

# APROXIMACIÓN MULTIDISCIPLINAR A LA DIVULGACIÓN HISTÓRICA Y A LA ADAPTACIÓN CULTURAL: EL CASO DE *AGE OF EMPIRES II*

## MULTIDISCIPLINAR APPROACH TO HISTORICAL OUTREACH AND CULTURAL ADAPTATION: THE ANALYSIS OF *AGE OF EMPIRES II*

**Ramón Méndez González**

*Universidad de Vigo*

[ramonmendez83@gmail.com](mailto:ramonmendez83@gmail.com)

**Nicolás Manuel Toso Fernández♦**

[toso.nicolas@gmail.com](mailto:toso.nicolas@gmail.com)

Fecha de recepción: 02/02/2020

Fecha de aprobación: 24/02/2020

### Resumen

Aunque el de los videojuegos estaba considerado un mercado de nicho, a día de hoy la tendencia ha cambiado y todo el mundo ha disfrutado, de un modo u otro, de producciones de ocio electrónico. No obstante, sufren un constante escrutinio, sobre todo a nivel, de prensa, por estar considerados como los principales culpables de la violencia infantil. En este estudio queremos ofrecer una visión diferente y, para tal fin, analizaremos el potencial de los

videojuegos para usos didácticos. Concretamente, nos centraremos en su potencial para divulgar la historia a través del caso de estudio de *Age of Empires II*, un juego de estrategia clásico en el que los jugadores se sumergen en ambientaciones históricas recreadas con bastante acierto, puesto que los desarrolladores del juego aprovecharon su producción para difundir conocimiento histórico. Del mismo modo, analizamos la importancia de la

---

♦ Profesor de Historia por la Universidad de Buenos Aires (Facultad de Filosofía y Letras) y Máster en Traducción por la Universidad de Vigo (Facultad de Filología y Traducción).

traducción a la hora de transmitir dicho conocimiento a diferentes mercados.

**Palabras clave**

Historia, videojuegos, educación, localización, cultura

**Abstract**

While video games were once considered a niche market, nowadays most people have had at least some experience playing them. Nevertheless, video games remain a contentious topic, since the issue of their supposed bad influence on the youth is reintroduced time and again, especially when certain media finds itself in need of a scapegoat for the increasingly worrisome problem of gun violence. The following piece follows a

different –and opposite– approach, attempting to explore the potential of video games for didactical purposes and, more precisely, for the divulgation of history. Age of Empires II is a classic of the RTS (Real Time Strategy games) genre in which the players battle each other or the AI in a historical setting. The game developers took every opportunity to use their game as a vessel for the propagation of historical knowledge, making the translation of said knowledge an equally important and fascinating topic.

**Keywords**

History, video games, education, localization, culture

**INTRODUCCIÓN**

Desde comienzos del siglo XX, hemos asistido a un desarrollo cada vez mayor de la industria del ocio y el entretenimiento masivos. Partiendo de la popularización de medios auditivos (el fonógrafo, por ejemplo), visuales (el cine mudo) y eventualmente audiovisuales (el cine tal como lo conocemos actualmente) en el mundo del entretenimiento, en las últimas décadas ha calado fuerte la importancia de la interactividad. El resultado de esta demanda creciente de entretenimiento interactivo ha llevado al surgimiento de los videojuegos, industria que viene experimentando un impresionante crecimiento desde entonces. Esta realidad implica paralelamente una constante demanda de profesionales que estén familiarizados con las particularidades de la industria, que sepan detectar sus problemáticas y ofrecer soluciones concretas. A pesar de todo esto, y a pesar de llevar ya un buen tiempo en expansión, este campo ha sido en gran medida ignorado por la academia (Fernández Costales, 2012, p. 388), dado que los videojuegos siguen siendo, tal como lo indica James Newman (2004, p. 5), “*easily and readily denigrated as trivial*”. Un aspecto potencialmente interesante del ámbito de los videojuegos es, precisamente, su capacidad para convertirse en un medio de

difusión histórica. Uno de los mayores exponentes de lo expuesto es la serie *Age of Empires*, cuya segunda entrega ha sido generalmente considerada como la mejor de la trilogía, tanto por el público como por la crítica especializada (Metacritic, 2016 y 2009). El objetivo de este trabajo no es otro que, a partir del caso de estudio de *Age of Empires II*, demostrar la importancia de la recreación de la propia realidad en formato digital y, sobre todo, el de la importancia de adaptar lingüística y culturalmente dicha recreación a diversos mercados, con el fin de facilitar la divulgación histórica a públicos diferentes.

## LA DIVULGACIÓN HISTÓRICA

La divulgación histórica es un campo de la Historia que parte de la divulgación científica. Esto último implica “el conjunto de actividades que interpretan y hacen accesible el conocimiento científico al público general” (Sánchez Fundora y Roque García, 2011, p. 91), mientras que el primero puede ser definido —adaptando las palabras de Sira Hernández Corchete (2004, p. 121) sobre el género de los documentales de Historia— más particularmente como la especialidad en la que un autor se dirige a las grandes audiencias con el fin de dar a conocer de forma veraz y fidedigna un conjunto de acontecimientos pasados.

El contexto en el que ha cobrado impulso este tipo de actividad es uno marcado por el hermetismo de la academia. Tal como ha indicado el colectivo argentino de profesionales de la historia conocido como Historia Vulgar (2008, p. 22), el estilo de la producción académica de la historia es fácilmente reconocible por tratarse de un lenguaje sumamente abstracto y técnico, con pretensiones de desapasionado objetivismo, el cual ha sido funcional al desarrollo de una actividad basada en el autoconsumo de sus producciones. Historia Vulgar señala que, basándose en la experiencia de los *History Workshops* (talleres de historia) británicos de la década de 1960, que buscaban salirse del encorsetamiento profesional y académico en busca de enriquecer a la sociedad y a sí mismos, países como los Estados Unidos o Canadá desarrollaron iniciativas de investigación similares, las cuales se cristalizaron en lo que hoy se denomina el campo de la *Public History* (historia pública), es decir, aquel que implica la práctica de la investigación o la divulgación de la Historia en contextos no académicos. Dicha práctica goza de una extensión y una legitimidad notables (Historia Vulgar, 2008, p. 11).

