



Universidad del País Vasco Euskal Herriko Unibertsitatea

**Gizarte eta Komunikazio Zientzien Fakultatea
Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación**

**IKUS-ENTZUNEZKO KOMUNIKAZIOA
IKASTURTEA 2017-2018**

**BIDEO-JOKOAK ETA EUSKARA:
"LOS DELIRIOS DE VON SOTTENDORFF Y SU
MENTE CUADRICULADA" EUSKARATZEKO
PROZESUA**

**EGILEA: GABRIEL FIALLEGAS MEDINA
ZUZENDARIA: BEATRIZ ZABALONDO LOIDI**

2018ko abuztuaren 15a

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

“Gradu Amaierako Lanaren egileak adierazten du lan original eta propio honetako datuak benetakoak direla, eta hala izan ezean bere gain hartzen duela jokabide ez-egokien (plagioen, irudien erabilera bidegabeen eta abarren) erantzukizuna. Irudien copyrighta haien jabeena edo lizentziadunena da. Dibulgazio helburuekin baino ez dira erabili hemen, lanaren marko teorikoa edo analisisa ilustratze aldera”

Aurkibidea

1. SARRERA	5
2. BIDEO-JOKOEN HISTORIA.....	8
2.1 BIDEO-JOKOAREN DEFINIZIOA ETA HAIEN HASIERA	8
2.2 IKASGAITIK MASA-FENOMENORA.....	9
3. BIDEO-JOKOAK EUSKARAZ.....	11
3.1 HISTORIA.....	11
3.2 ARGITARATUTAKO OBRAK	13
4. HELBURUAK.....	17
4.1 BIDEO-JOKO BATEN ITZULPENA ETA BIKOIZKETA PLANTEATU.....	17
4.2 BIDEO-JOKO BATEN AZPIDAZKETA.....	21
4.3 TERMINOLOGIA BASIKOA	25
4.3.1 BIDEO-JOKOETAKO GENERO OROKORRAK	26
4.3.2 BIDEO-JOKOEN AGINTEAK.....	32
4.3.3 BIDEO-JOKOEN TERMINOLOGIA OROKORRA	35
5. ELKARRIZKETAK.....	42
5.1 ASIER QUESADA.....	42
5.2 ARTURO MONEDERO	42
5.3 JULEN ZABALLA	43
5.4 JOSEBA “TAICHISAN” CORDÓN.....	44
6. VON SOTTENDORFFEN ELDARNIOAK ETA BERE BURU KARRATUA	45
6.1 ZER DA “VON SOTTENDORFFEN ELDARNIOAK ETA BERE BURU KARRATUA”?	45
6.2 PERTSONAIAK	45
6.3 SINOPSIA	46
6.4 “VON SOTTENDORFFEN ELDARNIOAK ETA BERE BURU KARRATUA” HAUTATZEKO ARRAZOIAK.....	47
6.5 ITZULPEN-PROZESUA: EUSKARAZKO TESTUA ATONTZEA	54
6.5.1 HIZKUNTZA TRATAMENDURAKO HAUTUAK.....	54
6.5.2 BIDEO-JOKOAREN FITXATEGIAREN ITZULPENA.....	58
6.6 BIKOIZKETA-PROZESUA: AHOTSA JARTZEA	62
7. ONDORIOAK	66
BIBLIOGRAFIA.....	67
ERANSKINAK	70
A. VON SOTTENDORFFEN ELDARNIOAK ETA BERE BURU KARRATUA: ITZULPENA.....	70
B. VON SOTTENDORFFEN ELDARNIOAK ETA BERE BURU KARRATUA: BIKOIZKETA-PROZESUAN ERABILITAKO TESTUA	71
C. VON SOTTENDORFFEN ELDARNIOAK ETA BERE BURU KARRATUA: JOKO-MEKANIKAK	73

D. VON SOTTENDORFFEN ELDARNIOAK ETA BERE BURU KARRATUA: TRATAMENDUA.....	76
D.1 HASIERA ETA ARETOA.....	76
D.2 GANBARA	78
D.3 LORATEGIA.....	79
D.4 SOTOA	82
D.5 DENBORA	85
D.6 SUKALDEA.....	88
D.7 HILERRIA.....	92
D.8 LANTEGIA.....	97
D.9 AMAIERA.....	100
E. ASIER QUESADA.....	101
F. ARTURO MONEDERO.....	111
G. JULEN ZABALLA.....	122
H. JOSEBA “TAICHISAN” CORDÓN.....	132

Taulen aurkibidea

1. Taula: Euskaraz emandako bideo-jokoak.....	14
2. Taula: Itzulpen-aula	25
3. Taula: Generoen taula	26
4. Taula: Aginteen taula	32
5. Taula: Bideo-jokoan terminologia orokorra	35

Irudien aurkibidea

1. Irudia: “VSE_Testua.xlsx” fitxategiaren irudia	58
2. Irudia: Beheko pantaila.....	74
3. Irudia: Baroiak bere hartza aurkitzen du.....	76
4. Irudia: Baroiak aurkitzen duen argazkia.....	77
5. Irudia: Denbora mugitzen hasten da.....	78
6. Irudia: Baroia eta bere aita fabrikaren aurrean.....	79
7. Irudia: Gurarien Antiputzua.....	80
8. Irudia: Baroia eta lorezainaren alaba.....	81
9. Irudia: Mozkortutako moskitoa eta ura.....	82
10. Irudia: Aterik gabeko gela.....	83
11. Irudia: Baroiaren aitak ikusten ditu baroiaren planoak	84
12. Irudia: Alderantziz dagoen gela	85
13. Irudia: Zatikaturako gela berdintsuak	86
14. Irudia: Gelek zentzu gehiago hartzen dute.....	87
15. Irudia: Ezinezko argazkia	88

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

16. Irudia: Labea.....	89
17. Irudia: Sukaldearen munduko azken maila.....	90
18. Irudia: Baroia, pozik bere amarekin	91
19. Irudia: Zonbi bat baroairen atzetik	92
20. Irudia: Beiratea, mamua eta irratia.....	93
21. Irudia: Hilkutxak ibaian.....	94
22. Irudia: Laugarren mailaren mapa, lorategia eta gurutzea barne.....	95
23. Irudia: Baroia oinordetza-dokumentuak sinatzen fabrika eskuratzeko	96
24. Irudia: Baroia bere gurasoen hilkutxan aurrean.....	97

1. SARRERA

XXI. mendea hastear zegoenean, telebistak, irratiak eta beste hedabide guztiek mende berriari buruz baino ez zuten hitz egiten. Gaztea nintzen ni 1999. urtean: bost urte baino ez nituen. Biziki gogoratzen dut zenbat gogaitzen ninduten XXI. mendeari buruzko hizketaldi huts horiek. Hain nengoen gogaituta, non uste nuen hurrengo urteak gorroto egingo nituela.

Nire teoria okerra zela aurkitu nuen handik urte betera. 2001eko ekainaren 6an, nire amamaren etxera joan nintzenean, haren eskutik jaso nuen opari bat. Irekitzerakoan, PlayStation One kontsola bat aurkitu nuen. Oparia irekitzeko behar izan nituen segundo gutxi horiek nire bizitza betirako aldatu zuten, baita nire etorkizuna markatu ere.

Bideo-jokoak sei urte nituenetik egon dira nire alboan. Haiekin hazi naiz eta haien magia amaiezinak txikitatik liluratu ninduen. Teknologia aurrera egin du, panorama aldatu da eta kontsolen jaiotza eta heriotza ikusi eta pairatu dut. Bideo-jokoak ez dira jada nik behin ezagutu nituen bezalakoak, baina, hala ere, eta nire inguruan guztiguztia aldatu den arren, aldatu ez dena nire haiekiko maitasuna izan da. Hala ere, bideo-jokoak maitatzea ez zen zinema edo musika maitatzea bezain normala: jokalariak arraroak, marjinalak eta eriak dira publiko orokorrarentzat. Dena den, maitasun hori da honaino ekarri nauena: Ikus-entzunezko Komunikazioa ikastea erabaki nuen, hein batean, bideo-jokoak egin nahi nituelako.

Ikus-entzunezkoak ikasteko banuen bigarren arrazoi bat ere. Unibertsitatean sartu baino lehen, urte bat pasa nuen beste ikasketa batzuk aurrera eramaten. Hizkuntzak ikasi eta tituluak lortu — euskarako HABE 3 maila, txinerako HSK 2 maila—, arte-erakusketa batean parte hartu eta, bereziki, bikoizketa ikasi. Unibertsitatean eman dudan denboran zehar, hainbatetan hitz egin dut nire bikoizketarekiko maitasunari buruz, bideo-jokoenganakoaren parekoa dena, eta beste hainbatetan ere egin ditut horri buruzko lanak, bai teorikoak zein praktikoak, nire burua mikrofonoaren aurrean jarriz.

Bikoizketak ere txikitatik liluratu nau. Gogoan dut oraindik bikoizketaz jabetu nintzen lehendabiziko aldia. Tom Hanks telebistan zegoen, film baten estreinaldian edo, eta kazetari batek hari galderak egiten ari zitzaion. Bai kazetaria zein Hanks jauna gazteleraz hitz egiten ari ziren. Nire amari korrika joan nintzaion eta esan nion: “Ama, ba al zenekien Tom Hanksek gazteleraz dakiela? Pelikuletan daukan ahotsa ere berarena da!” Amak erantzun zidan Tom Hanksek ez zekiela gazteleraz: elkarriketa, filmak bezala, bikoiztuta zegoen. Hori baino lehen, banekien bikoizketa existitzen zela, baina gauza normala balitz bezala hartzen nuen: berez bertan zegoen zerbait. Harrezkero, ordea,

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

horri erreparatzen hasi nintzaion, eta bikoizketan aritzen diren aktoreen abileziaz harro sentitu nintzen. Institutua amaitu eta gero, ez nekienean zer egin neukan urte libre horrekin, Bilbon bikoizketa ikastea erabaki nuen bat-batean eta, bideo-jokoek txikitan egin zuten bezalaxe, nire bizitza guztiz aldatu zuen. Hartutako bide hori jarraitzeko asmoarekin, eta jakinda nire beste zaletasuna burutzeko tresna baliotsua izango zela, ikus-entzunezkoak hautatzea erabaki nuen.

Horrengatik guztiarengatik, nire Gradu Amaierako Lana bideo-jokoen lokalizazioaren eta bikoizketari buruz egiteko grina izan dut 2014tik, nire bi pasioak uztartzeko aukera paregabea baita. Nire asmoa, ordea, lokalizazioaren prozesua pauso bat haratago eramatea da sekula egin ez den bezala. Itzultzailea, bikoiztailea eta sortzailea itzulpenean nahastea da nire helburua, guztiek jakin dezaten zer-nolako produktua lortu nahi den.

Orokorrean, itzultzaileak asmatu behar du zein zen sortzailearen ikuspuntua eta intentzioa lan hori egiterakoan, baina inork ez du baieztatzen hori egia denik. Enpresek bidaltzen dituzten gainbegiraleek ez ohi dute produktuaz ezer jakiten, ezta produkzio-prozesuaz edo teknikaz ere, baina erabakiak hartzeko ahalmena daukate. Eta erabaki horiek zentzugabeak eta okerrak dira sarri. Molde hori apurtuz eta sortzailearen oniritzia zuzenean eskatuz, jatorrizkoa bezain ona den itzulpen eta lokalizazio bat lortu ahalko dugu. Beste hitz batzuk erabilia, **bigarren jatorrizko bertsio bat sortu ahalko dugu.**

Hala ere, nire gustuak gorabehera, arrazoi objektiboak daude ere lan hau egin nahi izateko. Gaur egun, bideo-jokoak munduko industriarik indartsuena artean daude: zinema eta musika baino diru gehiago mugitzen dute. Hala ere, Ikus-entzunezko Komunikazioan, ez dugu haiei buruzko ezer ikasten. Bigarren mailako “Komunikazio Sistemaren Egitura” klasean, azaltzen digute bideo-jokoak etorkizuneko industria direla, baina ez gaude prestatuak sektore horretan lan egiteko gradua amaitzen dugunean. Beraz, lan hau aurrera eramatea nire ikasketak osatzeko bide paregabea da.

Urte honetan zehar, Delirium Studios bideo-joko enpresan ibili naiz praktikak egiten. Bertan lan egitea esperientzia bikaina izan da eta bideo-jokoen produkzioari buruz asko ikasi dut. Gainera, honi esker, Arturo Monederok eta Asier Quesadak —Delirium Studioseko jokodiseinatzailea eta zuzendaria, hurrenez hurren— haien joko batekin lan egiteko aukera eman zidaten: *Los delirios de Von Sottendorff y su mente cuadriculada*.

Nire Gradu Amaierako Lana Delirium Studiosen bideo-joko horren euskarazko bertsioa zerotik sortzean oinarrituko da. Itzulpen osoa egin, bikoizketarekin hasi —garestiegia litzatekelako joko osoa bikoiztea—

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

eta sortutako lokalizazioa Deliriumeko nagusiei erakutsi haiekin ziurtatzeko haien ikuspuntua guztiz errespetatu den.

Lan honekin batera, lokalizazioaren lan zail hau egiteko planteamendu berri eta hobeago bat sortuko dugu, kontsumitzaileari ziurtatuko diona euskaraz jokatzeko jatorrizko hizkuntzan jokatzeko bezain esperientzia ona izango dela.

Horrez gain, euskarazko bideo-jokoen sektorea ulertzeko eta garatzeko, eta *Los delirios de Von Sottendorff y su mente cuadriculada* zer den ulertzeko beharrezkoak diren beste zenbait lan burutuko dira Gradu Amaierako Lan honetan.

Hasteko, bideo-jokoen historia aztertuko dugu gainetik, bai orokorrean zein Euskal Herriaren kasuan. Euskaratutako bideo-jokoen zerrenda bat erantsiko dugu.

Bideo-jokoen terminologia espezifikoa bilatuko eta, kasu gehienetan, sortuko dugu lan honetan. Gaiari heltzeko ezinbestekoak diren hitzak euskaratuko ditugu hemen bertan lan osoan zehar erabili ahal izateko. Horrez gain, terminoak behin betiko zehaztuz, jendearen lexikoa bateratu ahal izango da.

Azkenik, Euskal Herriko bideo-jokoei buruz gehien dakitenei egingo dizkiegu elkarrizketak: bideo-joko sortzaileei, bideo-jokoak sakonki landu dituen kazetari bati eta Interneten euskarazko edukiak batzen dituen webgune bakarraren sortzaileetako bati.

2. BIDEO-JOKOEN HISTORIA

Bigarren atal honetan, bideo-jokoaren historiari buruzko datu batzuk aipatuko dira, irakurleak jakin dezan nondik gatozen, non gauden orain eta nola heldu garen honaino. Horrela, testuingurua hobeto ezagututa, lanaren mamia ulergarriagoa eta aztertzeko atseginagoa eta errazagoa izango delakoan.

2.1 BIDEO-JOKOAREN DEFINIZIOA ETA HAIEN HASIERA

Lehendabizi, bideo-joko bat zer den definitu behar da. Euskaltzaindiaren hiztegiak honela definitzen du: “Joko elektronikoa, telebista-pantaila eta kidekoetan bistaratzen dena” (Euskaltzaindiaren Hiztegia: bideo-joko, 2018), baina definizio horretan sakontzea beharrezkoa da bideo-jokoak zer diren eta zer ez diren ulertzeko.

Gai hauetan adituak direnek ere arazoak izan ohi dituzte bideo-jokoaren hasiera markatzeko. Batzuentzat, lehenengo bideo-jokoa 1947an sortutako hodi katodikoko entretenimendu-gailua —*cathode-ray tube amusement device*— da, baina konputagailu batean ez zuenez funtzionatzen, ez da hau gure hasiera-puntua izango. Konputagailu batean ibili izan zen lehenengo jokoa 1950eko *Bertie the Brain* izan zen (Simmons, 1975), baina honek Additron hodiak erabiltzen zituen jokoa ikusarazteko (Smith, 2014) eta ez pantaila bat.

Tennis for Two, William Higginbothamen tenis jokoa, 1958an sortu zen. Hau izan zen bi jokalarientzako egindako lehenengo bideo-jokoa. *Tennis for Two* jokalaria bat bestearen kontra ipintzen zuen, haien artean partida bat jokatu zezaten. Higginbotham osziloskopio batez eta ibilbideak kalkulatzeko programa batez baliatu zen joko hau sortzeko, Brookhaven National Laboratory erakusketako bisitariak jolas zitezten. Hau izan zenez soilik arrazoi ludikoengatik sortutako lehenengo jokoa, askok pentsatzen dute *Tennis for Two* dela historiako lehenengo bideo-jokoa, baina guri hura sortzera eraman zuten arrazoiak ez zaizkigu axola.

Idea hori gogoan, lehenengo bideo-jokoa 1952. urtean sortu zen. *Nought and Crosses* izenekoa, edo bakarrik *OXO*, Alexander S. Douglasek sortutako artzain-jokoaren bertsio digital bat da. Electronic Delay Storage Automatic Calculator sisteman —EDSAC— exekutatzen zen, antzinako konputagailu britainiar bat. Joko honek gizakiak makinaren kontra jokatu ahal izatea ahalbidetzen zuen (Facultat d’Informàtica de Barcelona, 2008). Douglasek joko hau programatu zuen tesi baten parte izateko, baina horrek ez du garrantzirik: bideo-jokoa izatea ala ez izatea ez dago baldintzatuta hura sortzera eraman zuten arrazoiengatik. Joko hau eta Christopher Strachey-k urte berean sortzen amaitu zuen dama-jokoa (Copeland, 1998) izan ziren, gure definizioaren arabera, historian

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

sortutako lehenengo bideo-jokoak: konputagailu batean programatu ziren eta pantaila batean agertzen zen jokoaren informazioa.

2.2 IKASGAIK MASA-FENOMENORA

70eko hamarkadara arte, bideo-jokoak unibertsitateetan edo leku oso espezifikoetan baino ezin ziren aurkitu, baina dena aldatu zen 1971. urtean jolasteko makinei esker (alexandra, 2016). Makina hauek bideo-jokoak hurbildu zituzten publiko orokor eta askoz zabalago batera.

Etxean jokatu ahal zen lehenengo bideo-jokoa 1972an kaleratu zen. Bideo-jokoa, *Fox and Hounds* izenekoa, etxeko telebistan joka zitekeen historiako lehenengo kontsolaren bidez, Magnavox Odyssey izenekoa (Meristation, 2017).

80ko hamarkadaren hasieran, kontsolen masifikazioarekin batera, krisi sakon batek jo zuen sektorea; “1983ko bideo-jokoaren krisia” izendatutako hori, hain zuzen ere (Crawford, 2016). Askok bideo-jokoaren sektorea hiltzear zegoela ziotenean, Nintendo sartu zen kontsolen merkatuan eta haren Nintendo Entertainment System-ak —NES bezala ere ezagutzen dena, edo Famicom bezala Japonian— industria berpiztu zuen guztiz bere kabuz, hari sekula izan ez zuen indarra emanaz (NintendoLand, d.g.).

Hortik aurrera, bideo-jokoak etengabe hazi egin dira, eta oso abiadura handian, gainera. NES hori 8 biteko makina zen, kontsolen hirugarren belaunaldiaren parte, beste hainbatekin batera —Master System, Atari 7800 eta SG-1000, besteak beste— (Encyclopedia Gamia, 2018). Harrezkero, belaunaldi berri eta ahaltsuagoek jarraitu diote: oraintxe bertan, zortzigarren eta bederatzigarren belaunaldien artean gaude, bideo-jokoaren historiako puntu bitxienetako batean (Rahming, 2017). Behin pixel handiak izandakoak grafiko ultraerrealista bihurtu dira gaur egun, eta bideo-joko batek eskaintzen dituen aukerak gaur egun amaiezinak dira ia.

Kalitate grafikoarekin eta teknologiarekin batera, bideo-jokoek eskaintzen dituzten esperientziak asko hobetu dira. Bideo-jokoek uztartzen dituzte filmek erakusten dituzten sekuentzia indartsu eta esanahiez betetakoak, musikagile adituek sortutako eta profesionalak jotako soinu-bandak, literaturak tramak eraikitzeke eta pertsonaiak garatzeko daukan denbora, eta arte ederrek eskaintzen dituzten diziplina guztiak formatu digitalean —diseinu grafikoa, 3D eskultura, arte kontzeptuala...—. Elementu horiek guztiek jatorriz ez daukaten interaktibitatearekin batera, bideo-jokoek antzinako ikuslea eta hartzailea protagonista bihurtu dute eta hari erronka bat planteatu diote.

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

Zinemarekin gertatu zen bezala, gizarteak denbora behar izan zuen medio berri hori ikertzeko, eskaintzen zituen aukerak ulertzeko eta haiek modu eraginkor batean erabiltzeko. Horrela, bere garaian, *Citizen Kane* filmak soilik zinematik kontatu zezakeen bezala kontatu zigun istorio bat: mugitzen diren irudien bidez, planoen bidez, edizioaren bidez, soinuaren bidez eta abar. Horrek esperientzia bereizgarri, oso eta hunkigarri bat sortu zuen, sekula lehenago ikusi ez zena.

Modu berean, bideo-jokoan sortzaileek hunkigarriak izan daitezkeen esperientziak sortzen ikasi zutenetik bideo-jokoan elementu bereizgarriak erabiliz —elkarrekintza, erabiltzailea protagonista aktibo bihurtzea, istorioak medio berri honetara moldatzea eta abar—, bideo-jokoak, zinema bezala, arte bihurtu zituzten.

3. BIDEO-JOKOAK EUSKARAZ

Egindako proiektua ulertzeko eta dagokion testuinguruan jartzeko, euskaraz egindako jokoak aztertu beharko ditugu, ez bakarrik bideo-jokoak zentzu global batean. Hala ere, bideo-jokoaren historia ezagutu eta gero, euskal bideo-jokoek egindako ibilbidea aztertzea askoz errazagoa eta esanguratsuagoa izango da.

3.1 HISTORIA

Lehenengo euskal bideo-jokoa 1985. urtean sortu zen. *Frogger* bideo-joko famatuaren klon bat baino ez zen, zale batek sortutakoa eta *Micro Hobby* aldizkarian argitaratuta. Hasiera apala izanda ere, hori izan zen euskal bideo-jokoaren industriaren hasiera.

1985an, sortzaileak euskal nerabeak ziren. Autodidaktak ziren eta jokoak etxean egiten zituzten gurasoek oparitutako ordenagailuekin. Baina, hori baino garrantzitsuago, ez ziren enpresak, indibiduoak baizik. Zaleak ziren, alegia, ez sortzaile profesionalak.

Lehenengo euskal bideo-joko profesionala, kontsola batean argitaratutakoa, 1992an atera zen merkatura. *Risky Woods* izenekoa, Commodore Amiga-rako bideo-joko bat zen, baina Atari ST-ra, ordenagailuetara eta, hori baino garrantzitsuagoa dena, Sega Mega Drive-era ere heldu zen (Equipo Micromanía, 1992). Zeus Softwarek eta Dinamic Softwarek sortutako *Risky Woods* izan zen, gainera, Espainiako softwarerraren urrezko aroaren amaiera (Retrolaser, 2015). Hala ere, ordura arte ez zen euskara hutsean sekula bideo-jokorik sortu edo, behintzat, ez zen sekula merkaturatu.

Gipuzkoako Foru Aldundiak sortutako kanpaina bati esker, 2000. urtean *Estropadak* jokoa sortu zen. Hau izan zen euskaraz sortutako lehenengo bideo-jokoa. Hori ez ezik, hilabete batzuen buruan eta oraindik Gipuzkoako Foru Aldundiaren laguntzarekin, *Mendizaleak* eta *Jai-alai Sports* jokoak argitaratu ziren.

Julen Zaballaren hitzetan, 1985ean, euskal bideo-jokoena industria hasiberria zen. Arazoa da, 2018an, industria hasiberria dela oraindik (ikusi G eranskina). Izan ere, benetako industriarik oraindik ez daukagu. Joko serioen (ikusi 4.3.1 atala) merkatu nahiko handi bat sortu da Euskal Herrian, baina aisialdirako jokoak oraindik oso gutxi dira. Asier Quesadaren eta Arturo Monederoren hitzetan (ikusi E eta F eranskinak), bost joko baino gutxiago argitaratzen dira urtean Euskal Herrian modu profesionalean. Baina ez da hau industriarik ez daukagula esateko arrazoi nagusia.

2000. urtetik aurrera, euskaratutako jokoak merkaturatzen hasi ziren. Hala ere, *Aliceren ibaiak* eta beste pare bat adibide salbu, joko

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadrículada” euskaratzeko prozesua

hezigarriak dira gehienak, umeentzat sortutakoak eskolan joka ditzaten. “Benetako” jokoak, bideo-jokoen zale batek bere aisialdian joka ditzakeenak, ia ez dira existitzen.

Dena den, ekimen interesgarriak sortu dira azkeneko urteetan euskal bideo-jokoen mundua sustatu ahal izateko. Ziur aski, aitzindari garrantzitsuena Game Erauntsia da. Game Erauntsia Interneten aurkitu daitekeen euskal jokalarien lehenengo komunitatea da. 2014ko irailak 1ean sortu zen komunitate txiki baten moduan eta, profesionalek sortutako ekimena izan gabe, asko garatu da denbora gutxian.

Hasierako 3 erabiltzailetik bi hilabeteren buruan 9 izatera iritsi ziren eta urtea amaitzerako 200 erabiltzailetik gora zeuden erregistratuta. Webgunea plazaratu zenean, bideo iruzkinduak (*gameplayak*) eta blog txiki bat besterik ez bazeuzkan ere, urte horretan bertan foro bat, Minecraft eta Mumble zerbitzari bat eta aurkezpenen artxiboa bat izatera ere iritsi zen.

2014ko urriaren 17an eman zuen lagun taldeak bere biziko saltoa Durangoko azokan egin zuten aurkezpenarekin batera eta lagun talde izatetik, komunitate izateko hautua egin zuten. Webgunean erregistraturiko edonork bideo iruzkinduak igo edota blogeko artikulak idazteko aukera jarri zuten. Taldea beraren antolamendua egituratu eta “talde motorra” izeneko erabaki gunea sortu zuten, komunitatea indartzeko asmoa zuen edonork parte hartzeko aukera zabaldu zutelarik. Honek jende berria erakarri zuen taldera eta idea eta ekarpen berri mordoa ere bai. Bingen Galartzaren eskutik etorri zen adibidez euskarazko Minecraft zerbitzaria martxan jartzeko ideia.

2015. urtea hastearekin batera eta Karena crowdfunding plataforman bildutako diruari esker, historiako euskarazko lehen Minecraft zerbitzari publikoa jarri zuten martxan (Wikipedia, 2017).

Game Erauntsiak bi sari irabazi zituen 2017. urtean. Urtarrilaren 27an, Internet arloari dagokion *Argia Saria* irabazi zuten (Etxeberria, 2017). Martxoaren 30ean, Aisialdia atalari dagokion *Blogetan!* Saria irabazi zuten (Blogetan!, d.g.).

2018ko maiatzaren 12an, Bilboko Azkuna Zentroan, Jokoteknia I-k bere ateak ireki zituen. Jokoteknia euskal bideo-jokoei buruzko jardunaldia da, hemendik aurrera urtero antolatu nahi dena. Euskal Herrian egindako eta, bereziki, euskaraz sortutako edo itzulitako bideo-jokoei buruzko hitzaldiak eta mahai-inguruak eskaini nahi dira jardunaldi hauetan. Webgunean irakur daitekeen bezala:

“Jokoteknia jardunaldietan Euskal bideojokogintza industriako aditu, ikasle eta jokalariek batera jarriko ditugu momentuan dauden proiektu interesgarriak ezagutu, industriaren diagnostiko bat egin eta aurrera begirako ildoak zeintzuk diren argitzen saiatzeko asmoarekin. Bide

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

batez, euskarazko ekoizpenaren inguruko gaur egungo diagnosi eta prospektiba bat egiten ere saiatuko gara” (Jokoteknia, 2018).

Jokoteknia I-n Julen Zaballak esandakoaren arabera, bere “Euskal bideo-jokoen hasi-masiak” hitzaldian, industriarik ez daukagu, gehienbat, industriaren zati oso garrantzitsu batzuk falta zaizkigulako. Formakuntza daukagu —DigiPen eskola ospetsua, Creanavarra, Harrobia—, laguntzak dauzkagu, jardunaldiak dauzkagu —Euskal Encounter, Fun&Serious, Games Jam, AzPlay—, historia daukagu eta enpresak dauzkagu —Delirium Studios, Relevo Videogames, Binary Soul—, baina oraindik asko dago sortzeko. Editoreak behar ditugu, marketina, banatzaileak, ikasleei lana eskaintzeko moduan dauden enpresa gehiago...

Horrelakorik sortu arte, edozein sektorek behar dituen hiru hanketatik —formakuntza, enpresak eta bitartekariak— bi baino ez ditugu izango eta, beraz, euskal bideo-jokoen industria ezingo da benetan hazi, ezta hasi ere.

3.2 ARGITARATUTAKO OBRAK

Euskaratutako bideo-jokoak zeintzuk diren jakiteko eta lan honetan haiek aipatu ahal izateko, Tabakalerak —eta bereziki UBIK-ek— orain dela urte batzuk egindako datu-basea hona ekarri dut. Datu-base hau laster egongo da denentzat eskuragarri Minimap proiektuaren bidez (UBIK, d.g.). Bertako bi langileekin jarri ginen kontaktuan zerrenda hau lortzeko Arturo Monederoren laguntzarekin: Leire Mitxelena eta Natalia Montes.

Haiek bidalitako zerrenda begiratzean, zenbait akats ikusi nituen, ordea. Besteak beste, *Los ríos de Alice* jokoaren izena euskaraz *Aliceren ibaiak* da, baina zerrendak ez du itzulpen hau aipatzen, jatorrizko izenburua baino. Horrez gain, *Von Sottendorff* euskaratuta bezala aipatzen zuen, nik lan hori egin arte sekula ez bazen euskaratu ere. Gainera, zenbait atal hutsik daude eta joko batzuen plataforma edo sortzailea ez da agertzen.

Hau ikusita, baliteke beste akatsen bat egotea zerrendan, baina jaso bezala hemen erakustea erabaki dut, haiek egindako lanaren aipamena baita. Beraz, zerrenda honekin egin den guztia informazioa sailkatzea, atontzea eta argitara ematea izan da. Beste guztia, bai edukia zein zerrendaren ordena, bere horretan mantendu da, inolako aldaketarik gabe.

Publikatze urtea	Plataforma	Izenburua euskaraz	Sortzaileak
2000	PC	Estropadak	3DNews

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

2000	PC	Mendizaleak	3D News TV; Gamepro
2001	Mac OS, PC	Piratekin hizkuntzaren munduan	Elhuyar fundazioa
2002	PC	Hil ala zauritu	Elhuyar
2002	PC	Puzzlea	Elhuyar
2002	PC	Txalupa	Elhuyar
2002	PC	Zenbakia lortu	Elhuyar
2003	PC	Basajaunen kondaira	Gestionet
2003	PC	Gurutzegrama	Elhuyar
2003	PC, Mac OS	Oroimenaren lapurrak	Elhuyar fundazioa
2003	PC, Mac OS	Piratekin matematikaren munduan	Elhuyar fundazioa
2004/06/16		Kukuxumusu Farm	Kukuxumusu
2005	PC	Hitzmix	Elhuyar fundazioa
2005	PC	Urpeko erreinuan	Elhuyar fundazioa
2006	PC	Hiru mosketariak	Elhuyar Fundazioa
2006	PC, Mac OS	Letrak jokagai	Elhuyar fundazioa
2007	PC	Ardizuri eta zazpi karrozak	Gestionet
2007	PC	Baratze guda	Gestionet
2007	PC	Txapelsaltoak	Gestionet
2007	PC	Irauntxoak I - Energia aurreztuz	Jugalia
2007	PC	Irauntxoak II - Hondakinen aurka	Jugalia
2007	PC	Kao - Sumendiko sekretua	Elhuyar Fundazioa
2007	PC	M eta M	Gestionet
2007	PC	Sei baietz	Gestionet
2007	PC	Zugarramurdiko profezia	Gestionet
2008	PC	Armix Baso magikoan	Elhuyar Fundazioa
2008	PC	Armix ilargian galduta	Elhuyar Fundazioa
2008	PC	Baxu, basurdearen bidaia	Gestionet
2008	PC	Etorkizuneko ingurumena	Gestionet

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

2008	PC	Ni ere musikari	Gestionet
2009	PC	Armix Kart	Elhuyar Fundazioa
2009	PC	Irauntxoak III - Eta ura	Jugalia
2009	PC	Ternuako aienekoa	Gestionet
2009	PC	Tik Tak hitzak	Gestionet
2009	PC	Txapelpoly	Gestionet
2009	PC, Mac OS	Zoozoroa	Elhuyar fundazioa
2010	PC	Bertsoz bertso	Gestionet
2010	PC	Gamboa eta Oñaz	Gestionet
2010	PC	Irauntxoak IV – Mugikortasuna	Jugalia
2010	PC, Android	Jotake	VirtualWare
2010	PC	Olentzerori laguntzen	Gestionet
2010	PC	Tik Tak zenbakiak	Gestionet
2010	PC	Trikitxikiren abentura izugarria	Gestionet
2011	PC	Kiribil	Ikasplay
2011	PC, Android, iTunes	Sugaarren mendian	Gestionet
2012/04/25	Android, iTunes	Kinito ninja	Delirium Studios
2012/05/10	iTunes	Aizoku	Lotaldi
2012	PC	Airez	Gestionet
2012	iTunes, Android	Ametsen munduan	Gestionet
2012	PC	Euskaraz idatzi	Gestionet
2012	PC	Irauntxoak V - Eta biodibertsitatea	Jugalia
2012	Android	Kinito Sports	Delirium Studios
2013/03/27	PC, Android, iTunes	Porrotx Hiztuna	
2013/04/30	Android	Nairobiarra	iametza interaktiboa
2013/08/24	Android	Kinito Music Puzzle	Delirium Studios
2013/11/05	iTunes, Android	Los ríos de Alice	Delirium Studios
2013	iTunes, Android	Altxorraren bila	Gestionet
2013	Android	Amildegitza	Gestionet
2013	iTunes, Android	Hitzen katapultak	Gestionet
2013	PC	Jainkoen lurraldean: Mariren kondaira	Egoitz Eguizabal
2013	PC	Lanian	VirtualWare
2013	Android, iTunes	Minotauroaren	Gestionet

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

		labirintoan	
2013		Munduan zehar	Gestionet
2013	PC	Ni ere ekintzaile	Gestionet
2013	PC	Sexumuxu	VirtualWare
2014/01/31	Android	Birziklatu jolasa	iametza interaktiboa
2014	Android, PC	Azoka	VirtualWare
2014	Android, iTunes	Chains keeper	Ingumak indie games
2014	iTunes, Android	Conquistador	Delirium Studios
2014		Doctor Shape	López Herrero
2014	Android	Endless drunk	Gorka Illarramendi
2014	PC, Android	Gizaki	VirtualWare
2014	PC, Android, iTunes	TakTak	VirtualWare
2014	iTunes, Android	The surfing adventures of Kepa Acero, Artic melting down	Jokoga interactive
2014	PC, Android, iTunes	Zetgeg	VirtualWare
2015/12/02	Nintendo 3DS	Los delirios de Von Sottendorff y su mente cuadriculada	Delirium Studios
2015	iTunes, Android	Barbantxo 3D	Logela Multimedia
2015	PC	Biopatrol	Ginkgo
2016	PC, Android	Crappy bird	Egoitz Eguizabal
2016	PC	Sorginen kondaira	Binary Soul
2016		Super crazy painting	Miguel Albors; Unai Lucena; Lorea Justicia Yesa
2017	iTunes, Android	Sorginen erronkak	Binary Soul

1. Taula: Euskaraz emandako bideo-jokoak. Iturria: Leire Mitxelena (UBIK – Tabakalera)

4. HELBURUAK

Gradu Amaierako Lan honek helburu nagusi bat dauka: *Los delirios de Von Sottendorff y su mente cuadriculada* bideo-jokoa euskaratzea eta bikoizketaren lagin txiki bat grabatzea. Hala ere, helburu horrek beste helburu txikiago batzuk planteatzen ditu eta haiek ere bete beharko dira lana osatu ahal izateko.

Atal honetan, lan honek behar dituen helburu horiek azalduko dira. Hala nola euskaratze-prozesua eta bideo jokoen terminologia euskaratzea. Hala, bideo-jokoak euskaratzeko oinarriak eta hiztegi bat proposatuko dugu etorkizunean joko bat euskaratu nahi duten guztientzat.

4.1 BIDEO-JOKO BATEN ITZULPENA ETA BIKOIZKETA PLANTEATU

Ikus-entzunezko Itzulpena lanean (Barambones Zubiria & Zabalondo Loidi, 2006), hainbat itzulpen eta merkatu motak aipatzen dira. Bideo-jokoen bikoizketari buruz askorik ez bada hitz egiten ere —aukera gisa baino ez da planteatzen—, bertatik definizio interesgarri batzuk atera ditzakegu, euskal itzulpenak, bikoizketak, azpidazketak eta merkatuak nolakoak diren aztertzeko. Haiek kontuan hartuz, azter dezagun bideo-joko bat lokalizatzeko prozesua eta ikus-entzunezko itzulpen tradizionala zertan bereizten diren.

Hasteko, ikusi dezagun zer-nolako aipamena egiten den liburuan bideo-jokoei buruz, “Informatikako produktuen itzulpena” deitu duten atalean:

Itzulpen mota honen barruan gazteei zuzendutako izaera ludikoko programa informatikoak itzultzea ere sartzen da, hau da, ordenagailu bidezko jolas interaktiboak: bideo-jokoak, eskoletako umeei bideratutako hezkuntza-jolasak, hiztegiak, ipuinak... Itzultzaileak bikoizketa eta azpidazketari buruzko ezagutzak izateaz gain, informatika ere ezagutu behar du (Barambones Zubiria & Zabalondo Loidi, 2006, 33. orr.).

Ikusi daitekeen moduan, aipamen txikia da, baina zentzuzkoa da honela izatea: izan ere, 2006an, filmekin eta telesailekin gertatzen ez zen bezala, bideo-jokoak ez ziren euskarara itzultzen kasu oso-oso espezifikoko batzuetan izan ezik. Beraz, haiei buruz hitz egitea ezinezkoa zen, aurrekaririk ez baitzegoen ia.

Hamabi urteren ondoren, kontu hori ez da askorik aldatu. Euskaratutako bideo-joko gehiago daude, baina ez merkatu bat dagoela esateko bezain adina. Hala ere, euskara sustatu nahi duten bideo-joko sortzaileak agertzen hasi dira. Merkatuak ez dagoen arren eta ekonomikoki desabantaila baino ez bada, haien produktuak

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

euskaratzen saiatzen dira arrazoi simple batengatik: euskara eta kultura maite dutelako.

Horregatik, *Ikus-entzunezko Itzulpena* liburuan egindako lan handia osatzea nahiko nuke, hura osatzeko ordua heldu delakoan. Gradu Amaierako Lan honen beste helburuetako bat, beraz, **bideo-joko bat euskaratzeko prozesua aztertzea eta azaltzea da, askoz hobeto ezagutzen dugun zinemaren eta telebistaren itzulpena eta bikoizketarekin alderatuz.** Hori egiteko, lehendabizi, itzulpen, bikoizketa eta azpidazketa tradizionalak aztertu beharko ditugu.

Has gaitzen bikoizketarekin. Gauzak errazteko, eta jakinda oso gauza ezberdinak direla, ahots gainjarriak bikoizketarekin batera uztartuko ditugu, bideo-jokoan munduan bi gauzak oso estuki lotuta baitaude. Honela definitzen da lehen aipatutako bikoizketa liburuan:

Jatorrizko bertsioetako aktoreen ahotsak xede-hizkuntzan grabaturiko beste ahots batzuekin ordezkatzea, horra zer den ikus-entzunezko testu baten bikoizketa. Euskararen kasuan ETBko eta bikoizketa-etxeetako hizkuntza-zuzentzaileek gainbegiratzen dute itzuli-egokitutako testuaren erazkotasun eta zuzentasuna; aktoreen lanaz, berriz, estudioetako bikoizketa-zuzendariak arduratzen dira (Barambones Zubiria & Zabalondo Loidi, 2006, 28. orr.).

Honi esker, badakigu bikoizketa zer den, nork egiten duen eta zer-nolako arauak errespetatu behar ditugun bikoizketa tradizional batean. Bideo-joko baten bikoizketa ez da film baten bikoizketa bezain zuzena. Izan ere, gehienetan, joko itzultzen den hizkuntza guztietara ez da bikoizten, eta enpresa bakar batek egiten ditu itzulpen guztiak. Gero, itzulpen horiek bidaltzen dira herrialde ezberdinetako bikoizketa-etxeetara eta bertan gauzatzen da bikoizketa. Hala ere, bikoizketa-etxeak testua aldatzeko edo moldatzeko ahalmena daukan edo ez daukan kasuz kasu aldatzen da.

Lehenik eta behin, bikoizketaren sinkroniaren terminologiari helduko diogu:

Jatorrizko soinu-banda beste batez ordezkatzen dugunean, eta egiazkotasun-efektua lortu nahi bada, ordezkapen horrek arau hauek errespetatu behar ditu:

- a. Ezpain-sinkronia (sinkronia fonetiko): itzulpena behar bezala egokitzea, pantailan, batez ere lehen planoetan, agertzen diren pertsonaien berbaldietako artikulazio-mugimenduetara.
- b. Sinkronia zinesikoa edo karakterizazio-sinkronia: pantailan agertzen diren aktoreen itxurak, keinuek eta gorputz-mugimenduek bat etorri behar dute, edo, gutxienez, antzekotasun bat izan behar dute bikoizketako aktoreen ahotsekin.

- c. Isokronia: itzulpena aktoreek esaten dituzten esaldien iraupenera egokitu behar da. Berbaldi bakoitzak bat etorri behar du pantailako aktoreak bere testua ahoskatzeko behar duen denborarekin (Barambones Zubiria & Zabalondo Loidi, 2006, págs. 28-29).

Orain, aztertu ditzagun bideo-jokoan bikoizketarekin dituen ezberdintasunak.

- Ezpain sinkronia: Bideo-jokoak gero eta itxura errealagoa daukate. Ordenagailuz sortutako pertsonaiak benetako pertsonak dirudite, eta punta-puntako teknologiak aktoreen mugimenduak atzematea ahalbidetzen du, haien ezpainena barne. Kasu hauetan, ezpain-sinkronia kontuan hartzea zilegi izango litzateke, baina ez da orokorrean egiten. Hau azaltzeko bi arrazoi nagusi daude:
 1. Ezpain-sinkronia on bat lortzeko, itzultzaileak eta bikoiztaileak ezpainei begira egon behar dira haien lana burutu bitartean. Hau, ordea, ezinezkoa da bideo-jokoan kasu gehien-gehienetan, konpainiek ez baitiete behar den materiala eskaintzen bikoizketa arduradunei. Zenbait kasutan, itzultzaileek jokoa probatu izan dute testuingurua ezagutzeko, baina, gaur egun, itzulpena egiten da jokoa garatzen den bitartean (Squallrukawa, 2017). Ezin eskaini, beraz, oraindik sortu ez den materialik. Horretaz gain, filmen bikoizketan gertatzen den moduan, non bikoizketarako jasotzen den materiala zentsuratuta iritsi ohi zaion itzultzaileari, baliteke joko-enpresek haien jokoen material edo informaziorik filtratzerik nahi ez izatea. Edozein kasutan, baita ezpainen mugimendu errealak daudenean ere, bideo-jokoan bikoizketek ez dute hori errespetatzen, orokorrean, erreferentziako irudirik ez dagoelako. Hala eta guztiz ere, hau aldatzen ari da azkenengo urteetan —ekoizpen handi eta famatuetan, bereziki— eta jokoaren irudiak ikusi ahal izatea arau bihurtzen ari da, historikoki salbuespena izan den arren (PlayStation España, 2017).
 2. Joko gehien-gehienetan, ezpainen sinkroniarik ez dago. Joko askok —hemen landuko den *Von Sottendorffen eldarnioak eta bere buru harratua* bezala— off ahotsak baino ez daukatenez, ez dago sinkroniaren beharrik. Beste kasu batzuetan, pertsonaien ahoak mugitzen ikusten diren arren, mugimenduak oso basikoak dira eta ez daukate inolako berezitasunik, marrazki bizidun sinpleagoetan bezala. Ahoa irekitzen eta ixten da

erritmo bati jarraituz, baina ez ditu bokalik ezta kontsonanterik benetan ahoskatzen.

