

<https://doi.org/10.32735/S0718-22012026000623806>

187-207

## APROXIMACIÓN A LA LOCALIZACIÓN AL ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS CHINOS: LA TRADUCCIÓN DE NOMBRES DE DEMONIOS Y MONSTRUOS EN *BLACK MYTH: WUKONG*

*An approach to the localisation of Chinese video games into Spanish: the translation of the names of demons and monsters in Black Myth: Wukong*

YAO GANG

*Universidad de Estudios Extranjeros de Beijing (China)*

<https://orcid.org/0000-0002-0241-531X>

[g.yao@bfsu.edu.cn](mailto:g.yao@bfsu.edu.cn)

SUN WEI\*

*Universidad de Estudios Extranjeros de Beijing (China)*

<https://orcid.org/0000-0003-2768-2171>

[felipe@bfsu.edu.cn](mailto:felipe@bfsu.edu.cn)

\*Autor de correspondencia

### Resumen

El videojuego chino *Black Myth: Wukong* desde su lanzamiento ha ganado gran popularidad a nivel mundial. Este estudio se propone examinar la traducción al español de los nombres de monstruos y demonios en el juego. Mediante un análisis cualitativo y cuantitativo de un corpus paralelo de 171 nombres, se identificaron y categorizaron las técnicas de traducción utilizadas. Los resultados revelan una preferencia por la extranjerización, con la traducción semántica como técnica predominante (60% de los casos), mientras que la transcreación fue la menos empleada. Esta tendencia contrasta con la inclinación habitual hacia la domesticación en la localización de videojuegos. El estudio también identifica desafíos en el proceso de localización, incluyendo restricciones temporales y posibles deficiencias en el control de calidad. Se concluye que, aunque la localización logra en gran medida preservar elementos culturales chinos, existen áreas de mejora en la precisión y contextualización de las traducciones. Esta investigación contribuye al entendimiento de las prácticas de localización de videojuegos chinos para audiencias occidentales y plantea cuestiones sobre el equilibrio entre fidelidad cultural y accesibilidad en la traducción de productos culturales.

Palabras clave: Localización de videojuegos; traducción audiovisual; técnicas de traducción; traducción chino-español; *Black Myth: Wukong*

### Abstract

The Chinese video game *Black Myth: Wukong* has gained significant global popularity since its release. This study examines the Spanish translation of monster and demon names in the game, focusing on the localization strategies employed. Through qualitative and quantitative analysis of a parallel corpus comprising 171 names, we identified and categorized the translation techniques used. Results reveal a preference for foreignization, with semantic translation as the predominant technique (60% of cases), while transcreation was least employed. This trend contrasts

*Recibido: 2 diciembre 2024*

*Aceptado: 13 mayo 2025*

with the prevailing tendency towards domestication in video game localization. The study also identifies challenges in the localization process, including time constraints and potential quality control deficiencies. While the localization largely succeeds in preserving Chinese cultural elements, areas for improvement in translation accuracy and contextualization are noted. This research contributes to understanding the localization practices of Chinese video games for Western audiences and raises questions about balancing cultural fidelity and accessibility in translating cultural products.

Keywords: Video game localization; audiovisual translation; translation techniques; Chinese-Spanish translation; *Black Myth: Wukong*.

## 1. INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, la industria de los videojuegos ha experimentado un crecimiento exponencial a nivel global, consolidándose como uno de los sectores más dinámicos y lucrativos del entretenimiento. China, en particular, ha emergido como un actor clave en este mercado, no solo como consumidor sino también como productor de contenidos innovadores (Fung y Liao, 2015; O'Hagan y Mangiron, 2013; Dong y Mangiron, 2018). En este contexto, el lanzamiento global de *Black Myth: Wukong* el 20 de agosto de 2024 por Game Science, una empresa desarrolladora de videojuego relativamente novel de China marcó un hito significativo. Este juego de rol de acción (ARPG), inspirado en la mitología china, ha cosechado un éxito notable tanto en su país de origen como en mercados internacionales, alcanzando la cifra de 10 millones de copias vendidas en los primeros cuatro días tras su lanzamiento.

*Black Myth: Wukong* se basa en la novela clásica china *Viaje al Oeste*, una obra fundamental de la literatura asiática que narra las aventuras del Rey Mono, Sun Wukong, en su peregrinación hacia la India en busca de textos sagrados budistas (sūtras). El juego reinterpreta esta narrativa milenaria, adaptándola al formato interactivo de los videojuegos modernos y enriqueciéndola con elementos de la mitología y el folclore chinos. Esta fusión de tradición y tecnología ha captado la atención de jugadores y críticos por igual, ofreciendo una experiencia única que trasciende fronteras culturales.

El éxito internacional de *Black Myth: Wukong* subraya la importancia crucial de la localización en la industria de los videojuegos. Como señalan Bernal-Merino (2015) y O'Hagan (2019), la localización de videojuegos va más allá de la mera traducción lingüística, abarcando la adaptación cultural, técnica y legal del producto para diferentes mercados. Este proceso se enmarca en el campo más amplio de la traducción audiovisual (TAV por sus siglas en inglés), que engloba diversas modalidades de transferencia lingüística y cultural en medios audiovisuales (Díaz-Cintas y Remael, 2007; Jarrah *et al.*, 2023). En el caso de los videojuegos, la AVT adquiere dimensiones adicionales debido a la naturaleza interactiva del medio y la complejidad de los elementos culturales involucrados.

La localización de videojuegos ha sido objeto de creciente interés académico en las últimas décadas, con estudios que abordan diversos aspectos de este proceso complejo. Una línea de investigación en particular fructífera se ha centrado en el análisis de casos específicos de localización, examinando las estrategias y desafíos en la adaptación de juegos para diferentes mercados lingüísticos y culturales. En este sentido, Mangiron y O'Hagan (2006), O'Hagan (2009) y Helmke (2026) han explorado la localización de juegos japoneses al inglés, destacando las complejidades inherentes a la transferencia de elementos culturales específicos. Por otro lado, Bernal-Merino (2015) ha ampliado el alcance de esta línea de investigación al estudiar la adaptación de juegos en inglés a idiomas europeos, mientras que Fernández Costales (2014) y van Oers (2014) han profundizado en las particularidades de la localización al español y al holandés, respectivamente. Más recientemente, se ha prestado atención a la localización de juegos en inglés a lenguas no occidentales, como evidencian los trabajos de Jarrah *et al.* (2023) sobre la adaptación al árabe, Jooyaeian y Khoshsaligheh (2022) al persa, y Dong (2018) al chino, entre otros.