Tanto en el caso de San José Beltrán como de los historiadores argentinos, las posibles soluciones a esta problemática pasan por caminos similares. La primera hace referencia a realizar cambios “en el registro en el que se redacta, el nivel de tecnicismos que se utilicen o el mensaje más o menos desarrollado que se está dando” (López Franco, 2016, p. 23), mientras que la segunda aboga por pasar de un estilo más descriptivo a uno más

narrativo, valiéndose de herramientas estilísticas y estéticas diferentes a las empleadas habitualmente (Historia Vulgar 2008, p. 22), entre los que se pueden contar el recurso al héroe y las biografías individuales (contar una trayectoria individual que permita mostrar el modo en que funciona la vida social o se experimenta un determinado proceso de cambio en un momento particular), así como también a la ficción verosímil (crear un relato ficticio, pero atado a y, contrastado lo más rigurosamente posible, con los conocimientos disponibles acerca de una época y del universo mental de sus habitantes). Una de estas formas de ficción verosímil, señalan los autores, es justamente la del videojuego, siendo el caso citado, la serie *Age of Empires* (2008, p. 31).

## AGE OF EMPIRES II

*Age of Empires II*, desarrollado por *Ensemble Studios* y publicado por *Microsoft Games* en el año 1999, es uno de los juegos de estrategia en tiempo real (RTS, según sus siglas en inglés) más populares y exitosos de todos los tiempos. Cada civilización presente en el juego se corresponde con un equivalente histórico del período que va entre los siglos IV y XVI, es decir, coincidente a grandes rasgos con la Edad Media. El videojuego original contaba con trece civilizaciones, número que, expansiones mediante, ha alcanzado un total de treinta y una a día de hoy. Inspirándose en los criterios de historicidad planteados por el juego, cada civilización tiene sus fortalezas y debilidades, las cuales deben ser aprovechadas o explotadas por los respectivos jugadores, así como también tecnologías y unidades únicas, exclusivas de cada una de ellas. Las cuatro edades que figuran en el juego buscan reflejar, de manera aproximada, distintos estadios del desarrollo técnico y tecnológico de la época medieval: la Alta Edad Media, la Edad Feudal, la Edad de los Castillos y la Edad Imperial.

La primera versión del videojuego tenía un modo de juego que permitía disfrutar de una serie de escenarios o mapas protagonizados por personajes como William Wallace, Juana de Arco, Genghis Khan, Saladino o Federico Barbarroja en una serie de situaciones con base histórica. En este tipo de escenarios, se adaptan conocidos episodios de la historia euroasiática como la batalla de Falkirk (1298), los asedios de Orleans y París (1428-1429), la fenomenal expansión de los mongoles durante el kanato de Temuyín (1206-1227), el asedio de Jerusalén (1187) o algunos de los momentos más destacables de la vida de Federico de Barbarroja desde su coronación como emperador del Sacro Imperio romano germánico (1155) hasta su fallecimiento en el marco de la Tercera Cruzada (1190). Si bien el grado de exactitud histórica de estas campañas es más bien limitado, dichos límites bien pueden ser atribuidos a las restricciones técnicas de la época y de las mecánicas propias del juego.

## TRADUCCIÓN ESPECIALIZADA

En palabras de Miguel Bernal-Merino (2007, p. 3), desde el punto de vista de la traducción, *“we could say that there are only two types of games, based on the degree of freedom translators are given. Effectively, some games require more research than creativity, and others require more creativity than research”*. Esto último es particularmente cierto para videojuegos basados en elementos de la cultura popular, tales como libros o novelas, películas, series, cómics y también para aquellos de contenido histórico. Inmaculada Serón Ordóñez (2011, p. 5) afirma que “los desarrolladores están condicionados por las realidades que inspiraron los productos, de las que se pueden desviar en mayor o menor medida”. Esta afirmación también es aplicable a la gente encargada de adaptar culturalmente el producto a nuevos mercados. A la hora de traducir hechos y procesos históricos, es fundamental que el profesional encargado de tal labor tenga siempre presentes los objetivos que se persiguen con la traducción con respecto a su finalidad pragmática y funcional (en el caso de la saga *Age of Empires*, entretener, pero también educar); es decir, que al realizar la traducción debe tenerse muy en cuenta que la información que se ofrece sea útil y accesible para un receptor del texto meta, ajustándose a las normas y convenciones de esa cultura, pero manteniendo también un estilo y un registro apropiados, así como una terminología y fraseología propias del campo de especialidad en cuestión (Durán Muñoz, 2012, p. 105). Todo esto requiere un nivel de documentación y de preparación importante, a lo que cabe agregar cierto conocimiento de lo que esa terminología y fraseología significan en dicho campo de especialidad (en este caso, el de la Historia).

Localizar un videojuego dista mucho de ser una simple traducción del texto a otro idioma. En un videojuego la pareja texto-imagen conforman una relación intersemiótica en la que el profesional trabaja con estructuras de sentido construidas al mismo tiempo y en el mismo espacio por el texto y la imagen. Aunque en la práctica profesional se suelen separar, tanto el texto como la imagen participan en la construcción del mensaje legible y visible, complementándose ambos en un movimiento circular reflexivo y creativo al mismo tiempo, lo cual crea una relación intersemiótica en la que dicha pareja texto/imagen no es una mezcla fusionada ni un conjunto híbrido. Tanto el texto como la imagen mantienen sus identidades semióticas sin renunciar ni un ápice a las mismas porque ha habido un mestizaje estético y semiótico de lo textual y lo icónico. “La nueva entidad iconotextual texto/imagen así formada es una entidad mixta, mestiza, donde el elemento verbal está presente al 100% y el elemento visual también al 100% en perfecta armonía” (Yuste Frías 2006, pp. 269-272). Roland Barthes (1964) apuntaba que todo sistema de signos se mezcla con el lenguaje verbal, siendo muy difícil encontrar imágenes que no estuviesen acompañadas de lenguaje

verbal oral o escrito. De este modo, en toda imagen (ya sea cine, televisión, cómics, videojuegos...) el lenguaje verbal desdobra la sustancia visual y mantiene en casi todos los casos una estrecha relación estructural con el mensaje visual. En este aspecto, los videojuegos son una de las creaciones más complejas que se pueda encontrar ante sí un profesional de la localización, puesto que en toda producción “jugable” conviven texto e imagen de forma inexorable para crear ese halo de virtualidad en el que se baña el jugador cada vez que disfruta de una aventura. No se trata de una mera convivencia estética, sino que la propia existencia del videojuego depende de todos los elementos que lo componen: código del juego, apartado visual, elementos sonoros, textos, carátula o cualquier elemento publicitario acompañante.

A la adecuación lingüística y cultural de un videojuego para los diferentes mercados se conoce como “localización”. La localización de un videojuego no supone traducir solamente el texto, sino adaptar un producto electrónico para que sea “*linguistically and culturally appropriate for a particular local market*” (Esselink 1998, p. 2). Para tal fin, en muchas ocasiones el videojuego tiene que sufrir modificaciones (en el texto o en los paratextos) que lo hagan más apropiado para un mercado concreto. Al final, las versiones localizadas acaban contando con elementos propios de cada mercado que no estaban presentes en el original, lo cual acaba convirtiendo a la traducción en una práctica funcionalista en la que lo más importante es que funcione y tenga calado en el público receptor, sin importan tanto el texto original.