- Sinkronia zinesikoa: Esan den bezala, bideo-joko bat bikoiztu behar duten aktoreek, gehien-gehienetan, ez daukate bikoiztu beharreko irudiak ikusterik —moda hau pixkanaka aldatzen badoa ere, zorionez—. Beraz, zaila da, ezinezkoa ez esatearren, sinkronia zinesiko perfekturik egotea. Irudiak ikustea posible ez den arren, askotan jatorrizko hizkuntzan dauden audio-klipak entzuteko aukera dago. Haiek oinarri gisa hartuz, bai bikoizketa-zuzendariak zein aktoreak jakin dezakete, gutxi gorabehera, zein den lortu beharreko intentzioa (Palomar, 2014). Mugimendu guztiak antzematea soinuaren bidez ezinezkoa den arren, erreferentzia gisa balio du aktoreak egoera hein bateraino ezagutu dezan. Arrazoi bakar honengatik, film bat bikoiztea baino askoz zailagoa izan da orain arte bideo-joko bat bikoiztea.
- Isokronia: Bikoizketa tradizionalak eta bideo-jokoen bikoizketak oso ezberdinak izan daitezke, baina isokronia bietan zaindu behar da guztiz, hori baita bikoizketa baten ilusioa —bikoizketa batean egiazkotasunaren ilusioa, alegia— mantentzeko elementurik garrantzitsuena. Hala ere, isokronia lortzeko modua asko aldatu daiteke produktiotik produkziara. Esan bezala, gaur egungo ekoizpen handietan, gero eta gehiago izaten dute aktoreek jokoak —eta ahoak— ikusteko aukera, baina ez da hori beti izan kasua. Produkzio batzuetan —zaharragoak direlako, txikiagoak direlako edo sortzaileek horrela erabaki dutelako—, isokronia ez da lortzen pertsonaiari ahotsa ipintzen ezpainak mugitzen dituen bitartean, baizik eta audio edo informazio soilari esker.

“La forma de trabajo, sí, [cambia,] porque no tienes una imagen de referencia: tienes, a lo mejor, un audio como referencia para, más o menos, ajustarte a él en tiempo y en énfasis. [...] Y a lo mejor no has tenido tampoco ninguna referencia. Puedes tener una referencia de audio, incluso ver la gráfica, y tratar de ajustarte a eso porque luego va a tener una boca, o directamente frases sueltas y luego las van colocando donde quieran. [...] Y también puedes no tener sonido, porque es una primera producción y nunca ha tenido doblaje; no tiene música ni nada, así que se hace el doblaje, se le pone la música y se termina. Hay muchas formas” (Palomar, 2014).

Hori guztiaz gain, askotan, bideo-jokoek ez daukate isokroniarik eta bikoizketa guztia gertatzen da off-ahotsean, ahoak ikusi barik, eta abar. Kasu horietan ere isokroniari ez zaio erreparatzen. Hau gertatzen da, beste kasu askotan

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

bezala, *Von Sottendorffen* eldarnioak eta bere buru karratua jokoan.

Bideo-jokoak bikoiztea, beraz, kasuz kasu aldatzen den lan bat da. Ez da filmek edo telesailek eskaintzen duten bezalako prozesu errepikakorra: itzuli, testua moldatu sinkronia lortzeko, bikoiztu. Batzuetan, bikoizketa-estudioak ez du itzultzen. Beste batzuetan, sinkroniarik ez dago. Eta, hainbatetan, sinkronia guztiak beharrezkoak direnean ere, hori benetan lortzeko materialik ez zaie bikoizketa-etxeei eskaintzen. Beraz, hitz bakar batean esateko, bikoizketa tradizionalagoekin alderatuta, bideo-jokoak bikoiztea prozesu **malgua** da, eta malgutasuna eskatzen die lan hori burutu behar duten guztiei.

4.2 BIDEO-JOKO BATEN AZPIDAZKETA

Bikoizketaz hitz egin eta gero, azpidazketa aztertzea beharrezkoa da. Azpidazketa izugarri garrantzitsua da bideo-jokoetan; beste ikus-entzunezkoetan baino gehiago, ziur aski. Baina, hasteko, ikus dezagun nola definitzen diren azpidazketak *Ikus-entzunezko Itzulpena* liburuan:

Agost-en arabera (1999, 17. orr.), azpidazketa esaten zaio film bat jatorrizko bertsioan ematen duten bitartean, pantailaren beheko aldean xede-hizkuntzan idatzitako tituluak txertatzeari. Pantailaren beheko aldean txertaturiko azpidatziek bateratsu agertu behar dute pantailan agertzen diren aktoreen berbaldiekin. Era berean, azpidatzen bitartez adierazi ohi dira pantailan ageri diren ikur, irudi eta pankarten testuak —bereziki esanguratsuak direnean narrazio zinematografikoaren barruan—, gutunak eta abestien letrak.

Lekuonak (1994, 280. orr.) adierazten duen bezala, «azpidazketak ez du pertsonaiek esaten dutena ordezkatzeko, ez eta errepikatu —“bikoiztu”— ere; laburbildu baino ez du egiten». Beraz, azpigituluak itzuli behar dituen itzultzaileak gainditu behar duen eragozpen nagusia aktoreek pantailan esaten duten guztia ahalik eta gehien laburbiltzea da. Izan ere, aktoreek normalean beti esaten dute azpigitulu batean sar daitezkeen baino hitz kopuru handiagoa (Barambones Zubiria & Zabalondo Loidi, 2006).

Berriz ere, aztertu ditzagun definizio hauek.

- Azpidazketa Agosten arabera: Zinema mutua zenean eta film batek dialogoak behar zituenean, eszena moztu, pantaila beltz bat jarri eta dialogoak idazten ziren horren gainean. Halaxe gertatzen da, besteak beste, *Bronenosets Potyomkin* pelikulan (*Potemkin korazatua*). Hala ere, horiek ez ziren azpigituluak. Benetako azpigituluak gaur egun ikusi daitezkeenak dira, non, definizioak dioen bezala, ahots bat entzuten dugun bitartean, dialogoan itzulpen, transkripzio edo laburpen bat irakurri dezakegun pantailaren azpialdean.

Gauza bera gertatzen da bideo-joko askorekin: ahotsak japonieraz, ingelesez, gaztelera edo beste hizkuntza batean entzuten ditugun bitartean, azpidatziek dialogoak itzuli edo, bikoizketaren eta azpidatziaren hizkuntza berdina bada, dialogoak transkribatzen dituzte. Lehenengo kasuan —beti gogoan izanda hemen gure hizkuntza gaztelera dela—, *The Last Story* (Andros RT, 2012), *Final Fantasy X* (MovieGames, 2014) edo *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (the1kaos, 2014) ditugu, joko horiek bikoiztu ez zirelako. Bigarren kasuan, *Assassin's Creed III* (Assassin's Creed Manía, 2013), *Beyond Good & Evil* (Kratosworld, 2017) edo *Broken Sword: La leyenda de los templarios* (KupooKupoo, 2011) ditugu, non azpidatziek testu gisa ematen duten bikoizketako ahotsak dioten gauza bera.

Zera da kontua: bideo-jokoetan, azpidatziak ipintzea bikoizketa dagoen hizkuntza berean oso-oso ohikoa dela, ulertzea asko errazten baitu: jokalaria bat ez da beti soinua entzuteko gai —kotsola eramangarri batean jokatzen ari delako kalean eta ez daukalako aurikularrik, adibidez— eta azpidatziak eskuragarri izateak bere esperientzia asko hobetzen du. Dena den, ia beti dago haiek itzaltzeko aukera norbaitek hori gustuko ez badu. Hala ere, edonork pentsa dezake hori ere egin daitekeela telebistarekin edo pelikulekin gaur egungo teknologiari esker. Baina ezberdintasun nabari eta garrantzitsu bat dago bien artean, hurrengo puntuan aztertuko duguna.

- Azpidazketa Lekuonaren arabera: Azpidazketa itzulpen mota bat da, bikoizketa bezala. Eta, autoreak dioten bezala, azpidatziek dialogoak esaten dutena laburbiltzen dute, irakurtzea entzutea baino zailagoa delako eta denbora gehiago behar delako hori ondo egiteko.

Ziur aski, gauza bera gertatzen da bideo-joko batean azpidatziak itzulpen gisa erabiltzen direnean dialogoak ulergarriak egiteko, kasuz kasu aldatzen den arren: izan ere, jokoan itzulpenek laburbilketa gutxiago egiten dituzte orokorrean. Honen zergatia hurrengo paragrafoan jorratuko dugu.

Telebista hizkuntza batean —gaztelera, esaterako— ikusten gaudela azpidatziak hizkuntza berean jartzen baditugu, zera nabaritutako dugu: dialogoak eta azpidatziek ez dute bat egiten. Azpidatziek dialogoak bertsio sinpleagoa ematen dute baita hizkuntza berean badaude ere. Hala eta guzti ere, hau ez da bideo-jokoetan *sekula* gertatzen. Aurreko puntuan emandako adibideei begira, ikusi dezakegu *Assassin's Creed III*-n, *Beyond*

Good & Evil-en eta *Broken Sword: La leyenda de los templarios*-en audioak eta testuak bat egiten dutela guztiz. Ez dago inolako ezberdintasunik; eta, egotekotan, akats puntual bat baino ez da. Testuak eta ahotsak informazio berbera ematen dute beti. Beste hitz batzuetan esanda, telebistan edo zineman ez bezala, ez da azpidatziarako gidoi bat eta bikoizketarako beste gidoi bat sortzen: gidoi berbera erabiltzen da bi kasuetan, onerako eta txarrerako. Azpidatziek bideo-jokoen munduan daukaten adierazgarritasun eta presentzia handiak azaltzen dute fenomeno hau: uneoro ikusi behar badituzu pantailan agertzen diren hitzak eta haien bikoizketa, izugarri frustragarria eta nahasgarria izan daiteke haiek sekula bat egiten ez badute. Pantailan letrak ikustekotan, haiek irakurtzera joko dugu instintiboki eta nahitaez: irakurtzen eta entzuten dutena berdina ez bada hizkuntza berean, lan zaila izango da biei arreta ipintzea eta jokalaria gogaitu egingo da.

Izan ere, jokatu bitartean, jokalaria jada elementu askori erreparatu behar die: jokoaren munduan agertzen diren pertsonaiei eta objektuei, elementu ez-diegetikoei —bizitza-barra, besteak beste—, erabiltzen ari den aginteari... Askotan, zaila da arreta ipintzea ahotsari bat-batean agertzen bada espero ez dugunean, gure atentzioa eskatzen duen beste estimulu bat delako. Estimulu hau barneratzea eta gure arreta bertan jartzea errazagoa izaten da audioa eta erreferentzia bisuala izanik, baina haien artean ezberdinak badira, bi estimulu berri izango dira, ez bakar bat, eta joko eskaintzen ari zaigun guztia barneratzea asko konplikatu da.

Beraz, Espainian ezagutzen ditugun azpidatziak baino gehiago, bideo-jokoetan agertzen direnak ingelesek eta amerikarrek nahiago duten *captions* deritzoten antzekoak: “Transcription or translation of the dialogue, sound effects, relevant musical cues, and other relevant audio information, suitable for when sound is unavailable or not clearly audible (e.g. because it is muted, drowned-out by ambient noise, or because the user is deaf). Overlaid on the video; labeled as appropriate for the hard-of-hearing” (World Wide Web Consortium (W3C), d.g.). Hau da, ingelesek eta amerikarrek **transkribatu** egiten dute audioa, ez hura laburbildu ulergarriagoa egiteko, eta soinuak ere sartzen dituzte haien barruan. Haien influentzia erraldoia egon liteke erabaki global honen atzetik ere. Hori esanda, ingelesez dauden jokoetan ez da arraroa *ad-libak* azpidatziatan ikustea, baina gazteleraz ez da egiten.

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

Bideo-jokoan azpidazketa beste medio batzuetan ikusten dena baino askoz literalagoa eta beharrezkoa da. Entzumen gutxiko pertsonen laguntzeko tresna da, baita itzulpen-tresna ere, baina hizkuntza ulertzen duten eta ondo entzun dezaketen pertsonentzat ere oso onuragarriak dira.

Bai ingelesezko ohituretatik zein itzulpen-prozesu garatugabe batetik etorri, egia da jokalariek azpidatzi literal hauetaz baliatzen direla jokoaren istorioan murgiltzeko eta hura ondo ulertzeko edozein egoeran daudela ere. Eta, azken finean, horixe izan da beti azpidatzen zeregina: istorioa ulergarriagoa egitea hartzailearentzat.

Hala ere, bideo-jokoan azpidatziak oraindik konpondu behar duten arazo larri bat azpidatzen itxura da. Telebistak eta zinemak eredu batzuk dauzkate, azpigitulu orok itxura berdintsua eta optimoa izan dezan:

“Azpigitulu bakoitzak ezin du bi lerro baino gehiago hartu eta lerro bakoitzak 28 eta 40 karaktere bitartean izan behar du. Badirudi, halere, 32tik 35era bitarteko karaktere kopurua dela gehien erabiltzen den neurria. Espainian azpidatzen luze-laburra aldatu egiten da erabiltzen den euskarriaren arabera: etxeko bideoak 40 karakteredun azpigituluak onartzen ditu; telebistak 32-35 karaktere nahiago ditu; zineman, berriz, 32 karaktere erabiltzen dira lerroko” (Barambones Zubiria & Zabalondo Loidi, 2006, 30. orr.).

Horrelako eredurik ez da existitzen bideo-jokoetan eta, beraz, sortzaile bakoitzak bere estilo propioa erabiltzen du, zenbait izugarri txarrak, irakurtzeko zailak edo itogarriak diren arren (Méndez, 2017, págs. 91-96). Eredu global baten sorkuntza proposatzen du Méndezek arazo hau konpontzeko.

Aurreko atalean, esan dugu bideo-jokoan itzulpenak eleberrienak balira bezala tratatzen direla. Aztertu dezagun honen zergatia.

Itus-entzunezko Itzulpena liburuak ez du gai hau jorratzen eta, beraz, hau azaltzeko, lan honetan itzuli eta bikoiztu dudana bideo-jokoan erabiliko dugu oinarri gisa: *Von Sottendorffen eldarnioak eta bere buru karratua*. Itzulpen horri buruz gehiago jakiteko, ikusi 6.5 atala.

Azpidazketarekin gertatzen den bezala, bideo-jokoan gidioak egiteko ez dago inolako adostasun edo kontsentsurik. Bideo-jokoak mota askotakoak izan daitezke eta, kasuz kasu, gidioa ezberdina izatea zentzuzkoa da. Edukiak hain ezberdinak direnez, gidioa bezalako dokumentazioa malgua izan behar da eta produktuari egokitu, eta ez alderantziz. Argudia daiteke filmak ere oso ezberdinak izan daitezkeela haien artean, baina haien izaera beti da berdina: pantaila batean agertuko den produktu bat, hartzaile pasibo batek ikusiko duena. Bideo-jokoek asko eskatzen dute diseinatzaileengandik eta

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

hartzaileengandik, eta bakoitza paregabea da. Eredu bat sortzeak, kasu espezifiko honetan, ez luke inolako zentzurik izango, bideo-joko bakoitzak bere istorioa modu berezi batean kontatzen duelako.

Zenbait kasutan, bereziki jokoa hizkuntza askotara itzuli behar denean, gidoiak Excel formatuan sortzen eta banatzen dira. Sortzailearen eta haren beharren arabera, lauki bakoitzak paragrafo bat, esaldi bat, bikoizketako *take* bat edo pantailan batera agertuko diren azpidatziak hartu ditzake, besteak beste. *Von Sottendorffen* kasuan, Excel fitxategiko lauki bakoitzak pertsonaia baten hitzaldi oso bat hartzen du.

Itzulpen-prozesua errazteko, itzulpena zutabeetan egiten da. Lehenengo zutabea erabili ohi da markatzeko bigarren zutabeetan dagoen testua nork esaten duen. Bigarren zutabe honetan jatorrizko hizkuntzako testuak datoz —kasu honetan, gazteleraz— eta itzulpenak hirugarren, laugarren eta hurrengo zutabeetan aurkitu daitezke —kasu honetan, ingelesez eta euskaraz—. Hona hemen adibide bat:

PERTSONAIA	ES	EN	EU
NARRATOR	¡Hola!	Hi!	Kaixo!

2. Taula: Itzulpen-taula. Iturria: Norberak egina.

Horrela, oso erraza da jakitea nola itzuli den gidoiaren zati espezifiko bakoitza, jatorrizko testua eta bere itzulpena ondo-ondoan baitaude. Sistema erraz eta eroso da denentzako.

Horrez gain, gidoiak beste informazio motak ere eskaintzen ditu. Programatzaileentzat egindako kodeak eta instrukzioak ere aurkitu daitezke, haiek jakin dezaten noiz agertu behar den testu edo audio bakoitza, zer bideorekin batera joan behar den eta abar. Informazio guzti hau ingelesez idatzi ohi da, programazioaren hizkuntza globala delako eta edonork ulertu behar lukeelako. Horregatik, pertsonaien izenak eta testu bakuna ez den guztia ingelesez ere idatzi ohi da.

4.3 TERMINOLOGIA BASIKOA

Bideo-jokoek terminologia oso berezia daukate, haiei buruz hitz egin ahal izateko ezagutu behar dena. Hala ere, beste hizkuntzetan erroak bota dituzten hitz asko oraindik ez dira modu zehatz batean euskaratu eta, euskaratu direnen artean ere, ez dago erabateko adostasunik. Adibidez, Euskaltzaindiak orain dela gutxi “bideo-joko” eta “bideo joko” grafiak onartu zituen arren —horiek eta horiek baino ez—, gai honi buruz hitz egiten dutenen artean, “bideojolas”, “bideojoko” eta bezalako grafiak ere aurkitu daitezke.

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

Beraz, lan honetan terminologia zabal bat euskaratzeak bi helburu nagusi ditu. Batetik, irakurleari hurrengo ataletan erabiliko diren zenbait termino azaldu, lan honen barruan uler ditzan. Bestetik, euskaraz falta den adostasun hori lortu, pertsona bakoitzak bere kabuz termino hauek itzuli ez ditzan. Horrela, guztiok termino berak erabiltzen ditugunean, euskaraz bideo-jokoei buruz hitz egitea askoz errazagoa izango da eta horrek mesede egingo dio sektore osoari.

4.3.1 BIDEO-JOKOETAKO GENERO OROKORRAK

Lehenengo taula honetan, parentesi arteko termino ugari ikusi ahalko ditugu. Generoen izenak, alde batetik, esaldien barruan aurkitu ditzakegu eta, bestetik, kategoria moduan erabilia. Gaztelaniaz, bi terminoak parekoak dira: generoak “Acción” izena hartzen du eta “es un juego de acción” esango genuke hari buruz hitz egitean.

Euskaraz ezberdina izango zela aurreikusiz, kasu ezberdinetan beharko ziren terminoak eta aldaketak taulan ere agertzen dira. Beraz, generoak, kategoria moduan erabiltzen denean, “Ekintza”, “Biziraupena” edo “Tiroak” izena hartuko du. Esaldi batean erabilia, “ekintza-jokoa da”, “biziraupen-jokoa da” edo “tiro-jokoa da” esango genuke.

Izena euskaraz	Definizioa	Izena gazteleraz	Izena ingelesez
Ekintza(-jokoa)	Erreflexuak, trebetasuna eta abiadura behar dituzten bideo-jokoak.	(Juego de) acción	Action (game)
Plataforma(-jokoa)	Jauzi egitea erronka bihurtzen duten jokoak. Haien bidez, plataforma txikietara heldu, etsaiak garatu eta abar lortzea dute helburu.	(Juego de) plataformas	Platform (game)
Borroka(-jokoa)	Biak baldintza berdinetan daudela, jokalaria beste pertsona baten edo makinaren kontra jartzen duten jokoak.	(Juego de) lucha	Fighting (game)
Tiro(-jokoa)(ak)	Gauzei, gehienbat	(Juego de)	Shooter (game)

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

/ Shooter	jokalariaren kontra datozen etsaiei, tiroka ibiltzea eskatzen dizkiguten jokoak.	disparos / Shooter	
Beat 'em up (jokoa)	Jokalariak etsaitaldean kontra jartzen dituzten jokoak tranpak eta objektuz jositako eszenatokietan zehar ibiltzen den bitartean.	Beat 'em up	Beat 'em up (game)
Isilpe(-jokoa)(a)	Leku batean isilpean sartzea edo etsaien begibistatik ihes egitea eskatzen dizkiguten jokoak.	(Juego de) sigilo	Stealth (game)
Biziraupen(-jokoa)(a)	Ingurunean ankerkerien kontra bizirik irautea erronka nagusia bihurtzen duten jokoak.	(Juego de) supervivencia	Survival (game)
Erritmo(-jokoa)(a)	Aurrera egiteko, erritmoa jarraitzea eskatzen diguten jokoak.	(Juego de) ritmo	Rhythm (game)
Ekintza-abentura (jokoa)	Abentura eta ekintza batzen dituzten jokoak, non etsaiak abileziaz garaitzea esploratzea bezain garrantzitsua den.	(Juego de) acción-aventura	Action-adventure (game)
Beldurrezko (jokoa)(a), Survival Horror	Beldurrezko jokoak. Orokorrean, jokalariak bizirik iraun behar du ingurune paranormal batean (mamuz, zonbiz eta abarrez	(Juego de) terror / Survival Horror	Horror / Survival Horror (game)

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

	betetakoa).		
Abentura(-jokoa)	Mundu ezezagun bat esploratzea helburu duten jokoak bertan aurkitu daitekeen arazo bat konpontzeko edo zerbait aurkitu ahal izateko.	(Juego de) aventuras	Adventure (game)
Ikusizko eleberria	Eleberriak bezalakoak diren jokoak, non irakurtzea gure denboraren %90a hartuko du. Zenbaitek jokalariai aukerak eskaintzen dizkiote noizean behin.	Novela visual	Visual novel
Abentura grafikoa	Misterio bat argitzea helburu izan ohi duten joko geldoak. Pertsonaiekin hitz eginez, objektuak aurkituz eta haiek argitasunez erabiliz baino ezin da aurrera egin.	Aventura gráfica	Graphic adventure
Film interaktiboa	Film baten itxura daukaten jokoak, non mamia pantailan ikusi daitekeen istorioa den. Jokalariak bakarrik ziurtatu behar du gauzak ondo ateratzen direla botoi konkretu bat momentu konkretu batean sakatuz.	Película interactiva	Interactive movie
Elkarrizketa-abentura	Testuz jositako abenturak, non	Aventura conversacional	Text adventure

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

	komandoak eta ekintzak gauzatzen diren haiek idatziz. Ikusizko eleberrietan eta film interaktiboetan ez bezala, ez da ezer gertatzen jokalaria ez badu ezer egiten.		
Rol(-jokoa)(a) / RPG	Pertsonaia baten edo talde baten azalean ipintzen gaituzten jokoak. Istorio konplexuak kontatzen dira, eta aurrera egiten da txandakako borrokak irabaziz, gure maila handituz eta ekipamendu hobetuz erabiliz.	(Juego de) rol / RPG	Role-playing game / RPG
Ekintza-rol (jokoa)(a) / Action RPG / A-RPG	Rol-jokoan antzekoak, baina borrokak denbora errealean gertatzen dira eta ez txandaka.	(Juego de) rol-acción / A-RPG	Action RPG / A-RPG
Lineako jokalaria anitzeko rol-joko masiboak / MMORPG	Linean jolasten diren jokoak ehunka edo milaka pertsonen artean. Rol-jokoan antzekoak, baina, orokorrean, askoz handiagoak eta ia amaigabeak.	(Juego de) rol multijugador masivo en línea / MMORPG	Massive Multiplayer Online Role-Playing Game / MMORPG
Rol taktiko (jokoa)(a) / Rol estrategiko (jokoa)(a) / TRPG / SRPG	Rol-jokoan antzekoak, baina estrategia elementu handi batekin. Gure pertsonaiak eszenatoki batetik	(Juego de) rol táctico / (Juego de) rol estratégico / TRPG / SRPG	Tactical RPG / Strategy RPG / TRPG / SRPG

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

	mugitu beharko ditugu eraso egiteko edo etsaien erasoetatik babesa hartzeko.		
Estrategia(-jokoa)	Etsaia baino azkarragoa izatea eskatzen diguten jokoak. Orokorrean, mapa oso bat esplora daiteke, eta gure helburua etsaiaren zibilizazioa akabatzea izan ohi da.	(Juego de) estrategia	Strategy (game)
Simulazio(-jokoa)(a)	Genero oso berezi eta zabala. Honen bidez, hainbat rol ezberdin hartzea nolakoa den imajina dezakegu: amazona izatea, hiri bat kudeatzea, familia bat izatea, hegazkin errealista bat gidatzea eta abar.	(Juego de) simulación	Simulation (game)
Kirol(-jokoa)(a/ak)	Futbolean, saskibaloian, tenisean edo beste edozein kiroletan aritzea ahalbidetzen dizkiguten jokoak. Orokorrean, ezaugarri bereziak gehitzen diote esperientziari: botere bereziak, kirolari profesionalen talde oso bat kudeatzeko aukera...	(Juego de) deportes	Sports (game)
Lasterketa(-	Lasterketetan	(Juego de)	Racing (game)

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

jokoa)	aritzeko jokoak. Orokorrean, autoen edo motoen lasterketak izaten dira, baina imajina daitekeen edozerekin lasterka egin daiteke: elurretako motorrak, koadrigak, korrika dabiltzaten pertsoneiak...	carreras	
Puzzle(- jokoa)(ak)	Puzzleak ebatzea edo froga txikiak gainditzea helburu duten jokoak. Orokorrean, puzzle guztiak elkartzen dituen istorio indartsu bat egon ohi da.	(Juego de) puzzles	Puzzle (game)
Arkade(-jokoa)	Ahalik eta puntuazio onena lortzea helburu duten jokoak. Askotan, amaierarik ere ez dute, eta jokoa bakarrik amaitzen da gure pertsonaia hiltzen denean.	(Juego) arcade	Arcade (game)
Joko serioak	Joko serioa berez aisialdirako garatu eta jolasten ez den jokoa da, hala nola xedetzat hezkuntza, trebakuntza, ebaluazioa eta marketina dutenak. "Serio" hitzarekin bideojokoen industriatik at	Juegos serios	Serious Games

	<p>egon ohi diren industriak izendatzeko erabiltzen da, hala nola defentsa, hezkuntza, ikerketa zientifikoa, larrialdien kudeaketa, hiri-planifikazioa eta urbanismoa, ingeniari-tza, politika... (Wikipedia, 2016)</p>		
--	---	--	--

3. Taula: Generoen taula. Iturria: Norberak egina¹.

4.3.2 BIDEO-JOKOEN AGINTEAK

Bigarren taula honetan, bideo-joko bat kontsumitzeko ezinbestekoak diren elementuak aztertuko ditugu: aginteak. Aginte mota asko eta asko daude, eta bakoitzak botoi eta ezaugarri bereziak dauzka. Taula honen helburua ez da ezaugarri espezifiko horiek euskaratzea, hori aginte bakoitzaren sortzaileak egin behar duelako. Hori baino gehiago, termino orokorrak euskaratzea da helburua, aginte mota gehienetan aurkitu daitezkeenak eta kontsola batetik bestera, orokorrean, aldatzen ez direnak.

Izena euskaraz	Definizioa	Izena gazteleraz	Izena ingelesez
Agintea	Jokoa kontrolatzeko gailua.	Mando	Controller / Gamepad / Joypad
Gurutzeta / Kontrol-gurutzea / D-pad	Geziak dituzten botoiak. Antzina, pertsonaia mugitzeko erabiltzen ziren, baina erabilpen berriak izan ohi dituzte gaur egun.	Cruceta / Cruz direccional / Pad direccional / D-pad	Directional pad / Digital pad / Control pad / D-pad

¹ Euskarazko izen guztiak autoreak itzultitakoak dira. Taula hau osatzeko orduan, ordea, Wikipediako pare bat orrialde erabili ziren erreferentzia gisa ziurtatzeko genero garrantzitsu guztiak bertan agertzen direla. Honako hauek dira erabilitako web orrialdeak:

https://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_de_videojuegos

https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_genre

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

Kontrol-palanka / Joystick / Stick analogikoa	360 gradutan mugitu daitekeen gailua. Aginte gehienek bi dituzte. Gehienbat, pertsonaia eta kamera mugitzeko erabiltzen dira. Botoi baten moduan sakatu daitezke gehien-gehienetan.	Palanca de control / Joystick / Stick analógico	Joystick / Analog stick
Alboko botoiak	Aginte batzuek dituzten botoiak. Agintearen goialdean agertzen dira, ertzetan, hatz erakusleekin sakatzeko. Aurrealdeko botoiekin batera sakatzeko eginda daude.	Botones laterales	Shoulder buttons
Aurrealdeko botoiak	Aginte baten aurrealdeko botoiak. Eskuinaldean egon ohi dira eta erpuruekin sakatzen dira. Orokorrean, lauzpabost aurkitu daitezke.	Botones frontales	Face buttons
Kolpekaria	Gradualki saka daitezkeen botoiak, agintearen atzealdean edo goialdean kokatuta kontrolaren arabera.	Gatillo	Trigger
Botoi irristagarria	Stick analogikoen antzera	Botón deslizante	Circle Pad

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

	<p>funtzionatu egiten dute, baina forma ezberdina daukate: palanka ez da alde batera edo bestera okertzen, ardatz baten inguruan horizontalean mugitu baizik. Gainera, ezin dira sakatu.</p>		
Ukipen-pantaila	Ukipena igartzen dituzten pantailak.	Pantalla táctil	Touch screen
Higidura-agintea	Higidura eta mugimendua igartzen dituzten aginteak.	Mando con sensor de movimientos	Motion controller
Arkade-agintea	Arkade-makinen antzeko kontrolagailuak gaur egungo ordenagailu eta kontsoletan erabiltzeko. Botoi gehiago eta kontrol-palanka estuagoak daukatenez, borroka-jokoetan aritzeko erabili ohi dira.	Mando arcade / Joystick arcade	Arcade controller / Arcade stick
Bolante-agintea / Bolantea	Bideo-jokoak kontrolatzeko bolante-itxurako agintea. Auto baten moduan kontrolatuz, lasterketa-jokoak errealistagoak egiten ditu.	Volante	Steering Wheel / Racing Wheel (Controller)

4. Taula: Aginteen taula. Iturria: Norberak egina.

4.3.3 BIDEO-JOEN TERMINOLOGIA OROKORRA

Bideo-joko bakoitza unibertso bat da, literalki. Bai *Super Mario* zein *FIFA* bideo-jokoak izanda ere, haien mekanikak, arauak eta ezaugarriak guztiz ezberdinak dira. Horrek esan nahi du bideo-joko bakoitzak elementu propio eta originalak izango dituela eta, beraz, guztiz ezinezkoa da bideo-joko batean inoiz agertu diren termino berezi guztiak euskaratzea.

Hala ere, errepikatzen diren zenbait ideia, termino eta elementu daude bideo-jokoetan. Ez dira joko guztietan agertzen, baina edonork ezagutzeko moduko bezain arruntak dira gaur egun. Sortzaileek badakite hori eta, beraz, haien jokoak ulergarriagoak egiteko, termino horiek berrerabiltzen dituzte. Beraz, bideo-jokoan terminoak euskaratzekotan, hauek izan beharko lirateke lehenengoetarikoak.

Izena euskaraz	Definizioa	Izena gazteleraz	Izena ingelesez
Mundu	Bideo-jokoak ataletan zatikatzeko modu oso zabaldu bat. Munduak tematikoak izan ohi dira.	Mundo	World
Maila	Bideo-jokoak ataletan zatikatzeko modu oso zabaldu bat. Mundu bat osatzen duten gunen txikiagoak dira.	Nivel / Pantalla	Level
Maila	Pertsonaia batek, jokalaria zein ordenagailuak kontrolatutakoa, daukan indarraren zenbakizko adierazpena.	Nivel	Level
Objektu / Item	Jokalariak jokoan zehar eskuratu edo	Objeto / Ítem	Item

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

	erabili dezakeen oro.		
Inbentario	Jokalariak aurkitzen dituen objektuak gordetzeko lekua. Hona jo behar du ere haiek ere erabiltzeko.	Inventario	Inventory
Ekipamendua	Pertsonaia batek soinean eraman dezakeen oro indartsuago bihurtzeko: armadurak, armak, osagarriak, itemak...	Equipo / Equipamiento	Equipment
Lehenengo pertsona	Kontrolatzen dugun pertsonaiaren begietatik joko ikusten dugunean. Pertsonaia ez da pantailan agertzen, bere besoak-edo izan ezik.	Primera persona	First Person
Hirugarren pertsona	Kontrolatzen dugun pertsonaia atzetik ikusten dugunean, ingurunearekin batera.	Tercera persona	Third Person
Bizitza-barra	Pertsonaia bati zenbat indar geratzen zaion adierazten duen barra bat: agortuz gero, pertsonaia hil egingo da. Pantailaren izkina batean	Barra de vida	Life Bar / Life Gauge

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

	egon ohi da.		
Magia-barra	Pertsonaia batek zenbat abilezia berezi erabili ditzakeen adierazten duen barra bat. Bizitza-barraren azpian aurkitu ohi daiteke.	Barra de magia	Magic Bar / Magic Gauge
Bizitza-puntuak / BP	Bizitza-barra osatzen duten puntuak. Gure pertsonaia min egiten dioten bakoitzean, puntuak desagertzen dira.	Puntos de vida / PV	Health Points / HP
Magia-puntuak / MP	Magia-barra osatzen duten puntuak. Abilezia berezi bat erabiltzen dugunean, puntuak kontsumitu egiten ditugu.	Puntos de magia / PM	Magic Points / MP
Bizitza (gehigarria)	Bizitzara bueltatzeko aukerak. Gure pertsonaia hiltzen badute bizitzarik ez zaionean geratzen, partida amaituko da.	Vida (extra)	(Extra) life / Continue
Menu nagusia	Bideo-jokoaren hasieran agertzen den pantaila. Hemendik, partida berri bat hasi, aldez aurretik gordetako bat kargatu edo	Menú principal	Main Menu

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

	ezarpenak aldatu ohi daitezke, besteak beste.		
Ezarpenak / Ezarpen-menua	Bideo-jokoaren ezaugarriak aldatzeko menua. Kontrolak pertsonalizatu, pantailaren bereizmena aldatu edo soinua doitu daiteke.	Configuración / Menú de opciones	Settings
Karga-pantaila	Jokoa kargatzen ari den bitartean agertzen den pantaila, jokalaria entretenitzeko edo. Minijokoak izaten dituzte batzuetan.	Pantalla de carga	Loading Screen
Eten-pantaila	Jokoa pausatzerakoan (agintearen “Start” edo “Options” botoia sakatuz) agertzen den menua. Jokoaren arabera, hemendik inbentarioa ikusi daiteke, jokoa gorde, ezarpen-menua ireki eta abar.	Pantalla de pausa	Pause Screen
Kontrol-puntu(a)	Jokalariaren aurrerapenak gordetzen dituen puntua. Jokalariaren pertsonaia hiltzen bada, hemen agertuko	Punto de control / Centro de control	Checkpoint

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

	da berriz bizitza gehigarriak baldin baditu.		
Minijoko / Jokotxo	Joko baten barruan agertzen diren joko txikiagoak, genero nagusiarekin harremanik ez daukatenak. Orokorrean, haiek jokatzek onuragarria izango da jokalariaentzat modu batean edo bestean.	Minijuego	Minigame
Adabakia / Eguneratzea	Software edo hardware baten sortzaileek egindako programa bat hura hobetzeko, funtzio berriak sartzeko edo akatsak konpontzeko. Orokorrean, ez da haiengatik ordaindu behar.	Parche / Actualización	Patch / Update
Indartzailea	Jokalariari onura bereziren bat ematen dion itema.	Potenciador	Power-up
Eszena zinematikoa	Jokoa eteten duen bideo-eszena, non jokalaria ezin duen bere pertsonaiaren ekintzak kontrolatu eta bere inguruan gertatzen dena baino ezin duen begiratu.	Cinematía	Cutscene
Gertaera Arina	Eszena	Quick Time Event	Quick Time

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

	<p>zinematikoaren antzekoa, jokalaria ezin baitu bere pertsonaiaren ekintzak zuzenean kontrolatu. Hala ere, momentu zehatz batean hari botoi bat sakatzea momentu zehatz batean eskatzen zaio bere pertsonaiak egin behar duen ekintza burutu ahal izateko. Hori ondo egin ezean, ekintzak kale egingo du.</p>	<p>/ Evento de tiempo rápido</p>	<p>Event (QTE)</p>
<p>Jolasgarritasuna</p>	<p>Bideo-joko bat jostagarria izateko, ondo kontrolatuta izan ahal izateko eta joko-mekanika interesgarriak izateko duen gaitasuna.</p>	<p>Jugabilidad</p>	<p>Playability</p>
<p>Partida</p>	<p>Hizkera arruntan, bideo-jokoetan aritzean ematen den denbora-tartea. Hizkera teknikoan, ordea, menu nagusian “Partida berria” hautatu eta gero gertatzen den guztiari dagokio; joko osoari, alegia.</p>	<p>Partida</p>	<p>Game</p>

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

Partidaren amaiera	Partida bukatzen denean agertzen den idatzia edo pantaila. Orokorrean, jokalaria hil egin eta bizitzarik gabe geratu delako gertatzen da.	Fin del juego	Game Over
---------------------------	---	----------------------	------------------

5. Taula: Bideo-jokoan terminologia orokorra. Iturria: Norberak egin.

5. ELKARRIZKETAK

Euskal bideo-jokoen mundua hobeto ezagutzeko asmoz, hainbat elkarrizketa egin ditut. Hemen agertzen diren elkarrizketatuak bideo-jokoen munduko profesional bikainak dira, euskal bideo-jokoei buruzko ikerketa lan handiak egin dituzten kazetariak eta euskal ikus-entzunezkoen alde proiektu ugari aurrera eramaten dituzten zaleak. Haiek dira sektore hau bizirik mantendu eta elikatu egiten dutenak eta, beraz, haien iritzia entzutea oso garrantzitsua iruditzen zitzaidan sektorea ezagutzeko, zer-nolako panoraman bizi garen jakiteko eta panorama horretan murgildu ahal izateko.

5.1 ASIER QUESADA

Asier Quesada: Delirium Studios konpainiako zuzendari nagusia eta kide sortzailea, eta AIASeko osakidea (Academy of Interactive Arts & Science).

Asier Quesada nire nagusia izan da 2017ko urritik 2018ko uztaile arte, Delirium Studiosen lan egiten nengoen bitartean. Harekin hitz egitea beti izan da plazer handia niretzat: hasieratik tratatu nau bere parekoa banintz bezala, Deliriumentzako beharrezkoa eta baliotsua banintz bezala, eta ez nagusi baten moduan. Oso ondo moldatu gara bertan lan egin dudana bitartean eta bere laguntza ordainezina izan da lan hau burutu ahal izateko, baita ni profesional izateko bidean laguntzeko ere.

Eskaini zidan elkarrizketan (E eranskinean aurkitu daitekena bere osotasunean), Quesadak Delirium Studios enpresari buruz hitz egin zidan gehienbat, haren zuzendaria izatearen ikuspuntutik.

Aliceren ibaiak jokoaren euskarazko bertsioari buruz hitz egin genuen, bere neskalagunak itzuli zuena. Euskarazko jokoen panoramari buruz hitz egin genuen ere: oraintxe bertan, panoramarik ez dago eta ez du uste bideragarria denik ikuspuntu ekonomiko batetik. Hala ere, euskara maite duen heinean, gustatuko litzaioke Deliriumek egiten eta egin dituen joko guztiak euskaratzea.

5.2 ARTURO MONEDERO

Arturo Monedero: Delirium Studios konpainiako joko-diseinatzailea, zuzendari artistikoa eta kide sortzailea, AEVIko presidenteordea (Asociación Española de Videojuegos) eta AIASeko osakidea (Academy of Interactive Arts & Science).

Arturo Monedero, Quesada bezala, nire nagusia izan zen Delirium Studios enpresan lan egin nuen bitartean. Monedero, ordea, nagusia ez ezik, nire mentorea ere izan zen hein batean, gu biok lan berean aritzen baiken: joko-diseinatzaileak eta gidoigileak ginen, hura momentu

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

horretan ezer diseinatzen edo idazten ez zegoen arren. Hura izan zen *Von Sottendorffen* dokumentazioa utzi zidana jokoak itzuli nezan.

Egin nion elkarrizketa (F eranskinean aurkitu daitekeena) Quesadari egin nionaren pare-parekoa da, haien bi ikuspuntuak nahi nituelako. Enpresa berean lan egin arren, zuzendariak eta zuzendari artistikoak oso modu desberdinean ikusten dute bideo-joko baten garapena. Euskarazko bideo-jokoen panorama begi ezberdinekin ere ikusiko zutelakoan nengoen.

Gaur egungo egoerari buruz hitz egin genuenean, Monederok esan zuen Eusko Jaurlaritzak askoz gehiago egin beharko lukeela euskarazko bideo-jokoak bultzatzeko honen inguruko industria bat sortu nahi bada. Hori lortzeko modu bakarra joko arrakastatsu bat sortzea da: joko handia eta mundu osoan erakargarria izan daitekeena. Bakarrik Euskal Herrian zentzua daukan edo ulertu daitekeen joko merkeak sortzea —harri-jasotzaileei edo aizkolariei buruzko bideo-jokoak, esaterako— ez da bidea, baina horrelako produktuak ekoiztu ditu Jaurlaritzak orain arte. Euskal kultura hedatu daiteke eta bideo-jokoetan sartu, baina erreferentzia txiki edo kuriositate gisa, ez gai zentral bezala.

5.3 JULEN ZABALLA

Julen Zaballa: Kazetaria eta *community manager*-a, Internet eta teknologia berrietan aditua, videojuegosvascos.com webgunearen sortzailea. Euskadiko bideo-jokoen garapenaren historiari buruzko ikerketa koordinatu zuen.

Julen Zaballa ezagutu nuen Jokoteknian, bertako hizlarietako bat izan baitzen, baina haren izena entzunda neukan hori baino lehen. Bere izena maiz agertzen da euskal bideo-jokoei buruz hitz egiten denean; bereziki, bere blog pertsonala haiei buruzkoa baita.

Plazer handia izan zen berarekin hitz egitea eta hari elkarrizketa egitea (G eranskinean aurkitu daitekeena). Laguntzeko prest egon zen hasiera-hasieratik eta, behin elkarrizketa eginda ere, nire galderei erantzuten jarraitu zuen.

Zaballak asko daki euskal bideo-jokoen munduari buruz: berari esker osatu ahal izan nuen lan honen bigarren atala, eta gaur egungo panorama zer-nolakoa den azaldu zidan. Entretanimenduzko bideo-jokoen industria oraindik garatu gabe dago Euskal Herrian, “friki” batzuentzako egindako produktuak direla pentsatzen baitu publiko orokorrak eta, horregatik, ez inbertitzaileek ezta gobernua ere ez du sektore hori bultzatzen.

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

Etorkizunean egoera ez dela aldatuko pentsatzen duen arren, Jokoteknia bezalako ekintzak garrantzitsuak direla dio. Euskaraz bideo-jokoak sortu ez arren, gure lehentasuna izan beharko litzateke euskal bideo-jokoen industria bultzatzea, hizkuntzaren kontuak, oraingoz, alde batera utziz.

5.4 JOSEBA “TAICHISAN” CORDÓN

Joseba “Taichisan” Cordon – Euskal-Encodings webgunearen administratzailea, Sentoku Jidai asoziazioaren presidentea eta bikoiztailea.

Beste elkarrizketatuak ez bezala, Joseba Cordónek ez dauka profesionalki harreman zuzena bideo-jokoen munduarekin. Hala ere, egin nion elkarrizketa (H eranskinean aurkitu daitekeena) beste elkarrizketek baino gehiago jorratu zuten gai oso garrantzitsu bat: Eusko Jaurlaritzaren influentziarena. Gainera, elkarrizketatu guztien artean, bera da euskara hobeto maneiatzen duena eta bere egunerokotasunean erabiltzen duen bakarra.

Cordon Euskal-Encodings webgunearen administratzailea eta sortzaileenetako bat da. Bere euskararekiko amodioa ez da bakarrik hitzezkoa: hark benetan lan egin du, musutruk, euskara hedatzeko eta euskarazko edukiak bildu eta salbatzeko Euskal-Encodingsen. Lan hori mundu osoko milaka pertsonak eskertu diote, baina, hala ere, EITBrekin izan dituen liskarrak aipatzen ditu hainbatetan. Izan ere, euskara bultzatu beharko lukeen hedabide nagusiak euskarazko edukiak biltzen dituen webgune bakarraren kontra hainbat aldiz egin du. Gainera, Eusko Jaurlaritzak berak esan du behin baino gehiagotan edukiak sortzea euskaraz ez duela ezertarako balio, inork ez baititu kontsumitzen.

Hori ikusita, Eusko Jaurlaritzaren apatiak euskarazko bideo-jokoekiko ez du Cordon ez du harritzen. Hala ere, pentsatzen du sortzaileek, indibiduo soilak diren heinean, ez daukatela haien kabuz ezer aldatzeko indarra. Euskarazko bideo-jokoen sektore bat sortzekotan, Eusko Jaurlaritzak bultzatutako ekimena izan beharko litzateke.