No obstante, es notable la escasez de estudios que aborden la localización de videojuegos chinos para mercados internacionales, una brecha significativa considerando el creciente protagonismo de China en la industria global de videojuegos. Una excepción destacable es el trabajo de Wu y Chen (2020), quienes exploraron, a través de entrevistas y cuestionarios, las percepciones de profesionales de la localización y jugadores sobre la adaptación de juegos chinos para el mercado del sudeste asiático. Esta carencia de investigación sobre la localización de juegos chinos hacia idiomas occidentales subraya la importancia y originalidad del presente estudio.

En este contexto, el presente estudio se propone analizar las técnicas de traducción empleadas en la localización al español de *Black Myth: Wukong*, con especial énfasis en la adaptación de nombres de demonios y monstruos. Nuestro objetivo es identificar y categorizar las técnicas utilizadas en la traducción de estos elementos culturales específicos, evaluando su idoneidad en la transmisión a un público hispanohablante. Este análisis no solo aportará valiosas perspectivas sobre las prácticas actuales en la localización de videojuegos chinos, sino que también proporcionará ideas relevantes para futuros proyectos de localización de productos culturales chinos en el mercado hispanohablante.

El artículo se estructura de la siguiente manera: tras esta introducción, se presenta un marco teórico que aborda los conceptos clave de la localización de videojuegos y la traducción. Más adelante, se detalla la metodología empleada para el análisis de las técnicas de traducción. Los resultados, tanto cuantitativos como cualitativos, se presentan en la siguiente sección, ofreciendo ejemplos concretos extraídos del juego. A continuación, se discuten las posibles causas subyacentes a la toma de decisiones en lo concerniente a las técnicas de traducción. Por último, se exponen las conclusiones del estudio y se sugieren líneas futuras de investigación en este campo.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1 LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

La conceptualización de la localización de videojuegos ha experimentado una notable evolución a lo largo del tiempo, reflejando la creciente complejidad y relevancia de esta disciplina en el ámbito de la traducción audiovisual.

Inicialmente, Chandler (2005, p. 12) propuso una definición pragmática, describiendo la localización de videojuegos como “el proceso de traducir el juego a otros idiomas” (citado en O’Hagan y Mangiron, 2013, p. 104). Sin embargo, esta definición puede considerarse limitada, ya que no abarca la totalidad de los aspectos involucrados en el proceso (Bernal-Merino, 2006).

En respuesta a estas limitaciones, surgieron definiciones más integrales. Por ejemplo, O’Hagan y Mangiron (2013, p.19) ofrecieron una caracterización más amplia y detallada, definiendo la localización de videojuegos como “todos los procesos diversos y variados involucrados en la transformación del software de un juego desarrollado en un país, en una forma adecuada para su venta en territorios objetivo, de acuerdo con un nuevo conjunto de entornos de usuario con implicaciones lingüísticas, culturales y técnicas específicas”. De manera similar, Mangiron (2017, p. 74) describió la localización de videojuegos como “el proceso de adaptar un juego técnica, lingüística y culturalmente con el fin de comercializarlo en diferentes territorios”. Estas definiciones implican no solo la traducción del texto, sino también la adaptación de elementos técnicos, visuales, sonoros y culturales para que el juego sea apropiado y atractivo en el mercado de destino.

Por otro lado, Bernal-Merino (2015) destaca que la localización de videojuegos es un proceso multidimensional que combina traducción, ingeniería de *software* y control de calidad. Esto resalta la naturaleza interdisciplinaria de la localización, que requiere la colaboración de desarrolladores, distribuidores, traductores, especialistas en control de calidad y otros profesionales.

Es menester destacar que la localización de videojuegos difiere de otros tipos de traducción audiovisual, como la traducción de películas o series de televisión. Como señala O’Hagan (2007), los videojuegos son productos interactivos que requieren una consideración especial de la jugabilidad y la experiencia del usuario en el proceso de localización.

Por último, existen varios niveles de localización al desarrollar un videojuego, dependiendo de factores como el tamaño del mercado, el rendimiento previo de juegos similares, la inversión requerida y los ingresos potenciales (Mangiron, 2016). Estos niveles incluyen: a) “Box and docs”, que implica traducir solo el texto de la caja, el manual y la documentación impresa; b) Localización parcial, donde se traduce el texto

dentro del juego, pero se mantienen los archivos de audio en el idioma original con subtítulos; y c) Localización completa, que implica traducir todo el texto y doblar todos los archivos de audio al idioma de destino (véase también Bernal-Merino, 2011; O'Hagan, 2019).

En síntesis, la localización de videojuegos se ha consolidado como un proceso complejo y multifacético que busca adaptar un juego a un nuevo mercado, manteniendo la experiencia de juego original y considerando aspectos lingüísticos, culturales, técnicos y legales. La evolución de este concepto refleja el crecimiento y la globalización de la industria de los videojuegos, así como la maduración de la disciplina de la localización como campo de estudio y práctica profesional.

En el contexto de este estudio, reconociendo la amplitud y complejidad del proceso de localización, nos centraremos en particular en la traducción de nombres de demonios y monstruos en *Black Myth: Wukong*, que adopta el nivel de localización parcial en su versión española. Esta delimitación permite un análisis en profundidad de un aspecto crucial de la localización, sin pretender abarcar la totalidad del proceso.

## 2.2 TEORÍAS DE TRADUCCIÓN Y CONCEPTOS CLAVE EN LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

La localización de videojuegos se nutre de diversas teorías de traducción y ha desarrollado conceptos propios para abordar los desafíos específicos de este campo. A continuación, se presentan algunas de las teorías y conceptos más relevantes:

### 2.2.1 TEORÍA DEL SKOPOS

La teoría del skopos, propuesta por Vermeer (1978, ver Reiß y Vermeer, 2014), es en especial relevante en la localización de videojuegos. Esta teoría sostiene que la traducción debe guiarse por su propósito o función en la cultura meta. En el contexto de los videojuegos, el skopos principal es mantener la experiencia de juego original para los jugadores del mercado de destino (O'Hagan y Mangiron, 2013). Este enfoque puede justificar cambios significativos en el contenido original para lograr un efecto equivalente en la audiencia meta, priorizando la funcionalidad y la experiencia del usuario sobre la fidelidad lingüística estricta.