La localización es todo proceso de adaptar lingüística y culturalmente un producto para el mercado local de destino (país, región e idioma) en el que se utilizará y venderá. Para ello, es preciso comprender plenamente cómo funciona el mundo de los videojuegos y, por tanto, ser capaces de realizar una buena labor a la hora de localizar un producto y de ofrecer a los usuarios de culturas diferentes 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 están viviendo.

## ANÁLISIS DE DIVERSOS ASPECTOS DEL JUEGO

Hasta el advenimiento masivo de las conexiones a internet de alta velocidad por vía de la fibra óptica y de las plataformas de distribución digital de videojuegos, muchos videojuegos se comercializaban con un *packaging* que solía incluir una caja de cartón que contenía el manual de instrucciones, un cuadríptico con el árbol de tecnologías generales, un folleto publicitario de Microsoft, un manual técnico, la garantía y, por supuesto, la caja del CD-ROM que contenía la copia física del juego, con una clave de producto particular que permitía

activar el juego a fin de evitar la piratería. Este fue el caso tanto para la versión original de *Age of Empires II* como para su primera expansión, *The Conquerors*.

Tanto el manual como el empaque mismo son elementos paratextuales del juego que rodean, envuelven y presentan el videojuego en sí (Yuste Frías, 2015). Analizando estos elementos se puede comenzar a ver cuáles fueron las estrategias comerciales a la hora de difundir el producto. La primera opción consiste en la adaptación a los distintos mercados y sus idiosincrasias, lo cual permite que el producto se ajuste a las necesidades y preferencias de grupos de consumidores específicos (De Pedro Ricoy, 2007, p. 8), mientras que la segunda implica intentar atraer a la mayor cantidad de consumidores sin hacer concesiones culturales en el camino.

### **Age of Empires II: The Age of Kings**

En esta primera versión del juego pueden verse tres figuras que cumplen la función de presentar o de hacer un avance del contenido del juego, así como también otras ilustraciones que refuerzan esta función. En la primera entrega las tres figuras representan a las civilizaciones de los vikingos, los francos y los japoneses. Cada uno es claramente distinguible por su atuendo, aunque ya desde aquí pueden encontrarse algunos errores históricos que parecerían apuntar o bien a una equivocación por parte del departamento artístico de Microsoft o a haber optado por dejar de lado la exactitud histórica para favorecer la aceptación por parte del público de algo que se ha vuelto icónico a pesar de su inexactitud. Particularmente se habla de los infames yelmos con cuernos que se la han atribuido durante décadas a los vikingos. A pesar de que existen algunas representaciones pictóricas de este tipo de cascos, al día de la fecha no se ha encontrado ni un solo ejemplar de un casco vikingo con cuernos y, tal como lo indica el sitio del Museo Nacional de Dinamarca (2019), lo más posible es que, de haber existido, estos hubieran tenido más bien un rol de culto o simbólico, pero no habrían sido utilizados en combate ya que serían imprácticos tanto en una situación de combate como en la navegación debido al poco espacio con el que los guerreros contaban en sus naves.

Muy probablemente, la figura del centro representa al rey (o por lo menos al delfín) de Francia. Esta figura puede ser identificada por la corona que lleva, la cual es prácticamente idéntica a la corona heráldica de los reyes de Francia: hecha de oro, rodeada por zafiros y rubíes y adornada en su parte superior por flores de lis.

A pesar de la fidelidad en la ilustración a las joyas de la corona francesa, el mismo nombre ya da la pauta de una inexactitud. Esto se debe a que en el juego, la civilización con la que se puede jugar tiene el nombre de “francos” (*franks*, en inglés). Si bien el reino de los

francos (en latín *Regnum Francorum* o *Francia*, pronunciado *frankia*) fue su precursor, dicha conformación estatal fue distinta a la del futuro reino de Francia. Para comenzar, su territorio era mucho mayor, ya que en su cénit abarcaba un área que iba desde la Marca Hispánica (hoy parte de Navarra y Cataluña) hasta Sajonia (actual norte de Alemania) y desde Neustria (noroeste de la Francia moderna) hasta Lombardía (norte de la Península itálica incluyendo Roma). Por otro lado, la parte que terminó siendo el reino francés fue el Reino de los francos occidentales (*Francia Occidentalis*, de nuevo pronunciado *frankia*), partición que se forjó luego de tres años de guerra civil luego de la muerte de Luis el Piadoso, último emperador carolingio, en el año 840.

La figura que aparece a la derecha representa a un samurái japonés, aristócratas guerreros muchas veces asimilados a los caballeros europeos medievales. Este samurái es fácilmente identificado por su tradicional yelmo japonés, denominado *kabuto* (Ogawa, 2009, p. 331). Entre las tres representaciones, esta se trataría de la más exacta.

Adicionalmente, otras ilustraciones acompañan la caja entre las que se encuentran un barco largo vikingo, también conocidos como *drakkar*, *drekar* o *dreki* (Jesch, 1954, p. 127); un *yabusameo* arquero montado japonés (Ogawa, 2009, p. 276); caballeros de la época de las Cruzadas, posiblemente templarios o, más probablemente, caballeros de la Orden Teutónica, tal como aparecen en el juego (DeVries y Smith, 2007, p. 102); una catedral gótica y escenas de un asedio.

### Age of Empires II: The Conquerors

Nuevamente, la caja de esta primera expansión fue comercializada con la misma estrategia de internacionalización que en la versión original. Artísticamente hay una continuidad en el estilo respecto de la versión original, pero en esta ocasión las ilustraciones tanto de los personajes que se hallan en primer plano, como de las imágenes del fondo son mucho más pulidas. Las imágenes buscan llamar la atención hacia las adiciones más obvias de la expansión, a saber, las cinco nuevas civilizaciones de los aztecas, los coreanos, los españoles, los hunos y los mayas, razón por la cual todas se encuentran representadas en mayor o menor medida.

Una vez más, esta portada, pensada para el público internacional, presenta aspectos interesantes y hasta controversiales en la propia caja. Los tres personajes que aparecen son, de izquierda a derecha, un guerrero huno, un noble azteca (por la vestimenta, posiblemente Moctezuma) y un guerrero español, en lo que parece ser una mezcla de distintos períodos históricos fusionados en uno solo.