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

6. VON SOTTENDORFFEN ELDARNIOAK ETA BERE BURU KARRATUA

Atal honetan, Gradu Amaierako Lan honetarako aurrera eramandako proiektua aztertu, azaldu eta aurkeztuko da, baita erakutsi ere zer nolakoa den jatorrizko produktua.

6.1 ZER DA “VON SOTTENDORFFEN ELDARNIOAK ETA BERE BURU KARRATUA”?

Gradu Amaierako Lan hau, aurrerago ere esan dugunez, *Von Sottendorffen eldarnioak eta bere buru karratua* bideo-jokoari buruzko lana da.

Von Sottendorffen eldarnioak eta bere buru karratua —jatorriz, *Los delirios de Von Sottendorff y su mente cuadriculada*— Nintendo 3DS kontsolarako bideo-joko bat da, Delirium Studios enpresa bilbotarrak sortutakoa. 2015eko abenduaren 17an kaleratu zen arren, bideo-jokoaren garapena 2010. urtean hasi zen, gutxienez. Garapena hasi zenetik, *Von Sottendorffen eldarnioak eta bere buru karratuak* sari ugari jaso ditu, bai Espainian zein nazioartean:

- Gamelab 2016 – Kontsolako Tokiko Bideo-Joko Onena
- Gamelab 2016 – Soinu-Banda Onena
- Indie Burger Awards 2016 – Publikoaren Joko Onena
- Indiecade 2016 E3-ko Selekzioa
- Indiecade Europe 2016 Pariseko Selekzioa
- Fun&Serious 2015 – Tokiko Ekoizpen Onena
- Fun&Serious 2015 – Ideia Original Onena
- AzPlay 2015 – Euskal Joko Onena
- hóPlay 2010 – Ideia Original Onena (prototipoak jasota)
- hóPlay 2010 – Euskal Joko Onena (prototipoak jasota)

6.2 PERTSONAIAK

Hauek dira *Von Sottendorffen eldarnioak eta bere buru karratua* jokoan agertzen diren pertsonaiak. Baroia bera eta Erotasuna izan ezik, beste guztiak flashbacketan baino ez dira agertzen.

1. Von Sottendorff baroia: Istorio honetako protagonista da eta jokalaria kontrolatzen du. Bere buruaren barruan Erotasunak sortu duen alegiazko mundu batean harrapatuta dago eta horren zergatia

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

aurkitu nahi du. Baroiak ez du hitz egiten eta bere erreakzioak bakarrik ikusi daitezke argazki eta bideo-eszenetan.

2. Erotasuna: Baroiak bere buruan entzuten duen ahotsa da, jo duen eldarnioak sortutakoa. Erotasunak baroia babesten saiatzen da hura oroitzapen mingarrietatik aldentzeko, baina baroiak berea egiten du berdin-berdin Erotasunaren natura errukibera eta uzkurra dela eta.

3. Maximilian Von Sottendorff: Baroiaren aita. Gizon atsegina eta aita ona, baina oso pertsona abertzalea ere. Jostailu-lantegi baten jabea da.

4. Helga Von Sottendorff: Baroiaren ama. Baroia biziki maite du eta hura babestea bere lehentasuna da. Hau ere jostailu-lantegiaren jabea da.

5. Lorezaina: Von Sottendorffdarren etxeko lorezaina. Gizon ezatsegin eta oihularia. Baroia errespetuz tratatzen duen arren, errieta egin ohi dio eta lorategitik bota ere.

6. Alaba: Lorezainaren alaba. Lorezainarekin batera, Von Sottendorffdarren etxaldean bizi omen da. Baroia ezagutu zuen lorezainak elkarrekin jolas zezatela agindu zienean hura bakean uzteko, eta oso lagun onak egin ziren. Dirudienez, baroiak gustuko omen zuen.

7. Doktorea: Baroia tratatu zuen gizona, hura eldarnioak jo zuenean.

8. Heinrich von Traubenthal: Gobernuak jostailu-lantegira bidalitako militarra, armadako kapitaina. Abertzale peto-petoa eta burugabea. Kontu handirik ez du erakusten hitz egiterakoan.

6.3 SINOPSISIA

Von Sottendorffen eldarnioak eta bere buru karratua bideo-jokoan, jokalaria Von Sottendorff baroiaren istorioa ezagutzeko aukera dauka. Plataforma- eta puzzle-jokoa da: jokalariek abilezia eta burmuina batera erabili beharko dituzte aurrera egin ahal izateko.

Jokoa hasten den momentuan, baroia lotan dago bere erotasunak sortutako mundu xeble baten barruan, baroiaren oroimenetan oinarrituta. Erotasunak, dirudienez, baroia babesteko misioa du, eta hari lotan jarraitzeko aholkatzen dio esnatzear dagoen bakoitzean.

Hala ere, baroiaren rola hartuz, jokalaria baroia jaikitzen bultzatzen du. Erotasuna, harrituta egon arren, ez da hasieran baroiaren desioen kontra joaten, baina laster ikusten du baroia geldi egoteaz aspertu egin dela eta bere egoeraz gehiago jakin nahi duela.

Jokalariak baroiak bezainbeste daki uneoro, hark ere ez baitu gogoratzen zergatik dagoen eldarnioak jota edo zer-nolako bizitza zeraman lehen. Zerbait gertatu behar izan zen iraganean hura egoera horretan uzteko, biziki traumatikoa izan zen zerbait, baina baroia ez da jada ezer gogoratzeko gai. Erotasunak, baroia babesteko edo, baroiaren oroitzapenak blokeatzen ditu, behin sentitu zuen mina gogora ez dezan. Baina, hala eta guztiz ere, jokalaria —eta, beraz, baroia ere— oroitzapen horiek berreskuratzeko abentura batean sartzera ausartzen da.

Bere oroitzapen galduak berreskuratzeko, baroiak bere inguruabarrak esploratu beharko ditu; arma bakarra jostailuzko tronpeta bat du. Hala ere, bere buruaren barruan harrapatuta dago oraindik eta, hortaz, bere inguruabarrak bere etxe handiaren bertsio eldarniotsu eta nahasi bat dira, Erotasunak sortutakoa.

Etxea arriskuz beteta dago eta puzzle erraldoi bihurtu da, non gelak lauki bihurtu diren eta berrantolatu behar diren haietatik igaro ahal izateko. Beraz, baroiaren eta jokalariaren helburua laukiak mugitzea eta batetik bestera igarotzea izango da. Gainera, ikusi ditzakeen gela bakoitzaren barruan, ate berezi bat dago. Ate horrek gela horretan oinarritutako alegiazko mundu batera bidaltzen du, bost maila ezberdinetan zatikatuta.

Baroiak bere iraganari buruzko pistak bilatu beharko ditu zortzi mundu ezberdinetan zehar: bere etxean eta beste leku ezagunetan oinarrituta dauden munduak. Mundu horietako bakoitzak bost maila ditu. Aurrera egin ahala, baroiak bere oroitzapenak berreskuratuko ditu eta, azkenean, eldarnioak jo zuen momentura helduko da. Hori lortzen duenean, jakingo du zer gertatu zitzaien.

6.4 “VON SOTTENDORFFEN ELDARNIOAK ETA BERE BURU KARRATUA” HAUTATZEKO ARRAZOIAK

Euskaratzeko bideo-joko bat aukeratzeko orduan, hainbat gai kontuan izan behar dira:

1. Jatorrizko herrialdea

ETBk, bere sorreratik, atzerritik ekarritako telesailak eta pelikulak euskaratu eta bikoiztu ditu. Horri esker, 80ko eta 90eko hamarkadan jaiotako gazte eta hurrek bereganatu zuten ikus-entzunezko lan atzerritarrak euskaraz ikusteko ohitura, eta ez zaie arraro egiten Estatu Batuetako, Japoniako edo Erresuma Batuko filmak euskaraz ikustea, haiekin hazi direlako.

Hala ere, bideo-jokoaren sektorea euskaraz garatu gabe dago guztiz. Gutxiengo oso espezifikoko batek gustuko ditu zaleek euskaratutako bideo-joko atzerritarrak, baina, oraindik ere, euskaldunak ez diren

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

software-ak —bideo-jokoak barne— euskaraz ikusteak jendea ikaratu egiten du. Ez gaude oraindik ohituta medio horietan euskara ikustera, eta euskarako aukera ikusita ere, gaztelaniara jotzen dugu gehien-gehienetan gure ama-hizkuntza euskara ez bada. Julen Zaballaren hitzetan:

Zure ama hizkuntza euskara bada eta kontsumituko duzun produktua euskaraz badago, euskaraz kontsumituko duzu. Produktu hori euskaraz ez badago, beste hizkuntza batean dago eta euskara ama hizkuntza duten horiek hizkuntza hori kontrolatzen badute —adibidez, gaztelania edo ingelesa—, produktua jolastuko dute. “Euskaraz ez badago, ez dut jokatu”? Ez. “Euskaraz ez badago, jolastuko dut gaztelaniaz edo ingelesez, jolastu nahi dudalako”. Baina, euskaraz badago, ama hizkuntza dutenek euskaraz jolastuko dute: ez ingelesez, ez frantsesez, ez gaztelaniaz, barneratuta daukatelako erabilpena (ikusi G eranskina).

Horregatik, behar-beharrezkoa ez bada ere, euskaratuko dugun produktua Euskal Herrian sortua bada, publikoak joera edo kuriositatea izan dezake bertsio edo itzulpen horretara hurbiltzeko. *Von Sottendorffen* kasuan, Bilboko enpresa batek sortutako bideo-jokoa da, eta enpresa horrek ondo euskaratutako jokoak argitaratu ditu iraganean. Kasu honetan, normala da kontsumitzaileek aurreiritzi positiboa izatea euskarazko bertsioarenganako, Delirium Studios enpresak jada sinesgarritasuna daukalako.

2. Kaleratze-data

Kaleratze-data oso garrantzitsua da. Albisteekin gertatzen den bezala, produktua berri-berria ez bada —gure herrialdean, behintzat—, hori itzultzeak ez du inolako zentzurik. Jendeak jada gazteleraz jokatu duen bideo-jokoa ez du berriz erosiko soilik euskaraz dagoelako. Bideo-joko modernoan kasuan, *software*-a dohainik gaurkotu daiteke adabaki bat kaleratuz hizkuntza berriak sartzeko, baina hori ere ez da nahikoa izango jokoa berri-berria ez bada.

Von Sottendorff 2015eko abenduaren 17an kaleratu zen Nintendo 3DS kontsolan. Hala ere, jokoaren bertsio berrituak kaleratuko dira kontsola berrietan hurrengo hilabeteetan zehar. Gutxienez, Nintendo Switch, Steam eta PlayStation 4 plataformetara eraman nahi da jokoa, eta horrek erabiltzaile berri asko ekarriko ditu, eta baita ohiko erabiltzaileak berriz erakarri ere. Jokalari berri hauek euskara aurkitzen badute jokoaren hizkuntzen artean, hizkuntza hau hautatzera erakarriak sentitu ahal izango dira. Hau bereziki gertatuko da euskara argi eta garbi ikusi badaiteke hizkuntza erabilgarrien artean eta gaztelania baino lehen agertzen bada: izan ere, erabiltzaileek ez dute euskara bideo-joko batean aurkitzerik espero, eta gaztelaniarekin topo egiten badute euskara ikusi baino lehen, gaztelaniarekin geratuko dira birritan pentsatu gabe.

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

Gainera, bertsio berri hauei esker, lan honetarako egindako itzulpena argitaratuko da eta jokoak erosten duen edonork euskaraz gozatu ahal egingo du.

3. Egilea

Sortzaileak eragin handia dauka publikoarengan. Ezaguna baldin bada sektorean, publikoak baldin badaki euskalduna dela edo lehenago euskaratutako bideo-jokorik merkaturatu badu, jendeak beste begi batzuekin ikusiko du haren lana. Euskarazko bertsioa onartzeko prest egongo da.

Gaur egun, erabiltzaileen ehuneko nabarmen batek itzulpenei uko egin diela dirudi. Askotan, ingelesezko bertsioa erabiltzen dute gaztelaniazkoaren aurretik jatorrizkoa delakoan, baita hori argi eta garbi gezurra denean ere —bideo-joko japoniarrak, kasu—. Publikoaren sektore hau desengainatuta dago eta tokiko itzulpenei uko egin die, produktu, lan edo itzulpen atzerritarrak hobeagoak direlakoan.

Horrez gain, esan bezala, erabiltzaile gehien-gehienak ez daude euskaraz jokatzera ohituta. Hori bezain sinplea da. Haien bideo-jokoak ez dira sekula euskaraz eskuragarri egon eta, beraz, erosoago sentitzen dira gaztelera —edo beste edozein hizkuntza— erabiltzen medio honekin aritzen direnean. Ohitura hau apurtzeko, pisuzko arrazoiak beharko ditu erabiltzaile mota honek: esaterako, egilearekiko konfiantza, euskarazkoa jatorrizko bertsioa izatea, edo hedabideetan zabaldu izana jokoak euskalduna dela edo euskaraz joka daitekeela.

Gure kasuan, Delirium Studioseko joko-diseinatzailea, Arturo Monedero, Asociación Española del Videojuegoaren —AEViren— presidenteordea da; beraz, izen handia dauka sektore honen baitan. Hori gutxi ez dela, Delirium Studiosek euskaraz merkaturatu zuen bideo-joko bat 2013an: *Aliceren ibaiak*. Bideo-joko honek sari ugari jaso ditu —*Von Sottendorffek* baino gehiago— eta Nintendoren kontsola batean euskaraz estreinatutako lehenengo bideo-jokoa izan zen. Gauza bera esan daiteke Steam plataformari buruz: *Alice* izan zen bertara heldu zen lehenengo bideo-jokoa euskaraz. Idatzitako lehenengo testua gaztelera zegoen arren —gehienbat jokoaren testu gehiena *Vetusta Morla* musika-taldearen abestietatik atera zelako—, euskaldunek egindako euskarazko jokoak da. Beraz, inork baino sinesgarritasun gehiago dauka Delirium Studiosek bideo-jokoak euskaraz merkaturatzerakoan.

4. Testu-kopurua

Jada aipatu den bezala, ohiko erabiltzailea ez dago ohituta bideo-jokoak euskaraz topatzera. Beraz, gure publiko objektiboaren adina alde

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

batera utzita, komeni da umeei irakurtzen irakasteko prozesuari erreparatzea.

Ume batek irakurtzen ikasten duenean —edo, zuzenean, hizkuntza bat ikasten duenean—, edukia gutxika-gutxika ematen zaio. Umeentzako liburu sinpleak, testu gutxikoak, eleberri luze eta konplexuak baino hobeagoak izan ohi dira, ohitura hartzeko eta praktika lortzeko. Hizkuntzari begira bere osotasunean, elkarrizketa sinpleak, heziketara zuzendutako marrazki bizidunak eta abar erabiltzea komeni da hasieran, eta ez Filosofia klase bat edo jada aipatutako *Citizen Kane* pelikula, adibidez.

Logika hau erabili behar dugu gure erabiltzaile objektiboak euskaraz baldin badaki ere. Estatu Batuetako edozein herritar arrunt ez da gai izango fisikaz hitz egiteko bere hizkuntzan baldin eta ez baditu fisikako hiztegia eta fraseologia ezagutzen, fisikaria ez delako. Baina alemanieraz dakien estatubatuar fisikari batek ez du zertan fisikari buruz alemanieraz mintzatzeko gaitasuna izan, baldin eta ez badu espezialitateko terminologia alemanieraz ere menderatzen.

Beste modu batera esateko, hizkuntza eta gaia ezagutu behar dira, baina ezagutu behar dira *batera*. Bai euskara zein bideo-jokoak ezagututa ere, euskaraz dauden bideo-jokoetara ohitu arte, haiek uztartzea arrotza egingo zaigu. Beraz, haienganako lehenengo hurreratzea ezin da konplexuegia izan. Erabiltzailea gogaitzen badugu, euskarazko bertsiotik ihes egingo du eta hobeto ezagutzen duen hizkuntzara itzuliko da berehala: gure testuinguruan, gaztelera.

Horregatik, *Von Sottendorff* oso aukera egokia da zentzu honetan. Bideo-jokoak ez dauka testu askorik —2.000 hitz baino gehiago— eta daukan testua digeritzea errazten dituzten hainbat mekanismo erabiltzen ditu, hala nola azpтитuluen eta bikoizketaren uztardura eta tarte nabarmenak uztea testua daukaten atalen artean. Hainbat euskalki aurkitu daitezke *Von Sottendorffen* itzulpenean eta horrek talka egin dezake kontsumitzaile batzuen ezagutza faltarekin — euskara batua baino ez dakiten euskaldunak, adibidez—, ulermena zailtzen baitu hein batean. Hala ere, bideo-jokoak euskara erabiltzera bultzatzen du jokalaria eta euskararen eta bideo-jokoaren nahasketatik jaiotako hizkuntza berri horretara ohitzen laguntzen dio, baina ez du erabilpen hori lan astun batean bihurtzen. Ikasketa prozesu organiko eta atsegina izan daiteke.

5. Bikoizturik al dagoen

Bikoizketak garrantzi handia daukaten bi gai nagusi planteatzen dizkigu.

Ekoizpenaren aldetik, bikoizketa ez da merkea; bereziki bideo-jokoa hizkuntza ezberdinetan bikoizten baldin bada. Kasu okerrenetan, bideo-joko independente baten ekoizpen-kostuak bikoiztu ditzake bikoizketak hainbat herrialdeetako profesionalak, tresnak eta lokalak ordaindu behar direlako.

Hala ere, zineman edo telebistan gertatzen den bezala, bikoizketak lan bat publiko zabalago bati hurreratzeko tresna guztiz paregabea da. Demagun jokalaria alemaniar bat: nekez etorriko da bat gaztelerazko ahots batzuekin haien emanaldia guztiz bikaina izanda ere. Izan ere, gazteleraz erabiltzen ditugun eta funtzionatzen dituzten tonuak, emozioak, erritmoak eta abar ez dira alemanez modu berdinean ematen, eta, beraz, Alemaniako publikoak ez ditu emanaldi horiek hain gertu sentituko.

Gainera, aurreko atalean aipatu bezala, bikoizketak testu bat kontsumitzearen lan astuna ikaragarri arintzen du: entzutea beti izango da irakurtzea baino askoz errazagoa, eta gure publikoak, bideo-jokoei eta euskarak batera sortu duten hizkuntza berri horri ohituta ez dagoenak, asko eskertuko du. Haien ikasketa-prozesua erraztu, bizkortu eta arindu egingo du.

Von Sottendorff hainbat hizkuntzatarara itzuli da. Nintendoren webgunearen arabera, gazteleraz, ingelesez, alemanez, frantsesez, italieraz eta portugaleraz joka daiteke, baina, ziur aski, Asiako herrialdeetarako, japonieraz ere egongo da eskuragarri. Hala ere, zehaztu behar da bi hizkuntzatarara baino ez dela bikoiztu: ingelesez eta gazteleraz. Beste bertsioetan, azpidatziak baliatu dituzte.

6. Publiko objektiboa (*targeta*)

Ikus-entzunezko produktu bat estreinatu baino lehen —pelikulak, telebista saioak, bideo-jokoak—, produktu hori batzorde espezifiko batzuek berrikusten dute hari kalifikazio bat emateko. Honen helburua sinplea da: publiko gazte edo heldugabe bat eduki iraingarrietatik babestea, baita jendeari jakinaraztea ere zer-nolako edukia aurkituko duen lan konkretu batean.

Bideo-jokoei dagokienez, Europan PEGI arduratzen da horretaz. Bideo-joko bakoitzari adin-muga bat jarri ez ezik, oharrak jartzen dira bideo-jokoaren azalean indarkeria, drogak edo sexua erakusten baditu, besteak beste (20minutos.es, 2009).

Egia da publiko zabal batek lan odoltsuak gustuko dituela bai zineman zein bideo-jokoetan edo telebistan, eta bideo-jokoa horrelako edukiak izateak publiko mota hori erakarriko du; edo, hobeto esanda, bideo-jokoa horrelako edukiak ez izateak publiko mota hori uxatuko du. Hala ere, ez da hori izango kasu honetako publiko objektiboa.

Urteetan zehar, ETBk saio asko ekoiztu eta euskaratu ditu, baina arrakasta handia izan zuten bikoiztutako marrazki bizidunak 90eko hamarkadan eta XXI. mendearen lehenbiziko urteetan, ETBk marrazki bizidunak bikoizteari ia guztiz utzi zion arte ekoizpen propio eta helduagoa bultzatzeko. Euskaratutako marrazki bizidun hauek — *Doraemon*, *katu kosmikoa*; *Shin-chan*; *Dragoi bola* eta bere jarraipenak *Dragoi bola Z* eta *Dragoi bola GT*; *Muka Muka*; *Vicky Vikingoa* eta abar— belaunaldi oso bat markatu zuten eta, gaur egun ere, hogeitaz inguru eta gero, telesail horiekin hazi zirenek maitasunez gogoratzen dituzte eta, are eta garrantzitsuago, telesail horiek berriz ikusi behar izatekotan, euskaraz baino ez dituzte kontsumitu nahi gehienetan. Beste hitz batzuetan esanda, euskararekiko fidelizazioa sortu zuten.

Mota honetako saioak izan dira euskal publiko gazteak maite izan dituenak azkenengo hamarkadetan: saio zoroak, dibertigarriak eta, zenbait kasutan, fantastiko eta zentzugabeak, baina atzetik mezu edo istorio mamitsuak izaten zutenak. Izan ere, *Vicky vikingoaren* “buru azkar batek gihar indartsuek sekula lortuko ez dutena lortu dezake”, *Dragoi bolaren* “adiskidetasuna da indar-iturri handiena”, *Doraemon*, *katu kosmikoaren* “tranpek ez dute ezertarako balio”, eta abar. Horixe bera da *Von Sottendorffek* eskaintzen duena: zoro baten istorioa, dibertigarria eta umorez beteta, baina hunkigarria eta mezu baketsu argi batekin. PEGIk ere adin-tarte honi heltzea ahalbidetuko digu, 3 urte baino gehiago dituen edonork joka dezakeelako, haien ustez.

Hala, esan daiteke saio horiek gustuko izan zituzten gazteak mota honetako edukiei ohituta daudela jada. Ulergarria litzateke haiek *Doraemon* ikusi nahi ez izatea momentu honetan, baina *Von Sottendorffen* oinarri helduagoak eta istorio gogorrak gaur egungo eduki ohikoagoekin bat egiten du ere. Gerrari eta gaitz mentalei buruzko istorioa da, azken finean.

Beraz, gure publiko objektiboa bideo-jokoaren zaleak diren haurrak eta gazteak dira, eta oso sektore zabala da hori. Izan ere, datuek diote espainiarren %40 bideo-jokoetan aritzen direla maiz (RTVE.es, 2015), eta euskal publikoa estatukoaren bezalakoa da (ikusi E eta G eranskina). Gainera, EITBk azken urteotan egindako apustuarekin bat egiten du guztiz, gazteentzat egindako edukiak bultzatu dituztelako guztiz, zenbait hedabideren sorrerarekin —ETB3, *Gaztea Irratia*—, haiek ekoiztutako saioekin —*3Txulo*; *Go!azen*; *Gure kasa*; *Herri txiki, infernu handi* eta *Herri city*; *Irrikitown*; *Yoko eta lagunak*; *3zpa4* eta abar— baita bikoiztutako edukiekin ere —*Gumballen mundu harrigarria*; *Merli*; *Peabody* eta *Sherman*; *Katu Botadunaren abenturak*; *Croodarren egunsentia*; *Voltron*, *kondairetako defendatzailea* eta abar—. (Hiru3, d.g.) Azken hauetako gehienak Netflix-en saio originalak dira (Netflix Media Center, d.g.)

7. Plataforma

Gaur egun, plataforma bakoitza definitzen duena dira beste inorenak ez diren tituluak. Kontsolek titulu bereizgarri interesgarriak lortzen saiatzen dira buru-belarri; izan ere, kontsola bat hautatzerakoan, horiek izango dira faktore erabakigarrienak. Interesatzen zaigun joko bat hainbat plataformatan aurkitzerik badago, ez diogu balizko erabiltzaileari gure kontsola erosteko inolako interesik sortuko. Adibidez, erabiltzaile batek gaur egungo hiru kontsola berrien artean bat hautatu behar badu, bere buruari galdera bat planteatuko dio: zer nahiago dut, PlayStation 4-en *God of War*, *Shadow of the Colossus*, *Spider-Man* eta *Horizon: Zero Dawn*; Nintendo Switch-en *Super Mario Odyssey*, *Splatoon 2*, *Xenoblade Chronicles 2* eta *Travis Strikes Again: No More Heroes*; edo Xbox One-en *Halo 5: Guardians*, *Cuphead*, *Sunset Overdrive* eta *Sea of Thieves*?

Hala ere, konpainia txikiek hobe dute haien bideo-jokoak plataforma ezberdinetan merkaturatu: ekoizpena nahikotxo luzatu daiteke, baina publiko askoz zabalago bati helduko dira horrela. Bideo-joko independente bat oso gutxitan izango da garrantzitsua kontsolen arteko guda erabakitzerakoan. Beraz, posizionamenduan baino, publiko zabal bati heltzean jarri beharko da arreta.

Dena den, posizionamendua beharrezkoa bada—adibidez, kontsola batean gure jokia argitaratzeko baimenik edo ahalmenik ez badugu, edo gure jokia kontsola berezi baten edo batzuen kontrol-sistema behar badu ondo funtzionatzeko—, zuhur jokatu behar dugu eta benetako indarra daukan plataforma batean argitaratu. Zenbat eta erabiltzaile gehiago izan kontsolak, gero eta publiko handiago bati helduko gara.

Hasieran, *Von Sottendorff* Nintendo 3DS kontsolan argitaratu zen bakarrik. 2015ean, eta baita gaur egun ere, kontsola eramangarrien artean, Nintendo 3DS da gehien saldu duena. Bere lehiakide zuzenak, PlayStation Vitak, 15 milioi kontsola saldu zituen guztira 2017an; Nintendo 3DS-k, berriz, 68 milioi baino gehiago saldu zituen 2017ko irailean: egon daitekeen merkatu potentzial handienetarikoa bat da gaur egun. Hala ere, eksklusibitate hau laster amaituko da, aurretik aipatutako bertsio berriei esker. Gaur egungo hiru plataforma nagusietan argitaratzeko asmoak dauzka Delirium Studiosek eta horrekin publiko berri batengana hurreratuko du bideo-jokoa.

8. Jada euskaratuta dagoen ala ez

Jakina, jada euskaraz dagoen produktu bat ez ohi da berriz euskaratu behar. Lehenengo bertsioa edo itzulpena oso eskasa baldin bazen, badago arrazoiren bat hori egiteko, baina holako kasuak izugarri arraroak izango dira eta, egotekotan ere, dirua inbertitzea bigarren

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

itzulpen batean nekez izango da emankorra euskararen kasuan. Horrelakoak gertatu izan dira gazteleraz, hala ere, baina, kasu horretan, arrazoi gehiago daude bigarren itzulpen edo bikoizketa bat egiteko lehenengoa txarra baldin bazen.

Bideo-joko euskalduna izan arren, *Von Sottendorff* ez zen euskarara itzuli lehendabizi kaleratu zenean. Beraz, badago horretan lan egiterik.

6.5 ITZULPEN-PROZESUA: EUSKARAZKO TESTUA ATONTZEA

Von Sottendorffen eldarnioak eta bere buru karratua itzultzeko prozesua luzea eta zaila izan da. Behin eta berriz bueltatu behar izan nintzen testura akatsak konpontzeko, itzulpena hobetzeko, testuinguruari esker testua eta pertsonaiak osatzeko.

6.5.1 HIZKUNTZA TRATAMENDURAKO HAUTUAK

Beste ezer baino lehen, beharrezkoa da aipatzea itzulpen hau ez nuela nik bakarrik osatu. Itzulpena bera nirea den arren ehuneko ehunean, nire euskara perfektua izatetik urrun dagoenez, kanpoko laguntza eskatu nuen. Bereziki, Xabier Altzibar eta Beatriz Zabalondoren laguntza izan nuen. Altzibar nire irakasle ohia da, Euskal Filologian doktorea eta euskaltzain urgazlea 1996tik (Euskaltzaindia, d.g.). Zabalondo, nire tutorea izan ez ezik, 4.1 atalean jorratutako *Ikus-entzunezko Itzulpena* liburua idatzi zuen eta hainbat urte eman zituen ikus-entzunezkoak itzultzen, bikoizketarako testua adaptatzen eta euskara zuzentzaile lanetan. Bakoitzak lanari egindako ekarpena atalez atal ikusiko dugu.

Lehendabizi, izenburuari buruz hitz egin behar da. Jatorrizko izenburua *Los delirios de Von Sottendorff y su mente cuadriculada* da. Beste itzulpen batzuen arabera, jokoaren izena *The Delusions of Von Sottendorff and His Square Mind* edo *Les Délires de Von Sottendorff et de son Esprit Carré* da, besteak beste.

Elementu batzuk izenburu guztietan aurkitu daitezke: baroiaren izena, “delirio” eta “mente” hitzen itzulpena eta karratuei egindako erreferentzia —“cuadriculada”, “square”, “carré”—. Aztertuz gero, ordea, ikusiko dugu haien esanahia ez dela beti guztiz berdina.

“Mente cuadriculada” esapideak, RAE-ren arabera, “rígido, poco flexible, cerrado a nuevas ideas o costumbres” esan nahi du. Webgunek ematen duen adibidean, “Es una persona de mente cuadriculada” aurkitu dezakegu (RAE, d.g.).

“Square” hitzak, ingelesez, “a person who is conventional or conservative in taste or way of life” (bere bizitza-estiloan edo gustuetan konbentzionala edo kontserbadora den pertsona) esan nahi du

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

pertsona bati buruz hitz egiterakoan (Merriam-Webster, d.g.). “Square-minded”, ordea, ez da inon bere horretan aurkitzen.

“Carré” hitzak, frantsesez, “se dit d’une personne juste et droite dans ses convictions, et qui ne s’en détourne pas” (pertsona justua, aldatzen ez diren uste irmoekin) esan nahi du pertsona bati buruz hitz egiterakoan (Le Dictionnaire, d.g.). “Esprit carré” esamoldeari erreferentzia batzuk aurkitu daitezke, baina, aurreko kasuetan bezala, pertsona bat definitzeko adjektibo bat da gehienetan.

Karratuei egindako aipamen hau, ordea, ez da kasualitatez agertu itzulpen guzti hauetan. Izan ere, karratuak joko honen leitmotiv handi bat dira: baroiaren etxe osoa laukietan zatikatuta dago, haiek erabili behar dira aurrera egiteko eta baroiaren buruak ere karratu-forma dauka. (Ikusi C eta D eranskinak gehiago jakiteko).

“Buru karratua” esapidea aurkitu baino lehen, beste aukera batzuk izan nituen buruan. “Lauki-buru” itzulpen literala zen, baina ez zeukan inolako esanahirik formatik haratago, jada ikusi ditugun itzulpenetan gertatzen ez zen bezala. “Cuadrulado” hitzaren itzulpena bilatzen ari nintzenean, “zorrotz” hitzarekin topo egin nuen eta, hori dela eta, jokoaren hasierako izena *Von Sottendorffen eldarnioak eta bere buru zorrotza* izan zen. Karratuek erpin zorrotzak dituztenez, nolabaiteko zentzua aurkitu nion itzulpen honi eta logika hori aplikatu nuen itzuli beharreko testuan ere: lehenengo bertsioan, zuhaitzen adaburuak kimatu baino gehiago, baroiak *zorrotz* egiten baitzituen haiei lauki-forma emanaz. Nahiko arraroa dirudien arren, Altzibarrek bere oniritzia eman zidanez, aukera horrekin geratu nintzen.

Lanean aurrera egin ahala, ordea, Zabalondok ere itzulpen hau ikusi eta EHULKUn hari buruz galdetzea gomendatu zidan. Bertako langileek, ordea, gaiarekin askoz hobeto doan esamolde bat proposatu zuten: “buru itxi”, “buru gogor” eta “buru lauki-zurrun” ez ezik, “buru karratu” ere aipatu zuten, benetako esanahia daukana: “pertsonez mintzatuz, pentsakera zurruna duena eta aurrez finkaturiko arauen arabera aritzen dena” (Euskal Herriko Unibertsitatea, d.g.). Forma eta definizio hauek ez ziren inoiz agertu hiztegietan begiratu nuenean, ezta ere gaiari buruz hitz egin nuenean Altzibarrekin eta Zabalondorekin, baina izenbururako aukera paregabea zen.

Beraz, testuan zorrotzasunari eta zorrozteari agertzen ziren erreferentziak kendu eta jokoari izena aldatu nion.

Testuari dagokionez, hainbat gairi buruz hitz egin behar da. Hasteko, pertsonaiei emandako ezaugarri bereizgarriak jorratzea beharrezkoa litzateke, testua ulertzea askoz errazagoa izango baita hori jakin eta gero.

Nik ondo ezagutzen ez dudan arren, euskara oso hizkuntza berezia eta aberatsa da. Euskalkiei esker, hitz egiteko era ugari daude: guztiak ezberdinak eta guztiak zuzenak. Euskara batua estandarra izanda ere, euskalkiak ez erabiltzea pena handia izango litzateke, pertsonaiei bereizgarritasun-puntu oso interesgarriak ematen dizkielako eta hizkuntzak daukan aniztasuna erakusten eta goraiatzeko delako. Ideia hori buruan izan dut lehenengo mailan, "Euskararen Erabilerak Komunikazioan" klasean, Agurtzane Elorduik gai horri buruz hitz egin zuenetik. Horregatik, muturreraino eraman nahi izan ez badut ere, pertsonaia bakoitzari hitz egiteko modu propioa eman diot.

Nik euskara batua baino ez dut ikasi. Horregatik, Alzibarrekin batera pentsatzen ibili nintzen gai honi buruz, hura euskal filologoa baita. Buruan ideiak neuzkan, kontzeptuak-edo, baina laguntza handia beharko nuen haiek testuan ondo irudikatzeko. Hari esker, hizkuntzaren ikuspegitik, pertsonaiak honela ezaugarritu nituen:

- **Erotasuna:** Erotasuna baroiak bere buruan entzuten duen ahotsa da. Pertsona bera diren heinean, oso harreman estua daukate eta, beraz, hasiera-hasieratik Erotasuna hikaz egitea nahi nuen, konfiantza handia daukatenean arteko hizkera baita leku askotan. Zentzu gutxi daukan arren baroi bati hika egiteak, oso ezberdina da baroiak bere buruari hitz egiten ari bazaio.

Alzibarrek haratago joatea proposatu zidan. Izan ere, euskal literaturaren tradizioan, pertsonaia batek bakarrizketa bat egin edo bere buruarekin hitz egiterakoan, hitanoa erabili omen du. Joko osoan zehar, baroiaren buruak berarekin hitz egiten du eta, hortaz, hitanoa erabiltzea zentzu handia zeukan. Hitanoa ez nekienez, ikerketa askoz handiago bat gauzatu behar izan nuen. Nire kabuz aurkitutakoaz gain, Zabalondoren eta Alzibarren laguntza ere izan nuen. Horrekin guztiarekin, aurrera egin nuen.

- **Maximilian Von Sottendorff:** Baroiaren aita gizon jatorra da eta agerizkoa da azkarra eta buru-jantzia dela. Goi-mailako aristokrata izanik eta lantegi famatu baten nagusia, normala da pentsatzea ikasketak izango dituela eta mota askotako jendearekin hitz egin beharko duela, leku ezberdinetatik etorritakoak. Euskara batua "edonork ulertu dezakeen euskara" izateko sortu zen, edonorrekin hitz egiteko aukera ematen duena, eta goi-mailako ikastetxeetan erabiltzen dena da. Beraz, zentzuzkoa da aitak errespetuz hitz egitea modu jaso batean, boterezko posizio hori mantentzen duen bitartean: euskara batuan eta zuka hitz egiten jartzea erabaki nuen.
- **Lorzaina:** Lorezainari buruz dakigu pertsona apala dela, ikasketarik gabekoa eta nahiko zakarra. Horretan

pentsatzerakoan, hizkera herrikoia etortzen zitzaidan burura. Altzibarrekin partekatu nituen lorezainari buruz neuzkan ideiak, hitz egiteko modu berezi baten bila, eta berak bizkaiera zaindugabe bat proposatu zuen. Erdarakada ugari aurkitu daitezke bere hizketaldietan eta oies-ukitu bat ematen dio pertsonaiari. Hala ere, lorezainak errespetua zor die haren nagusiei —hau da, Von Sottendorffdarrei— eta, hortaz, berorika hitz egiten die.

- Doktorea: Aita bezala, goi-mailako ikasketak ditu eta adeitasunez hitz egin behar die mota eta leku guztietako gaixoei, haien azpitik dagoen irudia eman gabe. Beraz, hark ere euskara batua eta zuka egiten du. Hala ere, berorika erabiltzen du baroiarekin, goi-mailako aristokrata baita eta errespetua sor baitio.
- Heinrich von Traubenthal: Kapitainak arazoak eman zizkigun. Itzulpenean lan egiten hasi behar izan nuenean, ez neukan oraindik testuinguruari buruzko informaziorik. Pertsonaia “Captain” izena zeukanez jatorrizko dokumentuan, hori ikusterakoan, pentsatu nuen itsasontzi bateko kapitaina izango zela, edo itsas armadakoa. Altzibarri honi buruz hitz egin nionean, Lekeitioko edo Mundakako euskalkia proposatu zuen, kostaldeko eremuak direlako eta itsasgizon bati doakiolako hizkera mota hori.

Berorika erabiltzea ere zentzuzkoa zirudien; gehienbat, hari buruzko azken sekretua —teknikoki, baroiaren nagusia dela— gordetzeko eta sorpresa handiagoa sortzeko erabilgarria zelako.

Hala ere, jokoak jokatzeko aukera izan nuenean, ikusi nuen ez dela itsasoari inolako erreferentzia egiten ez jokoan ezta bikoizketan ere. Beraz, armadako kapitaina izango zela pentsatzea zentzuzkoagoa zen, eta Lekeitioko euskalkiak ez dauka jada inolako zentzurik. Euskara batuan uztea zen aukerarik logikoena.

- Irrati-esataria: Esataria ez da benetako pertsonaia, baroiaren bizitzan inolako garrantzirik ez daukan heinean. Hala ere, bere ahotsa jokoan gehien agertzen den artean dago —Erotasuna da esataria baino gehiago hitz egiten duen bakarra— eta hura ere zaindu behar dugu hein batean.

Irrati-esataria oso normala eta bakuna da. Hedabide batean lan egiten du albisteak ematen eta, hitz egiten duen moduari erreparatuta, jakin dezakegu herrialde osoari hitz egiten diola. Guztiek uler dezaten zer esaten ari den, eta albisteak ematen dituen heinean, euskara batuan egitea zen zentzuzkoena.

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

6.5.2 BIDEO-JOKOAREN FITXATEGIAREN ITZULPENEA

Behin hitz egiten duten pertsonaiak esploratuta eta haien ezaugarri pertsonalak azalduta, ikusi dezagun joko osatzen duen testuaren Excel fitxategia. Formatu horretan bertan ematen dira itzulpenak ere.

Aurretik esan bezala, bideo-jokoak sortzeko prozesu finkorik ez dago, eta gauza bera esan daiteke bideo-joko gidoi eta itzulpenei buruz. Hala ere, sortzaile bakoitzak bere modura egiten duen arren, Excel formatuak itzuli behar izango den joko baten gidoia sortzeko oso sistema eraginkorra eta erosoak dira. Itzulpen anitz bere baitan gordetzeko aukera ematen digute eta, are garrantzitsuagoa dena, programatzaileek Excel fitxategi hori erabili dezakete testua bideo-jokoan sartzeko zuzenean. Beraz, aztertu dezagun gure lan-tresna honen funtzionamendua.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1		NIVEL	FRASE	RECEITA	CHARACTER	ES	EN	EU		Comentar
2	INTRO									
3	LEVEL 0-0 - MENÚ									
4	0	1	Pulsa A para despertar al Barón Von Sottendorff.	EROTASUNA	Sueña tranquilo, barón. Cuanto más duermas, mejor.	Sweet dreams, Baron. The more you sleep, the better.	Egik amets lasai, baroi. Zenbat eta gehiago lo egin, hobe.	0_1		The baron sleep: Madness (the personified voice baron's insanity) show that he can
5	0	2		TEXTONLY	A - DESPERTAR	A - WAKE UP	A BOTOIA - ESNATU			With the previous
6	0	3	Si mueves el stick analógico correrás en la dirección	EROTASUNA	¡Auch! Espero que al menos no te dé por hacer tonterías, como correr alrededor de la mesa...	Ouch! I at least hope you're not going to do something silly like	Aii! Espero diat ez zaijala otuko tontakeriaren bat egitea, mahaiari bueltaka ibili edo...	0_3		Right after the baron wakes up.
7	0	4		TEXTONLY	STICK ANALÓGICO - CORRER EN LA DIRECCIÓN INDICADA	ANALOG STICK - RUN IN THE	BOTOI IRRISTAGARRIA - AGINDUTAKO NORABIDEAN KORRIKA EGIN			With the previous sentence (or right
8	0	5	¡Muy BIEN!	EROTASUNA	¡... o subite a ella!	Or climb on top of it!	...ezta mahai gainera igo ere!	0_5		Right after the baron runs around the table
9	0	6	Si pruebas a pulsar [B], verás	TEXTONLY	B - SALTAR	B - JUMP	B BOTOIA - JAUZI EGIN			With the previous sentence (or right
10	0	7	¡Vaya modales! ¿Supientes, ya tienes los	EROTASUNA	¡ese comportamiento no es digno de un barón!	that behavior is not fine!	Jokabide hori ez zagokiok baroi bati! Iria da, nanikoa izango aiar nire beste	0_7		Right after the baron
11	0	10	Creo que llaman a la	EROTASUNA	En fin, me conformo con que no saques a relucir el resto de tus excentricidades.	for you not showing	xelebrekeria guztiak mahaigaineratzen ez	0_10		Right after the previous sentence
12	0	11		EROTASUNA	¡Shhh! ¡No abras la puerta! ¡Solo puede traernos más problemas!	hey! Don't open the door! It can	Ixo! Ez ezak atea ireki! Arazo gehiago baino ez zizkiguk ekarriko!	0_11		Right after the door rings

1. Irudia: “VSE_Testua.xlsx” fitxategiaren irudia. Iturria: Norberak egin / Delirium Studios.

Fitxategia ireki bezain laster, 10 utabe ikusiko ditugu. Aztertu ditzagun banan-banan.

- (Izengabea): Lehenengo utabe hau jokoari buruzko informazio orokorra idazteko gordetzen da. Gehienbat, hemen aurkitu dezakegu zein mundu eta mailari dagokion horren ostean datorren testua.
- Nivel (maila): Kodeak sortzeko informazioa aurkitu daiteke hemen. Hemen idatzitako zenbakiak edo hitzek jokoaren maila eta egoera ezberdinei lotuta daude. Hau da, 0 zenbakiak tutoriala dela esan nahi du, 1-3 lehenengo munduko hirugarren mailan kokatuta dagoela esan nahi du, “Genéricos” joko osoan zehar

entzun daitezkeen esaldiak dira, eta zenbakiak eta hizkiak konbinatzen dituzten kodeek eszena zinematikoei dagokie.

3. Frase (esaldia): Maila bakar batean, hainbat dialogo edo testu aurkitu daitezke. Zutabe honetako informazioak zera esaten digu: maila konkretu bateko zenbatgarren esaldia den bakoitza. Normalean, ordena kronologikoan agertzen dira, baina, esaldi batzuk entzuteko jokalariai zerbait egin behar duenez, haren influentziak eta ekintzek ordena hau aldatu dezakete.

Zutabe honetako informazioa, aurreko zutabean agertzen zenarekin batera, programazio-kodeak sortzeko erabili ohi da. Aurrerago ikusiko dugu hau.

4. Receta original (jatorrizko errezeta): Jokoaren prototipoan idatzitako testua, gero aldatu zena. Erreferentzia gisa erabiltzen da testua berridazteko, nahitaez eman beharreko informazioa berbera baita. Aldatzen den gauza bakarra informazio hori nola ematen den da. Hala ere, Excel fitxategian ikusi daitekeen moduan, jatorrizko errezetan aipatzen ere ez ziren esaldiak daude azkenengo bertsioan, mundu osoak barne.

Zutabea ezkutatuta dago normalean: tolestu egin da ikusiezina bihurtu arte. Hala ere, zutabea zabaltzea erabaki dut ondo erakutsi ahal izateko mota honetako dokumentu batek zer-nolako informazioa gorde dezakeen.

5. Character (pertsonaia): Zutabe honekin, itzultzaileek lan egiteko beharko duten informazioa hasten da. Horixe da izenburua ingelesez idatzita egotearen arrazoia. Izenburuak dioen bezala, eta jada 4.2 atalean azaldu zen bezala, zutabe honek pertsonaia bati atxikitzen dio hurrengo zutabeetan agertzen diren dialogoak. Pertsonaia baten eskuinean agertzen diren esaldiak pertsonaia horrek esaten ditu.