### 2.2.2 DOMESTICACIÓN VS. EXTRANJERIZACIÓN

Los conceptos de domesticación y extranjerización, propuestos por Venuti (1995), son fundamentales en la localización de videojuegos. La domesticación implica adaptar el contenido a la cultura meta, mientras que la extranjerización mantiene elementos de la cultura de origen. Aunque la tendencia general en la localización de videojuegos es hacia la domesticación (O'Hagan y Mangiron, 2013), la elección entre estas estrategias depende del género del juego y las expectativas del mercado meta (Fernández Costales,

2012). Esta dicotomía, como veremos después, es muy importante en la traducción de elementos culturales específicos, como los nombres de personajes, lugares o referencias culturales.

### 2.2.3 TRANSCREACIÓN

La transcreación es un concepto clave en la localización de videojuegos, desarrollado y aplicado sistemáticamente por Mangiron y O'Hagan (2006). Se refiere a la libertad creativa otorgada a los traductores para adaptar el contenido, manteniendo la experiencia de juego original. Esto puede implicar la recreación de juegos de palabras, chistes o referencias culturales para que tengan un efecto similar en la cultura meta.

### 2.2.4 CULTURALIZACIÓN

Edwards (2011) introduce el concepto de culturalización en el contexto de los videojuegos, que va más allá de la localización tradicional. La culturalización, también conocida como “adaptación cultural” y “localización cultural” (Mangiron, 2016), implica una adaptación más profunda del contenido para evitar conflictos culturales y garantizar la aceptación del juego en diferentes mercados. Esto puede incluir cambios en elementos visuales, narrativos o de jugabilidad. Dicho de otra manera, la culturalización busca no solo traducir el contenido, sino también adaptarlo para que sea culturalmente apropiado y significativo en el mercado de destino, evitando posibles malentendidos o controversias.

### 2.2.5 LOCALIZACIÓN DIEGÉTICA Y NO DIEGÉTICA

O'Hagan y Mangiron (2013) distinguen entre la localización de elementos diegéticos (que forman parte del mundo del juego) y no diegéticos (como menús, interfaces o tutoriales). Esta distinción es crucial para entender cómo diferentes elementos del juego requieren enfoques de localización distintos. Los elementos diegéticos, al ser parte integral de la narrativa y el mundo del juego, pueden requerir un enfoque más creativo y contextualizado, mientras que los elementos no diegéticos pueden precisar un enfoque más funcional y centrado en la usabilidad.

En conclusión, la localización de videojuegos se apoya en teorías de traducción establecidas, pero también ha desarrollado conceptos y enfoques propios para abordar los desafíos únicos de este medio interactivo. La comprensión de estos conceptos es esencial para los profesionales y académicos en este campo en constante evolución. Estos marcos teóricos y conceptuales ayudan parcialmente a analizar y comprender las decisiones tomadas en el proceso de localización, incluyendo la traducción de elementos específicos como los nombres de demonios y monstruos en juegos como *Black Myth: Wukong*.

### 3. METODOLOGÍA

La presente investigación se centra en el análisis de las técnicas de traducción empleadas en la localización al español de los nombres de monstruos y demonios en el videojuego *Black Myth: Wukong*. Esta sección detalla el proceso de recopilación de datos y el enfoque analítico adoptado.

#### 3.1 SELECCIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

Antes de proceder con la descripción del proceso de recolección de datos, es pertinente justificar la elección de *Black Myth: Wukong* como objeto de estudio. Esta decisión se fundamenta en tres razones principales:

- a) El juego ha logrado un notable éxito comercial a nivel mundial, con más de diez millones de copias vendidas en los primeros cuatro días tras su lanzamiento. Esta amplia base de usuarios resalta la importancia de estudiar su proceso de localización.
- b) *Black Myth: Wukong* representa uno de los casos más exitosos de “chu hai” (salida al mercado internacional) (Wu y Chen, 2020, p.55) en la industria china de videojuegos. Su proceso de localización podría ofrecer valiosas lecciones para futuros proyectos similares.
- c) El juego ha sido traducido a once idiomas, incluyendo el español. La abundancia de textos diagéticos proporciona un corpus sustancial para el análisis de traducción, facilitando la identificación de patrones y desafíos en el proceso de localización.

Por otra parte, la decisión de centrarnos específicamente en la traducción de los nombres de demonios y monstruos en *Black Myth: Wukong* se fundamenta también en varios factores clave:

- a) Estos nombres representan un reto grande en la localización, ya que a menudo incorporan elementos culturales arraigados en la mitología y el folclore chinos. Su traducción requiere no solo habilidades lingüísticas, sino también un profundo entendimiento cultural y cierta creatividad para mantener la esencia del original mientras se adapta a las expectativas del público hispanohablante.
- b) Los nombres de estos personajes son elementos cruciales en la narrativa y la jugabilidad, influyendo en forma directa en la inmersión del jugador y en su comprensión del mundo del juego.
- c) El análisis de estas traducciones ofrece una ventana para examinar cómo se aplican en la práctica los conceptos teóricos de localización, como la

domesticación vs. extranjerización y la transcreación, proporcionando así valiosas perspectivas para el amplio campo de la localización de videojuegos.

### 3.2 RECOPIACIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS

Al igual que en *Viaje al Oeste*, a lo largo del juego *Black Myth: Wukong* el jugador se enfrenta y vence a una serie de *yaokuais* (monstruos y demonios) de diversa índole. Estos, en función de sus habilidades, se categorizan en “*yaokuais* menores”, “*yaokuais* de élite” y “*reyes yaokuai*”. Sus perfiles se recogen en “Retratos”, que funcionan como un bestiario dentro del juego.

Cada entrada en el bestiario consta de cuatro elementos: el nombre del monstruo, un breve poema que resume su naturaleza, una biografía que presenta su vida y su historia y finalmente un retrato que lo plasma de manera nítida y vívida.