En un principio, la figura del huno presenta problemas porque los hunos en sí mismos son un problema irresuelto de la Historiografía y de la Antropología. Su aparición fue casi tan veloz como su desaparición, ya que prácticamente todas las crónicas contemporáneas a las actividades de los hunos cesan en el lapso de un siglo. El origen exacto de esta civilización es aún un misterio, lo que sí se sabe es que se trataba de un pueblo nómada que irrumpió en el espacio Europeo hacia el año 370 d. C., enfrentándose primero a los godos y luego a los romanos y que sorprendió por su extenso uso de la caballería (Goffart, 2006, p. 76). Autores como Hugh Kennedy afirman que eran un pueblo túrquico de las estepas de Asia Central que se desplazó hacia el oeste a causa de motivos aún por esclarecer, posiblemente el verse “empujados» por grupos nómades procedentes del este” (Kennedy, 2002, p. 25), por otra parte, una de las hipótesis más populares y antiguas (data del siglo XVIII y aún al día de hoy tiene sus defensores y detractores) indica que habrían surgido a partir de la migración masiva de un pueblo conocido como los xiongnu o hsiung-nu proveniente del área de la actual Mongolia que, en su avance hacia el oeste, habría empujado o arrastrado consigo (teoría de la etnogénesis) a otros pueblos. Uno de los principales aportes a esta última hipótesis proviene de las descripciones de los historiadores, cronistas y embajadores romanos (particularmente las de Sidonio Apolinario y las de Jordanes, que basaba sus escritos en las observaciones de Prisco de Panio, quien conoció en persona a Atila) que fueron testigos de la entrada de los hunos en la vida pública romana. El historiador y sinólogo austríaco Otto Maenchen-Helfen compiló algunas de las descripciones de estos cronistas en las que se apoyan fuertemente las teorías del origen lejano-oriental de los hunos:

*“The heads were round and shapeless (informisoffa, Jordanes), ‘a round mass rises into a narrow head’ (consurgit in artum [or arcum]) massa rotunda caput, Sidonius); the eyes small and deepset: ‘tiny eyes, perforations rather than lights’ (minutis oculis, havens magis punctua quam lumina, Jordanes), ‘their sight is there in two hollows beneath the forehead; while the eyes are not visible, the light that enters the dome of the skull can hardly reach the receding eyeballs’ (geminis sub fonte cavernis visus adest, oculis absentibus acta cerebri in cameram vix ad refugos pervenit orbes, Sidonius). [...]”*

*“[...] The weakly accentuated profile, together with the small eyes, point to a Mongoloid strain in the Huns. How strong it was cannot be determined from the few words in our sources.” (Maenchen-Helfen, 1973, p. 363)*

Tal como lo indica Maenchen-Helfen, por más que estos testimonios parezcan apuntar a una característica mongola de los hunos (y, por extensión, a teorías como la del origen en la migración de los xiongnu), no dejan de ser disputables. No obstante, el hecho de que dicha imagen se haya vuelto tan popular en el Occidente es probablemente la razón por la cual el guerrero huno es representado de una manera tan similar a la imagen que se tiene de los

mongoles y que persiste y se reproduce en el imaginario colectivo (por ejemplo, a través de películas como el clásico de Disney *Mulán*, del año 1998, en la cual la protagonista debe defender a China de los hunos, cuya imagen es casi indistinguible de las representaciones populares de los mongoles).

El siguiente personaje que aparece en la portada —en medio del huno y del español— simboliza a la civilización azteca. A partir del penacho que ostenta, lo más probable es que esta sea una representación de Moctezuma II, *tlatoani* (literalmente “orador”, figura asociable a la de un soberano o emperador) de los mexicas (aztecas) al momento del contacto con los españoles al mando de Hernán Cortés. Este tipo de adornos en base a plumas de quetzal eran fabricados y vendidos principalmente a las elites, dado que su uso estaba regulado por leyes sobre el uso de bienes suntuarios (Calnek, 1975, p. 2) y cuyo rol era, precisamente, distinguir a los miembros de los estratos superiores del común de la gente.

Según las crónicas, al llegar Cortés, Moctezuma los recibió creyendo que los españoles eran seres enviados por los dioses (en particular, por Quetzalcoatl) y les hizo numerosos regalos, entre los cuales se destacaba uno de sus penachos que estaba destinado al rey de España, Carlos I, quien por aquella época era también el emperador del Sacro Imperio romano germánico y que en aquel momento residía en territorio imperial, razón por la cual el penacho se encuentra actualmente en Austria (El País, 2014). En vistas de la normativa azteca sobre el uso de estos bienes y de la similitud de este penacho con el que aparece adornando el hombre representado en la ilustración, es posible afirmar que se trataría de Moctezuma, lo cual es un aspecto destacable del arte del juego.

Finalmente, la figura a la derecha estaría representando a la civilización española. Este soldado español tiene rasgos que podrían situarlo como un caballero de la época de la Reconquista, a la vez que otros parecieran sugerir que se trataría de un miembro de las huestes de los conquistadores. Si bien el casco que porta, un bacinete hemisférico sin visera ni babera, y la gola de malla son de un estilo que recuerda más al siglo XIV (Edge y Paddock, 1991, p. 67), el detalle de la cresta que corona el bacinete es algo reminiscente del que tenían los típicos morriones de origen italiano asociados popularmente a los conquistadores (Pyhrr, 2000, p. 28).

Vinculados a esto último se encuentran los detalles de las esquinas superior e inferior derechas: el castillo europeo y las pirámides mesoamericanas, respectivamente. La suma de todos estos aspectos es sugerente. Por un lado, el castillo junto a la figura del soldado español puede ser una representación de Castilla, reino que emergería de la Reconquista como uno de los más poderosos de la península y que en lo sucesivo se convertiría en el epicentro mismo del reino de España, el cual se proyectaría a los territorios de ultramar. Un aspecto que parecería apoyar esto es que al seleccionar en el juego

cualquier unidad de la civilización española, estos hablan exclusivamente en castellano (a pesar de utilizar “¡Santiago!” como grito de guerra). Por otra parte, si se observa la postura de la mano izquierda de la figura del español puede verse que sostiene su espada (cuya guarda tiene un aire a la cruz de Santiago de Compostela) de modo firme pero algo extraño, como si se tratara de un puñal. La hoja de la espada baja entonces para clavarse en las pirámides mesoamericanas. Si bien este tipo de construcciones piramidales son características de la civilización maya del período clásico (el cual se extendió entre los años 600 y 900) este estilo fue adaptado por otras civilizaciones posteriores (de hecho, las que aparecen en la ilustración se asemejan bastante tanto a las del famoso sitio de Chichén Itzá como a las reproducciones del Templo Mayor de Tenochtitlán, capital del imperio azteca). Analizado en su conjunto, esta combinación puede interpretarse como un símbolo de la invasión, conquista y dominación de los pueblos originarios de Latinoamérica por parte del reino español.