Normalean, izen hauek ingelesez uzten dira produktuaren jatorrizko hizkuntza gaztelera izan arren (Madness, Doctor, Baron, Radio, Father, Gardener, Captain), baina, kasu honetan, zutabearen edukiak euskaratzea erabaki dut. Alde batetik, lan honetan haien euskarazko izenak erabili direlako eta, beraz, ulergarriagoa izango delako irakurlearentzat; bestetik, euskaratze-prozesuaren parte garrantzitsua zelako zenbait izen itzultzea eta haiek gidoian islatu nahi nituelako. Izan ere, izen gehienak ez dira testuan agertzen.

6. ES (Gaztelania): Jatorrizko testua, gaztelera idatzitakoa. Hau izan zen euskarazko bertsioa sortzeko oinarri gisa erabili nuena.

7. EN (Ingelesa): Ingeleseko itzulpena. Fitxategiko iruzkinak aztertuz (ez 10. Zutabea, baizik eta Excelek eskaintzen dituenak), hemen egindako zenbait aldaketa aurkitu daitezke. Jaso nuen fitxategian zetorrenez, bertan utzi dut erreferentzia gisa.
8. EU (Euskara): Nik egindako euskarapena.
9. File (Fitxategia): Bikoizketako fitxategiek izan behar duten izena, kodigo moduan emanda programatzaileek erreferentzia gisa izan dezaten. Bikoiztu behar ez diren lerroak koderik ez daukate².
10. Comentarios (Iruzkinak): Egoerari, bikoizketari edo testuinguruari buruzko informazioa ematen duten notak. Itzultzaileak kokatzen laguntzeko, programatzailearen lana errazteko edo bikoiztailearen lana zuzentzeko helburua daukate, besteak beste. Herrialde askotako itzultzaile eta langileek erabili beharko dituztenez, ingelesez mantentzen da.

Behin zutabeak ezagututa, haietako batzuei ez diegu erreparatuko gehiago. Lehenengo, bigarren, hirugarren, laugarren, zazpigarren eta bederatzigarren zutabeak ez daukate itzulpen-lanarekin zerikusirik eta, hortaz, ez ditugu aipatuko hemen. Hamargarren zutabeko iruzkinak testua ulergarria egin dezakete, baina ez dugu haietaz hitz egingo.

Orain, Excelaren barruan aurkitu daitezkeen zenbait berezitasun azalduko ditugu, gidoi tradizioaletan ez baita halakorik ikusten. Hasteko, pertsonaien zutabeen itzuli ez den izen edo hitz bakarrari erreparatuko diogu: TEXTONLY.

Izenak dioen bezala, TEXTONLY bezala markatutako esaldiak ez dira bikoiztu behar: horregatik, lerro horietan, File zutabeari dagokion laukitxoa hutsik dago. Esaldi hauek ez ditu inork esaten, jokoari buruzko informazioa baino ez dutelako ematen. Hala ere, mezu hauek, arrotzenak direnez, bideo-jokoei edo programazioari buruz ezer ez dakitenentzat, azaltzeko interesgarrienak dira.

Fitxategiaren bigarren esaldian, F5 laukitxoan agertzen dena, testu hau ikusi dezakegu: "A – DESPERTAR". "A" horrek Nintendo 3Dsko A botoia esan nahi du, sakatu behar dena baroia esnarazteko. Modu berean, F9-n aurkitu dezakegun "B – SALTAR" edo F21-n ikusi daitekeen

² Kasu honetan eskuz egin den arren, Exceleko formulen bidez osatu ohi da zutabe hau automatikoki sortu ahal izateko. Adibidez, lehenengo lerroko kodea "=CONCAT(B4;"_";C4)" formularekin automatikoki sortu dezakegu, non B4-k bigarren zutabeko maila kodeari egiten dion erreferentzia eta C4-k hirugarren zutabeko esaldi-zenbakiari egiten dion erreferentzia. Hori beherantz hedatuz gero, "=CONCAT(B5;"_";C5)", "=CONCAT(B6;"_";C6)" eta abar lortuko genituzke, fitxategi osoko kode guztiak segundo gutxi batzuetan sortuz.

Bideo-jokoak eta euskara: "Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada" euskaratzeko prozesua

"[L] – ALEJAR LA CÁMARA" ere Nintendo 3Dsko botoiei buruz ari dira. Geroago, beste botoiei egindako erreferentziak ere aurkituko ditugu.

Dena den, guzti hauei erreparatuz, zerbait nabarituko dugu. A eta B botoia bere horretan agertzen dira. L botoia kako zuzenen artean dago, eta beste botoi batzuk, Y bezala, parentesi artean daude. Sortzaileen akatsa baino ez zen izan, ordea. Hau argi ikusi daiteke merkaturatutako produktuan, non testu hauek aldatu ziren guztiek grafia bera izan zezaten: ziur aski, Nintendok berak eskatzen zien grafia. Parentesiak eta kako zuzenak kendu ziren eta "A" zioen lekuan "Botón A" idatzi zen. "Stick analógico" (F7) bezalako izenak ere Nintendok eskatzen dituenek ordezkatu zituzten; kasu honetan, "Botón deslizante". Horregatik, euskarazko bertsioan, ahal den heinean, ondo idatzi nahi izan dut formatua hasiera-hasieratik. Hala eta guztiz ere, zenbait botoi espezifikoren izenak Nintendok berak sortu beharko lituzke eta, beraz, behin-behinekoak dira.

Kontrolak azaldu ez ezik, TEXTONLY mezuek beste zenbait gauzen berri ematen dute: adibidez, jokalariak zenbat denbora daukan maila bat amaitzeko. Mezu hauek generikoak dira eta behin baino ez dira idatzi testuan, jokoan zehar hainbat aldiz ikusten diren arren. Hala ere, kasuz kasu aldatzen dira: izan ere, denbora-muga ez da beti berdina. Nola liteke hori?

Hau ulertzeko, mezu hauetan agertzen diren hitz berezi batzuei erreparatu behar diegu. Ikusi dezagun H69 laukitxoko testua: "MAILA HAU AMAITZEKO DENBORA: \$time". Mezu horretan, "\$time" deitutako hori ez da akatsa edo itzultzea ahaztu dudana zerbait, programazio-kode bat baino. Honen bidez, "\$time" dioen testu hori dinamikoa bihurtzen da eta kasuz kasu aldatzen da. Maila 2 minututan amaitu behar badugu, testua honako hau izango da: "MAILA HAU AMAITZEKO DENBORA: 2:00". \$time kodeak erreparatzen dio maila espezifiko horren informazioari eta testuan txertatzen du automatikoki. Gidoiaren idazleak ez ditu, beraz, denbora guzti horiek banan-banan idatzi behar. \$time, beraz, aldagai bat da.

Baina ez da hori horrelako kodeek daukaten erabilpen bakarra jokoan. Askoz lehenago, H16 laukitxoan, jokoan zehar behin baino agertzen ez den mezu bat aurkitu dezakegu: "\$memories OROITZAPEN BILDU DITUZU!". Behin baino agertuko ez den mezu batek zertarako behar du aldagai bat, horrek eskatzen duen programazio-lanarekin batera?

Hemen, aldagaia beharrezkoa da sortzaileak ez dakielako alde aurretik zenbat oroitzapen aurkituko dituen jokalariak (oroitzapenak zer diren jakiteko, ikusi C eranskina). Mezu hau agertzen da jokoaren lehenengo maila amaitzerakoan oroitzapenen bat aurkitu baldin badu

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

jokalariak. \$memories kodeari esker, testuan txertatu daiteke zenbat oroitzapen bildu dituen jokalaria eta, beraz, haren emaitzei erreferentzia zuzena egin.

Kode hauek bere horretan agertu behar dira testuan, ingelesez, eta ezin dira aldatu ezta itzuli ere egin. Hori egitekotan, ez lukete funtzionatuko edo, are okerrago, programatzaileak lan bera egin beharko luke birritan, bi kodeek gauza berdintsua egin dezaten.

Euskaratutako bertsioan jatorrizko bertsiotik aldentzen den beste atal bat baroiaren erreakzioak dira. Testuaren arabera, eszena zinematiko batzuetan, baroiak soinuren bat egiten du harrিতa-edo dagoelako. Jokoaren azken bertsioan, ordea, baroiak ez du inolako soinurik botatzen; ziur aski, dirua aurrezteko egin zen hori. Koderik ere ez daukate dialogo horiek. Hala ere, soinu hauek testuan agertzen dira eta, hortaz, euskarazko bertsioan ere eman ditut.

Gaztelaraz, bikoiztaile batek hitzik gabeko soinuren bat bota behar duenean (garrasia, doministikua...), “[gesto]” bezala adierazten da gidoian. Euskal bertsioan, ordea, “(AD LIB)” erabili dut horren ordez, hori baita estandarra euskarazko bikoizketetan, eta Barambonesek eta Zabalondok hobesten dutena (2006, 72. Orr.).

Excel-en egindako itzulpen osoa aurkitu daiteke “VSE_Testua.xlsx” fitxategian, GRAL honekin batera igo dena ADDIra. Horri buruz gehiago jakiteko, ikusi A eranskina.

6.6 BIKOIZKETA-PROZESUA: AHOTSA JARTZEA

Von Sottendorffen eldarnioak eta bere buru karratua bikoizteko prozesua, edozein bikoizketa prestatu behar denean bezala, itzulpenarekin hasi zen. Gidoiak, dialogoak ez ezik, itzuli beharreko elementu asko ditu barnean: pertsonaien izenak, deskripzioak, informazio-testua... Hala ere, testuaren %95 baino gehiago dialogoak ziren eta, beraz, bikoiztu behar ziren. Horregatik, dialogoko lerro bat itzuli eta gero, beti ziurtatu behar nuen ahoskatzeko zailegia ez zela izango. Printzipioz, ez neukan joko osoa bikoizteko intentziorik, baina Delirium Studioseko zuzendariak, Asier Quesadak, euskarazko bertsio oso bat sortzeko aukera planteatu zuen. Etorkizunean etorri zitekeenari begira, hobe zen lan hori tentuz egitea eta hasiera-hasieratik bikoizketarako prest dagoen testu bat sortzea.

Testua itzuli eta berrikusi eta gero, grabazioa prestatzeko ordua heldu zen. Bikoizketa tradizional batean, bikoiztaileek jatorrizko bertsioa ikusi eta entzuteko aukera daukate, hura imitatu ahal izateko eta testua aktoreen ezpainetan ondo kokatzeko. Bideo-jokoen bikoizketetan, ordea, aktoreek ez ohi dituzte errekurtsio berdinak izaten. Normalean, bideo-erreferentziarik ez daukate eta, kasurik

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

okerrenetan, ezta audio-erreferentziarik ere. Bikoiztaileek testu bat sartu behar dute ikusi ezin dituzten ezpainetan, entzun ezin dezaketen aktore kanpotar bat imitatuz eta ia-ia testuingururik gabe. Ez da bikoizketa bat aurrera eramateko bide onena, baina, hala eta guztiz ere, haien lana bikaina izatea espero da.

Bikoiztaileen baldintzak txarrak izan ohi diren arren, nik bi abantaila nagusi nituen. Alde batetik, sinkroniarik ez dago *Von Sottendorffen* esaldi guztiak offean ematen direlako: beraz, lasai ibili nintekeen zentzu horretan. Denborari eta esaldien luzerari begira, askatasuna izateak bikoiztaile baten lana asko errazten du.

Bestetik, askotan gertatzen ez den bezala, nik jatorrizko bertsoia bere osotasunean neukan eskuragarri: nik neuk itzuli nuen testua, *Delirium Studio*sek jatorrizko jokoak utzi zidan jokatu eta hari buruz idatzi nezan, eta, hori baino garrantzitsuagoa dena, bai gaztelerazko zein ingelesezko bikoizketak nahi adina aldiz entzuteko aukera izan nuen. Beraz, bikoiztu beharreko pertsonaia, Erotasuna, ondo-ondo ezagutzen nuen mikrofonoaren aurrean ipini nintzenerako eta banekien zer-nolako interpretazioa behar zuen. Hala ere, interpretazio hau nire kabuz sortu nuen, jada bikoiztutako ahotsi gehiegi erreparatu gabe. Jatorrizko bertsoiak baztertzeko arrazoia oso sinplea zen: ez nituen batere gustuko.

Ingelesezko bertsoia, Espainiatik kanpo edonork entzun dezakeena, gehiegi puztu zen. Aktore bakar batek bikoizten ditu pertsonaia guztiak eta azentua ipintzen die argi uzteko ingelesak ez direla, baina emaitza oso artifiziala da. Azentuek ingelesak eta amerikarrak txoratzen dituzte eta ahal duten guztietan ia arrazistak diren hitz egiteko moduak erabiltzen dituzte haien bikoizketetan. Hala ere, eta arrazismoaren kontua baztertuta ere, azentuekin gora eta behera ibiltzea ez da gazteleraz ez euskaraz ondo geratzen den zerbait. Alde horretatik ingelesezko bikoizketa erreferentzia gisa hartzea ez zen idea ona, beraz, eta interpretazioa ere nahiko pobrea zenez, bertso hau guztiz baztertzea zen aukerarik onena.

Gaztelerazko bertsoari dagokionez ere, aktore bakar batek bikoiztu zituen pertsonaia guztiak. Zorionez, ez zien azentu arrarorik ipini pertsonaiei, baina bere ahotsa moldatu zuen pertsonaiak haien artean ezberdinak izateko. Pertsonaia desberdinak egiteko lana gustatu zitzaidan, baina interpretazioa oso-oso eskasa zirudien. Gehienetan, bikoizketa honi begira, zaila da jakitea zer-nolako pertsonaia den Erotasuna: testua emozioz beteta dago, baina ahotsak ez ditu emozio horiek islatzen. Intonazio bitxiko ahotsa baino ez da, testuinguruari buruz ezer ez dakiena, ezta interpretatzen ere. Kontuan hartuta Arturo Monederok, jokoaren sortzaileak, zuzendu zuela bikoizketa, ez zegoen

horrelako zerbait gertatzeko inolako arrazoirik, baina emaitza txarra izan zen.

Beraz, bikoizketa hauetatik atera nuen informazio erabilgarri bakarra izan zen zer-nolako ahotsa daukan pertsonaia bakoitzak, eta pertsona bakar batek egin behar dituela ahots guztiak; ziur aski, baroiak dena bere buruaren barruan entzuten duelako. Imajina dezakegu ahots hori bere ahotsa dela, hain zuzen ere, pertsonaia bakoitzak bere *falsetto* propioa baldin badauka ere. Hala ere, nik neuk sortu beharko nuen Erotasunaren izaera hobeto islatzen zuen ahots bat.

Erotasuna baroia gidatzen eta babesten saiatzen da. Hark badaki baroiaren bizitza oso gaitza izan zela eta hura gogoratzeak min baino ez diola egingo. Horregatik, aginte-posizio batetik hitz egiten saiatzen da baroia gelditu ahal izateko, baina, hori baino gehiago, urduritasunez hitz egiten amaitzen du, tentuz eta beldurrez. Baroiak zenbat eta gehiago aurrera egin eta zenbat eta aholku gehiagori ez entzunarena egin, Erotasuna gero eta gehiago beldurtzen da. Azken finean, baroiak eta Erotasunak patu bat partekatzen dute, eta Erotasunak ere sufrituko du baroiari zerbait gertatzen bazaio. Erotasuna ez da sentimendurik gabeko ahots bat, ez da guztiaz paso egiten duen norbait eta ez da urruntasunetik guztia ikusten duen norbait. Erotasuna abenturaren parte aktibo bat da eta interpretazioak hori islatu behar du. Ez du hotsandiko ahots bat behar, ingelesezko bertsioan bezala: Erotasunak irakasle baten moduan hitz egiten dio baroiari, kezka pixka batekin, baina baroiak egiten duenak erasango ez balio bezala. Modu berean, ez da guztiz interpretaziorik gabeko ahots bat ere, gaztelerazko bertsioan bezala, non ahotsaren intonazioak eta esaten duenak ez duten bat egiten.

Doinua buruan baneukan ere, grabazio-gelan zehaztu ohi da guztiz zuzendariaren laguntzari esker; bereziki ni bezalako esperientzia gutxiko bikoiztaile baten kasuan. Kasu honetan, bikoizketa-zuzendaria eta grabazio-gelako teknikaria Iñaki Alonso izan zen, EHUko Ikus-entzunezko Komunikazioko irakaslea eta teknikari profesionala. Berak fakultateko Audiolab gela prestatu zuen niretzat eta bere laguntza eskaini zidan bikoizketa aurrera eramanez ahal izateko. Bere laguntzagatik izan ez balitz, bikoizketa egiteak askoz denbora gehiago hartuko zuen eta emaitza askoz okerragoa izango zen.

Teknikoki ondo gauzatuta egonda ere —grabaketa-gela egoki batean egonez, tresnak behar den bezala erabiliz, software-en erabilera ona eginez eta abar—, bikoizketaren puntu ahulenak nire euskararekin lotuta daudenak dira. Euskara ikasi nuenean eskolan, ahoskera ez z: guretzat, Z eta S berdin-berdinak ziren, eta TS, TZ eta TX gazteleraren CH-ren parekoak baino ez ziren. Urteak joan ahala, hein batean, haiek

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

bereizten ikasi dut, baina ez dut sekula ahoskera barneratu eta ez zait berez ateratzen. Hortaz, interpretazioa ondo egon ala ez, letra horien ahoskera ez da izan zitekeen bezain ona, eta badakit alde hori landu beharra daukadala etorkizunean.

Arlo teknikoan, Arturo Monederori galdetu nion eta esan zidan mikrofono holofoniko baten bidez egin zirela aurreko bikoizketak, eta .wav fitxategiak erabiltzen direla jokoan sartu ahal izateko ahotsak. Formatu egokian gorde genituen klipak, baina mikrofonoko holofonikoa alokatzea garestiegia zen proba honetarako. Inoiz Delirium Studiosek euskarazko bikoizketa bat egin nahi izatekotan, Monederok zuzendutakoa izan beharko da eta mikrofono egokia erabiliz. Ez dago bikoizketa berriz zuzentzeko prest eta ez du nahi berak gainbegiratuko ez duen bikoizketa bat; nahiz eta testuaren itzulpena berrikusi gabe onartu duen. Horregatik, ez naiz sartu nahi izan inora ez doan proiektu hain handi batean. Uste dut Gradu Amaierako Lan honen helburuetatik at dagoela hori.

Egindako bikoizketa aurkitu daiteke “Bikoizketa.zip” fitxategian, GRAL honekin batera igo dena ADDIra. Horri buruz gehiago jakiteko, ikusi B eranskina. Bertan, bikoizketa gauzatzeko erabili zen testua aurkitu daiteke ere.

7. ONDORIOAK

Gradu Amaierako Lan hau definitzea zaila da. Izan ere, existitzen ez den gai bat jorratu du hasieratik: euskarazko bideo-jokoak. Existitu, existitzen dira, baina ez dago euskarazko bideo-jokoen sektore bati buruz hitz egiterik. Sortu diren produktuek helburu hezigarriak dauzkate —*Hitzmix*, esaterako—, “euskaldunegiak” eta eskasegiak dira atzerrian zein Euskal Herrian arrakasta izateko —*Estropadak*—, edo sortzaile batzuek euskaratutako jokoak dira itzulpena merkea edo dohainik zelako —*Aliceren ibaiak*—.

Alde ekonomikotik, ez da inolaz ere bideragarria joko bat euskaratzea, bereziki testu asko daukanean. Eusko Jaurlaritzak ez du gaiari buruz ezer jakin nahi eta ematen dituen laguntzak eskasak dira, edo, okerrago dena, ez dira existitzen; bereziki euskarazko itzulpen eta bikoizketak hain garestiak direnean.

Erabiltzaileen aldetik, euskal jokalariai hobesten dituen jokoak atzerrian bakarrik sortu daitezkeenak dira: *FIFA*, *Call of Duty* edo *Fortnite* bezalakoak. Euskal Herriaren tamaina, fama txikiak eta gobernuak ematen dituen laguntza eskasak direla eta, ezinezkoa litzateke halako produktuak hemen sortzea. Hemen egiten ditugun bideo-jokoak atzerrian, bereziki Estatu Batuetan, saltzeko dira. Hori ikusita, hobe litzateke jokoak ez bakarrik ez euskaratzea, baizik eta zuzenean ingelesez egitea, gaztelania sartu gabe.

Euskarazko bideo-jokoen industria bat sortzeko aukera bakarra gure joko baten arrakasta izatean aurkitzen da: enpresa bat handitu egiten bada, beste enpresa mordoa sortuko dira haren inguruan eta sektore baten hasiera izan ahalko da, non euskarak, beharbada, lekua izan dezakeen.

Hala ere, hain bideragarritasun txarrarekin ere, argi dago hau bultzatu beharreko industria dela. Jokoteknien esan zen, elkarriketatut ditudan profesionalak eta zaleak diote, eta nik ere badiot. Horregatik, gutxika-gutxika, adreiluak pixkanaka kokatuz, prestatu gaitzke egun horretarako. Aukera hori heltzen denean, inoiz heltzen bada, egia bihurtu ahal izango dugu martxan dauden proiektu guzti horiei esker. Eta, horregatik, pozten nau lan hau burutu izanak.

GRAL honi esker, euskararen garrantzia zein den berriz aurkitu dut. Hizkuntza ondo menderatzen ez dudan arren, harekiko sentitzen dudan maitasuna piztu da. Askok ikasi dut industria honi buruz eta euskararen egoera orokorrari buruz. Ezagutzen ez nuen jendearekin egon naiz. Eta, are garrantzitsuago, esan dezaket nik ere zerbait egin dudala nire herrialdeko kultura bultzatzearen. Sentsazio paregabea da erabilgarria izan ala ez. Baina, zorionez, bada.

BIBLIOGRAFIA

- 20minutos.es. (2009.eko urriak 20). *El sistema de calificación por edades de los videojuegos cambia de imagen*. 20 minutos:
<https://www.20minutos.es/videojuegos/noticia/clasificacion-edades-videojuegos-545656/0/> helbidetik eskuratua
- Agost, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel.
- alexandra. (2016.eko abuztuak 26). *Early Arcade History 1971*. Bespoke Arcades:
<https://www.bespoke-arcades.co.uk/blog/early-arcade-history-1971> helbidetik eskuratua
- Andros RT. (2012.eko martxoak 14). *The Last Story [Español]- Ending*.
<https://www.youtube.com/watch?v=IXtV4FPxR1E> helbidetik eskuratua
- Assassin's Creed Manía. (2013.eko uztailak 29). *Assassin's Creed 3 - La Película completa en Español (Full Movie)*.
<https://www.youtube.com/watch?v=41K9LlIskr8> helbidetik eskuratua
- Barambones Zubiria, J., & Zabalondo Loidi, B. (2006). *Ikus-entzunezko Itzulpena*. Bilbo: Udako Euskal Unibertsitatea.
- Blogetan! (d.g.). *Blogetan! Blog izarren bila*. Blogetan!:
<http://www.azkuefundazioa.eus/azkue-fundazioa/gure-proiektuak/lehiaketeei-buruzko-informazioa/blogetan-euskal-blogariak-lehian-2/blogetan-euskal-blogariak-lehian> helbidetik eskuratua
- Copeland, J. (1998.eko uztailak 20). *Artificial intelligence*. Encyclopædia Britannica: <https://www.britannica.com/technology/artificial-intelligence> helbidetik eskuratua
- Crawford, C. (2016.eko maiatzak 19). *The Atari Years*. Erasmatazz:
<http://www.erasmatazz.com/library/the-journal-of-computer/jcgd-volume-5/the-atari-years.html> helbidetik eskuratua
- Encyclopedia Gamia. (2018). *Third generation of video game hardware*. Encyclopedia Gamia:
http://gaming.wikia.com/wiki/Third_generation_of_video_game_hardware helbidetik eskuratua
- Equipo Micromanía. (1992.eko irailak). *Crónica de un programa anunciado: Risky Woods*. *Micromanía*(52), 8.
- Etxeberria, I. Z. (2017.eko urtarrilak 27). Urtzi Odriozola: "Mundu birtualean ere txoko bat merezi dugu euskaldunok".
<https://www.argia.eus/albistea/urtzi-odriozola-mundu-birtualean-ere-txoko-bat-merezi-dugu-euskaldunok> helbidetik eskuratua
- Euskal Herriko Unibertsitatea. (d.g.). *Egungo Euskararen Hiztegia: karratu*. Euskal Herriko Unibertsitatea:
<http://www.ehu.eus/eeh/cgi/bila?z=karratu> helbidetik eskuratua
- Euskaltzaindia. (d.g.). *Euskaltzain urgazleak: Xabier Alzibar Aretxabaleta*. Euskaltzaindia:
http://www.euskaltzaindia.eus/index.php?option=com_content&view=article&id=4695&Itemid=405&lang=eu helbidetik eskuratua
- Euskaltzaindiaren Hiztegia: bideo-joko*. (2018). Eskuratze-eguna: 2018.eko uztailak 13. Iturria: Euskaltzaindia:
http://www.euskaltzaindia.eus/index.php?sarrera=bideo-joko&option=com_hiztegiabilatu&view=frontpage&Itemid=410&lang=eu&Iturria=Hiztegi+batua&bila=bai

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

- Facultat d'Informàtica de Barcelona. (2008). *Historia de los videojuegos*. Retro Informàtica: <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html> helbidetik eskuratua
- Harold Lp. (2016.eko abenduak 11). *Let's Play The Delusions of Von Sottendorff*. YouTube: <https://www.youtube.com/playlist?v=Ed9cHpmCkKM&list=PLV5wTNKiFI6odhuaROZn5OQJiimV02n9g> helbidetik eskuratua
- Hiru3. (d.g.). EITB: <https://www.eitb.eus/eu/hiru3/marrazki-bizidunak/> helbidetik eskuratua
- Jokoteknia. (2018). *Honi buruz*. Jokoteknia: <https://jokoteknia.eus/honi-buruz/> helbidetik eskuratua
- Kratosworld. (2017.eko uztailak 16). *Beyond Good & Evil - Pelicula Completa en Español - PC Ultra [1080p 60fps]*. https://www.youtube.com/watch?v=tB8p_zFnPzg helbidetik eskuratua
- KupooKupoo. (2011.eko ekainak 11). *Videoguía Broken Sword: La Leyenda de los Templarios - Parte 1*. <https://www.youtube.com/watch?v=BOJzZUbtvs> helbidetik eskuratua
- Le Dictionnaire. (d.g.). *carré. Le Dictionnaire*: <http://www.le-dictionnaire.com/definition.php?mot=carr%C3%A9> helbidetik eskuratua
- Lecuona, L. (1994). Entre el doblaje y la subtitulación: la interpretación simultánea en el cine. *Transvases culturales: literatura, cine y traducción*, 279-285. <https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/10031/Lecuona.%20L..PDF?sequence=1&isAllowed=y> helbidetik eskuratua
- Méndez, R. (2017). Subtítulos y videojuegos: en busca de una norma que mejore la experiencia del usuario. *Quaderns de cine*(12), 87-103.
- Meristation. (2017.eko uztailak 4). *Regreso al Pasado: Magnavox Odyssey*. Meristation: https://as.com/meristation/2016/05/14/reportajes/1463205600_155427.html helbidetik eskuratua
- Merriam-Webster. (d.g.). *square*. Merriam-Webster: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/square> helbidetik eskuratua
- MovieGames. (2014.eko apirilak 10). *FINAL FANTASY X HD Pelicula Completa Full Movie*. <https://www.youtube.com/watch?v=rSSolnKhmT0> helbidetik eskuratua
- Netflix Media Center. (d.g.). Netflix: <https://media.netflix.com/en/only-on-netflix#/all?page=1> helbidetik eskuratua
- NintendoLand. (d.g.). *The Famicom rules the world! NintendoLand*: <https://web.archive.org/web/20100101161115/http://nintendoland.com/history/hist3.htm> helbidetik eskuratua
- Palomar, A. (2014.eko apirilak 15). *Antón Palomar: El invisible mundo del doblaje*. (G. Fiallegas, Elkarrizketatzailea) <http://soul-swallow.blogspot.com/2014/04/anton-palomar-doblaje-entrevista.html> helbidetik eskuratua
- PlayStation España. (2017.eko otsailak 3). *Así se dobló Horizon: Zero Dawn - Con Michelle Jenner y Dafne Fernandez*. https://www.youtube.com/watch?v=cYSh_cdWfy0 helbidetik eskuratua
- RAE. (d.g.). *cuadrulado, da*. RAE: <http://dle.rae.es/?id=BPcvXtY> helbidetik eskuratua
- Rahming, A. (2017.eko azaroak 20). *When Will the 9th Generation of Consoles Begin?* PlayStation Enthusiast:

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

- <https://playstationenthusiast.com/2017/11/20/will-9th-generation-consoles-begin/> helbidetik eskuratua
- Retrolaser. (2015.eko urriak 28). *1992 El fin de la edad de oro del videojuego español*. Retrolaser: <http://retrolaser.es/1992-el-fin-de-la-edad-de-oro-del-videojuego-espanol/> helbidetik eskuratua
- RTVE.es. (2015.eko irailak 29). *Un 40% de la población española juega habitualmente a videojuegos*. RTVE: <http://www.rtve.es/noticias/20150929/14-millones-espanoles-juegan-habitualmente-videojuegos-40-poblacion/1228941.shtml> helbidetik eskuratua
- Simmons, M. (1975.eko urriak 9). Bertie the Brain programmer heads science council. *Ottawa Citizen*, or. 17. <https://news.google.com/newspapers?id=rKYyAAAIBAJ&sjid=pe0FAAAAIBAJ&pg=916,3790974&dq=josef-kates&hl=en> helbidetik eskuratua
- Smith, A. (2014.eko urtarrilak 22). *The Priesthood at Play: Computer Games in the 1950s*. They Create Worlds: <https://videogamehistorian.wordpress.com/2014/01/22/the-priesthood-at-play-computer-games-in-the-1950s/> helbidetik eskuratua
- Squallrukawa. (2017.eko irailak 20). *Entrevistamos a Carme Mangiron traductora de los Final Fantasy VIII-XII*. La Capital Olvidada: <http://www.lacapitalolvidada.com/blog/2017/09/20/entrevistamos-carme-mangiron-traductora-de-los-final-fantasy-viii-xii/> helbidetik eskuratua
- the1kaos. (2014.eko urtarrilak 18). MGS 3 Snake Eater Pelicula Completa Full Movie. <https://www.youtube.com/watch?v=HBwscE94lvU> helbidetik eskuratua
- UBIK. (d.g.). *Minimap: Euskal bideojokoen mapa*. Tabakalera: <https://www.tabakalera.eu/eu/sorkuntza-liburutegia/proiektuak/minimap-euskal-bideojokoen-mapa> helbidetik eskuratua
- Wikipedia. (2016.eko abenduak 23). *Joko serio*. Wikipedia: https://eu.wikipedia.org/wiki/Joko_serio helbidetik eskuratua
- Wikipedia. (2017.eko urriak 19). *Game Erauntsia*. Wikipedia: https://eu.wikipedia.org/wiki/Game_Erauntsia helbidetik eskuratua
- World Wide Web Consortium (W3C). (d.g.). *4.8 Embedded content*. <https://web.archive.org/web/20130516000628/http://www.w3.org:80/TR/html5/embedded-content-0.html> helbidetik eskuratua

ERANSKINAK

A. VON SOTTENDORFFEN ELDARNIOAK ETA BERE BURU KARRATUA: ITZULPENA

GRAL honetan hainbat aldiz aipatu den bezala, bideo-jokoentzat egiten diren gidoiak ez dira zinemarako edo telebistarako egiten diren gidoiak bezalakoak. Bideo-joko bat hainbat hizkuntzataraz itzuli behar da normalean, eta jokoak berak eman ohi dio jokalaria nahi duen hizkuntzan jokatzeko aukera. Horregatik, eta itzulpen-prozesua errazteko asmoz, Excel fitxategietan idazten dira gidoiak, oso erraza baita itzultzaileentzat haiekin lan egitea. Gainera, itzulpen guztiak leku bakar batean jasotzeko modu komenigarria ere izaten da ere.

Von Sottendorffen eldarnioak eta bere buru karratua jokoaren Excel fitxategian aurkitu daitekeen informazioa —jatorrizko testua, euskarara egindako itzulpena, ingelesezko testua, kodeak eta abar— dokumentu honetan txertatu nahi nuen, baina ezinezkoa izan zait. Zutabe gehiegi ditu fitxategi horrek eta, informazioa hemen txertatuta ere, oso txarto ikusten da eta ezinezkoa litzateke hura ondo irakurtzea eta egindako lana ikustea. Beraz, Excel fitxategia hemen ez txertatzea erabiki dut eta aparte igo dut ADDIra.

Fitxategia aurkitu daiteke “VSE_Testua.xlsx” izenarekin.

B. VON SOTTENDORFFEN ELDARNIOAK ETA BERE BURU KARRATUA: BIKOIZKETA-PROZESUAN ERABILITAKO TESTUA

GRAL hau eta *Von Sottendorffen eldarnioak eta bere buru karratua* jokoaren gidoia ez ezik, hirugarren fitxategi bat aurkitu daiteke ADDIn: “Bikoizketa.zip” deitutakoa, hain zuzen ere. Hura deskonprimituz, jokoarentzat egindako bikoizketa aurkitu daiteke. Bertan aurkitu daitezkeen soinu-fitxategien artean, “1b_1alt.wav” aipatu behar da. Fitxategi hori Iñaki Alonso irakasleak grabatu zuen, lerro hori Von Sottendorff baroiaren aitari —Maximilian Von Sottendorffi— dagokiolarako eta ez Erotasunari, beste lerro guztiak bezala. Jatorrizko bertsioan, pertsona bakar batek bikoiztu zituen pertsonaia guztiak, baina bere ahotsa alternatiba gisa izatea ideia ona zela pentsatu genuen grabaketa gelan geundela. Bikoizketa-prozesua sakonki azalduta dago 6.6 puntuan.

6.6 puntuan aipatzen den bezala, bakarrik bikoiztu egin ziren jokoaren lehenengo minutuak. Beraz, gidoi txiki bat atondu nuen grabaketa egunean Excel fitxategi osoarekin lan egin behar ez izateko. Behar nituen elementu bakarrak testua eta kodea zirenez, hori baino ez nuen bertan sartu. Hona hemen erabilitako gidoia.

TESTUA	KODEA
Egik amets lasai, baroi. Zenbat eta gehiago lo egin, hobe.	0_1
Ai! Espero diat ez zaiala otuko tontakeriaren bat egitea, mahaiari bueltaka ibili edo...	0_3
...ezta mahai gainera igo ere!	0_5
Jokabide hori ez zagokiok baroi bati!	0_7
Tira ba, nahikoa izango diat hire beste xelebrekeria guztiak mahaigaineratzen ez badituk.	0_10
Jaun-andreok, egundaino egin den pelutxezko hartzik onena fabrikatuko dugu! Nire semearen lehenengo jostailua izango da!	1b_1
Ixo! Ez ezak atea ireki! Arazo gehiago baino ez zizkiguk ekarriko!	0_11
Zertarako aurkitu duk pelutxezko hartz hori? Orain egongelara doan ate bikoitza zeharkatu ahalko duk! Eta ez diagu hor sartu nahi, ezta?	0_12

Zorionez, puzzle-pieza eta giltzarekin baino ezingo haiz irten. Baina hemen askoz seguruago hago!	1_1_1
Etxearen hegal honek hiru gela baino ez ditik, behean ikusi dezakeanez.	1_1_2
Pena gelen kokapena eldarniotsu samarra izatea, hire mende dagoen guztia bezala.	1_1_10
Adibidez, gela honek beherago egon beharko likek.	1_1_11
Baina ez itzak mugitu!	1_1_20
Hori egiterakoan bi gelatako ateen elkar ukituko balute, beheko mapan argizatuko lituzkek eta batetik bestera igaro ahalko hintzateke... eta hire bidea galdu!	1_1_21/1 _1_21alt
Hala ere, galtzen bahaiz edo aterean bat ez baduk aurkitzen, beti begira dezakek inguruan, jakina: eskuinera edo ezkerreko gora edo behera...	1_1_22
Baina ez duk hori guztia egin beharrik, ez baituk hemendik mugitzeko asmorik. Ezta?	1_1_30
Asko jota, eta ez dadila ohitura bihurtu, ezkerreko atetik ateratzera ausar haiteke.	1_1_40
Hire beste ezkerreko, baroi.	1_1_41
Gertuagotik edo urrunagotik begiratu dezakek geletan, baita inguruan ere, baina...	1_1_50
Ez ahaztu axola zaigun gauza bakarra hi ondo zentratuta egotea dela.	1_1_51
Kar-kar! Honaino iritsi haiz! Puzzle-piezarekin eta giltzekin baino ezingo haiz irten.	g1
Orain goian eta behean zaudek atean! Ene, baroi, zer-nolako nahaspilan sartu gaituk orain?	1_2_1
Aita eta amarekin jolastu, haiekin feriatik ibili... Deabruak naramala, pozik ez bahintzen garai hartan, baina...!	1_2_2
Ai! Ez! Ahaztuzak hori! Oroitzapenak arriskutsuak dituk! Ez diagu gogoratu nahi!	1_2_3

C. VON SOTTENDORFFEN ELDARNIOAK ETA BERE BURU KARRATUA: JOKO-MEKANIKAK

Von Sottendorffen eldarnioak eta bere buru karratua jokoan, Von Sottendorff baroia, jokalaria kontrolatuta, munduz mundu joan beharko da, han aurkituko dituen puzzleak ebatziz, etsaiak ekidinez eta munduak osatzen dituzten maila bakoitzetik ateraz. Mundu bakoitzak bost maila dauzka eta zortzi mundu daude guztira. Beraz, jokalaria 40 maila gainditu beharko ditu joko amaitzeko.

Baroiak abilezia ugari ditu. Haien artean, basikoena korrika egitea da. Botoi irristagarria mugitzerakoan, baroia ere mugituko da. Baina hori baino askoz gehiago beharko da joko amaitzeko.

Batetik, baroiak salto egin dezake B botoia sakatuz. Hau plataformaz plataforma mugitzeko erabilgarria da, baita eraso gisa ere: etsai askok desagertzen dira haien gainean salto egin eta zapaltzean.

Bestetik, berak diseinatutako tronpeta jo dezake A botoia sakatuz. Tronpetak erabilpena ugari ditu: zenbait etsai desagerrarazten ditu, beste batzuk izutu haiek geldiarazteko eta, ezer baino gehiago, ikusezinak ziren plataformak eta estrukturak agerira ateratzen ditu. Horrela, baroia leku berrietara heldu daiteke eta aurrera egin biderik ez dagoela dirudienean.

Gainera, Y botoia sakatuta mantentzen bada botoi irristagarria erabiltzen dugun bitartean, korrika egin baino gehiago, baroia ibili egingo da. Mugimendu zehatzagoak egiteko oso tresna baliotsua da hau.

Hala ere, bere abileziarik garrantzitsuena bere ingurua mugitzea ahalbidetzen diona da. Hau ukipen-pantailaren bidez egin daiteke. Erotasunak sortutako mundu horretan, maila bakoitza laukitan banatuta dago, eta haiek mugitu ahal izatea ezinbestekoa da ateetatik pasatzeko, sabai-zuloak erabiltzeko eta, orokorrean, aurrera egiteko.

Jokoan zehar, zenbait elementuri erreparatu behar izango dio jokalaria aurrera egin nahi bada eta bizirik atera nahi bada maila bakoitzetik. Elementu garrantzitsuenak dira, dudarik gabe, jokoaren maila guztietan aurkitu daitezkeen giltza eta puzzle-pieza. Giltzak mailatik ateratzeko erabili behar den atea irekitzen du, eta puzzle-piezak hura gurutzatzea ahalbidetzen dio baroiari. Gainera, mundu bateko puzzle-pieza guztiak batzean, baroiak argazki bat aurkitzen du, bere oroitzapenak aktibatzen dituena.



2. Irudia: Beheko pantaila. Iturria: Harold Lp³.

Hori ez ezik, maila bakoitzean bost oroitzapen aurkitu daitezke. Oroitzapenak argazki txikien itxura daukate. Haiek aurkitzea ez da beharrezkoa jokoan aurrera egiteko, baina haiek erabili daitezke eduki gehigarriak desblokeatzeko menu nagusitik: arte kontzeptuala, istorioan zehar agertzen diren eszena zinematikoak, kredituak eta soinu-banda. Guztira, 200 oroitzapen daude jokoan zehar.

Horrez gain, jokalaria bi elementuei erreparatu beharko die uneoro jokatzen duen bitartean. Alde batetik, tronpetari: izan ere, ezin da nahi dugun guztietan erabili. Ukipen-pantailan, tronpetaren irudi bat ikusi daiteke eta, horren azpian, zenbaki bi, barra batez bereizita. Eskuineko zenbakia 9 izango da beti; ezkerrekoak, berriz, behera egingo du tronpeta erabiltzen dugun bakoitzean. Zerora heltzen bada, ezingo dugu tronpeta berriz jo. Maila bakoitza hasterakoan, bost aldiz erabili ahalko dugu tronpeta, baina bost aldiz baino gehiago erabili dezakegu mailetan aurkitu daitezkeen tronpeta-ikonoari esker. Ikono horietako bat eskuratzen dugun bakoitzean, hiru aldiz erabili ahalko dugu tronpeta. Hala ere, ezin dira 9 erabilpen baino gehiago gorde tronpeta-ikono gehiago aurkitu arren.

Bestetik, paperez egindako txapelaren ikonoari erreparatu beharko dio jokalaria. Ikono hau ere agertzen da ukipen-pantailan, tronpetaren ikonoa bezala. Ikonoaren azpian, zenbaki bakar bat aurkitu daiteke, jokalaria zenbat txapel geratzen zaizkion adierazten duena. Txapel

³ “Harold Lp” izeneko YouTubeko erabiltzaileak *Von Sottendorffen eldarnioak eta bere buru harratua* jokoak jokatu eta grabatu zuen gero YouTube bideo horiek argitaratzeko. Bideo horietatik atera ditut eranskin honetan aurkitu daitezkeen irudi gehienak. Bideo guztiak banan-banan bibliografian ez sartzeagatik, bideo horiek biltzen dituen erreproduzio-zerrenda jarri dut horien ordean.

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

hauek baroiaren bizitzak dira: etsai edo oztopo batek baroia akabatzen duen bakoitzean, txapel bat galduko du. Txapel guztiak galduz gero, maila berriz jokatu beharko da hasieratik. Hala ere, tronpeta-ikonoak bezala, txapel-ikonoak mailetan ere aurkitu daitezke. Haietako bat aurkitzen den bakoitzean, bizitza bat lortzen da. Gainera, tronpetaren erabilerak ez bezala, mailaz maila gordetzen dira: hau da, jokalaria ez du maila bakoitza bizitza-kopuru zehatz batekin hasten, baizik eta aurreko mailan geratzen zitzaizkion bizitzekin.

Bai tronpeta- zein txapel-ikonoak ingurunean aurkitu daitezke batzuetan, baina kutxetan gordeta daude gehien-gehienetan. Kutxa hauek X botoia sakatuz ireki daitezke. X botoia irratiak eta gramofonoak pizteko ere erabiltzen da.

Horretaz guztiaz gain, ingurunea hobeto ikusteko eta hura modu eraginkor batean gurutzatu eta erabiltzeko, kamera mugitu daiteke gurutzeta erabiliz. Gainera, R botoiak zooma aktibatu eta desaktibatu egiten du, kamera baroitik gertu kokatuz edo lauki osoa erakutsiz. Modu berean, L botoiak zooma ere kontrolatzen du, baina eskala handiago batean: hura sakatuz, maila horren mapa osoa ikusi dezakegu goiko pantailan. Hau egiten denean, botoi irristagarria erabili daiteke gelak mugitzeko ukipen-pantaila erabili ordez.

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

D. VON SOTTENDORFFEN ELDARNIOAK ETA BERE BURU KARRATUA: TRATAMENDUA

Atal honetan, *Von Sottendorffen eldarnioak eta bere buru karratuaren* istorioaren tratamenduaren berri emango da. Istorioaren zehaztasun guztiak agertzen dira hemen, kronologikoki ordenatuak. Jokoak eskaintzen dituen mekanikak eta puzzleak kontuan hartu, haiek ezagutzea garrantzitsua baita istorioa ondo ulertzeko.

D.1 HASIERA ETA ARETOA

Esnatu eta gero, baroiak bere etxean aurkitzen du bere burua; zehazki, bere etxeko aretoan. Mugitzen ikasten duen bitartean —Erotasunaren atsekaberako—, ikusten du aretoa ez ezik beste gela batzuk ere badaudela.

