos según Aire Traducciones

Aire Traducciones recuerda errores imperdonables en la historia de la traducción de videojuegos. La agencia de traducción e interpretación Aire Traducciones explica cómo la traducción de videojuegos es mucho más que una simple traducción, es necesario saber adaptar el producto al mercado y conocer las referencias culturales de la localización donde se va a comercializar el videojuego

La traducción de los videojuegos es un proceso mucho más complejo que hacer una simple traducción. Cuando un videojuego se lanza a un nuevo mercado, el traductor debe conocer en profundidad el contexto cultural de ese lugar para poder adaptar la traducción adecuadamente y facilitar que la comercialización del producto sea un éxito. Como recuerda Aire Traducciones, el servicio de especialización de traducción de videojuegos ha evolucionado mucho en apenas tres décadas. Hace años, en España, la traducción de videojuegos casi no existía y muchos de los productos contaban con errores garrafales en sus subtítulos y doblajes (los que los tenían porque la mayoría estaban en versión original).

Localización y traducción de videojuegos

En primer lugar se debe saber que, cuando se habla de traducción de videojuegos, es frecuente que el término a aplicar sea el de localización.

Mientras que el término traducción hace referencia a los textos, el de localización engloba muchos más aspectos propios del videojuego y se basa en la adaptación cultural del país donde se va a lanzar: personajes, composiciones musicales, referentes... Por resumirlo de una forma simple, la localización hace referencia al texto y al contexto.

La traducción y localización de videojuegos implica un proceso complejo en el que hay que tener en cuenta muchos aspectos: desde la traducción de los elementos visuales de la interfaz (diálogos, subtítulos, menús, indicadores, inventarios, instrucciones, etc.) hasta los materiales de comunicación (títulos de crédito, manual de usuario, comunicado de prensa, etc.)

Aprender de los errores de traducción de videojuegos

El mundo de los videojuegos no siempre ha sido una industria en alza en España. Hace un tiempo era raro que los videojuegos se lanzaran a nivel nacional con textos en castellano y aquellos que se aventuraban a traducir el producto solían hacerlo con muchos errores. De hecho, era habitual que los videojuegos tuvieran como idioma de origen el japonés, posteriormente fueran traducidos al inglés (muchas veces con errores) y del inglés se tradujeran al español. Este proceso suponía una pérdida de información muy valiosa y propiciaba que muchos de los textos estuvieran plagados de traducciones mediocres o confusas, por no hablar de que la labor de localización antes mencionada era algo que directamente no se tenía en cuenta.

The King of Fighters

Este mítico videojuego de lucha de los años 80 y 90 contaba con muchos errores de traducción. Por poner un ejemplo, contenía frases como “quiesiera el poder otra vez? Disculpa pero tu tiempo se acabo” o “Me encanta cuando actúo como un cojo y ganar dinero!”.

LEGO Indiana Jones

Este videojuego, en su versión de Nintendo DS, contenía todo tipo de errores de traducción, algunos de ellos a un nivel realmente preocupante: “Utiliza balsas hinchables para atravesar agua. Se necesita que haiga dos personas en la balsa para remar”.

Final Fantasy VII

El archiconocido videojuego de la saga de Final Fantasy se considera como el gran ejemplo de lo que supone una mala traducción, y lo cierto es que los errores son abundantes y constantes, tanto en los diálogos que establecen los personajes como en las instrucciones que se le dan al jugador. Estas son algunas de las frases y expresiones mal traducidas:

“allévoy”

“Dicen que en Midgar no crecen ni la hierba ni las flores, pero por algún motivo, las flores sí”

“Acceder al menç yselecciona “Materia” para equiparse con Materia”

“Quizétengas razón”

Zelda II

La traducción que se produce en el videojuego Zelda II es quizá uno de los errores más míticos. “I am error”, en el que literalmente, la traducción sería “Soy error”, cuando en realidad hacía alusión a un personaje llamado Errol. Lo cierto es que es este error (valga la redundancia) de traducción fue tan sonado que propició incluso la aparición de un grupo de música con dicho nombre.

Afortunadamente, hoy el mercado de los videojuegos ha avanzado mucho en España. Es por eso, como afirma la agencia de traducción e interpretación Aire Traducciones, que la labor de traducción y localización de videojuegos cobra mucho más protagonismo y es desarrollada por verdaderos profesionales, de hecho, es pieza clave para el éxito del videojuego en un nuevo mercado.

Datos de contacto:

CEO

www.airetraducciones.com

915635252

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Internacional Idiomas Juegos Gaming](#)

<https://www.notasdeprensa.es>