Finalmente, el último detalle puede encontrarse en el vértice inferior izquierdo, donde se ven dos barcos tortuga, también conocidos como *Kobukson* o *Geobukseon*. Estas naves representan a la civilización coreana y se encuentran en íntima ligazón con la presencia de los coreanos en el juego. Según el desarrollador Sandy Petersen, la elección de una civilización oriental estaba entre los coreanos, los tibetanos y los jemerres, sin embargo, los primeros se impusieron por lo impresionantes que les resultaron a los diseñadores los barcos tortuga. Por otra parte, aunque afirma que ese no fue el motivo principal, la misma fuente admite que la inclusión de los coreanos respondió también a una iniciativa económica, dado que el potencial de ventas en Corea era sumamente atrayente (Age of Kings Heaven, 2008).

Aunque no todas estas imágenes estén tan rigurosamente atadas y contrastadas con los conocimientos disponibles acerca de las épocas que pretenden reflejar, sí cumplen un rol importante de cara a la divulgación de la Historia ya que, tal como afirma San José Beltrán en relación con las series históricas o con trama histórica, los videojuegos tampoco deben ser vistos como un método infalible de aprender Historia, sino que deben ser considerados una herramienta para que los jugadores se interesen por el tema y, a partir de ahí, busquen formas para aprender más (López Franco, 2016, p. 20).

### *Unidades*

Ya desde la organización según la cual se presentan las unidades, pueden señalarse detalles llamativos, comenzando por aquellos que tiene que ver con el orden en que aparecen en el manual. En la sección de unidades, las unidades básicas compartidas por la mayoría de las

civilizaciones aparecen por orden de complejidad, de menor a mayor. De este modo, la sección de infantería comienza por una unidad denominada “milicia”, la cual puede entrenarse ya desde la Alta Edad Media, continuando por su evolución de la siguiente edad, el “hombre de armas”, y así hasta llegar a la edad más avanzada. A continuación sucede lo mismo con el “lancero”, unidad que se obtiene a partir de la segunda edad y luego con el “piquero”, su evolución en la tercera edad del juego. Sin embargo, al llegar a las unidades únicas, aquellas de las que solo pueden disponer civilizaciones específicas, estas aparecen por orden alfabético en el manual original en inglés. En el manual en castellano, por otra parte, se repite el mismo orden que en el inglés, lo cual, si bien no es un fallo de la traducción, sí puede considerarse un fallo de localización.

| <b>Inglés</b>                                      | <b>Castellano</b>  |
|--|--|
| <i>Militia</i>                                     | Milicia  |
| <i>Man-at-Arms</i>                                 | Hombre de armas  |
| <i>Long Swordsman</i>                              | Espadachín de espada larga   |
| <i>Two-Handed Swordsman</i>                        | Espadachín de mandoble   |
| <i>Champion</i>                                    | Campeón  |
| <i>Spearman</i>                                    | Lancero  |
| <i>Pikeman</i>                                     | Piquero  |
| <i>Berserk &amp; Elite Berserk</i>                 | Guerrero en trance y guerrero en trance de élite                           |
| <i>Huskarl &amp; Elite Huskarl</i>                 | Huscarle y huscarle de élite   |
| <i>Samurai &amp; Elite Samurai</i>                 | Samurai y samurai de élite   |
| <i>Teutonic Knight &amp; Elite Teutonic Knight</i> | Caballero de la Orden Teutónica y caballero de la Orden Teutónica de élite |
| <i>Throwing Axeman &amp; Elite Throwing Axeman</i> | Lanzador de hachas y lanzador de hachas de élite                           |
| <i>Woad Raider &amp; Elite Woad Raider</i>         | Invasor de pastos e invasor de pastos de élite                             |

**Tabla 1.** Lista de unidades inglés-español

Otro detalle notorio es la aparente incongruencia en los criterios de traducción de los nombres de ciertas unidades. Mientras que nombres de unidades como *samurai* en inglés se mantienen en la versión castellana (al ser una palabra aguda terminada en vocal debería llevar tilde: samurái), por lo que se trata o bien de un calco o bien de un error de tipográfico), se han hispanizado unidades como el huscarle y el guerrero en trance. En la versión original, el primero mantenía el nombre original germánico, dado que en inglés sería *Housecarl* (diccionario Merriam-Webster, 2019) y podría decirse algo similar del segundo, a pesar de

que *Berserk* es una palabra que existe en la lengua inglesa y se escribe casi de la misma forma que el original escandinavo *Berserkr* (diccionario Oxford, 2019). El nombre de esta última unidad, no obstante, fue modificado en 2013 con la introducción de la expansión *The Forgotten* (Age of Empires Wiki en español, 2019), a partir de la cual pasaría a llamarse “Berserker” en la versión en castellano, haciendo aún menos discernible un criterio lógico de traducción. El colmo de este caos llega con el *Woad Raider* o “Invasor de pastos”, dado que *woad* es una hierba (*Isatis tinctoria*) característica de las Islas Británicas conocida por extraerse de ella un característico tinte azul (diccionario Oxford, 2019) y cuyo nombre en castellano es hierba pastel, nada de lo cual aporta sentido al nombre elegido para esta unidad en la versión castellana. Una opción podría haber sido algo del estilo de “atacante pigmentado” o incluso “incursor pigmentado”, dado que una posible traducción de la palabra base *raid* sería “incursión” evitando al mismo tiempo confusiones si se tomara, por ejemplo, la traducción “asalto”. La palabra “pigmentado” podría haber sido utilizada por hacer perfecta referencia al uso que se le daba a la hierba pastel, el cual era pintarse el cuerpo con el tinte que se le extraía a la planta, de modo de dar una apariencia mucho más feroz y atemorizar a los enemigos (Clarkson, 2012, p. 35).

Más ejemplos de traducciones conflictivas pueden encontrarse en la sección siguiente del manual, correspondiente a las unidades principales de la rama de la arquería:

| Inglés                  | Castellano           |
|-------------------------|----------------------|
| <i>Archer</i>           | Arquero              |
| <i>Crossbowman</i>      | Ballestero           |
| <i>Arbalest</i>         | Ballesta             |
| <i>Skirmisher</i>       | Guerrillero          |
| <i>Elite Skirmisher</i> | Guerrillero de élite |

**Tabla 2.** Lista de unidades inglés-español

En este caso, las primeras dos traducciones son correctas y bastante directas. La traducción “ballesta” de la unidad *arbalest* no tiene demasiado sentido, sobre todo teniendo en cuenta que existe un equivalente castellano: arbalesta, la cual era una versión mejorada de la ballesta que se servía de un sistema de poleas o de unos estribos a partir de los cuales usar la fuerza de las piernas para tensar arcos mucho más poderosos (Payne-Gallway, 1995, p. 60).