Para llevar a cabo este estudio, se ha construido un corpus paralelo que incluye los nombres de todos los *yaokuais* presentes en el juego, junto con sus descripciones (poema y biografía) en chino y español. El corpus consta de 171 pares de nombres y descripciones, recopilados de la siguiente manera:

Para empezar, se extrajeron en forma manual los textos correspondientes a cada *yaokuai* (nombre, poema y biografía) tanto en chino como en español. Cada conjunto de información se guardó en archivos de texto separados con codificación UTF-8. Los archivos en chino se nombraron siguiendo el patrón “CH001”, “CH002” ..., “CH171”, mientras que los archivos en español se etiquetaron como “ES001”, “ES002”, ..., “ES171”. Se guardaron también los retratos de los *yaokuais* en formato JPG, nombrados como “RE001”, “RE002”, ..., “RE171”. En cada archivo, el nombre de la criatura, el poema y la biografía se dispusieron en líneas separadas para facilitar una alineación simple entre los textos chinos y españoles con el mismo número serial. En la imagen (Fig. 1) expuesta abajo podemos ver un ejemplo de los textos alineados.

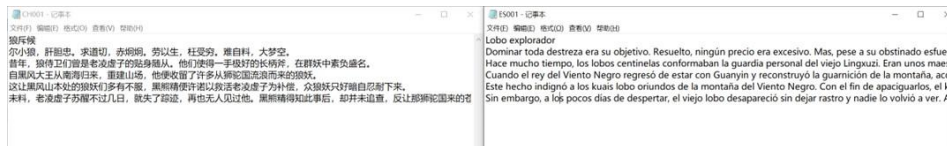


Figura 1 Ejemplo de los textos alineados

Este método de recopilación permite un análisis comparativo detallado de las técnicas de traducción empleadas para cada criatura, considerando no solo los nombres, sino también el contexto proporcionado por las biografías y poemas asociados.

### 3.3 ANÁLISIS DE DATOS

El análisis de los 171 pares de nombres de criaturas se basa en un marco de clasificación de técnicas de traducción adaptado específicamente para este estudio. Aunque existen diversos marcos de clasificación, como los propuestos por Molina y Hurtado Albir (2002) para la traducción general, Díaz-Cintas y Remael (2007) para la traducción de subtítulos, y Mangiron y O'Hagan (2006), Fernández Costales (2012), y van Oers (2014) para la localización de videojuegos, este estudio se basa en el marco de Dong (2018), que adapta el modelo de Molina y Hurtado Albir (2002) al contexto de la localización de videojuegos, por ser más completo y versátil.

Para este estudio, hemos refinado el marco de Dong (2018), reduciéndolo a nueve técnicas de traducción relevantes para nuestro objeto de investigación. Estas técnicas se definen de la siguiente manera:

Cuadro 1 Marco de clasificación de técnicas de traducción adoptado en este estudio

Técnica de traducción	Explicación
Amplificación	Introducción de detalles no formulados en el texto original
Calco	Traducción de una palabra o sintagma conservando su sentido y formando una nueva palabra o un nuevo sintagma en la lengua meta
Descripción	Reemplazo de un término por la descripción de su forma y/o función
Generalización	Uso de un término más general o neutro
Modulación	Cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento
Particularización	Uso de un término más preciso o concreto del texto meta
Préstamo	Integración de una palabra o expresión de otra lengua sin modificación alguna
Traducción semántica	Traducción que prioriza el significado contextual del original sin la intervención de otras técnicas
Transcreación	Adaptación creativa que puede alejarse significativamente del original

El criterio para la clasificación de las técnicas de traducción se basa en la comparación detallada entre el nombre original en chino y su versión en español, considerando: i) la estructura lingüística del nombre traducido en relación con el original; ii) el grado de preservación del significado original; iii) la adaptación cultural realizada, si la hubiere; iv) la creatividad aplicada en la traducción; v) el contexto proporcionado por la descripción asociada a cada criatura.

El análisis de los datos comprende tanto un enfoque cuantitativo como cualitativo. En particular, se ha calculado la frecuencia de uso de cada técnica de traducción, permitiendo identificar tendencias generales en el proceso de localización. Por otra parte, se han seleccionado ejemplos representativos de cada técnica para un análisis detallado, explorando las posibles razones detrás de las elecciones de traducción y su efectividad en el contexto del juego.

#### 4. RESULTADOS Y ANÁLISIS

El presente estudio ha examinado la traducción de los nombres de 171 monstruos y demonios presentes en el juego *Black Myth: Wukong*. Tras un análisis comparativo de los nombres en chino y en español, se han identificado y categorizado las técnicas de traducción empleadas en cada caso. Los resultados cuantitativos de este análisis se presentan en el siguiente cuadro.

Cuadro 2 Técnicas de traducción para los nombres de monstruos y demonios

Técnica de traducción	Número de casos	Porcentaje
Amplificación	7	4,10%
Calco	14	8,19%
Descripción	18	10,53%
Generalización	3	1,75%
Modulación	3	1,75%
Particularización	2	1,17%
Préstamo	21	12,28%
Traducción semántica	102	59,65%
Transcreación	1	0,58%

El análisis de los datos revela que se han empleado nueve técnicas distintas en la traducción de los nombres de monstruos y demonios al español. La técnica predominante es la traducción semántica, utilizada en 102 casos, lo que representa aproximadamente el 60% del total. En contraste, la técnica menos utilizada es la transcreación, aplicada en un único caso, y constituye apenas el 0,6% del corpus analizado.

La distribución de técnicas de traducción difiere parcialmente de los hallazgos de Dong (2018) en su estudio sobre la localización de *League of Legends*. Mientras que en ambos estudios la traducción semántica ocupa una posición preponderante, Dong observó un uso más extenso de la transcreación. Esta discrepancia puede atribuirse a varios factores:

**Diferencias lingüísticas y direccionalidad de la traducción:** El estudio de Dong se centró en la traducción del inglés al chino, mientras que el presente análisis examina la traducción del chino al español. Las características intrínsecas de cada par de lenguas pueden influir de manera significativa en las decisiones de traducción.

**Naturaleza del contenido traducido:** Dong examinó los monólogos de los campeones, incluyendo sus ataques, movimientos y bromas, los cuales parecen ser más complejos y ricos en matices culturales en comparación con los nombres de monstruos y demonios. Esta complejidad podría sugerir la conveniencia de recurrir a la transcreación para alcanzar una mayor aceptabilidad entre los jugadores del mercado meta.

**Valores culturales y expectativas del público (Mangiron, 2016):** Las diferencias en las expectativas culturales y las preferencias de los jugadores en los mercados chino y español podrían influir en las estrategias de traducción adoptadas.

Políticas de localización: Es posible que las directrices de localización específicas de cada juego y empresa desarrolladora influyan en la selección de técnicas de traducción (véase, por ejemplo, Fernández Costales, 2014).