Bat-batean, ate baten txirrina entzuten du, eta Erotasunak horri jaramonik ez egiteko eskatzen badio ere, baroiak aterantz jo eta ireki egiten du. Atearen beste aldean, hark txirrina jo balu bezala, txikitan izan zuen pelutxezko hartza aurkitzen du baroiak. Hartzak, aretoan dagoen baroiaren aitaren erretratu batekin batera, baroiaren memoria piztu egiten du: pelutxezko hartz hori baroiaren aitak egin zuen, semearen lehenengo jostailua izango zen. “Egundaino egin den pelutxezko hartzik onena” izango zela esan zuen aitak.



3. Irudia: Baroiak bere hartza aurkitzen du. Iturria: Harold Lp.

Oroitzapen horrek bere memoria aktibatu eta beste ate bat irekitzen du, baroiari aretoa bere osotasunean esploratzea ahalbidetuko diona. Erotasunak oraindik hura gelditzen saiatzen ari da, baina baroiak aurrera jarraitzen du berdin-berdin. Hala ere, Erotasunaren helburua baroia babestea da eta, horregatik, laukien artean nola mugitu irakasten dio: maila batetik bestera pasatzeko, maila bakoitzean dagoen giltza eta puzzle-pieza aurkitu beharko du eta, gero, irteerara

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

heldu. Giltzak irteera irekitzen du, eta puzzle-piezek, mundua amaitzerakoan, baroiari argazkiak aurkitzea ahalbidetuko diote, bere memoria aktibatuko dutenak. Baroia ikertzen ikustea ez bazaio Erotasunari gustatzen ere, seguruago ibiliko da ibiltzen baldin badaki.

Aretoa osatzen duen maila- eta lauki-multzoa zeharkatzen duela, baroiak bere haurtzaroa gogoratzen hasten da. Gurasoek asko maite zuten eta harekin askotan jolasten ziren. Baroia benetan izan zen zoriontsu txikia zenean. Baina, gehiegi gogoratu baino lehen, Erotasunak baroiaren oroitzapenak moztu eta horrela ohartzen du: “ez diagu gogoratu nahi”.

Baroiak aretoa esploratzen jarraitzen du. Printzipioz igaroezina den lauki batean aurkitzen denean, Erotasunak arren eskatzen dio baroiari tronpeta ez jotzeko. Izan ere, bere hitzetan, baroia eldarnioz jota baldin badago, existitzen ez diren objektuak imajinatzen dituelako da tronpeta hori jotzerakoan. Baroia aurkitzen du plataforma berriak agertarazi ditzakela bere tronpeta joz, baita bere eldarniozko mundu horretatik ibiltzen diren mamuak akabatu ere.

Azkenean, baroiak aretoko alegiazko mundu horretatik ateratzea lortu eta bere haurtzaroan ateratako argazki bat aurkitzen du, non bere gurasoekin agertzen den poz-pozik. Honekin, ondoko gelan — ganbaran, alegia— aurkitzen duen eskailera txikiarekin batera, baroiaren memoria berriz pizten da: izan ere, eskailera hori erabiliz, baroiak gurasoek bere haurtzaroan sortutako jostailuak aurkitzen ditu ganbaran. Berreskuratutako oroitzapen horiekin, ganbararen atea ireki eta baroia gela hori esploratzera doa.



4. Irudia: Baroiak aurkitzen duen argazkia. Iturria: Harold Lp.

D.2 GANBARA

Ganbaran, baroiak gramofono bat aurkitu eta piztu egiten du. Gramofonotik, irrati-esatari baten ahotsa ateratzen da. Esatariak Von Sottendorffdarren enpresari buruz dihardu: Von Sottendorff Toys jostailu-lantegia. Haren hitzetan, ehunka gazte pilatzen ari dira lantegiaren atean, konpainiak erabaki baitu hiriko ume bakoitzari jostailu bat oparituko diola. Von Sottendorffdarrak ereduzko enpresariak dira, eta esatariak laudorioak ematen dizkie aho beteka.

Esploratzen duen bitartean, bat-batean, denbora mugitzen hasten da. Erotasunak bere senetik ateratzen da, berak gelditu baitzuen eta horrelakorik ez litzatekelako gertatu behar. Lehendabiziko aldiz, Erotasunak baroiari esaten dio mugitu egin behar dela: denbora amaitzen bada maila horretatik irten baino lehen, baroia hil egin daiteke. Baroiak ihes egitea lortzen duen arren, Erotasunak ohartzen dio edozer huts egiten hasi daitekeela hortik aurrera mundu bitxi horretan.



5. Irudia: Denbora mugitzen hasten da. Iturria: Harold Lp.

Esperientzia txar horren ostean, baroiak gramofono berri bat aurkitzen du. Hura piztuz, bere aitaren ahotsa entzuten du berriz ere: bere haurtzaroan entzun zituen hitzak dira, orain dela denbora asko ahaztu zituenak. Antzinako ahots horrek lasaitzeko eskatzen dio: bere peluzezko hartzaren besoa apurtu den arren, Von Sottendorffdarren etxean jostailuez asko dakite eta aitak erraz konpondu dezake orratza eta haria erabiliz.

Ganbarako alegiazko mundutik ateratzea lortzen duenean, baroiak beste argazki bat aurkitzen du. Bertan, bere burua ikusten du gaztea zenean, bere aitaren ondoan. Biak daude eraikin erraldoi baten

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

aurrean: Von Sottendorff Toys jostailu-lantegia. Argazki honi begira dagoela, baroiak gogoratzen du zer esan zion aitak argazki hori atera zen momentuan: aitak baroiari jostailuak egiten utziko ziola. Lantegia baroiaren birraitona-amonak sortu eta baroiaren aitona-amonari utzi zioten; hauek, haren gurasoei eman eta, egunen batean, baroiak ere oinordetzan hartuko zuen.



6. Irudia: Baroia eta bere aita fabrikaren aurrean. Iturria: Harold Lp.

Oroitzapen berri hauekin, lorategian aurkitzen dituen kimatzeko artaziekin batera, baroia hurrengo alegiazko mundua esploratzera abiatzen da: lorategia.

D.3 LORATEGIA

Heldu bezain laster, Erotasuna lasai dirudi: izan ere, arriskutsuagoa den nonbait agertuko ziren beldur zen, baina baroiak ez du minik hartuko lorategian.

Esploratzen hasi eta gero, gramofono berri bat aurkitzen du. Hau pizterakoan, Von Sottendorffdarren lorezainaren ahotsa entzuten du. Dirudienez, baroiaren aitak baroia jolas eta jolas egin zezan nahi zuen, hura etorkizunean izango zuen lanerako prestu ahal izateko. Hala ere, badirudi baroiak lorezainaren lana oztopatzen zuela bere jolasekin, lorezainak uxatzen saiatzen baita hura bakean utz dezan.

Lorategira barruratzean, baroiak bertan bizitako esperientziak gogoratu egiten ditu Erotasunaren laguntzarekin bertan dauden elementuak ikusi ahala. Bere oroitzapenak pizten duen lehenengo gauza gramofono bat da. Hura pizterakoan, lorezainaren ahotsa entzuten du berriz, baina ez dio hari hitz egiten honako honetan, bere aitari baizik. Suminduta, lorezainak bere jaunari aurpegiratzen dio barre egin izana: izan ere, baroiak bere inausteko artaziak hartu eta

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

lorategiko zuhaitzen adaburuak kimatu egin zituen, haiei lauki-forma emanaz, eta horren baroiaren aita barrearazi omen zuen

Pixka bat aurrerago, baroiak Gurarien Antiputzuarekin topo egiten du. Baroiaren aitak, urtean behin, bere lorategiaren ateak irekitzen zizkion hiri osoari. Egun berezi hartan, Gurarien Antiputzu horrek txanponak bertan botatzearen truke gurariak bete baino gehiago, txanponak jaurtitzen zituen hiritarrek har zitzaten. Erotasunak damu da, baroiaren oroimena kilikatzen ari baita bere komentarioekin, baina, behintzat, oroitzapen zorionsuak direla esanez arintzen du bihotza.



7. Irudia: Gurarien Antiputzua. Iturria: Harold Lp.

Hurrengo mailara heldu bezain laster, bat-batean, denbora mugitzen hasten da berriz. Aurreko aldiko legez, Erotasunak oso urduri jartzen da: izan ere, bere hitzetan, denbora aurrera egiten badu, urte guzti horietan zehar egindako lana hondatu dezake. Baroiak, oraindik arriskua ulertzeko gai ez dena eta, hala ere, lasterka harat-honat dabilena maila horretatik atera ahal izateko beranduegi izan baino lehen, lorategiko kioskoa ikusi egiten du. Urduri eta guzti, Erotasuna ahoa itxita mantentzeko gai ez da, eta ustekabez kilikatzen du berriz baroiaren memoria. Erotasunak gogorarazi egiten dio baroiari kiosko horretatik ateratzen zen musika, eta hura entzun bitartean bizi zituen abentura guztiak gaztea zenean. Gutxika-gutxika, baroiaren gaztaroa argiago dago.

Baroiak maila horretatik denbora amaitu baino lehen ateratzea lortzen duenean, denbora berriz gelditu egiten da: salbu dago berriz. Aurkitu berri duen bakeaz gozatuz, Erotasunak bere inguruabarrak mirestera gelditzen da, eta nabarmentzen du nola paisaia horiek, oroitzapenak izanda ere, ez dira benetako paisaiak baino lausoago ezta itsusiagorik.

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

Maila berri horretan, beste gramofono bat aurkitzen du baroiak. Lorezainaren ahotsa entzuten du berriz ere. Ahotsak errietan egiten ari dio zuhaitzen adaburuak moztu izanagatik hain era bitxian, eta argi geratzen da lorezainak ez duela baroia gertu nahi bere alabarekin jolas egitera bidaltzen duenean hura bakean utz dezan.

Azkenean, baroia bostgarren eta azken mailara heltzen da. Bertan, lorategiko labirintoarekin topo egiten du, txikitan hainbeste atsekabe eman zionak, beti galtzen baitzen bertan. Hala ere, Erotasunak baroiaren xelebrequeriak mahaigaineratzen ditu berriz ere, hari gogoratuz labirintoan zehar dauden eserlekuak denetarako erabiltzen zituela haietan esertzeko izan ezik.

Labirintoaren erdian galduta, azken gramofono bat aurkitzen du baroiak. Bertan, lehenengo aldiz denbora luze batean, bere aitaren ahotsa entzuten du lorezainarenaren orde. Hala ere, aita ez dago berarekin ezta lorezainarekin hitz egiten, baizik eta alkatearekin. Dirudenez, baroia lorezainaren alabarekin jolasteak alkatea asaldatzen omen zuen, eta baroiaren aitak hori aurpegiratzen dio alkateari. Horrela galdetzen dio aitak alkateari: “Norekin jolastu beharko luke, baina? Zure seme babo horrekin?”

Azkenean, baroia lorategiko mundu xeble horretatik ateratzea lortzen du eta argazki berri batekin egiten du topo. Bertan, bere burua ikusi dezake gaztea zenean, ile hori eta kizkurreko neska polit batek lore bat eskaintzen diola: lorezainaren alaba omen da.



8. Irudia: Baroia eta lorezainaren alaba. Iturria: Harold Lp.

Argazkia izanda, baroia lorategitik atera eta etxearen sotorantz abiatzen da. Bertan, mekanismo sekretu bat aktibatuz lanpara batetik tira egiterakoan, pasabide sekretu bat aurkitzen du. Bere aitaren erretratu handi bat ez ezik, ardo-botila bat ere aurkitzen du pasabide

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

horretan eta, oroitzapen berri hauei esker, sotoaren alegiazko mundua esploratzeko prest dago azkenean.

D.4 SOTOA

Sotoan sartu bezain laster, Erotasunak hari buruz hitz egiten hasten da. Baroiari gogorarazten dio bertan bizitako abenturak: izan ere, sotoa pasabide sekretuz eta ezkutatzeko txokoz beteta dago, eta horrek bere irudimena pizten zuen. Hori dela eta, sotoan diseinatu zuen baroiak bere lehenengo jostailua, baina, horretaz konturatzerakoan, Erotasunak kontatzeari utzi eta baroiari bertatik irteteko eskatzen dio, ezer ukitu gabe. Hala ere, baroiak aurrera egiten du, betiko legez.

Laster, baroiaren oroitzapenetik sortutako sotoa leku arriskutsua dela argi geratzen da. Mozkortutako Moskito erraldoiak dabilta hara eta hona, eta haien ziztadek baroiari gainditzeko prest ez dagoen oroitzapenak ekarri liezazkiokete. Sotoan aurkitu daitezkeen ardo-ibaiek ere baroia txikitu dezakete bertan erortzekotan. Baita ura ere izan daiteke arriskutsua, baroiaren oroitzapenak direla eta: izan ere, Erotasunak esandakoaren arabera, txikia zenean, baroia behin bertan erori eta armiarma bat irentsi zuen, hura traumatizatuz. Alegiazko mundu honetan, non baroiaren etsaiak bere beldurtasunetik datozen, edozer izan daiteke hilgarria.



9. Irudia: Mozkortutako Moskitoa eta ura. Iturria: Harold Lp.

Arrisku hauei guztiei aurre eginez, baroiak aurrera egin eta beste gramofono bat aurkitzen du. Erotasunak esaten dio zerbait ondo ez dabilela denborarekin: gramofono hori ez luke bertan egon behar, ezta denboraren puntu horretan ere. Hala eta guztiz ere, baroiak piztu egiten du, eta irratiko esatari batek Franz Ferdinand Austriako artxidukearen zein bere emaztearen hilketaren berri ematen du. Dirudienez, biak zendu ziren atentatu batean. Honek 1914. urtean kokatzen du istorioa.

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

Hortik gutxira, sotoaren hirugarren mailara heldu bezain laster, denbora berriz mugitzen hasten da. Betiko legez, Erotasuna urduri jartzen da eta errepikatzen du berak hainbeste urteotan zehar egindako lana bat-batean hondatu daitekeela baroiak bertatik ihes egitea lortzen ez badu. Baroia ozta-ozta ateratzen da maila horretatik denbora amaitu baino lehen, baina Erotasuna ez da jada bere urduritasuna kontrolatzeko gai. Hurrengo mailan sartu bezain laster, baroiari esaten dio bere abentura txiki hori ezin dela ondo atera eta, azkenean, ikusi behar ez duena ikusiko duela eta biok galduko dutela geratzen zaien zentzu gutxi hori. Hala ere, baroiak aurrera egiten du.

Maila horretan, beste gramofono bat aurkitzen du. Hura pizterakoan, aurreko aldiko esatari beraren ahotsa entzuten du. Haren arabera, austrohungariar tropek Serbiako muga gurutzatu dute, eta espero da Gillen II.ak laster egingo duela bat tropekin. 1914ko Serbiako kanpainaren hasiera izan zen hau, non Austria-Hungariako inperioak Serbiari gerra deklaratu zion.

Azken mailara heltzerakoan, Erotasuna serio jartzen da. Baroiari esaten dio urrunegi joan dela, eta behartuta ikusten duela bere burua hura gelditzera, beste gaitzen bat saihesteko. Horretarako, baroia ilunpetan uzten du sotoko argiak itzaliz eta aterik gabeko leku batean harrapatuta uzten du, horrela geldituko duelakoan. Hala ere, sotoan zehar dauden argizariei esker, baroiak palanka bat aurkitu eta horman zulo bat irekitzen du. Erotasunak ezin du sinetsi baroiak ate hori aurkitu izana, baina badaki hortik aurrera bere bidea jarraituko duela. Berriz ere, arren eskatzen dio gelditzeko, argudiatuz guztia galduko dutela “heldu behar ez den” lekura helduz gero. Baina, betiko legez, baroiak aurrera egiten du, Erotasunari kasurik egin gabe.



10.Irudia: Aterik gabeko gela. Iturria: Harold Lp.

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

Sotoaren azken maila horretan, baroiak bi gramofono berri aurkitzen ditu. Lehenengoa pizterakoan, aurreko bi alditan entzundako ahots bera ateratzen da bertatik. Honako honetan, esatariak herrialdeko gizona egindako dei baten berri ematen du: armadak guztiek elkarlanean ekitea nahi du haien etsaia, Serbia, akabatu ahal izateko. Ahotsak egun latz eta loriatsuak agintzen ditu etorkizunerako.

Bigarren gramofonoa mahai baten gainean dago, orri batzuen ondoan. Hura pizterakoan, ordea, esatariaren ahotsa ez ezik, baroiaren aitarena entzuten da. Aitak bere semearekin izandako hizketaldi baten zati bat da, non aitak zerbait ikusi eta hari buruz galdetzen dio baroiari. Aitak ikusi duenez, baroiak bere lehenengo jostailua diseinatzen ibili da sotoan: orain bere eskuetan daraman jostailuzko tronpeta. Izan ere, gramofonoaren ondoan dauden orri horiek dira, haien zuzen ere, tronpetaren diseinuak eta planoak.

Azkenean, baroia sotoko mundu arriskutsu horretatik ateratzea lortzen du, eta argazki berri bat aurkitzen du. Bertan, bere burua ikusi dezake txikia zenean bere aitari hark diseinatutako tronpeta erakusten. Honek, aurretik aurkitutako gramofonoan entzundakoarekin batera, momentu horretan benetan zer gertatu zen gogorarazten dio.

Bere diseinua ikusterakoan, aitak baroiari esan zion lelokeria hutsa zela, hura ez baitzen jolasteko denbora. Beste gramofonoetan entzundakoaren arabera, gerra egiteko denbora zen eta, beraz, jostailuak ez ziren jada behar. Baroiak biziki gogoratzen du zelako mina sentitu zuen bere aitaren hitz horiek entzuterakoan.



11. Irudia: Baroiaren aitak ikusten ditu baroiaren planoak. Iturria: Harold Lp.

Denborari buruzko hizketaldi honekin batera, baroiak ezagutzen ez duen gela bat aurkitzen du eta, bertan, harea-erloju bat. Hura hartzerakoan, baroiaren mundu osoa bueltaka hasten da, eta bide berri

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

eta arraro bat irekitzen da bere aurrean, mundu berri batera eramango duena. Ez daki non dagoen ezta zer aurkituko duen bertan, baina gela xeble horretako munduaren barruan sartzen da birritan pentsatu gabe.

D.5 DENBORA

Mundu horretan sartu bezain laster, denbora mugitzen hasten da eta, lehenengo aldiz, Erotasunak baroia galtzen du. Baroia bakarrik dago guztiz ezezaguna den mundu batean eta, gainera, denbora kontra dauka. Hala ere, Erotasunaren ahotsa oraindik entzun dezake momentu zehatz batzuetan.

Baroiak ez dauka maila esploratzeko denbora handirik, baina gramofono ugari aurkitzen ditu bere bidean eta haiei entzuten saiatzen da. Laster konturatzen da haietan entzuten diren mezuak jada entzun dituela lehenago. Bere aitaren ahotsa entzun dezake, lorezainarena, baita Erotasunarena ere. Baina, ahots ezagun guztien artean, berri bat aurkitzen du ere. Doktore baten ahotsa omen da, eta baroiari ona izatea eta botikak hartzea eskatzen dio.

Mundu horretako lehen mailatik atera baino lehen, Erotasunaren ahotsa entzutea lortzen du berriz. Hark esaten dio arraro sentitzen dela, dena alderantziz balego bezala, eta baroiari galdetzen dio ea buruz behera jarri den. Argi geratzen zaio baroiari Erotasunak, mundu oso hau sortu duenak, bera bezain galdua dagoela une horretan.



12. Irudia: Alderantziz dagoen gela. Iturria: Harold Lp.

Nolabait, baroia lehenengo maila horretako giltza eta puzzle-pieza aurkitzen ditu eta bertatik ateratzea lortzen du. Salbu dagoela pentsatzen du, baina hurrengo mailara heldu orduko, konturatzen da denbora mugitzen ari dela. Bigarren maila hori esploratzen hasi baino lehen, Erotasunaren ahotsa entzuten du momentu batez: denborak harrapatu omen du baroia, eta hori da dimentsio espazialen jokaera

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

xelebrearen arrazoia. Baroiari errieta egin eta gero bere oharrei kasurik egin ez izateagatik, Erotasunak eskatzen dio bizkor ateratzeko hortik.

Bigarren maila hau sekula ikusi duen arraroena da. Hiru lauki baino ez ditu, baina hiruren estruktura berdin-berdina da: bi kristal bertikal, bat mendebaldetik ekialdera kokatuta eta bestea iparraldetik hegoaldera, lau zatitan zatikatzen dute laukia, eta hirugarren kristal batek, horizontalki kokatuta, laukiari bi altuera ezberdin ematen dio. Guztira, lauki bakoitzak zortzi zati ditu, eta batetik bestera igarotzea ezinezkoa da. Baroiaren aukera bakarra mugitzeko atea eta sabaizuloak erabiltzea da.



13. Irudia: Zatikaturako lauki berdintsuak. Iturria: Harold Lp.

Lauki hauek, aurreko mailakoak bezala, gramofonoz beteta daude eta, berriz ere, jada entzundako mezuak eta ahotsak ateratzen dira haietatik pizterakoan. Hala ere, ahots eta esaldi errepikatu guzti horien artean, berri bakar bat entzuten du. Doktorea omen da berriz. Ez dago baroiari hitz egiten, baina baroiari buruz hitz egiten omen dago. Bere hitzetan, “bere buru gaztea ez zegoen horrelako shock bat jasateko prest”.

Kostata, baina maila horretako puzzle-pieza eta giltza aurkitu eta baroiak denbora agortu baino lehen ihes egiten du bertatik. Hurrengo mailara heltzerakoan, ordea, konturatzen da bere kalbarioa oraindik ez dela amaitu: bi maila gairatu eta gero ere, denbora oraindik mugitzen ari da. Gaitzerdi, Erotasunaren ahotsa entzuten du eta hark erantzuna aurkitu omen du: gela honetan, baroiaren oraina, iragana eta, ziur aski, etorkizuna ere korapilatzen dira. Horregatik aurkitzen ditu gramofono horiek, jada gogoratu duen garai batekoak, eta horregatik aurkitu ditzake bere doktorearen ahotsa gordetzen dituzten gramofonoak ere, bere orain alditik askoz gertuago daudenak. Edozein kasutan, zerbait argi dago: zenbat eta denbora gehiago hemen igaro, txarrago.

Hirugarren mailak etxe baten itxura handiago dauka, baina ez da baroiak gogora dezakeen etxe bat. Oraindik ere, estruktura bitxiak dira nagusi, eta laukiak ezberdinak badira ere haien artean, zentzu gutxi daukate haien osotasunean. Aurreko maila baino zentzu gehiago bai, behintzat, eta geroz eta gramofono gutxiago ere badaude. Gainera, hasierako puntutik gertu dagoen batek zerbait berria eskaintzen dio baroiari: doktorearen hitz gehiago. Gramofono honen bidez, baroiak doktorearen diagnostiko bat entzuten du. Haren ustez, baroia ume bihurtu da, berarentzat denbora gelditu balitz bezala.

Mailaz maila mugitu ahala, espazioak zentzu gehiago izaten hasten du. Lekua ulergarriagoa da, gramofonoak, gutxi, eta doktorearen esaldiak erraz topa daitezke. Hala ere, denbora etengabe mugitzen ari da, eta maila bakoitzetik denbora-tarte zehatz batean atera ezean, baroiak dena galdu dezake, aurreko kasuetan bezala.



14. Irudia: Gelek zentzu gehiago hartzen dute. Iturria: Harold Lp.

Erotasunetik urrun dago oraindik, baina bere ahotsa entzun dezake oraindik. Erotasunak pozez esaten dio baroiari amaieratik gertu dagoela, beragandik oso gertu, baina, hala ere, beldur da: izan ere, denbora berarekin ekartzen badu nolabait mundu horretatik ateratzean, bai baroiaren zein Erotasunaren azkena izango da.

Hala ere, doktorearen mezuek gero eta gehiago kontaktzen diote baroiari bere egoerari buruz. Haren hitzak gordetzen dituen laugarren gramofonoan, doktoreak dio guztiok entzuten ditugula ahotsak noizbait, baina arazoak bakarrik hasten direla haiei jaramon egiterakoan. Azkenik, mundu horretatik ateratzean dagoenean aurkitutako gramofono batean, doktorearen ahotsa entzuten du azkeneko aldiz: nork esan dezake egoera horretan egotea, non denbora gelditu den eta ume bihurtu den berriz, ez dela ona izango baroiarentzat? Beharbada, zoriontsuagoa izango da horrela, mundutik at.

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

Azkenean, gela bitxi horren mundutik ateratzea lortzen du baroiak. Argi dago: logela edo komuna baino gehiago, gela hori, simple esanda, denbora zen. Denboraren gauzatze fisikoa gela moduan, baina denbora, hala eta guztiz ere. Gainera, mundua amaitutakoan aurkitutako argazkia gela bera bezain xelebrea da: bertan, baroiaren erretratu ugari agertzen dira, adin ezberdinetakoak, espiral zuri-beltz batean harrapatuta. Horrelako argazkirik existitzea ezinezkoa da, baina hortxe dago: berriz, denboraren beste gauzatze fisiko batekin topo egin du baroiak.



15. Irudia: Ezinezko argazkia. Iturria: Harold Lp.

Argazki honi esker, ordea, baroiak nor den gogoratzen du, baita nola hazi zen ere. Erretratu horiek bere burua erakusten diote umetxo bat zenean, haurra zenean, gaztea zenean eta, azkenik, bere oraingo itxurarekin. Aurreko gelek baino askoz gehiago erakutsi dio honako honek. Oroitzapen hauei eta sukaldean aurkitzen duen lapikoari esker, baroia sukaldearen munduan murgiltzeko prest dago.

D.6 SUKALDEA

Sukaldeko lehen mailan sartu bezain laster, Erotasunak baroia aurkitzen du berriz. Oraindik urduri, baina baroia berriz ikustean hartutako lasaituarekin, esaten dio bazekiela garaiz ihes egingo zuela denborarengandik. Hitz hauek entzun eta gero, baroia esploratzen hasten da, eta aurkitzen duena arriskuz betetako eremu bat da: labezomorro erraldoiek, urak, sukaldeko suak, arratoientzako zepoek, irakiten dagoen saldak... bere inguruan dagoen ia edozein gauzak akabatu dezake baroia.

Lehenengo maila honetan, Erotasunak oroitzapen gozoak ekartzen dizkio gogora baroiari. Oso maitasun beroa sentitu omen zuen sukaldeetan, sukaldariekin bikain moldatzen baitzen. Gainera, aurreko gela ez bezala, hau garai zoriontsua da, oroitzapen politez betetako burbuila bat. Oroitzapenak politak diren arren, ordea, mundu horretan

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

arrisku gisa azaldu dira: bertan sentitu zuen berotasuna su gisa agertu da, eta oroitzapen politez betetako burbuila, ordea, tranpa hilkorra izan daitekeen pasabide bat. Izan ere, lehenengo maila horretako atera heltzeko, harraska erraldoi batetik ateratzen diren burbuilen gainean salto egin behar du, baina uretara erortzen bada ezbeharrez, hil egin daiteke.

Bigarren mailan, bere oroitzapenak beste modu batean bihurtzen dira arrisku. Behin sentitutako maitasun bero hori, su bihurtu ez ezik, labe ere bihurtu da. Maila horren eta hurrengoan barruan, zenbait lauki labe bihurtu dira: bai lurzoruak zein sabaiak baroia hil dezakete bero-bero daudelako, eta denbora gehiegi bertan ematen bada, baroia berotu egingo da eta eztanda egingo du.



16. Irudia: Labea. Iturria: Harold Lp.

Azkeneko arrisku hau beldurgarria da berez, baina, Erotasunak aipatzen duen bezala, haren esanahia are beldurgarriagoa da. Baroia berotu ahal bada —hau da, denboran zehar aldatu ahal bada—, horrek esan nahi du denbora berarekin ekarri duela aurreko mundutik. Eta, entzun dugunaren arabera istorioan zehar, hori ez da batere onuragarria.

Hurrengo mailara heltzerakoan, hirugarrena, denbora mugitzen hasten da berriz. Orduan, ahots baxu eta serio batean, Erotasunak hitz egiten dio baroiari. Hari galdetzen dio ea zergatik babestu zen sukaldeetan, eta Erotasunak berak ematen du bere iritzia. Beharbada, hori egin zuen bere ametsa zapuztu zelako eta ezingo zuelako garai horretan jostailurik sortu. Beharbada, hori egin zuen aita ez zegoelako inoiz etxean. Edo, beharbada, hori egin zuen amak gero eta denbora gehiago ematen zuelako etxean sartuta.

Denborak aurrera egiten du eta, betiko legez, hura amaitzen bada baroiak maila horretatik amaitu baino lehen, dena galdu dezake. Beste

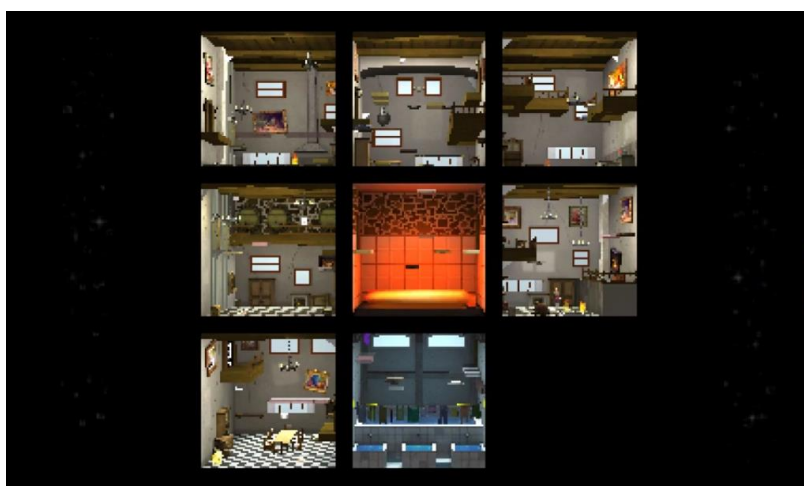
Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

labe traidore bat gurutzatu, harraska batetik atera burbuila erraldoi batean bote eginez, eta baroia maila horren azkenengo atetik oso gertu dago. Denbora gutxi badauka ere, bidearen amaieran aurkitutako irrati bat piztera ausartzen da. Hotsandiko esatari batek baroiaren aita, Maximilian Von Sottendorff, goraiatu du, “nazioko gizon handia” deitu dio hari, eta aipatzen du hark egindako ekarpen nabarmena haien “gaizkiaren aurkako borroka aberkoiari”. Argi geratzen da Maximilian austrohungariarren gerran Serbiaren kontra parte hartzen ari dela nolabait, baina ez dago argi zein den aipatutako ekarpen hori, zehazki.

Atera jo eta laugarren mailara heltzen da baroia. Heldu bezain laster, Erotasunak berriz hitz egiten dio. Hark zerbait latza gogorarazten dio: zenbat eta denbora gehiago pasa sukaldeetan amarekin, hainbat eta jaki eta langile gutxiago geratzen ziren bertan. Zerbait ez zebilen ondo.

Maila esploratzen duen bitartean, gramofono berri bat aurkitzen du baroiak. Hura piztean, bere aitaren ahotsa entzuten du, baina ez daki zehazki berari edo bere amari hitz egiten ari zaion. Bertan, aita azaltzen du gerra garaian ez dagoela beti izan dituzten luxu horiek mantentzerik, janaria benetan behar dutenen artean banatu behar baita. Hizketaldia bat-batean moztuz, lantegira bueltatzen da. Hortik hurbil, baroiak atea aurkitu eta bostgarren mailara heltzen da.

Bertan lurreratu bezain laster, Erotasunak serio hitz egiten dio berriz ere, ia-ia xuxurlatuz. Zintzotasun hutsez hitz egiten, Erotasunak dio agian sukaldeetan babesa hartu zuela kanpoko mundua zakarregia zelako, horixe izan baitzen ere baroiari Erotasunean babesa hartzera bultzatu zuena. Hau entzunda ere, baroiak aurrera jarraitzen du, betiko legez.



17. Irudia: Sukaldearen munduko azken maila. Iturria: Harold Lp.

Sukaldearen munduko azken maila orain arte aurkitutako handiena da, 8 lauki baititu. Hala ere, nahiko zuzena da jarraitu

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

beharreko bidea. Hasiera-hasieratik, laukiak oso ondo kokatuta daude eta ibilbide argia egin daiteke laukirik mugitu gabe. Baroiak momentu konkretu batzuetan baino ez ditu laukiak mugitu behar: adibidez, ibilbidearen amaieratik hasierara bueltatzeko eta lehenengo ibilbidean zehar hartu ezin izan dituen zenbait gauza aurkitzeko, alegia, ibilbide berriak irekiko dituzten palankak eta puzzle-pieza.

Gela guztiak bat izan ezik esploratu dituenean, baroiak ahots bat entzuten du bere buruan. Ez da gramofono edo irrati batetik ateratzen, eta ez da Erotasunaren ahotsa ere. Bere oroitzapenetatik dator zuzenean, eta bere aitaren ahotsa ezagutzen du. Bat-batean gogoratzen dituen hitzen arabera, aitak bere emazteari, Helgari, behin esan zion sukaldean babesa hartu behar zutela bai berak zein baroiak, beharrezkoa zen guztietan, bertako hormak etxearenak baino sendoagoak baitziren. Oroitzapen honekin oraindik buruan, baroiak atea aurkitu eta bai mailatik zein sukaldeko mundutik ateratzea lortzen du.

Behin kanpoan, argazki berri bat aurkitzen du. Bertan, bere burua bere amaren ondoan ikusten du oraindik umea zenean. Biok sukaldean daude eta baroiak amari begiratzen dio, hura janaria prestatzen ari den bitartean. Biek irribarre handi bat daukate aurpegian. Argazki honi begira dagoela, Erotasunak berriz hitz egiten dio, esanez sukaldea izan zela baroiaren azken oroitzapen zoriontsuen eszenatokia, kanpoaldean gertatzen ari zen guztia kontuan hartuta. Bizirik sentitu zen azken aldia.



18. Irudia: Baroia, pozik bere amarekin. Iturria: Harold Lp.

Baina baroiak aurkitzen duen hurrengo objektuak oroitzapen gozo horiek birrindu egiten ditu instant batean. Etxeko hilerrian, lore-koroa bat aurkitu du eta horrek bere haurtzaroko momenturik mingarriena ekartzen dio burura: bere burua bi hilkutxen aurrean ikusi zuen eguna.

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

Oroitzapen horiekin, hilerriaren mundura eramaten duen atea irekitzen da. Gehiago jakin nahian, baroia bertan sartzen da birritan pentsatu gabe.

D.7 HILERRIA

Hilerrian sartu bezain laster, Erotasunak baroiari hitz egiten dio. Normalean erabiltzen duenaren aldean, bere ahotsa askoz serioagoa da eta, lehenbiziko aldiz, benetan haserre dirudi. Tonu horretan, baroiari esaten dio ohartarazi zuela, esan ziola gogoratzen saiatzen ari zen hori ez zela polita izango. Azkenean, oroitzapen garratzen mundu batera heldu dira.

Baroiak ere laster ikusten du leku hori ez dela aurrekoak bezalakoa. Jada bisitatutako munduetan, intsektuak, txoriak, arratoiak eta bestelako animaliak jartzen ziren bere parean. Ia baroia bezain handiak ziren animaliak, baina animaliak baino ez. Hilerrian, ordea, zonbiak, mamuak eta eskeletoak aurki daitezke eta, animaliak ez bezala, hauek baroiaren atzetik doaz etengabe. Baroia harrapatu nahi dute. Ez dira bidean aurkitzen diren oztopoak, hura akabatu nahi duten benetako etsaiak baizik.



19. Irudia: Zonbi bat baroiaren atzetik. Iturria: Harold Lp.

Hilerriko lorategiak eta Von Sottendorffdaren mausoleoa gurutzatu behar izanda ere, zorionez, baroia lehenengo mailatik sano ateratzen da. Hala ere, bigarren mailara heldu orduko, Erotasuna pentsatzen hasten da horrelakorik ez dela birritan gertatuko. Halako mundu arriskutsu, bortitz eta lazarri batean, hilarriak ere haiek harrapatu nahian daudela dirudi.

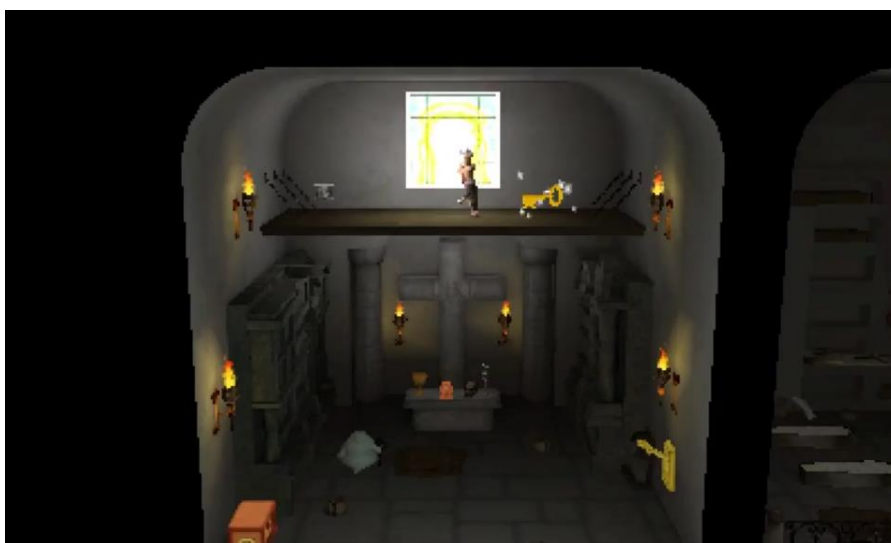
Bigarren maila horretan, kriptak eta mausoleoa dira nagusi. Baroia lorategia irudikatzen duen lauki batean hasten da, non irteera bakarra sabai-zulo bat den. Bertatik jauzi eginez gero, mausoleo eta kriptetatik

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

ihes egitea ezinezkoa izango da, baina beharrezkoa da bertan sartzea aurrera egiteko. Adorez, baroiak jauzi egiten du.

Bigarren maila hau irudi erlijiosoz beteta dago. Bertan aurkitutako beirate batek Kristo itxuragabe bat irudikatzen duela dirudi. Beirate horretatik argia sartzen bada ere, baroiak lur-azpian balego bezala sentitzen da. Etengabe aurkitzen ditu erabili beharreko sabai-zuloak, eta geroz eta gehiago hondoratzen ari den sentsazioa dauka.

Beiratearen laukian, baroiak mamu batek gordetzen duen irrati txiki bat aurkitzen du. Hura pizterakoan, baroiak albiste beldurgarri bat entzuten du: bere ama, Helga Von Sottendorff baroisa, arerio-agenteeek bahitu dute. Esatariak dio pentsatzen dela Serbiak baroisa trukatu nahi izango duela austro-hungariarrek harrapatutako gatibuengatik.



20. Irudia: Beiratea, mamua eta irratia. Iturria: Harold Lp.

Pentsamendu horrekin, baroiak azken sabai-zulo batetik jauzi egitera behartuta ikusten du bere burua. Horrela, maila horretako azken laukira heltzen da, eskeleto batek gordetzen duena. Hura saihestuz eta mugitzen diren hilkutxa batzuen gainean jauzi eginez — baroiaren arbasoen hilkutxak, ziurrenik—, azkenean, bigarren maila horretatik ateratzea lortzen du.

Hirugarren mailara heltzerakoan, betiko legez, denbora mugitzen hasten da. Baroiak korrika egin behar du bertatik ateratzeko berandu izan baino lehen, baina Erotasunak bere ekintzak txarto ulertzen ditu. Larrituta eta bere onetik kanpo, hura korrika ikustean, baroiari galdetzen dio zergatik ari den korrikan, zergatik ari den berarengandik iheska, ea pentsatzen duen bahitu egin duela. Erotasunaren hitzetan, horrelakorik ez zen gertatu: baroiak berak jo zuen harengana babes bila.

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

Mailaren irteerara heltzen saiatzen ari den bitartean, baroiak beste irrati bat aurkitzen du, baina bertan entzuten duenak are gehiago larritzen du baroia. Esatariak dioenaren arabera, Von Sottendorff baroisa bahitzaileengandik “heroikoki” ihes egiten saiatu zen. Horrez gero, baita aipatzen du inork ez dakiela zein izango den baroiaren erantzuna berri tragiko hauen aurrean. Zati hori entzun ez bada ere, argi dago arerioek baroiaren ama hil dutela.

Baroiak korrika egiten jarraitzen du mailaren irteerara heldu arte, hilkutxez betetako ibaiak zeharkatuz haien gainean jauzi eginez. Makabroa da, baina ez dago beste erremediorik hortik bizirik atera nahi bada. Irten bezain laster, denbora berriz ere gelditzen da.



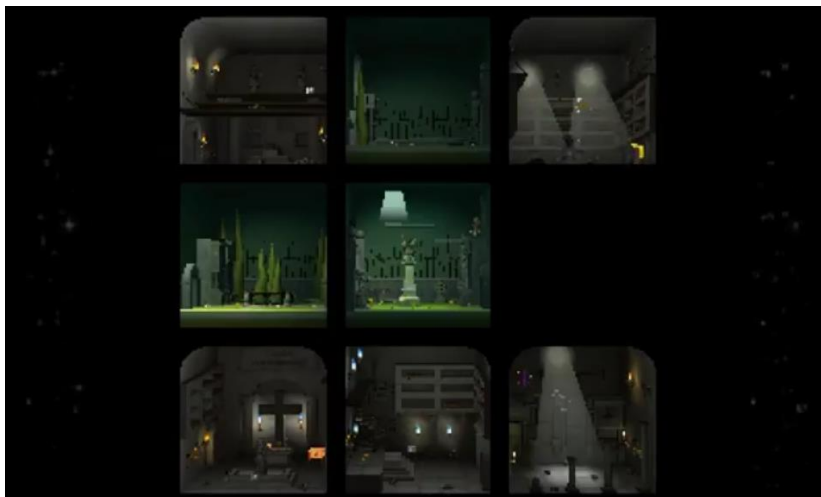
21. Irudia: Hilkutxak ibaian. Iturria: Harold Lp.

Laugarren mailan, badirudi Erotasuna lasaitu egin dela pixka bat. Hala ere, beldurra oraindik nabari daiteke bere hitzetan baroiari esaten dionean hobe dela zenbait gauzei aurre ez egitea eta haietaz ahaztea, ez baitago mota horretako tristura jasateko beste modurik. Ados egon ala ez, egia bakarra da baroiak aurrera egiten jarraitzen duela hori entzunda ere.

Argi dago baroia munduaren irteeratik gertu dagoela. Bigarren mundutik ikusi ez den lorategia berriz agertu da. Mailak zortzi lauki dauzka eta, haien artean, lorategiak hiru hartzen ditu. Gainera, mausoleoan leiho eta beirate gehiago aurkitu daitezke ere, laukiak argiz betetzen dituztenak. Dena ondo joatekotan, aurki atera beharko litzateke.

Berriz ere, sabai-zuloak dira lorategitik mausoleoan sartzeko bide bakarra. Irudi erlijiosoak nabari daitezke oraindik ere, baina hilkutxa makabro horiek bat-batean desagertu egin dira ingurune horretatik.

Gurutze kristau handi bat daukan lauki batean, baroiak beste irrati bat aurkitu eta piztu egiten du, jakinda ere entzungo duena ez dela atsegina izango. Esatariak hasten da esanez medikuek “melankolia” diagnostikatu diotela norbaiti. Norbait hori Maximilian Von Sottendorff omen da, baroiaren aita, baina espero dute trantze hori gaindituko duela hain nagusia izanda ere. Hau entzunda ere, baroiak aurrera jarraitu eta laugarren mailatik ateratzea lortzen du.



22. Irudia: Laugarren mailaren mapa, lorategia eta gurutzea barne.
Iturria: Harold Lp.

Bostgarren mailara heldu orduko, Erotasunak munduaren hasieran erakusten zuen indarkeria eta haserrea ia-ia desagertu dira guztiz. Haien orde, etsipena eta beldurra agertu dira. Azkenean, badirudi Erotasunak ulertu duela baroia ez dela sekula geldituko. Baina, are okerrago, berak bazekien hartutako bideak nora eramango zuen baroia. Hasieratik esan zuen bezala, hainbeste pentsatzeak eta hara eta hona hainbeste ibiltzeak ez dio baroiari onik egin. Baroia bere bizitzaren zati tragiko hori berriz bizitzen ari da; zoramenera eraman zuen zatiak, alegia. Behin ahaztea lortu zuen arren Erotasunari esker, oroitzapen mingarri horiek itzuli egin dira. Baina hori baino okerragorik badago, bidaia oraindik ez da amaitu eta.

Baita amaierako mailan ere, sabai-zuloak dira nagusi ingurune honetan. Hala ere, inoiz baino eldarniotsuagoak dira hemen, lorategiak berak ere zuloak baititu zeruan eta mausoleoan kokatutako zulo batetik erortzea lorategira eramaten du baroia hainbatetan. Baroiaren buruak sortutako munduek gero eta zentzu gutxiago daukate.

Azkenengo maila hori esploratzen dagoela, beste irrati bat aurkitzen du hormako zulo batean sartuta. Zonbi batek gordetzen duen arren, baroiak piztea eta hari entzutea lortzen du.