No obstante, la traducción de las últimas dos unidades podría considerarse como la más problemática de este conjunto. Si, retomando a Méndez González (2015), un ajuste imperfecto de las partes que dan vida a un videojuego supone una desconexión (total o casi total) por parte del usuario de manera que este perdería el halo de virtualidad en el que se

sumerge el jugador, la traducción de *skirmisher* por “guerrillero” bien podría entenderse como un acto de “antilocalización”. En muchas partes de América Latina diversos grupos guerrilleros fueron una temible y muy actual amenaza. Un ejemplo de esto son las FARC colombianas, uno de los grupos más conocidos, que no abandonaron la lucha sino hasta el año 2017 (El Tiempo, 2017). Por sí misma la elección de “guerrillero” no implica necesariamente un error: según la definición de la RAE, “guerrilla” puede entenderse como una “escaramuza” (*skirmish*, en inglés) o “refriega de poca importancia”, o como una “partida de tropa ligera, que hace las descubiertas y rompe las primeras escaramuzas” (diccionario de la RAE, 2019), no obstante lo cual, el no tener en cuenta la coyuntura social del país o países a los que estaba destinado también este producto (Méndez González, 2015, p. 382) podría llegar a romper la inmersión del jugador, quebrando así el antes mencionado “halo de inmersión” que debería lograr toda buena localización. Finalmente, al constatar que en castellano existe una palabra como “escaramuzador”, la cual sería una traducción casi directa de la palabra *skirmisher*, se puede hablar lisa y llanamente de un fallo en la localización. El hecho de que no sea un fallo de traducción no hace sino resaltar que, si bien íntimamente relacionados, traducir y localizar no son sinónimos.

### Edificios

A pesar de ser menos numéricamente, los edificios que pueden construirse en el juego también presentan algunos casos interesantes. Mientras que la mayoría de las traducciones al castellano son bastante directas, ciertas elecciones, particularmente de edificios con funciones militares dejan entrever un buen trabajo del equipo de traducción.

| Inglés                | Castellano                     | Inglés                | Castellano          | Inglés               | Castellano          |
|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|---------------------|----------------------|---------------------|
| <i>Barracks</i>       | Cuarteles                      | <i>Gate</i>           | Puerta              | <i>Watch Tower</i>   | Torre de guardia    |
| <i>Stable</i>         | Establo                        | <i>Palisade Wall</i>  | Empalizada          | <i>Guard Tower</i>   | Torre de vigilancia |
| <i>Archery Range</i>  | Galería de tiro con arco       | <i>Stone Wall</i>     | Muro de piedra      | <i>Keep</i>          | Torre del homenaje  |
| <i>Castle</i>         | Castillo                       | <i>Fortified Wall</i> | Muralla fortificada | <i>Bombard Tower</i> | Torre de bombardeo  |
| <i>Siege Workshop</i> | Taller de maquinaria de asedio | <i>Outpost</i>        | Puesto avanzado     |                      |                     |

Tabla 3. Lista de edificios inglés-español

Ya desde la primer edificación puede verse un ejemplo de una traducción correcta, al no haberse dejado llevar por la posibilidad de transliterar *barracks* como “barracones”, dado que la palabra en inglés literalmente significa “*a building or group of buildings where soldiers live*” (diccionario Cambridge, 2019), mientras que un barracón es definido por la RAE como un “edificio rectangular de una planta, construido por lo general con materiales ligeros, para albergar tropas, prisioneros u otros grupos de personas” (diccionario de la RAE, 2019), definición que denota una construcción de baja calidad o de naturaleza transitoria. Por otro lado, al haber utilizado la palabra “cuartel”, que implica concretamente a un “edificio destinado para alojamiento de la tropa” (diccionario de la RAE, 2019), se optó por utilizar una palabra con una carga menos negativa o de precariedad.

Otro ejemplo es de la traducción de *keep* por “torre del homenaje”. A primera vista, una traducción como “torreón” hubiera sido más directa y hasta lógica, teniendo en cuenta que esta es la más poderosa evolución de la rama de torres (de las que surgen de la torre de guardia, al menos) y el sufijo aumentativo “on” hace pensar en una torre extremadamente fuerte y resistente. Sin embargo, al rastrear el origen de la palabra *keep* puede descubrirse que esa no era una palabra utilizada en la época medieval, sino que comenzó a usarse hacia la Edad moderna para describir la parte de un castillo que los franceses llamaban *donjon* (Gravett, 2003, p. 62). El *donjon*, a su vez, era la gran torre que servía como residencia del noble (*dominarium*) de un castillo (Liddiard, 2003, p. 2). Era en esta zona en la que se llevaba adelante el acto con el cual se consumaba ritualmente el pacto feudo-vasallático: el homenaje. Esta ceremonia incluía una serie de ritos en los que el señor del castillo recibía a otro hombre como suyo, convirtiéndolo en un vasallo que le debía asistencia militar y consejo (*auxilium et consilium*) otorgándole a cambio un feudo o señorío a partir del cual mantenerse y desde el cual ejercería su poder (Bloch, 1993, p. 146). A causa de la identificación entre este espacio y el acto que en él se llevaba a cabo es que en castellano se denominaba a estas edificaciones como “torres del homenaje”. En este caso, el simple hecho de que la explicación del nombre que lleva este edificio en el juego sea así de rebuscada es sin duda un indicador de un buen trabajo de documentación respecto de lo que se estaba traduciendo.

### *Tecnologías*

Entre el juego base y su primer expansión hay casi cien tecnologías pasibles de ser desarrolladas. La mayoría de ellas han sido correctamente traducidas, dado que a menudo se trata de palabras simples como *loom* (“telar”) o *spies* (“espías”). De todos modos, hay algunas que presentan problemas y cuyo análisis resulta interesante. A continuación se expondrán ciertos ejemplos:

| Inglés  | Castellano  |
|---|---|
| <i>Scale Barding/Chain Barding/Mail Barding</i> | Armadura de láminas para caballería pesada/Armadura de cota de malla para caballería/Armadura de placas para la caballería pesada |
| <i>Hoardings</i>                                | Ladroneras  |
| <i>Murder Holes</i>                             | Matacanes   |
| <i>Thumb Ring</i>                               | Dactilera   |
| <i>Yeomen</i>                                   | Voluntarios de caballería   |