Estos resultados cuantitativos proporcionan una visión general de las técnicas de traducción empleadas en la localización de *Black Myth: Wukong*. Sin embargo, para obtener una comprensión más profunda de cómo estas técnicas se aplican en la práctica y su impacto potencial en la experiencia de juego, es necesario un análisis cualitativo detallado de ejemplos específicos.

En las siguientes subsecciones, se examina cada una de las técnicas de traducción identificadas, proporcionando ejemplos ilustrativos y analizando la idoneidad de su uso en el contexto del juego y la cultura meta.

#### 4.1 AMPLIFICACIÓN

La amplificación, identificada en 7 ocasiones, consiste en añadir información adicional para facilitar la comprensión del texto. Este enfoque puede enriquecer la experiencia del jugador, proporcionando contexto adicional. Consideremos el siguiente ejemplo:

Ejemplo 1: 雷长老 (Traducción literal: Maestro del Trueno)  
(GAME SCIENCE, 2024)  
Traducción: Maestro Rinoceronte del Trueno  
(GAME SCIENCE, 2024, traducido por el equipo de traductores)

En este caso, la adición de “rinoceronte” permite una identificación inmediata de la naturaleza del monstruo. Esta amplificación logra transmitir información visual que podría no ser evidente solo con la traducción literal. Sin embargo, la amplificación no siempre resulta acertada, como se observa en el siguiente ejemplo:

Ejemplo 2: 狼剑客 (Traducción literal: Lobo espadachín)  
(GAME SCIENCE, 2024)  
Traducción: Lobo espadachín juramentado  
(GAME SCIENCE, 2024, traducido por el equipo de traductores)

En el ejemplo 2, “狼剑客”, en vez de decir “Lobo espadachín”, se ha traducido como “Lobo espadachín juramentado”. La inclusión de “juramentado” parece innecesaria y potencialmente confusa. Según la RAE, “juramentado” es el participio pasivo del verbo “juramentar(se)”, entendido como “tomar juramento a alguien u obligarse con juramento” (s.f.). Dicha información no se encuentra en el nombre original del monstruo, ni en el poema o biografía asociados. Por consiguiente, una traducción más precisa sería solo “Lobo espadachín”.

## 4.2 CALCO

El calco implica la creación de neologismos para transmitir la idea del texto original. Esta técnica se emplea para mantener la esencia creativa del nombre original mientras se adapta a la lengua meta. Observemos los siguientes ejemplos:

- Ejemplo 3: 牯护院 (Traducción literal: Toro protector)  
(GAME SCIENCE, 2024)  
Traducción: Protectoro  
(GAME SCIENCE, 2024, traducido por el equipo de traductores)
- Ejemplo 4: 步云鹿 (Traducción literal: Ciervo que camina en nubes)  
(GAME SCIENCE, 2024)  
Traducción: Ciervo pisanubes  
(GAME SCIENCE, 2024, traducido por el equipo de traductores)

En ambos casos, los traductores han optado por crear palabras nuevas que, aunque no existen en el diccionario español, logran transmitir eficazmente el mensaje y la imagen del original. “Protectoro” fusiona “protector” y “toro”, mientras que “pisanubes” captura la característica singular del ciervo.

## 4.3 DESCRIPCIÓN

La descripción implica traducir un término proporcionando una explicación de sus rasgos o funciones. Veamos el siguiente ejemplo:

- Ejemplo 5: 骨悚然 (Traducción literal: Hueso espantoso)  
(GAME SCIENCE, 2024)  
Traducción: Esqueleto lancero  
(GAME SCIENCE, 2024, traducido por el equipo de traductores)

En este caso, la descripción proporciona información adicional sobre la naturaleza del enemigo. Basándose en la biografía y el retrato del personaje, los traductores han optado por una descripción que evoca la imagen de un soldado esquelético armado con una lanza, lo cual es más informativo y evocador que una traducción literal.

Sin embargo, la descripción puede ser problemática si no es precisa, como se observa en el siguiente ejemplo:

- Ejemplo 6: 骨灵精 (Traducción literal: Hueso caprichoso)  
(GAME SCIENCE, 2024)  
Traducción: Esqueleto flamífero  
(GAME SCIENCE, 2024, traducido por el equipo de traductores)

Esta traducción parece ser inexacta, ya que según la biografía y la representación en el juego, este enemigo no está relacionado con el fuego, sino que utiliza arena y piedras en sus ataques. Una alternativa más precisa podría ser “Esqueleto lanzapiedras”, que describe mejor las características y habilidades del enemigo.

#### 4.4 GENERALIZACIÓN

La generalización consiste en el uso de una expresión más genérica, frecuentemente un hiperónimo, para transmitir la idea del texto original. Consideremos el siguiente ejemplo:

Ejemplo 7: 牛校卫 (Traducción literal: Capitán toro)  
(GAME SCIENCE, 2024)  
Traducción: Toro soldado  
(GAME SCIENCE, 2024, traducido por el equipo de traductores)

En este caso, la traducción de “校卫” como “soldado” representa una generalización. Si bien esto puede ser comprensible fuera de contexto, en un juego con una variedad de tipos de soldados (arqueros, asesinos, centinelas, guardianes, etc.), esta generalización puede resultar insuficiente para transmitir la especificidad del personaje. Según el Diccionario completo e íntegro de chino (Consejo de redacción, 2009), “校卫” equivale a “校尉”, un grado militar relativamente bajo para oficiales. Aunque no existe una equivalencia directa con los sistemas militares de países hispanohablantes, sería más preciso utilizar términos como “sargento”, “teniente” o “capitán”, como se ha hecho en traducciones de obras clásicas como *Romance de los Tres Reinos* (三国演义).

#### 4.5 MODULACIÓN

La modulación implica transmitir el mensaje del texto original cambiando el punto de vista o la perspectiva. Esta técnica puede ser útil cuando una traducción literal resultaría poco natural o difícil de comprender en la lengua meta. Veamos el siguiente ejemplo:

Ejemplo 8: 不空 (Traducción literal: No vacío)  
(GAME SCIENCE, 2024)  
Traducción: Pleno  
(GAME SCIENCE, 2024, traducido por el equipo de traductores)

En este ejemplo, “不空” es un término budista que tiene ricas connotaciones difíciles de capturar en una traducción concisa. Por lo tanto, los traductores han optado por modular el concepto, transformando la negación “no vacío” en el adjetivo positivo “pleno”. Aunque esta traducción logra transmitir la idea general, es importante notar que

“no vacío” y “pleno” no son estrictamente equivalentes, lo que podría resultar en una ligera pérdida de las connotaciones filosóficas originales.