Esatari baten ahotsa entzuten du berriz ere, hilerriko munduan sartu zenetik beti gertatu den bezala irratiak pizterakoan. Hura

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

Maximilian Von Sottendorffen arima hilezkorrari buruz hitz egiten dabil, eta nola bere emaztearen arimarekin bat egin duen betikotasunean. Esatariak aipatzen du haren semea eta oinordeko bakarra, baina mezua eteten da hari buruz zer esan behar duen jakin baino lehen. Baroiak hori jakin gabe geratzen da, baina mundu horretan sartu baino lehen gogoratutako hilkutxak norenak diren aurkitu du. Ama erail zuten serbiarrek, eta gertaera horrek sortutako melankoliak aita akabatu zuen. Haien ehorzketa ikusteko zegoen egun hartan hilerrian. Oroitzapenak mingarriak dira, baina zer gertatu zen jakin eta gero, sentitzen duen mina ez da jada hain hutsala.

Kostata, baina baroiak azken maila hori gurutzatzea lortzen du, mundu hori osatu duten elementuen nahasketa bat dirudiena: ibaiak, sabai-zuloak, lorategiaren zatiak, mausoleoarenak, lore-koroak eta etsaiak aurkitzen ditu irteerarako bidean.

Mundu horretatik atera bezain laster, beste zerbait gogoratzen du, eta Erotasunak badaki zer den: horregatik, hitz egiten dio gogoratzen duen bitartean. Haren gurasoak hil zirenean, baroiak, haien seme bakarra izanik, jostailu-lantegia oinordetzan hartu zuen. Lantegiaren jabe izatearekin amets egin zuen bizitza osoan zehar eta, gogoratu berri duenaren arabera, kontratu bat sinatu zuen oraindik gazte-gaztea zenean lantegia eskuratzeko. Orduan, Erotasunak, sarkasmo puntu batekin, galdetzen dio baroiari: “Pozik, ezta?” Lantegia lortu bazuen ere, ordaindu behar izan zuen prezioa gehiegizkoa izan baitzen. Hori zen Erotasunak blokeatu nahi izan zuen oroitzapenetako bat.



23. Irudia: Baroia oinordetza-dokumentuak sinatzen fabrika eskuratzeko. Iturria: Harold Lp.

Bere etxera bueltatzen denean, jada hilerriko mundutik kanpo, baroiak argazki berri bat aurkitzen du. Bertan, bere burua ikusi dezake bere oroitzapenetan bezala: bere gurasoan hilkutxen aurrean. Hori, etxeko azken gelan aurkitutako kontratuarekin batera, bere

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

oroitzapenak aktibatu eta azkenengo mundura doan atea irekitzen du bere aurrean. Kontratu hori, hare-erlojua bezala, bere benetako etxearen parte ez zen gela misterioitsu batean aurkitzen du. Dirudienez, gela horrek bere familiaren lantegia irudikatzen du, jostailuak eramaten dituzten uhal garraiatzaileak aurkitzen baititu bertan.



24. Irudia: Baroia bere gurasoen hilkutxen aurrean. Iturria: Harold Lp.

Betiko legez, birritan pentsatu gabe, baroiak azken ate hori gurutzatu eta lantegiko munduan sartzen da.

D.8 LANTEGIA⁴

Lantegiko lehenengo mailara heldu bezain laster, Erotasunak bere burua zoriontzen du, inolako kalterik egingo ez dien lantegiko bertsio batean lurreratzea lortu baitu.

Agertu diren lau horretan bertan, armadura bizidun bat baroia akabatzen saiatzen da ezpata erraldoi batekin. Hurrengo laukietan, erretzen duen lurrina, zuloetatik egin beharreko jauzi arriskutsuak eta jostailu hiltzaileak aurkitzen dituzte, dena sekula ikusi duten maila laberintikoenean eta atez beteta. Lotsatuta, Erotasunak behartuta ikusten du bere burua aurreko bere esaldia aldatzera: kalte *gutxiago* egingo dien lantegiaren bertsio bat da hori.

Hala ere, baroiak ez du lantegi hau ezagutzen. Makineria ugari dago, oso iluna eta hotza dirudi eta, hura akabatzen saiatzen ari direnak ez ezik, jostailurik ezin da ikusi inguruan. Hau ez da berak gogoratzen duen lantegia, beti oinordetzan hartu nahi izan zuen hori. Baina

⁴ Puntu honetatik aurrera, ezin izan nituen bideo ezta argazki gehiagorik aurkitu. Harold Lp-ren bideoak zazpigarren munduan amaitzen dira.

Bideo-jokoak eta euskara: "Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada" euskaratzeko prozesua

Erotasunak sortutako munduaren xeblekeriaren bat delakoan, aurrera jarraitzen du.

Asko kostata, baroia lehenengo mailatik atera eta bigarrenera heltzen da. Mugitzen hasi baino lehen ere, Erotasunak gramofonirik ez ukitzea aholkatzen dio, ilusioak kontrola galdu ez dezan. Nolabait, bere ahotsa ahulagoa dirudi hitz egiten duenean.

Bigarren maila hau bitxia da. Oso handia den arren, printzipioz, lauki guztiak ondo ordenatuta daudela dirudi: bata bestearekin lotuta daude inolako arazorik gabe. Bai ateen zein sabaizuloen bidez, baroiak ez dauka aurrera egiteko inolako arazorik. Hala ere, mailako irteerara heltzerakoan, ez du oraindik aurkitu ez giltza ezta puzzle-pieza ere. Hain argia zirudien ibilbide hori tranpa bat zen.

Baroiak atzera egitera behartuta ikusten du bere burua. Laukiak mugitzen duen lehenbiziko aldiz leku berri batera heltzeko, irrati bat aurkitzen du. Gramofonoa ez denez, piztu dezake errudun sentitu gabe, eta halaxe egiten du. Betiko esatari berberak lantegiari buruz hitz egiten du. Dirudienez, saio hori grabatu zen egunean, Von Sottendorff baroi berriak familiaren lantegia oinordetzan hartu behar zuen. Baroiak badaki berari buruz hitz egiten ari dela.

Azkenean, maila xeble eta zail horretatik ihes egiten lortzen duenean, hirugarren mailara heltzen da. Heldu bezain laster, denbora mugitzen hasten da, beti gertatzen den bezala. Erotasunak, berriz ere, korrika egiteko eskatzen dio, baina ez bakarrik betiko arrazoiengatik. Erotasunaren ahotsari erreparatuta, argi dago ahultzen ari dela, eta berak ere ez daki noiz arte izango den mundu honen ilusioa mantentzeko gai.

Baroiak Erotasunari kasu egiten dio eta korrika hasten da. Irteerara doan bidea zaila eta izugarri arriskutsua da, makineriak aurreko mailetan baino ugariagoa, azkarragoa eta hilgarriagoa delako, baina oztopo guztiak gainditzea lortzen du nolabait. Hala ere, korrika dabilela, gramofono bat aurkitzen du. Erotasunak aurreko mailan aholkatutakoari kasurik egin gabe, baroiak gramofonoa pizten du.

Bertan entzuten duen ahotsa ez da esatariarena, ez bere aitarena, ez lorezainarena, ezta doktorearena ere. Norbait berria da; gogoratzen ez duen norbait. Ahotsak errespetuz hitz egiten dio, baina formaltasunik gabe, nolabait. Ahots berri horrek lantegira ongietorria egiten dio, eta kontu gutxiz esaten dio bere aitak, aurreko baroiak, utzi zuen bezala aurkituko duela. Esaldia "gora Prusia!" oldarkor batekin amaitzen du. Erotasunak esan zionean gramofonirik ez ukitzeko, ahots hau aurkituko zuen beldur al zen?

Bere bideari jarraituz, baroia laugarren mailara heltzen da. Bertan sartzen denean, Erotasunak hitz egiten dio, baina aurreko mailan baino ahulago dirudi: arnasestuka hitz egiten du, asko kostata eta mina sentitzen duela dirudi. Bere hitzek ere konfirmatzen dute: baroiari esaten dio ahul sentitzen dela, baroiak ez duela bera jada entzuten eta egia aurkitu nahi duela. Zer-nolako harremana daukate bere ahultasunak eta baroiak entzun nahi ez izatea?

Laugarren maila hau baroiak sekula ikusi duen konplexuena da. Lehenengo eta bigarren mailetatik mugitzea zaila zen, baina maila hau labirinto bat da baita haiekin alderatuta ere. Lauki bakoitza atez eta sabai-zuloz josita dago eta guztiak berdinak dirudite, aurrera egitea edo leku konkretuetara heltzea izugarri zaila eginez.

Bidea aurkitzen saiatu bitartean, baroiak bigarren gramofono batekin topo egiten du. Hura pizterakoan, aurrekoan entzun zuen ahots berri hori aurkitzen du berriz. Barre eginez, ahots horrek baieztatzen du berak mundu horretan sartu bezain laster nabaritu zuen hori: lantegia asko aldatu da. Baina, ahotsaren arabera, baroiaren aitaren baimenez gertatu zen hori, hura aldatzea bere "eginkizuna" baitzen abertzale bezala eta horretara behartuta zegoen. Berriz ere, ahotsak esaldia amaitzen du "gora Prusia!" oldarkor batekin.

Denbora luzea behar izanda ere, baroiak laugarren maila horretatik ateratzea lortzen du nolabait. Eta, bostgarren mailan sartu bezain laster, Erotasunak hitz egiten dio berriz ere, baina azkeneko aldiz. Nekatuta, ahulduta, etsita eta erremin puntu batekin ere, baroiari galdetzen dio ea benetan egin nahi dion aurre egiari. Horrela bada, egin dezala aurrera: egitekotan, amore emango du. Baina azken ohar bat ere ematen dio baroiari: gertatzen dena gertatzen dela ere, baroiaren errua izango da guztiz.

Erotasunaren etsipena mailan ikusi daiteke argi eta garbi. Aurreko mailak izugarri handiak, labirintikoak, konplexuak eta zailak izan dira, baina honako hau ez da aurrekoak bezala. Askoz txikiagoa da: aurreko maila gehienek zortzi lauki zituzten arren, honako honek lau baino ez ditu. Etsaiak gutxi dira eta bidea, erraza. Erotasunak ez zeukan jada ia indarrik eta bakarrik maila txiki bat sortzeko gai izan da. Txikia izanda ere, ordea, maila horrek azken gramofono bat dauka.

Aurrekoetan entzundako ahots berbera da, baina zeukan doinu alai eta ia arduragabe hori ia desagertu egin da. Honako honetan, haserre eta suminduta dirudi. Dirudenez, horrela jarri zen baroiak antzina galdetu zionean ea nor zen. Ahotsak, beraz, erantzuten dio: Heinrich von Traubenthal kapitaina da, eta Von Sottendorffdarren lantegia bere ardurapean dago. Beste hitz batzuetan, teknikoki, baroiaren nagusia da. Eta, berriz ere, "gora Prusia!" mekaniko batekin amaitzen du esaldia.

Bideo-jokoak eta euskara: "Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada" euskaratzeko prozesua

Azkenean, baroiak azken maila eta mundu horretatik ateratzea lortzen du; nahiko erraz, gainera. Eta, bat-batean, dena gogoratzen du.

Kapitainaren ahotsa gogoratzen du. Bere hitzetan, gerra hasi zenean, urte bat lehenago, Von Sottendorffarren jostailu-lantegia moldatu egin zen eta arma-lantegi bilakatu zuen gobernuak.

Horregatik aita beti zegoen etxetik kanpo, berarekin eta amarekin egon beharrean. Horregatik pasatzen zuten hainbeste denbora sukaldeetan babestuta. Ziur aski, horregatik bahitu zuten etsaiek baroiaren ama: haiek sortzen zituztelako austro-hungariar tropek erabiltzen zituzten armak. Bat-batean, gertatutako eta ikusitako guztiak zentzua hartzen du.

D.9 AMAIERA

Orduan, baroia esnatu egiten da. Bere burua psikiatriko batean ikusten du, barrubigun gela batean, soinean alkandora hertsagarria daramala. Gertaera horiek guztiek zoratu egin zuten oraindik gaztea zenean, baina gizon heldua da orain. Berriz bere senean dagoen gizona. Izan ere, Erotasuna ahul zegoen baroiak bere eldarnioei aurre egiten ari zielako eta, beraz, aurrera egin ahala, bere zentzuak berreskuratzen ari zelako.

Baina, desagertu baino lehen, Erotasunak azken hitz batzuk esaten dizkio baroiari. "Zer egin izango hukeen, baroi, ni agertu izan ez banintz denboran atzera egiteko, hura gelditzeko eta hi etsipenetik libratzeko? Eta zer egingo duk orain, dena gogoratzen duala? Hire buru hauskor horrek ezingo dik jasan! Edo... beharbada bai?"

Elkarrizketatzailea: Para empezar, me gustaría que te presentases tú mismo.

Asier Quesada: Vale. Mi nombre es Asier Quesada. Ahora mismo, si me tengo que definir como algo —que soy incapaz de ello—, me definiría como... que lo que más me gusta, mi pasión, es emprender. En ese sentido, tengo varios vehículos para emprender. Uno es Delirium, Delirium Studios, que es una empresa de videojuegos [en la] que llevamos once años desarrollando videojuegos y en [los cuales], de alguna manera, buscamos encontrar el lugar del videojuego como expresión de arte y cultura. Los videojuegos siempre han estado un poco denostados: “matamata”, si alguien asesina a alguien es por culpa de los videojuegos... Nosotros decimos que no, que es una expresión cultural y que está a la altura del cine o incluso más. (barreak) Y, además de eso, tengo bastante inquietud por emprender: hemos creado varios proyectos y ahora los que están activos son el Dock, que es un bar de emprendedores, y también estoy, a nivel universitario, de *team coach* en LEINN (grado de Liderazgo Emprendedor e Innovación), que es un equipo emprendedor y yo sería como su “entrenador”, entrenándoles para que consigan la *performance* y se fijen en los procesos que tienen que hacer como emprendedores. También [estoy] enseñando videojuegos en Creanavarra: en concreto, guión, producción y marketing. Y eso es profesionalmente, pero, básicamente, yo me definiría como alguien al que le gusta aprender y estar muy en contacto con sus amigos y con las personas que quiere. Por eso, cuando emprendo, siempre [es] con gente conocida. Eso que te dicen de: “¡Cuando emprendas, no emprendas con tu hermano ni con tus amigos!” Pues yo soy el que lo hace al revés. (barreak)

E: Y, dentro de Delirium, ¿qué puesto ejerces?

AQ: Siempre suelo decir que soy el que ni programa, ni hace dibujitos, porque es eso: todo lo que es la financiación, la producción, temas administrativos, legales, parte comercial sobre todo... Todo lo que es la representación externa del estudio. Hacer que los proyectos sucedan.

E: ¿Algo así como director y yendo más a los apartados económicos?

AQ: Nunca me ha gustado la palabra “director”. Siempre he preferido la palabra “productor”. A nivel jerárquico, si es que lo tiene Delirium —que no lo tiene—, sí que es director, pero a nivel efectivo es productor y productor ejecutivo. Que, al final, hay confusión con productor: ¿qué es un productor? Por una parte, está el productor, que es el que produce el juego, y el productor ejecutivo, que es el que lo financia y hace que sea

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadrículada” euskaratzeko prozesua

posible. Entonces, son dos roles súper diferentes que los llevo los dos y a veces me rompe. No es fácil estar en los dos lados.

E: ¿Cuál es tu biografía lingüística?

AQ: Castellano. Mi idioma es el castellano. Entiendo el euskera —justito, pero lo entiendo—, y ahora, además, Nagore (Quesadaren neskalaguna) es de Durango, sabe euskera —bueno, vizcaíno— y la lengua materna de Martina (Quesadaren alaba) es el euskera, así que mi hija y yo no tenemos la misma lengua materna. Además, ella habla vizcaíno y yo hablo batua, que parece el mismo idioma, pero no lo es. (barreak) Es muy divertido. Entonces, sí que estoy aprendiendo, pero, realmente, no es mi vehículo de transmisión. El inglés sí que ha sido mi asignatura pendiente toda la vida: hablo un inglés patatero súper chungo, pero se me entiende, así que vamos mejorando.

E: ¿Tu familia, aparte de tu novia y tu hija, sabe euskera?

AQ: No.

E: Entonces, ¿nunca has vivido en un entorno en el que se hablase en euskera?

AQ: En el colegio, en Askartza, ahora es todo en euskera, pero yo antes tenía tres clases en euskera y tres clases en castellano. Se promovía mucho el euskera. Así que, en el colegio, sí. Mis amigos y yo siempre hablábamos en castellano, pero siempre había gente al lado que hablaba en euskera, y los profesores también. Pero, en la familia, aparte de “zorionak”, “eskerrik asko” y “agur”, poco más.

E: ¿Qué relación tienes con el euskera? ¿Le tienes cariño o es algo que ni te va ni te viene?

AQ: Sí, le tengo cariño. No sólo por haberlo estudiado: yo me siento vasco y la lengua de los vascos es el euskera. Ahora mismo, profesionalmente, estoy enfocado en otros lados. Mi parte profesional es como mi principal... polo, mi brújula, y el euskera no me ayuda a conseguir mis objetivos laborales. Entonces, no lo estoy desarrollando. Pero, en cuanto a mis objetivos personales, sí que puede estar en algún momento dedicarme a aprender más euskera. Yo le tengo mucho cariño y me hace una ilusión loca que mi hija sepa euskera. Todavía no lo sabe, porque no sabe hablar. (risas) Pero sabrá.

E: ¿Tienes constancia de que se estén produciendo ahora muchos videojuegos en Euskadi?

AQ: No. Con los dedos de una mano, seguro que se cuentan.

E: Más o menos, ¿cuántos crees que se pueden llegar a producir al año?

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadrículada” euskaratzeko prozesua

AQ: Claro, ¿de qué tamaño?

E: En general. Porque no vamos a hablar de juegos AAA... (konpainia famatuak sortutako bideo-joko handiak)

AQ: No, AAAs no hay, porque el juego más grande que se ha hecho en España lo hemos hecho nosotros: era *Los delirios de Von Sottendorff*, y es un presupuesto de 300.000 euros aproximadamente. Es que juegos de mierda... ya habrá cinco o seis que se hagan. Juegos de mierda que hacen dos amigos o que hace la universidad... En DigiPen, por ejemplo, cada año sacarán [entre cuatro y nueve]. Pero juegos a nivel profesional, para ganar dinero, voy a decir dos o tres. Voy a decir tres. No, voy a decir cuatro. Estoy metiendo algunos de estudiantes. Pero, a nivel profesional, es que es muy difícil. Estamos tres empresas en Vizcaya... Yo cuento a Relevo, a nosotros, VirtualWare está haciendo algo, y han salido como tres empresitas pequeñas ahora, pero no les tengo muy pillados. Los de Dynasty Feud ya se han disuelto... Ah, mira, abajo están haciendo otro juego. Pero juegos guapos, juegos de verdad, juegos que merezca la pena jugarse... Dos. Entre uno y cinco.

E: Estas empresas, ¿qué relevancia tienen a nivel nacional e internacional? ¿Cómo se nos ve?

AQ: No se nos ve. La única empresa que tiene un poco de relevancia nacional somos nosotros, por los premios y porque llevamos once años conociendo a todo el mundo. No es tanto porque lo hayamos petado con un juego como porque nos hemos emborrachado con todos. (barreak) Sí, se nos conoce. Al final, Vetusta Morla nos ha dado mucha fama. Con Alice (Vetusta Morla taldearekin batera sortutako joko), hemos salido en muchos medios, siempre con una muy buena imagen, con un buen *branding* de la mano del grupo. A nosotros sí se nos conoce, pero al resto de empresas de Euskadi, no. Y eso en España; vamos a [nivel] internacional y olvídate. Euskadi no existe en el mapa internacional. Igual por DigiPen, que es la universidad; a lo mejor por ahí estamos un poquito en el mapa. O igual por hóPlay (gaur egun, AzPlay izena dauka) o por Fun&Serious. Por DigiPen, hóPlay o Fun&Serious, a nivel nacional, sí que se nos conoce. A nivel empresa, no, pero a nivel de festivales y de universidad, sí. Y en internacional, yo creo que también.

E: ¿Hay en el horizonte algún proyecto de videojuego potente vasco, sea en euskera o no?

AQ: Está Relevo con *Mindtaker*, que tiene buena pinta, pero llevan ya un retraso considerable. Y tengo mucha curiosidad por saber lo que están haciendo los de --- porque tiene muy buena pinta, pero no nos han dicho nada. Nosotros tenemos un par de proyectos súper interesantes: por ejemplo, algo de un museo; no sé si has oído hablar... (barreak)

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadrículada” euskaratzeko prozesua

Puede haber, pero que digas: “Este juego va a conseguir 100.000 descargas premium de 20 ó 30 pavos”... Uno, y espero que sea el nuestro.

E: ¿Sabes si alguno de ellos va a estar en euskera?

AQ: Sí: cualquiera que hagamos en Delirium.

E: Los ríos de Alice llegó a varias plataformas y siempre traducido al euskera. De hecho, fue el primer juego en euskera que llegó a una consola de Nintendo o a Steam, y será el primero que llegue a PlayStation 4 y Nintendo Switch. ¿Qué os llevó a querer traducirlo al euskera?

AQ: Bueno, ¡es que es nuestro idioma! Técnicamente, tampoco cuesta demasiado, porque, igual, con otros idiomas, como el portugués, igual sí que tienes que subcontratar a alguien para que te lo [traduzca], y luego hay que elegir si es portugués brasileño o portugués de Portugal. Es más complicado. O alemán: alguien que controle el alemán y sepa de videojuegos para que traduzca bien es complicado. Pero teniendo como tenemos gente que sabe bien euskera... Por ejemplo, el grueso de *Los ríos de Alice* lo tradujo Nagore y luego fue revisado por una amiga suya que trabaja en Euskaltzaindia. Siendo tan fácil hacer eso, y luego que a nosotros no nos cuesta nada meter el fichero y que se lea en euskera también, ¿por qué no hacerlo? Volvemos a nuestra misión inicial: para nosotros, los videojuegos son una expresión de arte y cultura. Y, para nosotros, que puedas jugar al videojuego en tu lengua materna es súper importante. Para nosotros, aunque no sepamos hablarlo en el estudio, el euskera está al mismo nivel que el castellano; o incluso más, conceptualmente. Tenemos la lacra de que nos cuesta mucho esfuerzo aprenderlo.

E: ¿Tenía algún tipo de relevancia comercial la traducción al euskera o era una especie de capricho?

AQ: No tenía relevancia. Y no, capricho no; necesidad de expresión de arte y cultura. Capricho es “porque me ha salido de los cojones”. (barreak)

E: ¿Tuvo la decisión algo que ver contigo o fue algo más colectivo?

AQ: Sí, colectivo. Fue Arturo y yo: “Qué, ¿y euskera?” “Pues euskera también”. (barreak) Evidentemente. No hubo más vuelta de hoja.

E: Basándote en vuestra experiencia con Alice, ¿cómo se plantea un proyecto o una traducción en euskera?

AQ: Para nosotros, creo que tiraremos de la gente que trabaja. Si hay alguien en el estudio que sabe euskera, es muy fácil traducirlo; no hay más misterio. Si no, buscaríamos a alguien del entorno cercano. Otra cosa muy distinta es si lleva voz; en ese caso, sólo hacemos un idioma,

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadrículada” euskaratzeko prozesua

que es el inglés, y otro que igual es castellano. Ahí ya sí que hay una decisión comercial, porque traducir la voz significa estudio de grabación, significa actores, significa interpretación... Ahí ya sí que entra el *dirua* de por medio. Sí que va a ir traducido al euskera, pero no podemos, a nivel económico, hacer esa inversión por ese “capricho” que tú decías antes. Por esa necesidad de expresión, para nosotros, no compensa la inversión de la voz.

E: Como medio director general, medio emprendedor, has dicho que a menudo tienes que lidiar con los problemas legales de la empresa. ¿Os pusieron u os ponen trabas para sacar juegos en euskera?

AQ: No. En Nintendo, algo nos dijeron por el euskera, porque no lo entendían. Nos preguntaron: “¿qué es esto?” Tuvimos que explicarles que era euskera, que era el idioma que hablan los de aquí, que era la lengua más antigua de Europa. Y dijeron: “ah, vale”. (barreak) Pero, sí, fue un “qué coño es esto, no lo habíamos visto nunca”. Pero, no, ninguna traba. Yo creo que al contrario: cuanto en más idiomas esté, más contentos están.

E: Como me comentabas antes, en Von Sottendorff, como tenía doblaje, decidisteis hacer un doblaje en castellano y otro en inglés. Sin embargo, hay muchas veces en las que nos llegan videojuegos de otros países, ya sea América, Japón o Francia, y solamente vienen con las voces originales: voz inglesa, voz japonesa, voz francesa. ¿Te has planteado alguna vez la posibilidad de hacer un videojuego cuyo doblaje original sea en euskera y exportar eso fuera?

AQ: La verdad es que no. Tendría que ser un juego en el que en euskera fuera importante. Si hiciéramos un juego sobre mitología vasca, aunque fuese desde un punto de vista internacional y comercial —que es una de las cosas que tengo ganas de hacer—, sí que tiene sentido que sea en euskera. Tiene que tener sentido en el *storytelling*. Si no, iríamos a versión en castellano y versión inglesa. ¿Por qué? Por lo que te he comentado antes: por economizar recursos y hacer el máximo impacto por el menor dinero. Al final, somos un estudio pequeño. Triple indie, no; menos triple indie. (barreak)

E: Si ya teníais un doblaje al castellano de Von Sottendorff, ¿por qué decidisteis doblarlo también al inglés en vez de dejar el español para todo el mundo?

AQ: Porque nuestro mercado está en Estados Unidos y es donde más ventas conseguimos. Fíjate que estamos en España, que es donde más difusión hacemos, porque nos resulta fácil y es fácil llegar, pero la mayoría de nuestras ventas vienen de Estados Unidos. Nuestro perfil, nuestro *target*, está en Estados Unidos. Tiene 28 años, un trabajo estable,

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadrículada” euskaratzeko prozesua

tiene unos ingresos de unos 50.000 dólares y, si le vienes con un juego en castellano, te va a decir que no.

E: Son muy suyos. (barreak) En el caso que te decía de hacer un videojuego con doblaje vasco y extender eso por el mundo, a nivel económico y legal, ¿qué trabas crees que podría ver, si es que hay alguna?

AQ: Si es simplemente texto, no hay ningún problema; no va a costar nada. Si es audio, va a costar un poco más. Depende de si es un juego muy narrativo o no, pero puede ir entre los 2.000 y los 5.000 euros tranquilamente ese doblaje. También depende de la producción y de la cantidad que tengamos, que siempre vamos cortos de financiación. Siempre queremos hacer más de lo que tenemos. Entonces, trabas legales, ninguna. Y económicas, hay esa traba de decir: “vale, hago en euskera, pero ¿por qué?” Porque, al final, me cuesta dinero y nuestro cliente objetivo no lo va a entender. Con lo cual, le va a hacer rechazo; con lo cual, vas a vender menos. En un poco putada a nivel comercial, así que ahí sí que veo muchas trabas salvo que tenga sentido dentro de la narrativa.

E: Vamos a apartarnos un momento de los videojuegos. Si comparamos el euskera con otro idioma de este país, como el catalán, vemos que hay muchas diferencias. Hay más libros en catalán que en euskera. Se traducen al catalán cosas que en euskera no se pueden encontrar por ningún sitio, como manga. Muchas páginas web te permiten cambiar el idioma a catalán, pero no al euskera. Además, ciertas páginas web, como FictionPress, tienen una sección para que la gente escriba historias en catalán, pero no hay una sección parecida en euskera. ¿A qué crees que se debe esta diferencia tan drástica de contenido cuando los dos son idiomas no hegemónicos?

AQ: Hay una cosa que a mí me sorprende mucho: todos los catalanes hablan catalán. Y, aquí, el otro día leí una frase que decía: “el euskera no se conserva haciendo que la gente que lo sabe lo hable, sino que los que lo hablan, lo hablen”. No sé. La verdad es que son más los catalanes. (barreak) Puede ser un factor importante. El hecho de que son más, el hecho de que creo que están mucho más concienciados y el hecho de que se pueda aprender mucho más fácilmente, que también es una barrera de entrada mucho más baja que el euskera, hace que haya mucha gente que pueda leer y escribir en catalán. Entonces, yo creo que eso influye. Y creo que es más costoso hacer una buena traducción al euskera que al catalán. Pero no tengo ni puta idea, realmente. (barreak) De hecho, una de nuestras empresas era una editorial, Delirium Argitaletxea, y tenemos dos cuentos publicados y los dos son en euskera, porque sí que veíamos en su momento que no había libros

suficientes en euskera y, especialmente, que no había libros en euskera para niños, y ahí nos lanzamos a esa oportunidad. Que no salió como queríamos, pero sí que es cierto que se hace menos, que no se hace lo suficiente. Pero, por ejemplo, un caso súper curioso: fíjate qué chorrada, ¿eh?, pero es el cumpleaños de Martina la semana que viene, estamos preparando su cumpleaños y estábamos buscando un cartel de "zorionak". Pues no lo hemos encontrado. Todo "happy birthday" y "felicidades". Y dijimos en la tienda: "¿Y por qué no traéis? Si esto seguro que se vende". Y dice: "¡Joe que si se vende! Trajeron una vez no sé cuántos y se vendieron en media hora. Pero pedimos [más] y no lo hacen". No sé. Creo que, como vascos, no nos vendemos lo suficiente. Siempre hemos sido de hacer y no de vendernos, y creo que ahí nos falta mucho.

E: ¿Sabrías decirme cuánto dinero tuvisteis que invertir en traducir Alice al euskera?

AQ: Nada.

E: ¿No le pagaste nada a la novia?

AQ: No. (barreak) Realmente, es lo bonito. Cuando haces una cosa como Alice, que sabes que más de 30.000 personas van a comprar para jugarlo, hostia, mola. "El euskera es mi lengua, quiero que se difunda..." No lo ve como un trabajo. Yo creo que no es una cosa exclusiva de Nagore. Yo creo que cualquier persona que sabe euskera no lo ve como un trabajo de decir: "Hostia, es una carga, luego me tienes que pagar por ello; si no me pagas, no lo hago". Sino que yo creo que es al contrario. Es decir: "Qué guapo que un juego que se va a distribuir a nivel mundial, que lo apoya una banda como Vetusta Morla que tiene un millón de fans en Facebook, lleve mi sello. Qué guay que yo haya hecho la traducción de ese juego. Las palabras que van a leer otros las he escrito yo, aunque sea una traducción. Es mi visión de ese texto". Yo creo que eso es súper potente.

E: Es obvio que el mercado de videojuegos en euskera está todavía por explotar.

AQ: ¿Tú crees? Jo, es que somos... vamos a decir un millón de vascos. De ésos, ¿cuántos jugadores hay? ¿100.000? Y, de esos 100.000 jugadores, vamos a descartar a los que solamente juegan a *Call of Duty* o a *Fortnite*. Entonces, el nicho... Hay juegos en euskera, pero tienen que ser juegos de 5.000 ó 10.000 euros de desarrollo para que pueda volver y... ¿qué calidad tiene eso?

E: Entonces, ¿por qué crees que ha habido tan pocas iniciativas sonadas o importantes cuando se está haciendo un esfuerzo tan grande por promover el euskera en otros ámbitos?

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadrículada” euskaratzeko prozesua

AQ: Porque, comercialmente, no tiene ninguna viabilidad. O cambiamos el modo de distribuir. Que igual haces una distribución física, haces el juego de Olentzero y vendes 100.000 copias en Euskadi. Eso puede ocurrir. No sé. Es complicado encontrar [la manera]. ¿Cómo vendes esos 100.000? Si lo haces a través de Steam, no veo a un padre metiéndose en Steam para comprarle a su hijo el juego de Olentzero. Entonces, hay que innovar en el camino de la distribución. Tiene que ser una distribución física. Habría que darle una vuelta para que todo hogar tenga un juego de Olentzero en casa. No lo veo sencillo.

E: Sea comercialmente exitoso o no, lo cierto es que habéis sacado un videojuego en euskera, que es *Alice*. ¿Qué reacción obtuvisteis del público por lanzar un juego en euskera cuando nadie más lo estaba haciendo?

AQ: Creo que tuvimos alguna nota en prensa, creo que la gente nos dijo: “Qué guapo”.

E: ¿Sabéis de mucha gente que lo haya jugado en euskera?

AQ: Mucha, no, pero sabemos de amigos que son euskaldunes y lo han jugado en euskera.

E: ¿Qué tal fue la reacción?

AQ: Buena. Es esperable, creo. Claro, igual se espera, pero no tiene por qué suceder. Pero es tan sencillo, tan fácil hacerlo... Yo creo que no sorprende que *Los ríos de Alice* esté en euskera viniendo de nosotros. Por lo menos, los que nos conocen, porque no conocemos a todos nuestros jugadores. Pero los jugadores que han jugado a *Alice* y que conocemos no han visto nada raro en que esté en euskera. Bueno, estamos en Euskadi; evidentemente, ¿por qué no va a ir en euskera?

E: Así que se ha tomado de un modo muy natural.

AQ: Muy natural, sí.

E: Comentábamos antes que *Von Sottendorff* no tuvo una traducción al euskera y *Alice*, sí. Lo mismo ocurre con *Unforgiven VR*. ¿Fue una decisión consciente el no traducirlos al euskera o simplemente no se os ocurrió? ¿Lo considerasteis?

AQ: En el caso de *Unforgiven*, todavía está en desarrollo. Antes de pasar a traducirlo, hemos invertido los recursos en otras partes. Y con *Los delirios*, la producción fue tan estresante y tan dura al final que no lo sacamos con el mimo suficiente; sobre todo porque [nuestra relación con] la empresa que lo llevaba no era buena. Entonces, añadir cosas de más de lo que había en un principio... costó. Costó mucho, y ésa es una de las razones por las que no [lo hicimos]. De todas formas, va a haber

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

un port (joko bat kontsola ezberdin batera eramaten denean) enseguida [de Von Sottendorff] y probablemente lo hagamos en euskera. [Alice] fue otro proceso: tuvimos mucho más tiempo de mirarlo, de desarrollarlo... y *Los delirios* fue un proceso a toda carrera con muchos problemas de producción. Realmente, *Los delirios* ha sido el primer lanzamiento y no hemos tenido opción de sacar una segunda versión de mejora. Lo que hay es lo que sacamos en su momento y ahora es cuando tenemos que hacer la segunda parte, y en esa segunda parte —que no teníamos pensado sacar tan tarde— es cuando irán esas mejoras. Porque no cuesta nada.

E: Teniendo en cuenta que no habéis intentado sacar otro juego en euskera desde *Los ríos de Alice*, ¿fue esa traducción un intento fallido?

AQ: No, no, para nada. No ha sido un fracaso porque tampoco había expectativas para conseguir nada. Es simplemente el hecho de que el euskera es nuestro idioma y nos gusta que esté ahí. No ha sido un fracaso; ha sido un éxito.

E: Supongo que la decisión final recae en lo que el grupo decida, pero, si fuese solamente por ti, ¿te gustaría hacer más juegos en euskera o traducir alguno de los que ya habéis lanzado al mercado antes?

AQ: Sí. No hay mucha duda en eso.

E: ¿Qué clase de juegos busca el jugador vasco medio?

AQ: Yo creo que el jugador vasco medio es como el jugador español medio y el jugador internacional medio. *FIFA*, *Call of Duty*... Venga, un *The Last of Us* (barreak) y... ya. Y, claro, no olvidemos los juegos para móvil en plan *Clash Royale* y *Candy Crush*.

E: ¿Tú crees que esos juegos son algo que, a nivel nacional, podamos producir?

AQ: No. Para esos juegos, totalmente. Un juego de ésos, ¿qué son? ¿500 millones de euros?

E: ¿Conoces algún videojuego hecho o traducido en catalán que no sea educativo?

AQ: Sí. *Mind: Path to Thalamus*. Seguro que está en catalán.

E: ¿Y qué te ha parecido? ¿Más potente que lo que hacemos aquí en el País Vasco o más o menos al mismo nivel?

AQ: Bien. Y al mismo nivel. De lo que podemos hacer aquí [en el País Vasco], ¿eh? Pero no lo estamos haciendo. (barreak) Por ejemplo, *Los delirios* y *Mind: Path to Thalamus*... Está *Los delirios* un poquito por

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

encima, pero *Mind: Path to Thalamus* ha tenido mucho más recorrido comercial y ha enseñado cosas que *Los delirios* no porque es un juego más tradicional. *Mind: Path to Thalamus* sí que innova. Creo que Cataluña nos saca un poco de ventaja, y Madrid, también. Pero, no muy seguido, estamos nosotros. Eso sí, haces *zoom out* y estamos en la cola de todo. Quitas MercurySteam, Tequila Works o Genera Games... Bueno, también está Ubisoft, pero es francesa, así que no cuenta. (barreak)

E: ¿Piensas que la industria de los videojuegos en euskera tiene futuro o es una batalla perdida?

AQ: (hasperena) A ver, no tiene presente; eso, seguro. Y, como industria, no tiene futuro. Pueden salir productos muy específicos en euskera que luego van a ser doblados al resto de lenguas, pero va a ser muy difícil. Por mucho que me duela, tengo que decir que no lo creo. No lo compro. La inversión económica que necesitas [es enorme]. Ahora mismo, se hacen videojuegos en euskera porque los está subvencionando la diputación y el Gobierno Vasco, y son juegos de 10.000 ó 15.000 euros. Si a eso le podemos llamar ‘industria’, estamos jodidos. Para mí, ‘industria’ es hacer un juego de 5 ó 10 millones de euros que te traiga cinco veces más. Que se hagan, que se jueguen y que se hagan 200.000 descargas como poco; o un millón de descargas. Y que la gente, encima, diga: “Hostia, la versión original de este juego está en euskera y me gusta más jugarlo en euskera”, como hay gente que juega a juegos en japonés porque le gusta jugarlos en japonés. Si hablamos de eso, a corto y medio plazo, y a medio-largo plazo, no lo veo. A muy largo plazo, hay que hacer muchos esfuerzos. Si una empresa en Euskadi lo peta —como *Angry Birds* en su momento—, y generamos aquí una empresa vasca de 300 trabajadores, se van a generar un montón de empresas alrededor. Se va gente [con todo el conocimiento que tiene esa empresa], generan nuevas iniciativas —que, además, suelen estar apoyadas por esa empresa— y se generan alrededor de esa empresa como 20 ó 30 nuevas empresas seguro. Y, de ahí, si conseguimos que una empresa de videojuegos lo pete, ahí es donde yo puedo ver un futuro. Hasta que alguien no dé el pelotazo, no podremos empezar a desarrollar cosas en videojuegos. Ya desde una posición de fuerza, ahí ya sí que puede decir algo: “No, por mis cojones [que saco juegos en euskera]”. Voy a imaginarme una empresa vasca que lo puedo petar de aquí a cinco años... Delirium Studios. (barreak) “Lo nuevo de Delirium Studios es un juego de mitología con un idioma raro, inventado... ¡Ah, no es inventado, es euskera!” Y, de repente, tiene éxito. Ahí es donde yo creo que, de repente, se puede visibilizar. Pero sin esa posición de dominio, de fuerza —que sólo puede salir de una empresa vasca, porque ¿a quién más le puede interesar?—, no lo veo.

E: Para empezar, me gustaría que te presentases tú mismo.

AM: Soy Arturo Monedero, *Game Designer* y director creativo de Delirium Studios.

E: ¿En qué consiste el trabajo de un *Game Designer*?

AM: Yo lo defino como el director de una orquesta: tiene que conseguir que todos los equipos —grafistas, programadores, etc.— intenten trabajar como uno solo. Es el mecánico de ese engranaje. Eso, realmente, es más [un trabajo de] director de proyecto, pero, en los estudios pequeños, el rol se entremezcla con otras funciones. Pero, al final, un *Game Designer* es el que acaba escribiendo la historia, no sólo a nivel narrativo, sino también las mecánicas de juego: cómo debe jugar el jugador, cuánto tiene que saltar el personaje, hacia dónde debes llevar al jugador... Al final, no dejamos de ser pequeños manipuladores que conseguimos que el jugador haga lo que él cree que está haciendo de forma voluntaria, pero, en el fondo, le estamos poniendo todas las cartas sobre la mesa para que acabe eligiendo ese camino. Es el que acaba escribiendo todo el juego: el ‘manual de instrucciones’ de un videojuego.

E: ¿Eso también incluye la labor de director creativo o es algo diferente?

AM: En Delirium [Studios], se mezclan. Surge una idea —que suele ser del *Game Designer* o, en este caso, del director creativo— que lo que hace es orientar hacia dónde va a ir el juego, qué estilo va a tener y qué sensaciones queremos transmitir. Cada persona tiene una forma distinta de ver cada situación o cada proyecto, y lo que el director creativo intenta es aunar todas esas mentes y todos esos conceptos para que tengan un mismo estilo, para que parezca que está desarrollado por una persona, aunque sea un trabajo colectivo. Es como si fuera un alfarero: coge esas ideas y les va dando forma hasta que acaba consiguiendo que todo tenga una coherencia. La línea artística o narrativa que quiere llevar el juego la lleva el director creativo. Pero en Delirium está todo muy mezclado. El *Game Designer* y el director creativo acaba siendo la misma persona.

E: ¿Igual porque es una empresa pequeña?

AM: Sí. Cuando estás en una gran compañía, cada persona puede tener un rol. Aquí también, muchas veces, el *Game Designer* acaba haciendo los niveles, hace un poquito de producción... Las grandes compañías, al final, tienen recursos para que la mejor persona de cada puesto se encargue de lo suyo. El *Game Designer* acaba describiendo las líneas

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadrículada” euskaratzeko prozesua

generales del juego y las mecánicas que va a tener, pero luego hay otros departamentos y otras personas que se encargan de los escenarios, de desarrollar un puzzle y, poco a poco, irse ampliando. En los estudios pequeños, por lo general, se suele comer todo el marrón el *Game Designer*.

E: ¿Cuál es tu biografía lingüística?

AM: De idiomas, castellano, chapurrear un poquito de inglés y... poco más. Yo vengo del fracaso escolar, siempre he sido muy vago, se me han dado fatal los idiomas y, al final, lo estoy pagando ahora. (barreak) Tenemos que tirar de localizadores y gente profesional que se encarga de traducir los juegos y adaptarlos al país en el que se van a publicar.

El euskera lo entiendo más o menos, [pero] no me atrevo a hablarlo. Inglés, lo mismo: puedo mantener una conversación, digamos, de bar, pero, a nivel profesional, ando bastante escasito.

E: ¿Tu familia sabe euskera?

AM: En mi familia, mi hermano, pero también de bastante adulto. Empezó a aprender euskera para criar a sus hijos en el euskera y, en unos cuantos años, ya lo habla, escribe libros en euskera... Lo de siempre: cuando hay ganas, se puede. (barreak) Pero, nada, mi familia siempre se ha mantenido en castellano. Mi madre es de fuera. Mi padre es de aquí, pero, en las ciudades y en la época de Franco, ya sabes que el idioma no estaba a la orden del día. Y en la época en la que yo estudié, se estudiaba el euskera como si fuera el inglés: sólo una hora a la semana y así era muy difícil acabar [hablándolo]. Nadie de tu cuadrilla lo hablaba... No se han dado las circunstancias como para que me “apeteciera” aprender más allá de los sentimientos que puedas tener a nivel de Euskadi. Entonces, mi hermano y mis sobrinos son los únicos que hablan euskera.

E: ¿Le tienes cariño al idioma? ¿Lo consideras tuyo o no es más que algo que te obligaron a estudiar o a usar en algún momento?

AM: Sí. Una de las cosas de las que me arrepiento es de no haber estado a la altura desde pequeño. De hecho, todos los juegos que publicamos intentamos [sacarlos en euskera]. Por ejemplo [*Los ríos de*] Alice fue el primer juego publicado en euskera para Nintendo y siempre nos hemos visto obligados, a nivel de principios y de orgullo, a protegerlo. Me da rabia que yo, al final, ya estoy muy cansado para ponerme a estudiar de cero, pero creo que es una obligación. De hecho, siempre he aceptado y asumido que en todos los cargos públicos sea obligatorio el euskera, aunque me “inmole” yo por no saberlo. Prefiero ser un sacrificado de la sociedad, por decirlo así, por el bien del euskera y por proteger el idioma

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadrículada” euskaratzeko prozesua

más antiguo de Europa. Vamos, que es una obligación que tenemos que tener.

E: ¿Tienes constancia de que se estén produciendo ahora mismo muchos videojuegos en Euskadi?

AM: No. A nivel de Euskadi, se está haciendo poquita cosa. Tuvimos hace unos años un pequeño ‘bum’, pero ahora quedamos muy poquitos estudios. Está Delirium, está Relevo Videogames y ya, de videojuegos como tal... Kaia ha sacado [uno] hace poquito, pero ha habido un poquito de bajón y se está produciendo poco ahora mismo.