**Tabla 4.** Lista de tecnologías inglés-español

El primer ejemplo es el conjunto de tecnologías que sirve para aumentar las capacidades defensivas de las unidades montadas. Yendo de lo más particular a lo más general, podría señalarse en primer lugar que la palabra “caballería” presenta el problema de referirse, según la RAE, a un “arma constitutiva de un ejército, formada por cuerpos montados a caballo y posteriormente vehículos acorazados” (diccionario de la RAE, 2019), lo cual deja de lado a todas las demás unidades del juego que montan animales que no sean caballos (como los camellos, camellos pesados, elefantes de guerra y mamelucos). En segundo lugar, el hecho de que tanto el primer como el tercer (pero curiosamente no el segundo) nivel de estas tecnologías utilice el término “caballería pesada” entra en contradicción directa con la propia mecánica del juego, ya que este incremento defensivo afecta también a la caballería liviana (caballería de exploración, caballería ligera y húsares). En tercer lugar, el mismo nombre “armadura [...] para caballería” puede resultar en un malentendido, especialmente a la luz de que existe una palabra mucho más concisa, corta y hasta cognada que hubiera evitado posibles confusiones. La palabra en cuestión es “barda” y, tal como indica la RAE, es un “arnés o armadura de vaqueta o hierro con que se guarnecía el cuerpo de los caballos para su protección en la guerra y en los torneos” (diccionario de la RAE, 2019), lo cual concuerda con el significado de *bard* (o en este caso *barding*), es decir, todos los elementos destinados a la protección del animal, entre los que podían estar la testera (protección para la cabeza), la capizana (cuello), la barda o grupera (parte posterior), la flanquera (costados) y el petral o pechera (Edge y Paddock, 1991, p. 183). Como puede notarse, la palabra original hacía referencia las partes de la armadura del caballo y no de su jinete, matiz que se pierde al aplicarlo de manera general como armadura de caballería.

Las dos siguientes palabras están relacionados entre sí, al ser parte de los mecanismos defensivos de los castillos. Los *hoardings* eran espacios que sobresalían de las murallas desde los cuales los defensores de un castillo podían verse mejor protegidos ante

un ataque. Se trataba de estructuras prefabricadas y hechas de madera, las cuales eran instaladas especialmente ante la ocasión de verse bajo asedio (DeVries y Smith, 2007, p. 199). Una ladronera, en cambio, es un matacán (diccionario de la RAE, 2019) el cual es una estructura ofensiva (dentro del rol de defender una fortificación, claro está) que no era otra cosa que un agujero desde el cuales arrojar piedras o agua hirviendo y que, aunque también sobresale, es parte del propio muro, es decir, que no es desmontable y que está hecho del mismo material que la muralla, lo cual lo hace menos vulnerable a las llamas, a diferencia de un cadalso (Cairns, 1999, p. 21), que es la palabra que se corresponde más precisamente con el *hoardings* de la versión original. Por otra parte, los antes mencionados matacanes no son lo mismo que los *murder holes*, por más que sus funciones sean similares, ya que, mientras los primeros tienen la función de defenderse de enemigos que se encuentran fuera del castillo o la fortaleza, los segundos sirven para dañar a los atacantes una vez que ya se encuentran dentro del edificio (Berryman, 2010, p. 264). El equivalente en castellano de estos agujeros recibe el nombre de buhera (Cairns, 1999, p. 24).

Por último, podemos tomar los ejemplos de “dactilera” como traducción de *thumb ring* y de “voluntarios de caballería” por *yeomen*. Ambos fallos de traducción son bastante llamativos. Un *thumb ring* es un anillo que sirve para proteger de lesiones el dedo pulgar cuando se tensa la cuerda de un arco con ese dedo (Grayson, French y O'Brien, 2007, p. 8), mientras que una dactilera es una suerte de guante que cumple un rol similar al de proteger los dedos del arquero de abrasiones, pero cuya principal función es más bien proteger los dedos índice, medio y anular (Salazar, 1997, p. 74). Por su parte, los *yeomen*, eran una clase social particular de Inglaterra, una suerte de clase media propietaria que no eran nobles ni siervos (diccionario Cambridge, 2019), pero que podían llegar a cumplir un papel de apoyo en campañas militares. Especialmente durante la Guerra de los Cien años, muchos *yeomen* fueron llamados a servicio y, si bien solían desplazarse a caballo, principalmente luchaban como arqueros de a pie, a tal punto que se los describe como esencialmente incapaces de hacer lo contrario:

*“The celebrated English archer of the Hundred Years War dismounted before drawing his bowstring. Apart from the practical difficulties of using a long-staved bow from the saddle, few English yeomen would have possessed the horse handling skills required to shoot at the gallop.”* (Ayton, 1999, p.195)

De esta manera, vemos como simples errores en la traducción de un nombre pueden llevar a interpretaciones erróneas o simplemente sin sentido, socavando así las pretensiones de historicismo del videojuego.

## CONCLUSIONES

En vistas de todo lo estudiado y analizado en este trabajo, se puede llegar a la conclusión de que efectivamente la correcta traducción y la localización de videojuegos de base histórica es algo fundamental y que puede alterar radicalmente la calidad del contenido del mismo. Los desarrolladores y creativos de *Age of Empires II* volcaron muchos de sus esfuerzos en crear un videojuego que fuera al mismo tiempo entretenido y fascinante, cargado de acción pero también educativo, y cualquier fallo al lidiar con las partes más puramente referidas a Historia minan esa labor, ya sea que los jugadores los perciban o no. Entre los ejemplos que se han analizado (ya de por sí pocos frente a la inmensidad de este juego), se han encontrado errores históricos e incluso incoherencias en la traducción. Si bien es cierto que no se trata de un número excesivamente alto, estos fallos —a diferencia de lo que puede llegar a pasar con algunos fallos históricos— son bastante evidentes y pueden llamar la atención del jugador con facilidad.

En otro orden de cosas, hay que señalar que luego de analizar tan solo un puñado de ejemplos entre los centenares con los que se podría haber trabajado, se pone de relevancia la importancia fundamental que los videojuegos pueden tener y tienen para la divulgación histórica. Si se considera todo lo que ofrece *Age of Empires II* en cuanto a contenido, se hace imposible desestimar las posibilidades que los avances informáticos pueden ofrecer para llevar adelante más y mejores formas de trasladar la Historia más allá del frío recinto de la academia, a cada hogar a través de una pantalla. Si a todo eso se le suma el crecimiento que ha experimentado la industria de los videojuegos en los últimos años, estamos ante la posibilidad de una verdadera revolución en la forma de transmitir conocimientos. Por último, volviendo una vez más a Laia San José Beltrán, pese a los fallos históricos que puedan llegar a existir en videojuegos, es bueno que existan juegos de esta índole, ya que para muchos jugadores suponen el primer acercamiento a un tema histórico que, de otro modo, jamás llegarían a conocer (López Franco, 2016, p. 21). En todo caso, estamos ante un nuevo medio para contar la historia que, si se cuida y se presenta adecuadamente, puede ser la puerta de entrada a toda una nueva generación de historiadores.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Age Of Empires Wiki en español. (2019). *Berserker*. Recuperado de <https://ageofempires.fandom.com/es/wiki/Berserker>.
- Age Of Kings Heaven. *Conquerors Expansion*. Recuperado de <http://aok.heavengames.com/gameinfo/conquerors-expansion>.