#### 4.6 PARTICULARIZACIÓN

La particularización, opuesta a la generalización, implica el uso de términos más específicos o concretos que los del texto original. Esta técnica puede enriquecer la traducción proporcionando detalles adicionales. Podemos ver un ejemplo a continuación:

Ejemplo 9: 虫总兵 (Traducción literal: Comandante insecto)  
(GAME SCIENCE, 2024)  
Traducción: Escarabajo comandante  
(GAME SCIENCE, 2024, traducido por el equipo de traductores)

En el ejemplo 9, la traducción especifica el tipo de insecto (escarabajo) en lugar de usar el término genérico “虫” (insecto). Esta particularización es acertada, ya que proporciona una imagen mental más clara del enemigo, evocando características específicas como la dureza de los élitros, que son distintivas de los escarabajos.

#### 4.7 PRÉSTAMO

El préstamo consiste en la incorporación de un término del texto original sin traducirlo, en general transcribiéndolo fonéticamente. Dicha técnica se emplea comúnmente para nombres propios o conceptos sin equivalente directo en la lengua meta, como en los dos ejemplos siguientes.

Ejemplo 10: 螭𧈧  
(GAME SCIENCE, 2024)  
Traducción: Fuban  
(GAME SCIENCE, 2024, traducido por el equipo de traductores)

Ejemplo 11: 浪里个波  
(GAME SCIENCE, 2024)  
Traducción: Lang-Li-Guhh-Baw  
(GAME SCIENCE, 2024, traducido por el equipo de traductores)

En ambos ejemplos, los traductores han optado por transcribir fonéticamente los nombres originales. En el caso de “螭(Fù)𧈧(Bǎn)”, se refiere a un insecto mitológico que carga en su espalda lo que encuentre en el camino. En español no existe un equivalente, así que la transcripción es una solución práctica. En el ejemplo 11, “浪(Làng)里(Li)个(Ge)波(Bō)” es, en realidad, una rana y el nombre proviene de los sonidos que emite. Los traductores han adoptado la transcripción para facilitar la pronunciación a los hispanohablantes, alejándose del sistema *pinyin* pero manteniendo la esencia sonora del nombre.

#### 4.8 TRADUCCIÓN SEMÁNTICA

La traducción semántica, la técnica más frecuentemente empleada en este estudio, busca reproducir en la lengua meta el significado preciso del texto original. Un buen ejemplo puede ser el de abajo:

Ejemplo 12: 疾蝠

(GAME SCIENCE, 2024)

Traducción: Murciélago ágil

(GAME SCIENCE, 2024, traducido por el equipo de traductores)

Aunque esta técnica generalmente logra transmitir de manera fiel el significado de los nombres, en algunos casos se observan insuficiencias o imprecisiones en la traducción. Consideremos los siguientes ejemplos:

Ejemplo 13: 赤髯龙 (Traducción literal: Dragón de barba roja)

(GAME SCIENCE, 2024)

Traducción: El loong rojo

(GAME SCIENCE, 2024, traducido por el equipo de traductores)

En el ejemplo 13, “赤髯龙” se traduce como “El loong rojo”. Es acertado elegir “loong” en vez de “dragón”, puesto que en la cultura oriental el *loong* augura buena suerte y felicidad mientras que en la cultura occidental el dragón simboliza la vileza y ferocidad (Liu 2015). Sin embargo, no consideramos adecuado simplificar “赤髯” a “rojo”, porque la criatura en cuestión no tiene todo el cuerpo de color carmesí y solo tiene una barba escarlata. Esta simplificación resulta en una pérdida de especificidad. De manera que estaría bien complementar dicha información en la traducción.

Ejemplo 14: 鼠弩手 (Traducción literal: Rata ballestero)

(GAME SCIENCE, 2024)

Traducción: Rata arquero

(GAME SCIENCE, 2024, traducido por el equipo de traductores)

Aquí, aunque la traducción logra transmitir la esencia del personaje (un roedor que ataca a distancia), hay una imprecisión en el tipo de arma utilizada. “弩” se refiere específicamente a una ballesta, no a un arco. Una traducción más precisa sería “Rata ballestero”, que mantendría la fidelidad al armamento específico del personaje.

Estas observaciones subrayan la importancia de la precisión en la traducción semántica, en especial en un contexto de videojuegos donde los detalles visuales y funcionales de los personajes son cruciales para la experiencia del jugador.

#### 4.9 TRANSCREACIÓN

La transcreación, que fusiona traducción y creación, es la técnica menos utilizada en este estudio, que aparece solo en una ocasión. Esta técnica permite al traductor aplicar su creatividad para adaptar el texto original de manera que sea más accesible o impactante para el público meta. Examinemos el único ejemplo encontrado:

Ejemplo 15: 晦月魔君 (Traducción literal: Rey demonio que embadurna la Luna)  
(GAME SCIENCE, 2024)

Traducción: El Velo del Crepúsculo  
(GAME SCIENCE, 2024, traducido por el equipo de traductores)

En este caso, los traductores han optado por una metáfora poética en lugar de una traducción literal. “El Velo del Crepúsculo” evoca una imagen de oscuridad parcial que se corresponde con la idea de una luna oscurecida o “embadurnada”. Sin embargo, esta elección presenta algunas limitaciones. Primero, dicha traducción omite la referencia explícita al “rey demonio”, perdiendo así un elemento clave de la caracterización del personaje. Además, el “velo” y el “crepúsculo” evocan una atmósfera más sutil y poética que la imagen más violenta y directa sugerida por el original. Por último, si el personaje es, de hecho, un demonio gigante y atroz, la delicadeza implícita en “velo” podría resultar engañosa para los jugadores.

Una alternativa que mantiene la creatividad mientras se adhiere más al significado original podría ser “Rey Demonio Manchaluna”, como se sugiere en el análisis. Esta opción conservaría la referencia a la naturaleza demoníaca del personaje y la acción de oscurecer la luna, mientras mantiene un tono más acorde con la probable apariencia y papel del enemigo en el juego.

#### 5. DISCUSIÓN

El análisis previo de las técnicas de traducción empleadas en la localización de los nombres de monstruos y demonios en *Black Myth: Wukong* revela tendencias significativas y plantea algunas cuestiones sobre las prácticas de localización en este título AAA, así como ciertas implicaciones para la industria de los videojuegos.