E: ¿Cuántos juegos hechos aquí crees que pueden estrenarse al año?

AM: Al año, dos como mucho. Depende también de si Delirium saca o no... Y luego está la vertiente de Serious Games, que ésa sí que creo que es un poquito más fructífera aquí en Euskadi, pero no los acabo de considerar videojuegos de entretenimiento como tal, sino más como aplicaciones formativas y de simulación. Pero, sí, un par como mucho al año es lo que creo que va dando Euskadi ahora en videojuegos.

E: En tu opinión, ¿se trata de una industria de envergadura? ¿Qué relevancia tienen a nivel nacional e internacional las empresas de por aquí?

AM: Por ahora, muy poca relevancia. Delirium puede ser el top a nivel vasco y sabemos las limitaciones internas que tenemos, así que no somos una industria que todavía pueda tirar cohetes. Se está trabajando poquito a poco, se están haciendo bien las cosas y, a nivel de instituciones, [están] DigiPen, Fun&Serious... Se está intentando conseguir el ‘triángulo’: que haya formación —academias o universidades—, visibilidad internacional con los festivales y, ahora, donde está fallando un poco es en el tema de empresas. Hay poquitas ahora mismo. Tuvimos ya ese pequeño ‘bum’, pero no han conseguido sobrevivir y, al final, es como una manta corta: cuando tienes talento y visibilidad, no tienes industria; cuando tienes industria, te falta talento... Es muy difícil organizar todo esto.

E: Aparte de *Los ríos de Alice*, ¿cuántos videojuegos conoces que estén en euskera y que no sean educativos?

AM: Se hizo uno, el [*Sorgina: A Tale of Witches*], que era de una bruja. Salió en Steam hace un año, creo. Se hizo uno de aizkolaris, otro de bertsolaris... Creo que es un problema que tenemos aquí y que hay que evitar: no se consigue ayudar al euskera haciendo juegos de levantar piedras o de ‘txapela’, por decirlo así, porque es un público muy reducido. Si tú quieres que llegue a más gente, igual deberíamos hacer juegos más internacionales. Cerrarte nichos de mercado por diseño yo creo que es un error de cara a vender. Otra cosa es que quieras hacer

algo por tu cuenta y quieras hacer un homenaje a lo que tenemos aquí, pero creo que es más importante para el euskera y para la industria vasca hacer juegos globales y que entre todos sus idiomas esté el euskera. Tampoco está de más meter un pequeño guiño a la cultura vasca —nosotros metemos un guiñito en casi todos nuestros juegos—, pero no deberíamos [ir más allá]. Es lo mismo cuando hablan de ‘juego español’ y te sacan el [Olé, Toro]: no creo que sea lo [mejor] para la industria hacer juegos tópicos. A un jugador, de hecho, le da igual que un juego esté hecho en Albacete o en Tokio: quiere un buen juego. Entonces, tirarte piedras en el tejado haciendo cosas muy de nicho e intentar vender en Steam un juego de levantar piedras yo creo que no es el camino. Aun así, sí que se han hecho cosas en euskera. El más internacional seguramente sea *Los ríos de Alice*, porque el resto de juegos no se han acabado haciendo [en euskera]. Estoy pensando en *Baboon!* y éstos y no está el euskera contemplado. Juego comercial, como tal, yo te diría uno o dos. Juegos más localistas, sí que se han hecho cositas.

Ahora me estoy acordando de otro juego, de Carlos Coronado, que sí lo sacó en euskera: [*Infernium*]. Es el último que ha salido traducido. Además, hay unos personajes que se llaman Mikel e Izaskun y son de Barakaldo. (barreak) Como dato curioso.

E: Vuestro primer gran juego, *Los ríos de Alice*, llegó a varias plataformas y siempre traducido al euskera. De hecho, fue el primer juego en euskera que llegó a una consola de Nintendo o a Steam, y será, probablemente, el primero que llegue a también PS4 y Switch, que yo sepa. ¿Qué os llevó a querer traducirlo a este idioma?

AM: El compromiso. ¿Por qué no? De hecho, sí tuvimos problemas con Nintendo porque el euskera no está contemplado como uno de los idiomas que tiene en su base de datos y sí nos intentaron echar para atrás muchas veces el juego porque, en teoría, no puedes tocar el logotipo de Nintendo. Pero [‘Nintendo’] tenía que ir vinculado con terminaciones y demás, y nos decían que no podíamos tocar el nombre de Nintendo. Tuvimos que darles una pequeña clase de euskera para explicarles que en el idioma se tienen que poner las terminaciones, etc. y, al final, decidieron aceptarlo. Fuimos los primeros en sacar un juego para Nintendo en este idioma y lo hicimos por compromiso, porque queremos hacerlo. Diría que el 50% de los personajes de *Delirium* son mujeres, y las cifras dicen que vende menos un juego protagonizado por una mujer que por un hombre. Pero por compromiso y por hacer que todos los jugadores se puedan sentir identificados con un personaje, siempre hemos trabajado en esas líneas. Así nos han educado y hemos puesto los principios por delante de los números.

E: Basándote en vuestra experiencia con *Alice*, ¿cómo se plantea un proyecto o una traducción en euskera? ¿En qué difiere con un proyecto en español al uso o con una traducción normal a inglés, francés, alemán e italiano?

AM: Para mí, en mi forma de concebir los videojuegos, tienes que hacer el juego que sientas y quieras, y añadir el idioma por principios, por compromiso y por lo que necesites. Nunca diseñaría un juego centrado en el folklore vasco. O sí, pero siempre tapado dentro de la mitología o el misticismo. Es complicado. Puede funcionar un juego de aventuras ambientado en Euskadi con personajes mitológicos. Incluso puede haber un idioma místico, extraño, que sea el euskera, que un jugador de Nueva York no lo entienda y que quede como ‘la magia’. Otra cosa es que quieras utilizar la mitología y el imaginario euskaldun para enriquecer tu juego, que, ahí, sí. De hecho, en *Drift*, el [juego] que tenemos en prototipo y en preproducción, el protagonista lleva una makila, pero no te voy a contar de dónde viene la makila. Eso será el jugador que quiera investigar el que descubra que es un palo, que puede tener un pincho, que lo utilizabas para la defensa, pastoreo, como cetro de mando... Pero eso lo tiene que descubrir el jugador si quiere. Nosotros lo metemos como un guiño, como una herramienta más que existe dentro del juego, y la forma que tenemos de trabajar creemos que es la correcta a la hora de diseñar los juegos: meter cosas que enriquezcan al juego, que nosotros sabemos de dónde vienen, pero no hay que explicarle un dato histórico al jugador.

E: Vuestro único juego con doblaje fue *Los delirios de Von Sottendorff y su mente cuadriculada* y se dobló, por lo menos, al español y al inglés. Sin embargo, hay muchos juegos que se lanzan a escala internacional con el texto traducido, pero solamente con el doblaje original, ya sea en francés, inglés o japonés, por ejemplo. ¿Por qué os decidisteis a sacar un segundo doblaje en inglés si ya teníais el original en español?

AM: La prioridad iba a ser [hacerlo] sólo en inglés porque es un producto internacional, y se hizo en castellano porque era el idioma en el que estábamos trabajando, porque sabíamos que íbamos a tener algo más de ventas aquí, por el sistema holofónico... Queríamos tener el juego traducido. No pudimos hacerlo en euskera por temas de presupuesto: teníamos el presupuesto súper, súper ajustado y, en un desarrollo tan caro, si localizas y doblas al euskera, los 2.000 o 3.000 euros que te puede costar contratar al actor, las horas de estudio de doblaje, el localizador, etc. no los habríamos recuperado nunca en ventas vascas. No hay tanto consumidor de Nintendo 3DS en Euskadi que fuera a comprar el juego. Fue por tema de números, plazos, que estábamos con el agua al cuello... Así que se descartó esa posibilidad.

E: ¿Alguna vez te has planteado crear un juego cuyo doblaje original sea en euskera y que se distribuyan esas voces por todo el mundo?

AM: La única forma de que eso ocurra es si es un juego de aventuras, como *Drift*, y que un clan, una tribu o un personaje pueda hablar en euskera como parte de la historia y que pueda estar subtítuloado, traducido o que haya una especie de intérprete que te pueda contar qué está [diciendo]. Como rollo místico, pero ¿para qué me voy a inventar un idioma si tenemos ya aquí uno muy molón que fuera, a nivel internacional, se conoce poco? Le podría dar ese puntillo más místico. Pero, a priori, no me metería en fregados, porque tendría un coste muy elevado y no compensa.

E: ¿Qué problemas podría haber para llevar a cabo ese doblaje vasco que se exporte a todo el mundo en el hipotético caso de querer hacerlo, tanto a nivel legal como comercial?

AM: Ningún problema. Tú puedes hacer el juego en el idioma que quieras; otra cosa es que luego la gente quiera comprarlo. Es que es complicado. ¿Por qué vas a hacer un *Grand Theft Auto* doblado originalmente en euskera y subtítularlo? Por eso todas las compañías priorizan el inglés e incluso hay algunas que no acaban sacándolo en castellano porque no hay ventas suficientes. El idioma [con] el que se debe trabajar en videojuegos es el inglés, sí o sí, porque, al final, es el mercado el que manda. Donde están los mayores compradores es en Estados Unidos. Europa tiene muchos idiomas y, si un estudio indie intenta doblar en todos los idiomas de Europa con texto y con voz, es muy probable que no recupere el dinero que le ha costado el doblaje y la localización. Entonces, haces en inglés, el mercado americano ya te lo va a consumir, casi todo Europa también... Así que te quedas ahí. No es viable hacer una lengua minoritaria en un videojuego. Por eso, se tira al mayor público, que es el inglés.

E: Vamos a apartarnos un momento de los videojuegos. Si comparamos el euskera con otro idioma de este país, como el catalán, vemos que hay muchas diferencias. Hay muchos más libros en catalán que en euskera. Se traducen al catalán cosas que en euskera sería impensable encontrar, como cómics y manga japonés. Muchas páginas web te permiten cambiar el idioma al catalán y no al euskera, e incluso algunas, como FictionPress, te permiten escribir y publicar historias en catalán, pero no en euskera. ¿A qué crees que se debe esta diferencia tan drástica de contenido entre dos idiomas no hegemónicos?

AM: Yo creo que el gobierno catalán ha apostado por y ha incentivado muchísimo más el idioma. También tiene la ventaja de que, a priori, es mucho más fácil de entender y es más accesible; entonces, es más fácil

que la población te lo pueda consumir. Las películas, [por ejemplo], que estaban casi obligados a doblarlas al catalán sí o sí para estrenarlas en el cine. Aquí tenemos el problema de que el que no sepa euskera le va a costar más [entenderlo] que el catalán, que, al final, se pilla bastante. Pero éste es un tema, yo creo, más del gobierno: es el Gobierno Vasco el que tiene que incentivar todo esto y ‘gastarse los dineros’. Me acuerdo de que, hace unos cuantos años, cualquier obra cultural o interactiva, incluso videojuegos, el Gobierno Vasco daba 1.000 euros para la producción y localización. Nosotros sí que hacíamos juegos de móvil y así que los teníamos traducidos de base y, además, te apoyaban con 1.000 euros para los gastos. Eso ya se ha perdido —por lo menos, en videojuegos, creo que ya no hay—, pero sí se tendría que incentivar más. Se hace, pero, por ejemplo, en animación —que, en ese mundo, hemos trabajado bastante—, se sacaban igual una o dos bobinas en euskera y el resto, en castellano. Esa película se iba moviendo por los pueblos, pero es muy difícil competir en el día a día contra la tele y contra Internet. Ahora, el dinero que se puede dejar el Gobierno Vasco para intentar traducir las páginas [web] o que el euskera esté presente... es casi imposible. Pero yo creo que eso tiene que partir de las instituciones: son ellos los que tienen que dar pie a que se consuma mucho más euskera.

E: Es obvio que el mercado de juegos en euskera no existe; está todavía por explotar. ¿Por qué crees que ha habido tan pocas iniciativas de crear juegos o proyectos en euskera?

AM: Porque no es rentable, directamente. Porque sólo vas a conseguir vender los 20 juegos que consigas colocar en la feria de Durango. Fuera, en Elkar puedes tener algo, pero no hay público aquí. Es muy pequeñito. Y un niño euskaldun, por muy euskaldun que sea, prefiere jugar al *GTA* o al *Fortnite* que al juego más bonito que podamos hacer aquí. No es de interés. Prefiero, casi, que el Gobierno Vasco se gaste un dineral en pagarle la localización a Rockstar (*GTAAren sortzailea*) para que doble un *GTA* que intentar fomentar la industria del videojuego en euskera, porque, al final, no hay público. Tirarte un año trabajando en un juego para que sólo lo jueguen los chavales vascos, te salen, con muy buena suerte, 1.000 copias.

E: ¿Qué reacción obtuvisteis del público por lanzar un juego en euskera? ¿Sabéis de mucha gente que lo haya jugado en este idioma?

AM: Sabes que va a ser un golpe de marketing. Sabes que el Deia, el Gara y éstos te van a poner: “Primer juego en euskera para Nintendo”. Y, sí, hay algún comprador agradecido que dice: “¡Oh, qué guay! ¡Tengo la posibilidad de jugarlo en euskera!” En ese sentido, sí tiene un impacto positivo: no especialmente en ventas, pero también, como empresa, te da imagen de marca. Aunque no lo haces por eso, sí que es cierto que

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

son titulares que calan en el euskaldun y la marca Delirium se puede respetar un poquito más, pero es que es un nicho que “no nos debería preocupar”. Muchas veces, te viene bien de cara a trabajos de terceros: si te das a conocer en Euskadi y eres conocido como empresa, aunque no te vayan a pedir un videojuego como tal, igual te acaban contratando para algún tipo de trabajo de *gaming* o marketing... Te sirve de visibilidad, más como marca que como producto.

E: A pesar de que *Alice* estaba en euskera, habéis sacado otros juegos al mercado, como *Los delirios de Von Sottendorff y su mente cuadriculada* o *Unforgiven VR*, pero habéis decidido no traducirlos al euskera. En el caso de *Los delirios*, me has comentado que era por temas de restricción de tiempo y falta de fondos.

AM: Sí. De hecho, *Unforgiven* no está ni en castellano. Está directamente en inglés, 100%.

E: ¿Lo de no sacarlo en euskera fue una decisión consciente o simplemente no se os pasó por la cabeza?

AM: Si ya un juego de móvil en euskera tiene un nicho muy pequeñito, ¿cuántos jóvenes [vascos] tienen cascos de realidad virtual en casa y, además, quieren comprarse *Unforgiven*? Todos los que lo quieren están trabajando en Delirium y lo van a tener gratis. (barreak) Ni se planteó, pero no se planteó en castellano por lo mismo: porque no hay público hispanohablante suficiente, y como esto iba a un mercado más internacional, cibercafés... De hecho, si tengo que elegir el siguiente idioma, prefiero que sea el chino. *Unforgiven* fue por un tema de producción rápida y sin pensar mucho más en los idiomas.

E: ¿Tenéis algún plan de sacar *Drift* en euskera?

AM: La documentación está hecha en castellano e inglés, pero lo mismo: la localización sí que podría ser una realidad, [porque] la escritura es más barata, pero el doblaje, seguramente, no. Sería muy caro y no compensa. Si hacemos juegos pequeñitos, sí es una opción y una realidad hacerlo, porque, al final, no te cuesta nada y, aunque te cueste un poquito, compensa. Pero cuando llevar una producción al euskera te puede costar 2.000 ó 3.000 euros, como empresa pequeñita — que lo pasamos muy mal cada mes—, no, no compensa porque tampoco lo agradece el público de aquí lo suficiente. De hecho, poca gente sabe aquí, en Euskadi, que existimos. No hay un sentimiento patriótico de: “¡Vamos a ayudar a este estudio, que lo está intentando!” Les da igual, porque prefieren el *Fortnite*.

E: Entonces, la traducción de *Alice* no fue un intento fallido, sino que no ha salido rentable hacerlo más adelante.

AM: *Alice*, en euskera, iba a salir sí o sí: por principios y porque queríamos hacerlo. No había ningún objetivo de marketing más allá de: “Éstas son las intenciones; lo queremos sacar en este idioma”. ¿Y que luego nos sirve para nuestro beneficio? Genial, pero, en un principio, era algo bonito que iba a ser bastante internacional y nos apetecía que el euskera [estuviera] presente. Más que nada, para que el que esté dando clics al idioma, pasen cinco o seis y de repente aparezca el euskera, con que uno de 10.000 diga: “¿Qué idioma es éste?”, le dé por entrar en la Wikipedia y sepa que existe, que un tío de Oklahoma lo descubra, me vale. Pero *Alice* no se hizo con ninguna intención comercial: fue todo un desarrollo más artístico y de querer hacerlo. Hicimos el juego que queríamos. Si tuviéramos pasta, cualquier juego saldría en euskera segurísimo. Pero como muchas veces te manda el mercado y el día a día, nos basamos en eso. [En] *Kinito Ninja*, si no recuerdo mal, por ahí había lauburus e ikurriñas... Siempre hay metidas cositas. De hecho, aunque el juego como tal no tiene una historia que se describa, sí que hay cositas: técnicamente, entran al infierno a través de Zugarramurdi. Somos de aquí, viajamos mucho por esta zona, nos encanta y siempre nos inspiramos en ello. *Drift* también tiene cosas de cultura vasca: [la makila], matriarcados... Para nosotros, siempre está presente. Por eso, no nos vemos obligados en que tiene que estar en euskera, porque el juego en sí ya tiene mucho aroma vasco.

E: ¿Tienes algún proyecto futuro en mente en el que te gustaría incluir el euskera? Un nuevo juego, un relanzamiento de Von Sottendorffo *Unforgiven* que incluya el euskera...

AM: No. Juegos hechos ya, no. Si repetimos la fórmula de *Vetusta* [Morla], *Ane* (*Aliceren ibaiak* jokoaren arte kontzeptuala egin zuen emakumea) y *Delirium* —no va a ser *Los ríos de Alice*, pero llámemoslo *Los ríos de Alice 2*—, seguramente [lo volvamos a incorporar]. Además, *Alice* era fácil porque era un juego en el que no había idiomas como tal. De hecho, se diseñó [así]. El problema que he tenido yo siempre es que, como se me dan muy mal los idiomas, no he podido disfrutar de muchos grandes juegos porque no estaban traducidos. Como diseñador, intento hacer juegos que cualquier persona, aunque no sepa el idioma, pueda jugar. *Alice* se basa mucho en pictogramas y en un diálogo a través de jeroglíficos. Muy poco texto hay más allá del tutorial y de las plantas, que te salen estrofas de *Vetusta*. Nos permitía traducirlo a todos los idiomas para que la puerta de acceso sea muy sencilla, pero, una vez que entras, un japonés, un egipcio o un canadiense puedan jugar al juego sin necesidad de controlar el idioma porque era todo muy conceptual, muy visual y era fácil. Entonces, traducirlo eran, realmente, muy poquitas líneas de texto.

E: Me has comentado antes que el jugador vasco medio está más interesado en el GTA y en el Fortnite que en cualquier otra cosa. ¿Es algo que, a nivel nacional, podamos llegar a producir?

AM: No, no. Falta mucho talento para que seamos capaces de hacer un juego de ésos aquí, y falta también inversión. Los inversores aquí no conocen el mundo del videojuego, lo ven muy extraño y no van a [invertir]. Para hacer un juego de ese tipo, necesitas diez, veinte, treinta millones de euros, e igual vas pillado. Es muy difícil que en Euskadi, a día de hoy, se pueda hacer algo así. Se tendría que trabajar mucho, que una empresa de aquí funcionara, que diera un pelotazo, pudiera ir creciendo poco a poco y asentando las bases. Pero a diez años mínimo no lo veo.

E: Antes hemos hablado de *Infernium*, de Carlos Coronado. Aparte de ése, ¿conoces algún videojuego traducido o hecho en catalán que no sea educativo?

AM: Conocer, no, pero sé que hay bastantes. En Cataluña hay una muy buena comunidad de desarrolladores y creo que más de un juego sí que está traducido al catalán. Pero, ahora mismo, no te puedo decir nombres. Carlos, por ejemplo, sí que ha hecho sus juegos en catalán, en euskera y en gallego por principios. Carlos también lo lleva muy presente. Sí, yo creo que en Cataluña hay, seguramente, muchos más ejemplos de juegos traducidos, pero no tengo nombres ahora.

E: Se puede imaginar que el mercado es también bastante más grande.

AM: Sí. Son muchos más millones de catalanes, casi toda la población lo habla y es mucho más natural. Lo que no sé es si algún videojuego grande se ha traducido... Yo creo que no. Cine, sí, pero videojuegos... Como es un tema de números, hasta hace poco, a España, por temas de piratería, pocos juegos venían traducidos con doblaje. Desde hace unos años, ya España es un gran consumidor de videojuegos y ya nos contemplan, pero, en su día, era muy difícil tener videojuegos en castellano.

E: ¿Crees que la industria de los videojuegos en euskera tiene futuro o es una batalla perdida?

AM: Todo depende de cómo incentiven desde el gobierno y cosas así. El problema es que no hay industria vasca de videojuegos. Da igual que quieran incentivar: acabarán haciendo juegos de dos o tres meses, de txapela y cortar troncos, de bertsolaris, y serán experimentos que se queden ahí y cero rentables, porque es imposible que sea rentable un producto de ésos. Por muy bien que esté, ¿eh? Por muy FIFA que quieras hacer de cortar troncos, nadie fuera de aquí te lo va a comprar. Es difícil,

salvo que el Gobierno Vasco busque fuera y pague las localizaciones de estas compañías. Pero ¿cuánto le tienes que pagar a Rockstar para que pierda el tiempo en localizarlo? Porque, para ellos, es perder el tiempo. Esto también tendría que venir por parte de Sony España o de Nintendo España: que fomentaran toda esta conexión de obligarlo. O sacar una ley como ha sacado Francia: si el juego no está traducido, por ley, no se puede publicar el juego. Francia te obliga a que la documentación y los textos estén en francés sí o sí. En el español, no hay esas leyes. Tendría que ser una iniciativa más a conjunto: “Para publicar a nivel nacional, tendría que estar en gallego, en euskera, en catalán y en castellano”. Pero una compañía igual dice: “Pues no publico. Me sale más rentable esto que andar perdiendo el tiempo”. A nivel de texto, podría ser más viable, pero no creo que sea un frente que le interese mucho al Gobierno Vasco, porque no tienen ni idea. O se ponen en contacto con profesionales que les podamos asesorar o está difícil. A priori, te diría que está la batalla perdidísima.

Julen Zaballa – Kazetaria eta *community manager*-a, Internet eta teknologia berrietan aditua, videojuegosvascos.com web orrialdearen sortzailea; Euskadiko bideo-jokoaren garapenaren historiari buruzko ikerketa koordinatzen du

Elkarrizketatzailea: Beste ezer baino lehen, aurkeztu ezazu zure burua, mesedez.

Julen Zaballa: Nire izena Julen Zaballa da. Berez, kazetaria. Kazetaritza egin nuen UPV/EHUn eta, gaur egun, marketin lanetan nabil enpresa batean hemen, Bilbon. Bideo-jokoaren inguruan, orain dela ia bederatzire urte hasi nintzen videojuegosvascos.com webgunearekin eta, bertan, Euskal Herrian egiten diren bideo-jokoaren inguruko informazioa sartzen nuen. Azkenean, sortzaileek egiten zituzten lanen inguruan nolabait [hitz egin] behar nuen mundu [honi buruz ezer ez dakitenentzat]. Webgune hori sorkuntza eta sortzaileentzako gune bat bihurtu zen, gaztelaniaz, eta horrek, azkenean, aukera eman zidan Euskal Herrian egindako bideo-jokoaren inguruko analisia eta historia egitea Tabakalerarekin. Hori da nire profila.

E: Zein da zure biografia linguistikoa?

JZ: Nire ama hizkuntza gaztelania da. Berez, B eremuan ikasi nuen ikastolan. Gero, institutuan, D eremuan eta Kazetaritza D eremuan egin nuen. Dena den, ama hizkuntza gaztelania izanda eta, gainera, lagunek euskaraz ez [dutenez] egiten, pixkanaka-pixkanaka galtzen da “jariotasuna”. Nik, behintzat, [nabaritzen] dut. Ingelesa, justu-justu; oso gutxi. Ulertu, uler dezaket: testu normal [batetik] ideiak atera ditzaket. Azkenean, gaztetan, RPG asko ingelesez zeuden eta, jolasteko, ideiak ateratzen dituzu: hona joan, *sword*, *magic*... Halako hitzak hartzen dituzu eta azkenean geratzen dira, baina ez [naiz gai] hitz egiteko, ez elkarrizketa bat egiteko...

E: Nola edo zergatik heldu zinen bideo-jokoaren arloa modu honetan lantzerantz? Zerk eraman zintuen horretara?

JZ: Ni betidanik bideo-jokoaren jokalaria izan naiz. Hasiera batean, Master System bat izan nuen eta Game & Watch-ekin hasi nintzen jolasten. Gero, PCarekin eta abar. Dena den, nik VascoPress informazio-agentzian lan egiten nuen eta [berez] ikusi nuen hemen, Euskal Herrian, egiten zirela bideo-jokoak. Horren atzean istorio on bat egongo zela uste nuen eta hori izan zen abiapuntua. Enpresa... ez asko, baina enpresa batzuk zeuden bideo-jokoak egiten zituztenak hemen Euskal Herrian eta, azkenean, agentziarako informazio berezia egiten nuen eta bazirudien beste hedabideei istorio horiek gustatzen zitzaizkiela.

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

Azkenean, horretan sartu nintzen. Abiapuntua hori izanda, eguneko informazioa egiten nuen, baina ez nekien nondik gentozen bideo-jokoen historian. Orduan, lehen bideo-joko euskalduna zein izan zen jakiteko, analisia eta inbestigazioa egin nuen.

E: Ikerketari helduta, zure webgunean diozu: “Actualmente estoy elaborando y coordinando la investigación sobre la historia del desarrollo de videojuegos en Euskadi”. Nork hartzen du parte?

JZ: Aldatu behar dut hori; ikerketa jada eginda dago. Orain dela bi urte plazaratu zen. Hasi zen [Tabakalerako UBIK-en]. Nik ezagutzen nuen pertsona batekin lan egiten edo lan egin zuten gauza [batzuetan] eta Euskal Herriko bideo-jokoen inguruko historiaren ideia helarazi nion pertsona honi eta esan zidan: “Komentatu ezazu Tabakalera; haiek lagundu dezakete bide horretan”. Tabakalerarekin jarri nintzen [kontaktuan] eta, azkenean, heldu ginen erdi puntu batera. Haien laguntzarekin, historia idazteari ekin nion. Nik haiei bidali nien informazio guztia eta haiek faszikuluetan zatitu zuten. Bederatzi dira guztira; bakoitza bere istorio [edo denbora-tartearekin]. Lehenengoa da Zeus Software enpresaren inguruan, enpresa hau izan zelako, “la edad de oro del videojuego” deitzen den horretan, Euskal Herrian izan zen [enpresarik] garrantzitsuena. Bigarren kapitulua da [freelance-ei buruzkoa]: azkenean, bere etxeetan egiten zituzten bideo-jokoak, ez ziren enpresak eta bideo-jokoak Madrilera edo Bartzelonara bidaltzen [zituzten] Dinamic banatzaileetara. Haiek erosten zuten bideo-jokoa eta produktua, gero, dendetara bidaltzen zuten. Orduan, bakoitzak badauka bere zati, bere garrantzia, justu-justu 2005. urtera arte.

E: Zure lanak euskal bideo-jokoen mundua sakonki ezagutzera eramaten zaitu. Zein da euskal bideo-jokoen panorama, zure ustez?

JZ: Ezin dugu esan Euskal Herrian euskal bideo-jokoen industria bat dugula. Sektore bati buruz hitz egin beharko genuke, eta ez sektore potentea, baizik eta hasiberria den sektore bat. Baina hasiberria zen 1985. urtean eta gaur egun ere hasiberria da. Aldaketa batzuk daude eta, hemen, [parentesi bat egin nahiko nuke]. Euskal bideo-jokoei buruz hitz egiten dugunean, bitan zatitu beharko genituzke: entretenimenduzko bideo-jokoak eta Serious Games-ak. Serious Games-ei begiratzen badiegu, bai, sektore bat dugula esan dezakegu. Gainera, Eusko Jaurlaritzak eta diputazioak 4.0 industriaren aldeko apustu bat egin dute eta Serious Games arlo horretan sartuta daude; ordean, indartsu dabil. Baina, entretenimenduari begiratzen badiogu, ez. Azkenean, uste dut sormenezko enpresak direla eta sormenezko enpresak dituzten arazoak dituztela. Hor zinema sartu beharko genuke eta garai batzuetan izan dituen arazoak. Horretan badaude analogia batzuk.

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

Entretanimenduaren kasuan, bertan badago bideo-jokoak egiten dakiten jendea, baina ez dakite edo ez dute lortzen bideo-joko hori saltzen. Merkatua dela eta, marketin gutxi egiten delako, industria nola funtzionatzen duen jakiten ez dugulako eta horrelako gauzak direla eta. Gainera, entretanimendurako bideo-jokoetan, kontsumitzaileak dauka indarra: saltzen ez baditu, egindako inbertsioa ez da berreskuratzen. Zaila da modelo hori kontutan hartuta sektoreari aurre egitea edo gora egitea. Badaude beste modelo batzuk; adibidez, free-to-play edo horrelakoak. Uste dut badagoela Gipuzkoan free-to-play bideo-jokoak egiten dituen enpresa bat, sortea izan duena eta dirua egin duena, baina ez dakit etorkizunean modelo hori aurrera eramanez ahalko duen. Serious Games-en kasuan, modelua ezberdina da: zuk badaukazu kliente bat, beharizan bat daukana, eta Serious Games egiten dituzten enpresek beharizan hori asetzeko produktua egiten diote; “llave en mano” esaten dena. Produktua egiterako orduan, diruaren zati bat eskatzen diote bezeroari, halako soluzioak nahiko garestiak izaten direlako. Urte bat botatzen duzu behar hori asetzen eta nominak ordaindu behar dituzu. Modelua ezberdina da eta bezeroa produktua edo zerbitzua lortzen duenean, geratzen den diruaren beste parte bat lortzen du enpresak eta horrek nolabaiteko estabilitate ekonomiko bat ematen dio enpresari. Baina kaxotxoaren artean: *luego hay gente que se mete en productos a muy largo plazo y coge todos muy de seguido. La idea de estos modelos es que sea coger uno muy largo y otros muy cortos* diru hori lortzeko eta horrela, nolabait, handia [aurrera eramateko]. Hori diote ekonomistek edo.

E: Duela aste gutxi Jokoteknia Jardunaldia egin da Bilbon. Zer izan da, zer ikusi da? Garrantzitsua da horrelako jardunaldiak antolatzea?

JZ: Bai. Azkenean, bi aldeetatik ona da: [batetik], euskara edonon egon behar da; gure gizarteko edozein esparrutan egon behar da. Bideo-jokoetan ere. Garrantzitsua da euskara bere ama hizkuntza eta bere egunerokotasunean egiten dutenek euskara jolasten erabiltzea. Jardunaldi honetan ikusi genuen bazegoela honen inguruko komunitate txikia, hasteko nahia edo beharra dutena, eta horri bultzada edo apustu bat egin behar zaio. Beste aldea izan zen Euskadin dauden sektorearen arazoak: bertan DigiPeneko ikasleak egon ziren eta badakite hemen sektorea nola dagoen, zer-nolako aukerak dauden...

E: Zure ustez, Jokotekniak ekarpenik egin al du?

JZ: Bai, euskarari eta euskal komunitateari ekarpena egin dezake. Uste dut egiten ari diren lana garrantzitsua dela eta jarraitu behar dute.

E: Jokoteknian euskarazko bideo-jokoaren produkzioaren parte bat ikusi da. Han erakutsitakoaz gain, zein proiektu daude abian oraintxe bertan, zuk dakizula?

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

JZ: Euskaraz? Ez dago ezer. Relevo egiten ari diren jokoak ez daukate euskara sartuta hizkuntza aukeretan. Delirium Studiosek ez daki zer egiten ari den. Arturorekin eta ez naiz egon. Baina, azkenean, garrantzitsuena da mugitzea, eta laguntzak lortzen badira, hobe. *Que se mantenga abierta y siga generando trabajo*. Hori da garrantzitsuena oraintxe bertan. Bestela, entretenimendua hemen galduko da.

E: Labur-labur esanda, noiz sortu ziren lehenengo bideo-jokoak euskaraz eta nora doa orain industria?

JZ: Euskaraz egindako lehenengo bideo-jokoak 2000. urtean sortu ziren, Gipuzkoan; gainera, Gipuzkoako Foru Aldundiak lagunduta. Euskara klasetik atera nahi zuten, nerabeak gaztelania erabili ez zezaten haien aisialdian: futbola jolastean eta hainbat gauzetan. Normalean, zer gertatzen zen? Klasean, bai, ondo, baina, ateratzen zirenean, gazteleraz egiten zuten edo “mix”. Arazo horri aurre egiteko, Gipuzkoako Foru Aldundiak atera zuen plan bat. Plan horrek dirua zuen artean. Hainbat proiektu aurkeztu ziren eta proiektu bat izan zen euskarazko hiru bideo-joko, euskara hutsean. 2000 urtean, *Estropadak* bideo-jokoa plazaratu zen. Zortzi hilabete ondoren, *Mendizaleak*. Eta hiru hilabete ondoren, *Jai-alai Sports*. Baina plan hori amaitu zen. Bideo-jokoak atera ziren eta saldu ziren kioskoetan, egunkariarekin... Horretan, administrazioak inplikatu egin zen. Plan hori amaitu zenean, testigua Elhuyar fundazioak hartu zuen. Hasieran, bere bideo-joko propioak egin zituzten: abentura grafikoak. Gero, kanpoko bideo-jokoak euskaratu zituzten eta, haien azken boladan, bideo-jokoen proiektuaren buru izan eta beste hirugarren batek egin: hau da, parte teknikoa ez zuen Elhuyarrek egiten; egiten zuen Espainiako beste enpresa batek. Ideiak, kontzeptuak eta horrelakoak Elhuyar fundazioak egin zituen. Horren ondorioz, Gestionet enpresak Erandion badauzka Txapelgames delako marka bat, [eta horren azpian merkaturatu] ditu hainbat bideo-joko euskaraz. Baina, gaur egun, gutxi dira eta gauza arraroak ere gertatzen dira: badaude kanpoko bideo-jokoak gero komunitateak euskaratu dituenak, Steam-en bidez eta horrelako gauzak. Edo Carlos [Coronadok], *Mind: Path to Thalamus* egin zuenak, ere bere bideo-jokoa euskaratu zuen. Laguntza izan zuen horretarako. Bera independentista katalana da eta identitate horrek apustu hori egitera bultzatu zuen.

E: Zu kazetaria zara, ez ekoizlea. Hala ere, hain harreman estua izanik mundu honekin, izango duzu sormen-prozesuari buruzko informazioa. Nolakoa da zuretzat euskal bideo-joko baten ekoizpen-prozesua? Nola ikusten duzu zuk zure kokaleku horretatik?

JZ: Euskal bideo-jokoak eta beste lurralde batzuetako bideo-jokoak berdin-berdin egiten dira. Azkenean, da zinema bezala: teknikaren aldetik, berdin-berdinak. Gainera, gaur egun, erramintak eta bideo-

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

jokoak egiteko lengoaiak mundu osoan zabaldu dira, edonork erabili ditzake eta prozesu hori normalizatu egin da, demokratizatu. Sormen aldetik, hemen edo Txinan egiten den sormen-prozesua berdina da ere. Non dago euskal identitate hori? Euskararen erabilpenean edo kontatzen den istorioan euskal elementuak sartzeko orduan. Baina, gaur egun, *Sorginen kondaira* da egin den bakarra.

E: Kasu askotan, jokoak sortzen da gazteleraz eta gero euskaratzen da. Zure ustez, zer alde dago euskarara itzultzearen eta beste hizkuntzetara itzultzearen artean?

JZ: Lanaren aldetik, ez dago inolako alderik. Itzultzerako orduan, dirua da arazo bakarra. Euskaratzerako orduan, kostu bat dago eta Euskal Herrian eta euskaraz jokatu duten pertsonak ez dute inoiz koste hori [berdinduko]. Diru arazo bat da bakarrik. Kasu batean, adibidez, Elhuyar fundazioak bideo-joko bat euskaratu zuen, *Hiru mosketariak*. Enpresa batek egin zuen, Europako... poloniar batzuk-edo. Eta enteratu ziren, euskaratu ondoren eta Elhuyarrek Elkar liburu-dendetan saldu ondoren, *Hiru mosketariak* WiiWare, Wiik zuen dendara, mugituko zutela, bertan sartuko zutela. Elhuyar fundazioak esan zuten: “Euskaraz ere daukazu eginda. Guk ordainduko dugu lizentzia”. Hala ere, ezin izan zuten euskaraz sartu. WiiWarek zuen 40 MBko kapazitatea: jokoek ezin zuten hori baino gehiago pisatu. Eta, euskararekin, *Hiru mosketariak*-en fitxeroa gehiago pisatzen zuen eta ezin izan zuten bertan sartu. Hori, anekdota bezala.

E: Demagun norbaitek euskaratutako bideo-joko bat publikatu nahi duela PlayStation 4-n, Steam-en edo Nintendo Switch-en. Uste duzu inolako oztopo edo arazoak aurkituko dituela?

JZ: Berez, ez. Arazo bat egon daiteke. Adibidez, hori uste dut gertatu zela Steamen. Hau kontatu zidaten; nik ez dakit ondo. Bideo-joko bat sartzen duzunean Steamen, fitxa bat daukazu datu batzuk sartzeko: hizkuntza, jokalaria, deskripzioa eta abar. Hizkuntzan, ez zegoen euskara. Ez zen agertzen. Implementazio bat egon beharko litzateke horren atzean. Eta ez dakit PlayStation 4-ean edo Xbox-en denda digitaletan dagoen. Wii U-n *Aliceren ibaiak* dago, [bertan] euskaraz dagoen bideo-joko bakarra. Ez dakit nola agertzen den.

E: Ez da agertzen.

JZ: Hori izan liteke arazo edo oztoporik nabarmenena. Igual zure ama hizkuntza euskara da, erosten duzu jakin gabe euskaraz dagoela, baina hor agertzen ez bada, ez dakizu. Beharbada, menuan sartu eta: “a, euskara!”, baina arazo bat da normalean hizkuntza minoritarioekin.

E: Ez al da ulergarria?

Bideo-jokoak eta euskara: "Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada" euskaratzeko prozesua

JZ: Bai, baina, azkenean, Steamen inplementazioa egitea zer da? Bi minutu. Ez dauka arazo asko. Nik uste dut, hori lortzeko, eskakizun bat egin behar dela. Masa bat egon behar da. Adibidez, Game Erauntsiak prozesu hori ireki dezake.

E: Jokoteknia antolatzekeo esfortzu handia egin da. Hor ikusi da Euskadin sortzen diren bideo-jokoan artean, gutxi euskaratzen direla. Zergatik gertatzen da hau, ikus-entzunezko beste arloak euskaraz garatzeko esfortzu nabariak egiten diren arren?

JZ: Kontuan izan behar dugu badaukagula EITB eta horrek ikus-entzunezko munduan sekulako indarra dauka. Horren inguruan badaude hainbat ekoiztetxe. Gainera, Euskal Herriko zinema ere posizio on batean dago: *Loreak* eta *Handia* pelikulekin, bere lekua lortzen ari da. Badaukagu hainbat festibal: Donostiako zinemaldia, hemen Bilbon badago bestelakoak... Badago "tejido" bat, hori bultzatzen duena. Baina, bideo-jokoetan, ez. Badaukagu industria bat, zinemarena, eta beste bat, bideo-jokoena, baina ez dira pareko mugitzen duten diruari begira. Normala da egiten den apustua zineman oso handia izatea eta bideo-jokoetan, txikia.

E: Katalanez euskaraz baino gehiago edo gutxiago ekoizten da bideo-jokoan esparruan?

JZ: Azkeneko *El libro blanco del videojuego español*en, zati batean, Espainian egiten diren bideo-jokoan hizkuntzak grafiko batean jartzen dira. Ingelesa egoten da gaztelaniaren aurretik, %98 edo. Gero, gaztelania. Hortik, beste hizkuntzak: frantsesa, alemaniera, txinera, japoniera... Espainiar estatuan hitz egiten diren hizkuntzen inguruan, katalana da portzentaje handiena daukana. Uste dut %6 edo %7 dela. Galiziera, bigarren, eta euskara, hirugarren. Euskaraz dauden bideo-jokoak galizieraz daudenak baino gutxiago dira.

E: Zergatik dago ezberdintasun hau hiru hizkuntza ez-hegemonikoen artean?

JZ: Kataluniak badarama hainbat urte bideo-jokoan sektoreari garrantzi handia emanaz. Gainera, katalana ikastea euskara ikastea baino errazagoa da, estrukturak oso antzekoak direlako gaztelaniarekin konparatuta. Kataluniak duen bideo-jokoan industriak duen pisua dela eta [gertatzen da hau]. Hori da, nire ustez, ezberdintasuna markatzen duen. Gero, Galizian... Ez dakit. Beharbada, diru-laguntzak izango dira.

E: Ba al dakizu zer-nolako inpaktu ekonomikoa izaten duen euskaratzeak bideo-joko baten ekoizpenean?

JZ: Ez, ez dakit. Normalean, zuk badaukazu hainbat hitz eta, hitz horiek kontatzen badituzu, hitz bakoitzak... ez dakit, demagun 0,05€ kostatzen du euskaratzeak. Adibidez, Relevok egindako *BaBoon!* bideo-jokoak

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

badauzka hainbat esaldi, hainbat hitz, eta hori euskaratzeak “pico” handia izan daiteke. Eta, gainera, azkenean, ez badute saltzen gazteleraz, ez ingelesez, ez japonieraz, nola salduko dute euskaraz? Ez da errentagarria.

E: Estigmatizaturik ikusten dituzu euskal bideo-joko zaleak?

JZ: Bai. Begiratzen gaituzte friki batzuk bagina bezala. Gainera, azken bi astetan agertu da informazioa OMS-en bideo-jokoek adikzioa sartu zutela bere [erregistroetan] eta horrek nolabaiteko zarata sortu du. Hori guri, jokalariori, ez digu on egiten. Nire ustez, ona da OMSeK adikzioa sartzea. Sartzen badute, adiktoek [babestuago egon daitezke]. Bideo-jokoak, tabakoak, alkoholak, baita kirolak ere, adikzioak sortu ditzakete. Baina, orain ere, bideo-jokoenganako adikzioa ez zen sartzen. Adikto batek ez zuen terapia bat, ez zuen adikzio horretatik ateratzeko laguntzarik. Momentu honetan, OMS hor sartuta, espero dut lagungarria izango dela adikzioa dutenek bertatik ateratzako erramintak izateko. “Lo que no existe, no lo puedes tratar”.

E: Zer-nolako jendeak pentsatzen du jokalariai “frikiak” direla?

JZ: Normalean, jolasten ez dutenak, baina, gaur egun, populazioaren portzentaje handi batek jolasten du. Baina ez dute bere burua jokalaritzat hartzen. *Candy Crush* edo Facebookeko jokoak, haientzako, “pasatiempo” hutsak dira. Ez dute ikusten bideo-joko horiek eta kontsola baterako edo ordenagailurako bideo-jokoak gauza bera direla. Pixkanaka-pixkanaka, pertsona horiek konturatuko dira —edo igual ez— jokalariai direla. Gainera, hedabideek askotan [estereotipoetara jotzen dute]. Kuriositatea sortzen du eta horrek saltzen du. Hori ikusi dezakegu, adibidez, Euskal Encounterrean. Bertan badaude hainbat friki, baina badaude ere frikiak ez direnak edo friki itxurak ez dutenak. Ba, erreportajeetan, telebistan, beti agertzen dira frikiak. Beraz, kanpotik ikusten dutenek pentsatzen dute: “Vaya panda de frikis, yo hay no me meto...”. Erakargarria da haientzako. Morboa ematen du. Haiek dakite hori saldu behar dutela. Badakite jende interesgarria dagoela mundu honetan, jakituria handia daukatenak mangaren edo zinemaren inguruan, baina ez [dute hori erakusten]. Adibidez, pasa den astean gertatutako [Bilboko Manga] Azokan, frikiekin geratzen dira eta ez taikoarekin kontzertua egin zuen pertsonak zenbat urte behar izan dituen hori ikasteko, teknika... Beharbada, irratirako programa friki batean entzuteko, igual bai.

E: Azken denboraldian, badirudi bideo-jokoekin zerikusirik daukaten albiste gehiago argitaratzen direla egunkarietan eta abar. Hala ere, zuk egiten duzun lan espezializatua alde batera utzita, nahikoa informazio zabaltzen du kazetaritza orokorrak bideo-jokoek arloaz? Kalitatezko informazioa ematen dute? Hitz egiten al da hemen

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

sortutako proiektu edo ekimenei buruz? Ala argitalpen espezializatuera jo behar da kalitateko informazioa lortzeko?