- Ayton, A. (1999). Arms, Armour, and Horses. En Keen (ed.), *Medieval Warfare. A History* (pp. 186-208). Nueva York: Oxford University Press.
- Barthes, R. (1964). Rhétorique de l'image. *Communications*, 4, 40-51.
- Bernal-Merino, M. Á. (2007). Challenges in the translation of videogames. *Revista Tradumàtica*, 5. Recuperado de: [www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf](http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf)
- Berryman, D. (2010). The defensibility of Irish Tower Houses – A study. *The Castle Studies Group Journal*, 24. Recuperado de: <https://experimentalarchaeology.files.wordpress.com/2012/02/the-defensibility-of-irish-tower-houses-csgi24.pdf>
- Bloch, M. (1993). *Feudal Society 1. The Growth of Ties of Dependence*. Nueva York/Londres: Routledge.
- Cairns, C. (1999). *Los castillos medievales*. Madrid: Akal.
- Calnek, E. (1975). *Urban food supply systems: the case of Tenochtitlan*. Recuperado de: [https://www.academia.edu/10075803/Urban\\_Food\\_Supply\\_Systems\\_The\\_case\\_of\\_Tenochtitlan](https://www.academia.edu/10075803/Urban_Food_Supply_Systems_The_case_of_Tenochtitlan)
- Clarkson, T. (2012). *The Makers of Scotland. Picts, Romans, Gaels and Vikings*. Edimburgo: Birlinn Limited.
- De Pedro Ricoy, R. (2007). Las estrategias de internacionalización en la traducción publicitaria. *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, 2. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2302819.pdf>
- Devries, K y Smith, R. (2007). *Medieval Weapons. An illustrated history of their Impact*. Santa Barbara: ABC-CLIO
- Cambridge University Press (2019). Cambridge Dictionary. Recuperado de: <https://dictionary.cambridge.org/>
- Real Academia Española (2019). Diccionario de la Real Academia Española. Recuperado de: <https://dle.rae.es/>
- Merriam-Webster. Merriam-Webster Dictionary. Recuperado de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/housecarl>
- Oxford. Lexico. Recuperado de: <https://www.lexico.com/en/definicion/berserk>
- Durán Muñoz, I. (2012). Caracterización de la traducción turística: problemas, dificultades. *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, 7. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/272870989\\_Caracterizacion\\_de\\_la\\_traducccion\\_turistica\\_problemas\\_dificultades](https://www.researchgate.net/publication/272870989_Caracterizacion_de_la_traducccion_turistica_problemas_dificultades)
- Edge, D. y Paddock, J. M. (1991). *Arms & Armor of the Medieval Knight. An illustrated History of Weaponry in the Middle Ages*. Nueva York: Crescent Books.

- El País (2014). El frágil penacho de Moctezuma. Recuperado de: [https://elpais.com/cultura/2014/07/02/actualidad/1404309415\\_424762.html](https://elpais.com/cultura/2014/07/02/actualidad/1404309415_424762.html)
- El Tiempo (2017). Farc dejan las armas y desaparecen oficialmente como grupo armado. Recuperado de: <https://www.eltiempo.com/politica/proceso-de-paz/farc-oficialmente-termina-la-dejacion-total-de-armas-103088>
- Esselink, B. (1998). *A Practical Guide to Software Localization*. Ámsterdam: John Benjamins.
- Fernández Costales, A. (2012). Exploring Translation Strategies in Video Game Localisation. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, 4, 385-408.
- Goffart, W. (2006). *Barbarian Tides. The Migration Age and the Later Roman Empire*. Filadelfia: University of Pennsylvania Press.
- Gravett, C. (2003). *Norman Stone Castles (1). The British Isles 1066-1216*. Botley: Osprey Publishing.
- Grayson, E., French, M. y O'Brien, M. (2007). *Traditional Archery From Six Continents*. Columbia/Londres: University of Missouri Press.
- Hernández Corchete, S. (2004). Hacia una definición del documental de divulgación histórica. *Comunicación y sociedad*, vol. XVII, n.º 2, 89-123.
- Historia Vulgar (2008). *En boca de todos. Apuntes para divulgar historia*. Buenos Aires: Producción Colectiva.
- Jesch, J. (2001). *Ships and Men in the Late Viking Age. The Vocabulary of Runic Inscriptions and Skaldic Verse*. Woodbridge: The Boydell Press.
- Kennedy, H. (2002). *Mongols, Huns & Vikings*. Londres: Cassell & Co.
- Liddiard, R. (2003). *Anglo-Norman Castles*. Woodbridge: The Boydell Press.
- Lopez Franco, Á (2016). La divulgación no es una historia de segunda categoría. *Descubrir la historia*, 4. Recuperado de: [https://descubriolahistoria.es/wp-content/uploads/2016/01/DIH4\\_Entrevista.pdf?3dd4e8](https://descubriolahistoria.es/wp-content/uploads/2016/01/DIH4_Entrevista.pdf?3dd4e8)
- Maenchen-Helfen, O. (1973). *The World of the Huns. Studies in Their History and Culture*. Los Angeles: University of California Press.
- Méndez González, R. (2015). *Localización de videojuegos: Fundamentos traductológicos para nuevas prácticas profesionales*. Vigo: Servizo de publicacións Universidade de Vigo.
- Museo Nacional de Dinamarca (2019). Viking Helmets. Recuperado de: <https://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/weapons/helmets/>.
- Newman, J. (2004). *Video games*. Nueva York/Londres: Routledge.
- Ogawa, M. (2009). *Art of the Samurai*. Nueva York: The Metropolitan Museum of Art, New York.

- Pyhrr, S. (2000). *European Helmets. 1450-1650*. Nueva York: The Metropolitan Museum of Art, New York.
- Salazar, M. (1997). *Iniciación al tiro con arco*. Madrid: Librerías Deportivas Esteban Sanz.
- Sánchez Fundora, Y. y Roque García, Y. (2018). La divulgación científica: una herramienta eficaz en centros de investigación. *Bibliotecas. Anales de Investigación*, 7. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/5704469.pdf>
- Yuste Frías, J. (2006). La pareja texto/imagen en la traducción de libros infantiles. En A. Luna Alonso y S. Montero Kupper (Eds.), *Traducción e Política editorial de Literatura infantil e xuvenil* (pp. 267-276). Vigo: Servizo de Publicacións da Universidade de Vigo.
- Yuste Frías, J. (2015) Paratraducción: la traducción de los márgenes, al margen de la traducción. *D.E.L.T.A.*, 31, Especial. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.1590/0102-445031725373379053>