Contrariamente a la tendencia general hacia la domesticación en la localización de videojuegos (O’Hagan y Mangiron, 2013), nuestro análisis indica una preferencia por la extranjerización en la traducción de *Black Myth: Wukong*. Esta estrategia se manifiesta en la utilización extensa de técnicas como calco, préstamo y traducción semántica, donde se preservan elementos propios de la cultura china, que pueden percibirse como exóticos para los jugadores hispanohablantes. Esta tendencia podría atribuirse a varios factores: i) La ausencia de equivalentes directos en español para muchos términos chinos, lo que obliga a los traductores a mantener el tono y estilo del texto original. ii) La posible conciencia del equipo de traductores sobre la preferencia de los jugadores por elementos

de la cultura de origen en los videojuegos, como revelan los jugadores en el estudio de Wu y Chen (2020). iii) Un esfuerzo consciente por parte de los responsables de la localización para “contar bien las historias de China” (Observatorio de la Política China, 2016), en línea con iniciativas culturales más amplias propuestas por el país.

A pesar de la eficacia general de la localización, se han identificado algunas traducciones que podrían beneficiarse de modificaciones y mejoras. Aunque el mercado suele ser tolerante con imperfecciones menores, es crucial examinar las posibles causas de estos puntos mejorables, ya que podrían afectar negativamente en la experiencia del juego (O’Hagan y Mangiron, 2013).

Para empezar, un factor determinante en la calidad de la localización parece ser la restricción de tiempo. *Black Myth: Wukong* adoptó el modo de lanzamiento simultáneo (sim-ship), una práctica que implica el lanzamiento internacional simultáneo de las versiones original y localizada (Bernal-Merino, 2015). Este modelo, aunque beneficioso para la comercialización y la prevención de la piratería, puede haber resultado en una reducción significativa del tiempo disponible para los traductores.

Por otro lado, parece haber existido una subestimación de la carga de trabajo por parte de los productores. De acuerdo con Gamersky (2023), en abril de 2023, un año antes del lanzamiento del videojuego, todavía estaban reclutando personal para llevar a cabo la traducción. Además, según una entrevista con Feng Ji, productor de *Black Myth: Wukong*, el juego cuenta con unos 100.000 caracteres chinos en total (aproximadamente 80.000 palabras en español); sin embargo, los productores consideraban que un mes era más que suficiente para completar la traducción (Southern People Weekly, 2024). Estas prácticas y consideraciones sugieren una planificación inadecuada del proceso de localización.

Las restricciones temporales probablemente forzaron a los traductores a realizar una “localización ciega” (Dietz, 2006), es decir, traducir sin poder jugar el juego y sin conocimiento del contexto completo. Esta práctica puede explicar algunas de las imprecisiones observadas en la traducción, como la confusión entre “arquero” y “ballestero” en el ejemplo 14.

Aparte de la limitación de tiempo, surge la duda de si el juego habrá pasado por un proceso completo de localización, en especial en lo que respecta a la garantía de calidad lingüística. Esta fase crucial de poslocalización, donde los profesionales lingüísticos visualizan los textos traducidos en contexto y corrigen errores (O’Hagan y Mangiron, 2013), parece haber recibido una atención insuficiente en este título, al menos según la entrevista con el productor Feng (Southern People Weekly, 2024).

Estos hallazgos subrayan la importancia de planificar adecuadamente el proceso de localización, asignando tiempo suficiente para la traducción y la revisión. Además, quedaría mejor que la compañía de videojuego proporcionara a los traductores acceso al juego y al contexto completo para evitar una “localización ciega”. Por último, sería mejor

implementar un riguroso proceso de garantía de calidad lingüística como parte integral de la poslocalización.

## 6. CONCLUSIONES

El presente trabajo ha examinado la localización al español de *Black Myth: Wukong*, un videojuego chino que ha alcanzado una notable influencia tanto a nivel nacional como internacional. Específicamente, nos hemos centrado en la traducción de los nombres de *yaokuais* (demonios y monstruos) presentes en el juego, elementos que encapsulan, en mayor o menor medida, aspectos significativos de la cultura china.

Para ello, la investigación se ha fundamentado en la creación de un corpus paralelo, que incluye no solo los nombres de los *yaokuais* y sus traducciones, sino también elementos contextuales como poemas, biografías e ilustraciones asociadas. Esta aproximación integral permitió un análisis más profundo y contextualizado de las decisiones de traducción.

Basándonos en el marco conceptual propuesto por Dong (2018), hemos analizado 171 pares de nombres de monstruos y demonios, identificando y cuantificando las técnicas de traducción empleadas. Los resultados revelan que la traducción semántica es la técnica predominante, utilizada en aproximadamente el 60% de los casos; la transcreación, en contraste, es la técnica menos empleada, con una sola aparición. Esta distribución sugiere una tendencia hacia la extranjerización en la estrategia de localización, posiblemente motivada por la ausencia de equivalentes directos en español para ciertos términos chinos, o por un deseo de preservar elementos de la cultura china para promoverla y proporcionar al mismo tiempo un toque exótico que podría resultar atractivo para los jugadores hispanohablantes.

Mediante los análisis cualitativos, hemos descubierto que, aunque la mayoría de las traducciones se consideran adecuadas y precisas, también han surgido algunos casos que podrían necesitar mejoras. Las posibles causas podrían residir en restricciones temporales en el proceso de localización y la falta de un riguroso control de calidad lingüístico. Estos factores subrayan la necesidad de una mayor atención a los procesos de control de calidad y una planificación más cuidadosa de los tiempos de localización para optimizar la difusión y recepción del juego en mercados internacionales.

Pese a los logros alcanzados, el presente trabajo no está exento de limitaciones. Se trata de un estudio exploratorio centrado exclusivamente en los nombres de monstruos y demonios, que constituye tan solo la punta del iceberg dentro del repertorio de elementos con ricas connotaciones culturales. Además, el estudio no ha tenido acceso directo a los traductores involucrados en el proceso de localización ni a los jugadores del mercado meta para conocer sus perspectivas. Por tanto, para futuras investigaciones, sería interesante ampliar el alcance del análisis para incluir otros elementos culturalmente significativos del juego, como armas, armaduras, medicamentos, habilidades del

protagonista, talismanes y narrativas de personajes. También sería útil realizar entrevistas con los traductores para comprender mejor los desafíos enfrentados durante el proceso de localización y discutir posibles soluciones; o llevar a cabo estudios de recepción con jugadores hispanohablantes, siguiendo el modelo de Wu y Chen (2020), para evaluar la efectividad de las estrategias de localización empleadas.

#### OBRAS CITADAS

- Bernal-Merino, Miguel (2006). On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 22-36.
- (2011). A brief history of game localisation. *TRANS: revista de traductología*, 15, 11-17.
- Bernal-Merino, Miguel (2015). *Translation and Localisation in Video Games*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315752334>
- Chandler, Heather (2005). *The Game Localization Handbook*. Charles River Media.
- Consejo de redacción [辞海编辑委员会] (2009): 校卫[capitán]. 辞海[Diccionario completo e íntegro de chino], 6a ed. Shanghai, China, 2524.
- Díaz-Cintas, Jorge y Remael, Aline (2007). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Routledge.
- Dietz, Frank (2006). Issues in localizing computer games. En K. J. Dunne (Ed.), *Perspectives on Localization* (pp. 121-134). John Benjamins. <https://doi.org/10.1075/ata.xiii.10die>
- Dong, Luo (2018). *La localización de videojuegos en China : Estudio de caso de la traducción de League of Legends* [Universitat Autònoma de Barcelona]. <https://ddd.uab.cat/record/204453>
- Dong, Luo y Mangiron, Carme (2018). Journey to the East: Cultural adaptation of video games for the Chinese market. *The Journal of Specialised Translation*, 29, 149-168.
- Edwards, Kate (2011). Culturalization: The Geopolitical and Cultural Dimension of Game Content. *TRANS: revista de traductología*, 15, 19-28.
- Fernández Costales, Alberto (2014). Video game localisation: Adapting superheroes to different cultures. *Quaderns. Revista de Traducció*, 21, 225-239.
- (2012). Exploring translation strategies in video game localization. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, 4, 385-408. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2012.4.16>
- Fung, Anthony y Liao, Sara Xueting (2015). China. En M. J. P. Wolf (Ed.), *Video Games Around the World* (pp. 119-136). The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9658.003.0011>
- GAMESKY (2023). ¿Terminando el desarrollo de *Black Myth: Wukong*? GAME SCIENCE empieza a reclutar personal para la localización [《黑神话：悟空》开发收尾中

- ? 游戏科学开始招聘本地化员工]. Gamesky. Consultado el 8 de septiembre de 2024, <https://www.gamersky.com/news/202304/1586865.shtml>
- Helmke, William (2026). Cultural Imperialism and Video Game Localization: A Case Study of Revelations: Persona. *Games and Culture*, 21(3), <https://doi.org/10.1177/15554120241251523>
- Jarrah, Shatha, Haider, Ahmad y Al-Salman, Saleh (2023). Strategies of Localizing Video Games into Arabic: A Case Study of PUBG and Free Fire. *Open Cultural Studies*, 7(1), 1-17. <https://doi.org/10.1515/culture-2022-0179>
- Jooyaeian, Ehsan y Khoshsaligheh, Masood (2022). Translation Solutions in Professional Video Game Localization in Iran. *Games and Culture*, 17(7-8), 1054-1074. <https://doi.org/10.1177/15554120221077726>
- Liu, Yuan (2015). Cultural Differences of Chinese Loong and Western Dragon. *Studies in Literature and Language*, 10(3), 40-43.
- Mangiron, Carme (2017). Research in game localisation: An overview. *The Journal of Internationalization and Localization*, 4(2), 74-99. <https://doi.org/10.1075/jial.00003.man>
- (2016). Games without borders: The cultural dimension of game localisation. *Hermēneus: Revista de Traducción e Interpretación*, 18, 187-208.
- Mangiron, Carme y O'Hagan, Minako (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 10-21.
- Molina, Lucía y Hurtado Albir, Amparo (2002). Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach. *Meta*, 47(4), 498-512. <https://doi.org/10.7202/008033ar>
- Observatorio de la política china (2016). Presidente Xi insta a nuevo medio de comunicación a “contar bien las historias de China”. Observatorio de la Política China. Consultado el 2 de septiembre de 2024. <https://politica-china.org/areas/sistema-politico/presidente-xi-insta-a-nuevo-medio-de-comunicacion-a-contar-bien-las-historias-de-china>.
- O'Hagan, Minako (2019). Game localization: A critical overview and implications for audiovisual translation. En L. Pérez-González (Ed.), *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation* (pp. 145-159). Routledge.
- (2009). Towards a cross-cultural game design: An explorative study in understanding the player experience of a localised Japanese video game. *The Journal of Specialised Translation*, 11, 211-233.
- (2007). Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. *Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, 5, 1-5.
- O'Hagan, Minako y Mangiron, Carme (2013). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins. <https://doi.org/10.1075/btl.106>

- Real Academia Española (s.f.). juramentado. *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.5 en línea]. < <https://dle.rae.es/juramentar?m=form>>
- Reiß, Katharina y Vermeer, Hans (2014). *Towards a General Theory of Translational Action: Skopos Theory Explained*. Routledge.
- Southern People Weekly (2024). Diálogo con Feng Ji, fundador de GAME SCIENCE: Cuando estás en la cima de la autoconfianza, también te encuentras en el abismo de la ignorancia [对话游戏科学创始人冯骥：“你在自信之巅的时候，也是在愚昧之渊”]. Southern People Weekly. Consultado el 27 de agosto de 2024. <https://www.infzm.com/contents/277710>.
- van Oers, Annelies (2014). Translation Strategies and Video Game Translation: A Case Study of Beyond Good and Evil. En C. Mangiron, P. Orero, y M. O’Hagan (Eds.), *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games* (pp. 129-148). Peter Lang.
- Venuti, Lawrence (1995). *The Translator’s Invisibility: A history of translation*. Routledge.
- Vermeer, Hans (1978). Ein Rahmen für eine allgemeine Translationstheorie. *Lebende Sprachen*, 23(3), 99-102. <https://doi.org/10.1515/les.1978.23.3.99>
- Wu, Zhiwei y Chen, Zhuojia (2020). Localizing Chinese games for Southeast Asian markets: A multidimensional perspective. *The Journal of Internationalization and Localization*, 7(1-2), 49-68. <https://doi.org/10.1075/jial.20003.wu>



Esta obra está bajo licencia [internacional  
Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0.