JZ: Gaur egun, ez. Hemen, Euskal Herrian, interesa piztu zen 2008an, 2009an, 2010ean, 2011n... Nik, behintzat, agentzian lan egiten nuenean, istorio horiek gustatzen zitzairen eta publikatzen zuten. Baina krisia etorri zen, hedabideen krisia ere, egunkariak txikiagoak dira, orrialde gutxi dituzte... Gainera, hemen sortutako *hype* hori euskal bideo-jokoen inguruan [deuseztatu] da. Interes hori alde batera utzi da eta, gaur egun, gutxi dago.

E: Bideo-jokoei buruzko euskaraz idatzitako prentsa espezializaturik ba al dago?

JZ: Ez. Game Erauntsiak egiten du, baina komunitatearen inguruan egiten du lan hori, gehienbat. Podcast bat dago euskaraz, baina hitz egiten dute gai askori buruz. Podcast frikia. Ez dakit nola deitzen den, baina noizbait entzun dut.

E: Zure ustez, mota honetako prentsa gehiago sortuz gero, panorama nabarmen aldatuko al zen?

JZ: Ez. Arazoa beste bat da. Elementu guztiek gehitzen dute sektoreari indarra emateko, baina hedabide bat sortzen duzu, euskaraz zein gaztelaniaz, espezializatua euskal bideo-jokoen inguruan, eta horren inguruko informaziorik ez badago, ez dugu ezer egiten.

E: Eta euskarazko hedabide hori, adibidez, kanpoko bideo-joko bati buruz hitz egiten badu?

JZ: Egiten dute. Adibidez, Fun&Serious-era etortzen direnean Trip Hawkins (Electronic Arts-en sortzailea) edo Sonic sortu zuenak, hedabide horiek joaten dira kronika egitera eta euskaraz egiten dute. Entretanimenduko enpresa batek bideo-jokoa sortu eta ateratzen badu, Berria aldizkariak, Naiz eta horrelakoak, bai, istorioaren berri ematen dute. Euskaldunak dira, haien produktua atera dute... Istorio on bat dago eta hori helarazten dute. Baina espezializatuta euskaraz, euskal bideo-jokoei buruzkoa, ez dago. “Muy de nicho”, eta *nicho* horrek ez du ordaintzen; ez dago negozioerik. Videojuegosvascos da nire blog bat eta ez du inolako dirurik ematen; denbora baino ez dit kentzen. (barreak)

E: Zure ustez, Euskadiko jokalariek nahi al dute haien bideo-jokoak euskaraz kontsumitu, edo bideo-jokoekin harremana daukan beste ezer? Prentsa, webguneak, bideoak, Jokoteknia moduko ekintzak...

JZ: Beti pentsatu dut hau, eta hori ere esaten zuten Gipuzkoako Foru Aldunditik: zure ama hizkuntza euskara bada eta kontsumituko duzun produktua euskaraz badago, euskaraz kontsumituko duzu. Produktu hori euskaraz ez badago, beste hizkuntza batean dago eta euskara ama

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadrículada” euskaratzeko prozesua

hizkuntza duten horiek hizkuntza hori kontrolatzen badute —adibidez, gaztelania edo ingelesa—, produktua jolastuko dute. “Euskaraz ez badago, ez dut jokatuko”? Ez. “Euskaraz ez badago, jolastuko dut gaztelaniaz edo ingelesez, jolastu nahi dudalako”. Baina, euskaraz badago, ama hizkuntza dutenek euskaraz jolastuko dute: ez ingelesez, ez frantsesez, ez gaztelaniaz, barneratuta daukatelako erabilpena.

E: Zer-nolako bideo-jokoak dira arrakasta gehien daukatenak Euskadin?

JZ: Espainiaren berdin-berdinak: *FIFA*, *Call of Duty* eta horrelakoak.

E: Orduan, aukera izatekotan, zuk uste duzu haien kontsumituko luketela *FIFA* euskaraz edo *Call of Duty* euskaraz.

JZ: Ama hizkuntza dutenek, bai.

E: Hau guztia kontutan hartuz, bideo-joko bat ekoiztuko bazenu aurrekontu estu batekin, euskaratzean inbertituko al zenuke? Zergatik bai edo zergatik ez?

JZ: Ez. Azkenean, arazoa da diru-kontua. Ingelesez edo txineraz egingo nuke. Begiratu behar diezu gehien salduko duzun merkatuei. Estatu Batuak eta Txina dira merkatu handienak. Arazoak dauzkagu hemen Europan, oso heterogeneoa baita hizkuntzen aldetik. Itzulpen asko dira: bost, sei, zazpi... Kosteak handitzen dira. Orduan, kanpora: japoniera, txinera, ingelesa... Hizkuntza hegemonikoak, kasu honetan, aurrekontu estu batekin, garrantzi handia dauka negozioaren aldetik. Hau da, [itzultzeko] diru hori ematen badidate eta, ateratzen dudanean, berdin dit saltzea edo ez saltzea, ba bai: euskaraz edo swahiliz. Baina kontuan izan behar dugu bideo-jokoak [itzultzen] dituztenak enpresak direla eta enpresak denbora iraun behar dute. Saltzen ez badute, enpresa itxi egingo dute, eta enpresa ixten bada, enpresa horren barruan dauden pertsonak langabeziara joango dira. Hori kontutan hartu behar da. Serioak izan behar dira bideo-jokoak egiten dituztenek, haien sorbaldetan baitaude pertsona batzuk bere soldata behar dutela bere bizitza egiteko. Zure gurasoen etxean bizitzen bazara eta bideo-joko bat egiteko aukera badaukazu, egin dezakezu: bideo-jokoaren sorkuntza demokratizatu egin da. Baina, azkenean, zer da? Hobby bat. Hobby horretatik enpresa bihurtzeko pausu hori ondo egiten ez baduzu eta negozio-plana ondo ateratzen ez bada, kanpoan zaude eta ezin zara beti zure gurasoen etxera bueltatu. Dirua da arazoa beti.

E: Unibertsitateak parte hartu beharko luke sektore honetan?

JZ: Formakuntza aldetik, ondo gaude. DigiPen etorri da, baina DigiPenek duen arazoa da profesional oso onak sortzen dituela, baina hemen egoteko ez dago arrazoirik eta ez dago enpresarik. Orduan, kanpora joaten dira eta, epe motzera, arazo bat sortuko du: *fuga de cerebros*

deitzen dena. Administrazioak *fuga de cerebros* hori ekiditeko, egin beharko luke zerbait: hau da, ona da eta ondo deritzot jendea kanpora joateari, baina berriro ekarri behar ditugu hona ikasi dutena hemen egiteko; bideo-jokoak egiteko. Horrek oinarri bat sortuko du entretenimenduaren sektorea indartzeko eta, igual, industria baterako bide hori egiteko. Baina, formakuntzaren aldetik, ondo gaude: bai DigiPen, bai FP berriak... Gainera, FP-koak ondo [daude], duten jakintza hemen egiten diren bideo-jokoekin [ondo uztartzen da]. DigiPenekoak [baino hobegoak] dira. Baina ikerketak ez: badaude egindak. Beharbada, laguntza batzuk aldatu beharko dituzte: bideo-jokoen sorkuntzarako administrazioetik egin nahi badute, laguntza ekonomikoak errealitate horretara moldatu behar dira. Uste dut dauden laguntza ekonomikoak edo enpresarialak aurretik bazeuzkaten laguntza batzuk direla, nolabait aldatu dituztenak bideo-jokoak sartzeko eta kito. Baina modelo edo betebeharrak ez dira moldatzen bideo-jokoen sorkuntzarako. Horri beste buelta bat eman beharko liokete.

E: Azkenik, zure ustez, garrantzitsua al da euskaratutako bideo-jokoen sektore bat sortzea?

JZ: Berez, ez. Nik nahiago nuke [bideo-jokoen] euskal sektore bat sortzea. Sektore bat sortzen bada, jendeak horri buruz hitz egingo du, interesa piztuko da, demanda ere igoko da eta, demanda horren atzean, euskara ere bideo-joko horretan egotea eskatuko dute [erabiltzaileek]. Ezin dugu etxea teilatutik hasi. Sektorea indartu behar da, eta, gaur egun, nahiko ahul dago.

Joseba “Taichisan” Cordón – Euskal-Encodings webgunearen administratzailea, Sentoku Jidai asoziazioaren presidentea, bikoiztailea.

E: Beste ezer baino lehen, mesedez, aurkeztu ezazu zure burua.

JC: Ni Joseba Cordón nauzue. Taichisan [ezizenez] ezagutzen naute. Urteak eman ditut bideo-jokoekin jolasten eta oso zalea naiz. Bildumagilea, baita.

E: Hori ez ezik, Euskal-Encondingseko administratzailea zara ere.

JC: Baita. Sortzaileetako bat.

E: Administratzaile eta sortzaile gisa, zer lan burutu behar duzu webgunean?

JC: Orain, egia esango dizut, oso *off* nabil Euskal-Encodings-i buruz. Baina, urteotan, grabaketak, “ripeoak” eta delako materiala biltzen ibili gara ni eta nire adiskideak. Hori da Euskal-Encodingsen eguneroko lana. Hor sartzen bazara eta euskarazko materialik baduzu, ripeatu VirtualDub batekin —nik oraindik VirtualDub erabiltzen dut—, sartu Megara eta guztiontzat eskuragarri edukitzeko materiala egiten dugu.

E: Zein arazo aurkitzen dituzu webgunea aurrera eramateko?

JC: Batez ere, *hostingarekin* arazo latzak izaten ditugu. Nik ez dakit informatikari buruz (barreak), baina hiruzpalau urtetan, *hostinga* aldatu behar dugu: edo kadukatu egiten zaigu, edo jauzi egiten da asko... Eta diru-laguntza ez daukagunez, guztion artean pare bat euro jartzen dugu eta *hostinga* erosten dugu. Baita ere, lehen bageneukan [MegaUploadeko] kontu bat Euskal-Encodingsentzako eta, [MegaUpload] zapuztu egin zenean, ia dena zapuztu zen. Hori baita ere da asko kostatzen zaigun gauza bat: nora jo material berria sartzeko. MegaUploadek 30 egun ematen dizkizu: ez badago mugimendurik, kendu egiten dizkizu artxiboak eta berriz sartu behar dira. Pixka bat “coñazo” da, baina horiek dira arazo larrienak.

E: Eduki berriak sortzerako edo igotzerako orduan, zein arazo izaten dituzu?

JC: Lehen, nik muntaia asko egiten nituen. Gogoratzen dut *Rambo II* pelikula muntatzerakoan, “frames por segundo” zerak, NTSC eta PALeko aldaketa hori egiterakoan, ez nekien nola egin audioan. Pare bat egunean egin nituen probak eta sekulako “chapuzak” ateratzen ziren. Azkenean, ez nuen sartu. Hori, niretzako, oso gatza da: badaukazu materiala, konpartitu nahi duzu, baina ezin duzu ezer egin, bakarrik

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

audioa daukazu eta. Ez dakizunean zer egiten duzun, batzuetan, [horrelakoak gertatzen dira].

E: Zein da zure biografia linguistikoa?

JC: Euskara, batez ere. Gaztelania, noski; nire gurasoek, nahiz eta euskaldunak izan, “gaztelaniarrak” izan ziren. Ingeles, *nivel usuario*; eta japoniera, *nivel friki*. Ez dago gehiagorik.

E: Zure familiak euskara al daki?

JC: Ez. Nire aitak bazekien euskara ikasi zuelako, baina nire amak ez daki euskara. Oso gutxi badaki: eskerrik asko, bai, egun on, gabon eta horrelako gauzak.

E: Zure aitaren aldeak familian euskara daki?

JC: Ez. Bakarrik nire aitak zekien. Eta [nire amaren aldean], inork.

E: Orduan, ez zara sekula bizi euskara nagusi izan den eremu batean, ezta?

JC: Ez. Gainera, gauza kurioso bat kontatuko dizut. Euskal-Encodings egiterakoan, niri eman zidan “kutsua” Bartzelonan izan zen. Ni hemendik bikoizketa eta interpretazioa egitera eta ikastera joan nintzen Bartzelonara eta, bertan, ikusten duzu, urte bat pasata, zure lurrak, zure jaioterriak, nola tiratzen dizun. Inoiz ez zara hasi, baina, derrepente, hor, Bartzelonan, hasten zara gauzak euskaraz egiten. Zergatik? Ez dakit zer ostia gertatzen zen, baina hori gertatu egin zitzaidan. Horrez geroztik, niregan euskara suspertu egin zen.

Euskal etxea bilatzen da baita. Bartzelonan bertan gogoratzen dut euskal etxea bilatu egin nuela, ea katalana zerbait ikasi ahal banu eta esan zidaten ezetz: euskaraz bakarrik egiten zela, ez zeukan euskararik ez zekien inork, eta esan nuen: “beno, aio”. (barreak)

E: Hizkuntza maite duzula esango zenuke, orduan.

JC: Bai.

E: Zure gurasoek egiten ez zuten arren, zurea balitz moduan sentitzen duzu?

JC: Bai, noski. Nik, gainera, kurtso guztiak euskaraz egin ditut. Bartzelonan ez ezik, baina egin dudan beste guzti-guztia euskaraz egin dut.

E: Labur-labur bada ere, azalduko didazu zer den Euskal-Encodings?

JC: Euskarazko materiala aurkitzeko duzuen webgune bakarra mundu osoan. Guk hartu genuen ideia katalaneko Animelliure-tik, ikusten katalanek asko mugitzen zirela katalanezko materiala suspertzeko eta

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

ez galtzezko, [baina] euskaraz ez zegoen ezer. *Dragoi Bolarekin* hasi zen guztia. [Horrekin hasi] eta gero ikusi, “ostras, *Ninja Dortoken* filmak! *Mamu Harrapariak!*” Eta ia 1.000 filmekin gaude oraintxe bertan.

E: Laguntzarik al daukazue ETBtik edo?

JC: Ez. ETBk, gainera, zapuztu izan nahi izan digu birritan webgunea. Lehenengo, izan zen beraiek ezaten zigutelako material hori ezin genuela konpartitu, ilegalak zela. Guk esan genien telebistatik grabatutako edozer publikatzea ez dela delitua. Dirua hartzea hori egiteagatik bai da delitua, baina besterik ez. Ez da oso telebista leiala ETB. Bikoizketak oso txarto tratatzen ditu. Gero, enpresa batek —Jonu Mediak, adibidez— euskarazko bikoiztea bat erosi nahi badu —*Kare Kano*, adibidez—, esaten diete 5.000 edo 6.000 euro audio bakoitzeko ordaindu behar dutela, Kataluniak [dohain] uzten dituenean. Negozio hori ez dugu ondo ikusten Euskal-Encodingsen, eta haiei asko “joditzen” die guk audio horiek mundura zabaltzen ditugunean.

E: Euskal-Encodingsen administratzailea izanda, ziur aski, gutxiak jakingo dute zuk eta zure adiskideek baino hobeto zer-nolako edukiak euskaratu diren. Beraz, euskarazko itzulpen ofizial bat daukaten zenbat bideo-joko ezagutzen dituzu?

JC: Bideo-jokoetan, behintzat, ez dut ezer ezagutzen. *Euskal Selektzioa*, PC joko kurioso hori, igual, bai. Baina joko potoloak, sekula santan ez [dut ikusi].

E: Oraintxe bertan, euskaratutako bideo-jokoei dagokionez, proiektu interesgarriak prestatzen al dago inork? Itzulpen ofiziala edo zaleek sortutakoa izan daiteke.

JC: Lehen, Euskal-Encodings-en, orain dela bostpasei urte, gogoratzen dut hasi egin zen *Command & Conquer* euskaratzen. Ez dakit nor izan zen sortzailea. Baita ere *Tomb Raider*, *Rayman* edo horrelako jokoak hasi zen [euskaratzen], baina ez zen ezer gehiagorik sortu eta proiektu horiek ez dakit amaituta egongo dauden edo aspertu zen tipoa. Baina, bai, bazegoen Euskal-Encodings-en jendea jokoak [euskaratzeko]. *Dragon Ball Budokai Tenkaichi 3* euskaratzeko proiektu bat zegoen ere, baina bertan behera geratu zen.

Izatez, Euskal-Encodings aparte, badago beste jende asko euskara bultzatu egiten dutenak, bideo-joko zaleak direnak eta haien proiektuak egiten dituztenak. Baina ni, behintzat, ez dakit zein proiektu, nola egin duten, non igota daude ezta zer egin duten. Pena bat da, ziur asko gauza interesgarriak aterako zirelako. Askok gustatuko litzaidake *Chrono Cross* euskaratuta izatea. Edo *Final Fantasy VIII* bat edo RPG potolo bat euskaraz egotea. *Flyren abenturak* dauzkagunez euskaraz, *Dragon Quest I* edo horrelako zerbait. Interesgarria izango litzateke.

Bideo-jokoak eta euskara: "Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada" euskaratzeko prozesua

Baina hor ere, eta argi eta garbi esaten dut, Eusko Jaurlaritzak mugitu egin beharko luke, eta asko, zeren euskararengatik oso gutxi egiten dute. Eta zuk esaten baduzu: "Film bat euskaratuko dut" edo "Bideo-joko bat euskaratuko dut" edo dena delakoa, [esaten dizute]: "Lehenengo, euskaratu, eta gero ikusiko dugu guk finantziazioa ematen dizugun ala ez". Ez, horrela ez du funtzionatzen. Nik gauza hau egin nahi badut euskararen alde, finantziatu egin behar nauzu, erdixka edo, gauzak ondo joateko. Bestela, a zelako negozioa egiten dugun! Eta hori ez da.

E: Orduan, ez duzu sekula parte hartu horrelako proiektu batean.

JC: Euskarazkoetan, ez. Gaztelania aldetik eta bikoizle aldetik, parte hartu egin dut bi bideo-jokoetan. Masterra egiten ari zen pertsona batzuk eskatu ziguten. Baina, euskaraz, ez.

E: Zer-nolako arazo teknikoak aurkitu ditzake zale batek bideo-joko bat itzultzeko orduan?

JC: Lehenengoa, programazioari buruz ezer ez jakitea. Zuk hartu dezakezu PDF bat, TXT bat edo dena delakoa eta itzuli. Baina, gero, ikusi behar duzu zer-nolako karaktereak diren, zenbat karaktere behar dituzun edo zenbat uzten dizkizu [sartzen] makinak, [zein kontsolarako] programatuta dagoen... Super Nintendo, edo Mega Drive, edo PC, parametroak ez baitira berdinak. Eta nik informatikaz ez dakit ezer, baina lagunak baditut programatzen dakitenak eta hori esaten didate: kontu handiz ibili behar zarela. Hori entzutean, ikusten duzu zergatik *Dragon Ball Budokain*, tituluak luzeak zirenean, sartzen zizuten, adibidez: "¡Aterra Al. En Tierra!" Eta "al." zen "alien". Ez dakit zergatik: igual, itzultzerakoan, ez zen [sartzen] eta esan zuten: "hala, a tomar por culo: 'al.' y se que lo inventen". Horrelakoak ikusten dituzunean, ez dakizu txarto itzulita dagoen edo itzultzaileak ez duela ikusi zenbat karaktere zituen.

E: Aurretik esan didazun bezala, zuk bikoiztaile gisa egin duzu lan.

JC: Bai. Beno, lan... Bikoiztaile bezala, egin dut lan bi gauzatxoetan. Hau, otsailetik, baina banabil ea deitzen didate, anime pare bat bikoiztera joan behar naizelako Bartzelonara, baina hor gaude.

E: Eta, esan didazun bezala, bideo-joko batean lan egin zenuen. Zein bideo-joko zen hori?

JC: Ez ditut gogoratzen tituluak. Abentura grafiko bat zen, PC-rako. Bug asko zeuzkan. Esan bezala, karrera azkeneko proiektu baterako izan zen. Tipoak pasatu zigun jokoa, baina ezinezkoa zen lehenengo pantailatik pasatzea. Zuk agertzen zinen "en plan Rime": [irla batean jaikitzen zara], ikusten duzu ze ostia gertatzen den, tipo batzuk hartzen zaituzte, zauriak [garbitzen dizkizute] eta ateratzen zara. Agertzen da

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

tipo bat, ni naizela: “un viejo así un poco... descerebrado”. Hitz egiten diozu, esaten dizu beste norbaitekin hitz egin behar duzula... eta “a tomar por culo. Ya no puedes pasar”. Eta hori izan ziren bi minutu edo bi minutu eta erdi. “Bale. *Cojonudo*. Bikoiztu egin dut jokatu ezin daitekeen joko bat. Zer da? Demo bat ala ze ostia?” Eta hor geratu zen. Gero, beste batentzako, RPG Maker-ekin egindako zera bat izan zen. Hau, bai, uste dut demo bat izan zela. Heroiaren lagun bat egin nuen; hiruzpalau gauzatxo. Ez zen asko izan, baina ez dakit zer gertatu zen horrekin. Pista galdu diot. Hau ere karrera azkeneko proiektu batentzako izan zen. [Eta gazteleraz ziren bi jokoak.]

E: Zer-nolakoa da bideo-joko baten bikoizketa-prozesua beste bikoizketa mota batzuekin alderatuta?

JC: Gehienetan, ez daukazula bideorik. Nahiz eta zinematika batzuk ikusi, bikoizterakoan, zinematika horiek ez daude. Esan dudan [lehenengo bideo-jokoaren] bikoizketa egin nuenean, nik ez nekin ezer istorioari buruz ez ezer. Zuzendariak oso ondo esan behar dizu zer pasatzen den. Hor, amateur bezalako bat zenez gero, guk ez geneukan zuzendari bat. Ez badaukazu ez gidarik ez ezer... Hau ezagutzen dut Madril bikoizketa-lagun askotxo dauzkadalako. Jaime Rocak, adibidez —*One Piece*-eko Monkey D. Luffy gazteleraz—, bideo-joko asko bikoiztu ditu. Berak esaten zidan, gehienetan, ekartzen zizutenetan proiektua, haiek bakarrik zutela gidoia —zuzendariak esaten zuen nolakoa zen [beste guztia]—, fitxa pare batzuk ikusteko nolakoak ziren pertsonaiak, eta ezer gehiagorik ez. “A soltar frases: pum, pam, pum, pam”. Edo, beste batzuetan ere, ingelesezko audioak jartzen zizuten eta esaten zizuten: “daukazu esaldi hau eta 90 segundo horietan sartu behar duzu”. Nola esaten da? ‘Clavar por tiempo’. Jokoak bikoiztea oso zaila da. Pelikula bat edo serie bat bikoiztea baino zailagoa. Hor ez daukazu ezer: hor zaude itsaso erdian egongo bazina bezala.

E: Hala eta guztiz ere, emaitzak oso onak izaten dira.

JC: Bai, bai. Zuzendari onak daudelako.

E: Eta aktore onak ere?

JC: Bai, baina hau futbola bezala da; eta ni ez naiz futbolaria. Zuzendariak ondo zuzentzen ez baditu jokalaria, jokalariek ez dakite zer egingo duten. Bakoitza berera joango da. Hori asko pasatzen da, tamalez, Galdakaoko bikoiztetxe batean, FX-Median. Zuzendaririk gabe joaten dira eta profesionalak direnak —Estibaliz Lizarraga, Antón Palomar, Eba Ojanguren, Jon Goiri eta honelakoak— hartuko dute eta, fum!, egingo dizute sekulako bikoizketa bat beraiek badakitelako eta profesionalak direlako. Baina zuzendari bat egongo balu, erretxinatzen duten beste guztiak perfektu egongo lirateke. Uste dut, gainera, FX-Median pare bat joku ere bikoiztu egin dituztela. *Shin-chan*en joko pare

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadriculada” euskaratzeko prozesua

bat bikoiztu egin dituzte hor. Ez dakit FX-Median bertan edo beste estudio batzuetan, baina aktore horiek bikoiztu dituzte, behintzat, Wii-ko bat eta Nintendo DS-rako pare bat ere. Eta, baita ere, gogoratzen dut orain *Las Tortugas Ninja 2002* bikoiztu egin zen eta, behintzat, lehenengo bi jokoak bikoiztuta zeuden gaztelaraz. Gainera, Bartzelonan nengoen eta, hori ikusita, esan nuen: “¿Doblaje euskaldun? ¿Cómo? ¿Qué? ¿Qué es esto?” Flipatzen nengoen. Oso interesgarria da ikustea horrelako joko bat, *Ninja Dertokak*, beti ingelesez etortzen direnak, ez bakarrik gaztelaniaz bikoiztuta entzutea diskoa jartzen duzunean PlayStation 2-an, baizik eta telebistako ahots orijinalekin. Hori... ‘es que es una gozada’. [Zaleek asko eskertzen dute]. Nik, behintzat, asko eskertu nuen hor, Bartzelonan!

E: Euskarazko bikoizketarik daukan jokorik ezagutzen al duzu, ofiziala ez bada ere?

JC: Bai! Joko euskalduna da baita ere. [*Sorgina: A Tale of Witches*]. Lagun batek esan zidan bazegoela, abentura grafikoa bat zela, bastante interesgarri, nahiz eta, ikusten duzunean portada, esan: “es un poco cacota...” Baina, gero, pantailak ikusterakoan, interesgarria [da], eta euskal mitologiarekin lotuta dagoen joko bat da. Gero, *ADI* ere. *ADI* baziren joko interaktibo batzuk, PC-rako. Natur zientziak eta teknologiako joko batzuk ikastolentzako. Gogoratzen dut institutuan jartzen zigtela. Gainera, gogoratzen dut [jokoan agertzen den] robot delako hori Jaione Intxaustik bikoiztu egiten zuela. Beti bikoizten dute berdinek. Beste batzuk badakit daukatela euskarazko bikoizketa, baina ez ditut ikusi, jokatu [ez ezer].

Tamalgarrria da, izatez, euskarazko bikoizketak bideo-jokoetan barneproduktuan izatea. Joko txikientzako, ez dago ezta bikoizketarik ere: ezta euskaraz, ezta katalanez, ezta galizieraz, ezta balentziarrez... Gaztelaniaz, eta justu. Pena bat da. Izatez, hemen, euskararen aldetik eta Eusko Jaurlaritzaren aldetik, bakarrik daudela euskara bultzatzeko gertu errentagarria bada: hau da, dirua ematen badio. Hori zer da? Hezkuntza saltzea. Eusko Jaurlaritzari esaten badiozu: “Eidosekin edo Konamirekin hizketan egon naiz. Esan diet hau euskaratu ahal genukeela oso merke eta posible izango zela PlayStationen sartzea bikoizketa hori”, esaten dizute: “Zenbatek hartuko dute? Norentzako izango da dirua? Bideo-jokoak, zertarako?” Hori esaten da beti: ze bideo-jokoak, zertarako? Friki batzuentzako bakarrik. Hor geratzen da gauza. Bikoizketan ere berdin gertatzen da. Eusko Jaurlaritzara joan eta [haiek] esan: “Baina euskarazko bikoizketa, zenbatek hartzen dute?” Eta geratzen zara *como diciendo*: “Eso me lo está diciendo un tío del PNV”.

E: Zure ustez, euskarak ba al dauka aukera indar gehiago hartzeko bideo-jokoen sektorean?

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadrículada” euskaratzeko prozesua

JC: Bai. Lehen esan bezala, instituzio publikoek bultzatuko balute horrelako inizatibak, bai. Gainera, 26. urteurrena izan da Euskal-Encounterrena eta nik lan egin dut [bertan] lan egiten urte batean, 18an. Horretaz hitz egiten egon ginenean, haiek bazuten egiteko proiektuak euskaraz. Joko potenteak euskaraz ateratzeko, bikoizketarekin, azpidatziekin eta guzti. Eta beti gertatzen da berdina: “Es que el euskera... es que es minoritario”. Baina pelikulak, eta telesailak, eta musika, eta liburuak badaude euskaraz. Zergatik ez bideo-jokoak? “No es que los videojuegos no son cultura”. Ba, kultura ez izateko, [telebista, zinema eta musika baino diru gehiago mugitzen dute guztiak batera]. Eta gauza txarrak gertatzen zirenean, beti esaten zuten [bideo-jokoen errua zela]: “Katana hartu duen honek Japoniako joko biolento bat jokatzeko zegoen eta zoratu egin da”. Ez. Zoratuta zegoen. Bideo-jokoen errua ez da. ‘Si estás jodido de la cabeza, estás jodido de la cabeza juegos o te drogas’.

E: Ekoizpenaren aldetik, uste duzu bideragarria dela bideo-joko bat euskaraz bikoiztea eta bikoizketa hori mundu osora esportatzea?

JC: Bai. Nik gogoratzen dut, gainera, PS4ko joko euskaldun bat —jokatu nahi dudana, gainera—, *Baboon!*, sekulako arrakasta izan duela Japonian. Baina sekulako arrakasta! Japonian, sekulako salmentak izan ditu eta oso popularra da. *Baboon!* joko hori euskaraz bikoizten baduzu eta, nahiz eta euskarazko bikoizketa eta azpidatziak euki, baita ere ingelesez [azpidatzen baduzu], zer arazo dago? Ez duzu asko inbertitu behar euskarazko bikoizketa lehenengo egiteko eta, gero, ingelesez [azpidatzeko] ere esportatu ahal izateko. Hor badaukazu. Gainera, japoniarreko klaseak hartzen dituzunean galdetzen dizute ea euskara dakizun, sintaxia eta esamoldeak oso-oso antzekoak direlako. Eta gainera jakinda Japonian dagoela euskal etxerik handiena dagoela eta euskaldun hiztun asko daudela... Oso kuriozoso da. Orain dela 6-7 urte, lehenengo Japoniako jardunak egin zirenean La Casillan, etorri zen Tokioko euskal etxeko zuzendaria eta berak bakarrik zekien japoniera eta euskara. Ez zekien ezer gehiago. Eta egin zuen monologia euskara hutsean egin zuena. Zu geratzen zinen horrela, esaten: “Nola hartu du japoniar puta honek nire ama hizkuntza eta ni baino hobeto menderatu?” Flipatu egiten zenuen. Nola ts-ak, tz-ak, tx-ak ahoskatzen zituen... ‘¡Joder aquí con el tío!’ Esan zuen lehenengoa izan zen, gainera: “Barkatuko didazue, baina nik bakarrik japoniera eta euskara dakit, ez dakit gaztelania eta, horretarako, nire laguntzailea badago”. Hor Sabino Arana euskal etxeko zuzendaria zegoen ere “transkribatzen” pixka bat gaztelaniaz. Hor bazegoen euskaldunak eta euskaldunak ez zirenak ere. Beraz, bai. Jatorrizko hizkuntza eta bikoizketa euskara izatea eta Japoniara esportatzea? ‘Totalmente viable’. Gainera, jakinda *Baboon!* ez dela *Call of Duty* bat, ez dela *FIFA* bat... Nola izan daiteke euskal joko batek sekulako arrakasta bideo-jokoak *kagatzen* duen herrialde

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadrículada” euskaratzeko prozesua

batean? Ni horregatik erosi nahi dut, batez ere: jakiteko zer daukan joko honek horrenbesteko arrakasta izateko Japonian, ze Japonian arrakasta izatea, ‘o eres un *fucking master of the puppets*’...

E: Euskal-Encodings-i esker, esan genezake zure inguruko jendeak gustuko duela edukiak euskaraz kontsumitzea. Hori kontuan hartuta ere, euskaratutako bideo-jokoen sektore bat sortuko balitz, zernolako erantzuna espero egingo zenuke publiko orokorrako batengandik eta ez bakarrik zure lagunengandik?

JC: Batez ere, euskaraz bizitzen dutenek euskaraz ere jokatu ahal izango dutela. Gero eta gehiago globalizatzen ari gabiltza mundua eta euskarak bakarrik balio digu esateko Europako hizkuntzarik zaharrena dela. Bideo-jokoak bikoiztuta eta azpidatzen, behintzat, lortuko litzateke oraingoko belaunaldiak ikustea ere euskaraz jokatu daitekeela. Eta gurasoek ere —batez ere nire adineko gurasoek— oraintxe bertan semeak eduki eta haiekin beren bideo-jokoenganako zaletasuna euskaraz ere disfrutatzen ahalmena izango dute. Bideo-joko potoloak ere edukitzea ‘para todas las edades’ eta. Baina, nik, egia esan, oso-oso txarto ikusten dut panorama. Lehen esan bezala, Eusko Jaurlaritzak mugitzen ez bada... Esan ditugun gauza guzti hauek egin daitezke, baina euskara bultzatu behar duen jendeak bultzatuta eta diru-laguntzarekin. Zuk bultzatzen bazaude hizkuntza bat, nahiz eta zure ama hizkuntza edo zure herriko hizkuntza izan, baina dirua daukatenean eta suposatzen den bultzatu behar dutela ez bazaituzte laguntzen, nahiz eta pare bat lagun eduki, ez duzu ezer egingo. Publizitatea Eusko Jaurlaritzak emango dizu. Zigilutxo puta horrek zuk joko bat euskaraz egiteko 500.000 euro gastatu izana baino askoz ere gehiago egiten du. Zigilutxoa jarri eta listo. “Jo, que está hecho por el Gobierno Vasco. Pues, entonces, tiene que ser bueno. Como el Euskolabel”.

Eta, gero, zuk pentsa ezazu hau, ze hau ere gertatu egiten da: zuk egiten duzu bideo-joko baten itzulpena. Eusko Jaurlaritzak ikusten du joko horrek, derrepente, izugarriko arrakasta izaten duela eta erabiltzaile batek euskaraz egin duela. Zuri ez dizute ezer esaten, deskargatu artxiboa, negoziatu etxearekin eta esan: “Zelako dirua emango dizuegu hau bultzatzeko”. Testua ikusi, pare bat gauza aldatu eta, hurrengo edizioan, euskarazko azpidatziekin. Zuk erosten duzu, ikusten duzu... “Ostia, hau nire itzulpena da eta!” Eta hori gertatu izan da. Ez bideo-jokoekin, baina bai filmekin eta dena delakoekin. Azpidatziekin.

E: Adibidez?

JC: Orain ez dakit zein titulu ziren, baina film pare batzuk. Orain dela pare bat urte hasi zen Eusko Jaurlaritzak Movistar+-entzako —hau oso garrantzitsua da plataforma digital pribatua delako— eta Eusko

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadrículada” euskaratzeko prozesua

Jaurlaritzak —publikoa— beraiantzako azpidatziak egiten egon zen: *Juego de Tronos*, estreinaldiko filmak... *Iron Man*eko film bat gogoratzen dut adiskide batek itzuli zuela, eta baita ere *Harry Potter 2*, bikoiztu ez zutelako. Badauzkagu *Harry Potter* guztiak, baina ‘justamente’ bigarrena ez daukagu euskaraz. Zergatik? Auskalo. Eta [horregatik] itzuli egin zuten. Movistar+-en eman zuten film horiek eta, ikusterakoan egin zutena, [pentsatu zuen]: “Esto me suena. Hostia, esto también”. Orduan, hartu [berak egindako] gidoia... “Baina nirea da!” Eta nori esaten diozu ezer? Eusko Jaurlaritzari deitu zuen eta esan zioten: “Ez, hau guk itzuli dugu”. Eta, horrez geroztik, esan zuen: “Ez dut ezer egingo. Niretzako egingo dut eta ez dut partekatuko. Encima, éstos ganando dinero a mi costa. Es la hostia...”

Nik, oraintxe bertan, adibidez, MonteAnime animeko banatzaile batentzako, berria, egin duten lehenengo filmerako itzulpena egin dut ere Euskal-Encodingseko lagun baten laguntzaz. Bion artean egin dugu itzulpena. Izatez, enpresa honek bultzatu egin nahi du euskara, katalana, galiziera, balentziarra eta horretan dabil. Oso enpresa txikia da, baina, behintzat, esaten dizu: “Itzuli nahi dugu euskarara film hau, telesail hau, eta abar. Eta ordainduta”. Bale, ondo. Gero, EITB-k edo Eusko Jaurlaritzak bikoizketa edo itzulpen hori hartu nahi badu, ordaindu egin behar diote. Bestela, ‘aquí no hay juego’. Eusko Jaurlaritzan gauzak aldatzen ez badituzte...

E: Itzulpen independenteak egiterakoan, bai telesailen azpidazketari dagokionez —adibidez, *Dragon Ball Super*— zein bideo-jokoan itzulpen osoei, aurrekonturik behar da edo jendeak musutruk lan egiten du?

JC: Musutruk. Hobbya da, izatez. Itzultzea hobbya da. Egoni da *Dragoi Bola Super* itzultzen duena. Badauka, gainera, euskaraz egiten duen anime fansub bakarra. Bakarra. Hori esateak pentsatzera ematen dizu zer-nolako egoeran dagoen euskara: katalanez asko daude, galizieraz, pare bat edo hiru. Baina, hemen, Egonirena da bakarra: [EuskoManga]. Eta bera izan zen [aurretik aipatu dudana filma azpidazten] lagundu zidana. Berak gustuko du musutruk [hori egitea]. Berak ahal duen heinean egiten ditu gauzak. Saiatu egiten da gero eta itzulpen hobeagoak egiten. Gainera, berak zuzenean japonieratik itzuli egiten du. Gauza hauek egiten ditugunean, musutruk egiten ditugu, gero besteek disfrutatu ahal izateko.

E: Interesa sortzen al dute zaleen itzulpenek?

JC: Bai, eta onarpen gehiago daukate. Bikoizketa amateur bat egiten duzunean, jendeak badaki bikoizketa amateur bat dela eta igual esaten dizute oso ona dela edo bikoizketa profesional bat bezala izango litzatekela. Bikoizketa hori, aldeztu, profesional bezala hartzen baduzu

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadrículada” euskaratzeko prozesua

eta jendeari profesional bezala ematen badiozu, esango dizute: “Vaya puta mierda; suena a fandub”. Orduan, amateur bezala egitea itzulpenak —adibidez, *Dragoi Bola Super* bezalako—, zaleentzako, lehenengo, oso onuragarria da: behintzat, norbaitek euskarara itzuli egiten du *Dragoi Bola*. Bigarrenik, ez zara oso *tiquismiquis* euskararekin. Baina hau Eusko Jaurlaritzak edo EITBk egingo balu, Egonik egin ahal dituen kagadatxoak izango litzateke *en plan*: “Nor jarri dute hemen? Bekario bat edo?” Hor dago ezberdintasuna. Baina publikoak amateurrek onartzeko [prest dago], oso-oso kantoso ez bazara eta Google Traductorrekin egiten ez badituzu gauzak. Gertatu egin da. *Dragoi Bolako* manga itzultzen zegoen tipo batek. Gaztelaniatik hartu, Google Traductor-en jarri eta sekulako mierdak ateratzen zirela. ‘Tremendas aberraciones’. Eta gero esaten zuen: “Jo, encima que lo hago gratis...” ‘Pues, si lo haces gratis, por lo menos, hazlo bien, tío. Cúrratelo un poco. Noagas por hacer’.

E: Adibidez, *Dragoi Bola Super*-en kasuan, jakin daiteke zenbat pertsonak deskargatzen dituzten fansub hauek? Daturen bat dago nonbait?

JC: Lehen, [MegaUploadekin], ikusi zenezakeen zenbat deskarga egin dituzten, baina, orain, Megarekin, ezin daiteke ikusi. Ezinezkoa da jakitea zenbatek jaitsi duten artxiboa. Lehen, batz bestekoa egin zenezakeen ikusteko ea [zeozerrekin] jarraitzen zenuen [ala ez], baina orain ezin da jakin. Guk ere arazo berbera daukagu: nik gaur sartzen badut film bat, ez dakit bi pertsonak edo 2.000 pertsona jaitisiko duten. Eta, gainera, oso alferrak garenez eta gero eta gutxiago hitz egiten dugunez foruetatik... “Me tengo que loguear, que si tal, tengo que darle... Bah, a tomar por culo. Me bajo el archivo, lo veo y ya está”. Hori gertatzen da eta ez dakizu, egia esan, nortzuei gustatu zaien. Oso partizipazio gutxi egoten da.

E: Euskal Herrian bideo-jokoak sortzen diren arren, zergatik ez dira euskaratzen, zure ustez?

JC: Ekonomikoki, bideragarria ez delako. Lehen esan dugun bezala, Eusko Jaurlaritzak parte hartzen ez badu eta sustatzen ez badu euskara bideo-jokoetan, *estamos jodidos*.

E: Zure ustez, nolakoa da etorkizuna Euskal Herriko bideo-jokoan etorkizuna?

JC: Bideo-jokoan aldetik Euskal Herrian, nik uste dut etorkizuna oso oparoa izango dela. Ikusten dut barne-produktua badagoela eta, nahiz eta enpresa txikiak izan, proiektu potoloentzako ere lan egiten dutela: musikaren aldetik, grafikoan aldetik... Eta hau, azkenean, bideo-jokoa Euskal Herrian aeronautika bezala izango dela hemendik 10 urtera edo: hemen egiten dira pieza handienak gero NASArentzako, hegazkin

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadrículada” euskaratzeko prozesua

ezberdinentzat eta abar. Eta, bideo-jokoen aldetik, nahiz eta bideo-joko asko egin, beste enpresetarako lan egitea ere oso onuragarria izaten da. Egun batean, Capcom etortzen bada eta esaten badu: “Badaukagu guk ‘el RE Engine’ (Capcom-ek sortutako bideo-jokoentzako motor bat); hartu ezazue eta egiguzue hurrengo *Resident Evil* [jokoa]”. *Fiesta*.

E: Adibidez, Madrilen egin ziren *Castlevania* joko bi eta *Metroid: Samus Returns*.

JC: Bai. Uste dut, gainera, berdinak zirela. Adibidez, *Maldita Castilla* ere hor egin zen eta PlayAsiak atera egin zuen gero *edición coleccionista* bat. Kurioso da ikustea Espainian ekoizten diren jokoak Espainian ez direla saltzen, atzerrian saltzen direla, ‘ediciones especiales de la hostia’ eta, gero, fama pixka bat dutenean, etorri egiten dira. Game-k orain dela bizpahiru hilabete ekarri zuen *Maldita Castilla* Espainiara. Joder, joko espainiarra da, izanez! Hartu behar al dugu Hong Kongen *edición especial* hori [jokatzeko]? ‘¡No me jodas, hombre!’ Nahiz eta *Ghost n’ Goblins*-en kopia bat izan.

Eta *Rime*, adibidez, nik hori ezagutu nuen PlayStation Plus-en jarri zutelako. Eta gero, begiratzen-eta, esan zidaten: “¡No, que este juego es español!” Ikusten dut Tequila Works-ek egin duela eta... hostia. Hau hemen eginda dago? Ba hau hemen egiten badugu... Estatu Batuetan egindakoaren edo Txinan egindakoaren berdina. [Maila handia] dago hemen, eta Euskal Herrian ere. Konpetentzia egitea askoz ere errazagoa izango litzateke. A tope.

E: Eta merkatua oparoa izango delaren esperantza hori izanda ere, nola uste duzu izango dela euskaratutako bideo-jokoen panorama?

JC: Berdina. Ez da mugituko. Instituzioak mugitzen ez badira... Zuk eta nik bultzatu genezake euskara egunero: euskaraz hitz egin, gauzak euskaraz egiten egotea, proiektuak euskaraz egin... Baina dirurik ez badago? Ezin dugu proiektu horren beste alde bat burutu. Orduan, geratzen zara *en cero*. Enpresa txiki hauek, nahiz eta ikusita nahi dutela euskarazko materiala ekoiztea bideo-jokoen arloan ere, ikusten dute Eusko Jaurlaritzak bakarrik ematen dietela dirua ‘para hacer mierdajuegos de instituto de’: “Goazen matematikak ikastera!” ‘¡Vete a tomar por culo!’ Zer mierda da hau? Txikientzako, bai, baina helduentzako... Hori, ere, gauza garrantzitsua da. Txikientzako jokoak, joko edukatiboak, didaktikoak, ekoizten dira euskaraz. Baina joko-jokoak, nerabeentzako eta helduentzako jokoak, euskaraz, zero! [Aliceren ibaiak] aparte, nik ez dut ezer gehiago ezagutzen. Eta hau ere estrapolatzen da ikus-entzunezkoei. Txikientzako, urtean, 12-13 pelikula bikoizten dira zinemarako. Esaidazu zenbat bikoizten den nerabe-helduentzako.

E: Zero?

Bideo-jokoak eta euskara: “Los delirios de Von Sottendorffen y su mente cuadrículada” euskaratzeko prozesua

JC: Zero. Orain dela bi urte, egin zituzten pare bat film. *Enderren jokia*, euskaraz ikusten duzuna inon. Bikoizten baduzu zinemarako, gero DVD-n aterako duzu, ez? Eta, gero, ikusten duzu film batzuetan ez dagoela euskara. Bikoizketa hori non geratzen da? Hartu dezake Eusko Jaurlaritzak, atera beraiek DVD bat euskarazko pistarekin, baina ez da horrela ere. Eta geratzen zara pentsatzen: “Si voy al cine y cojo el audio, ¿estoy infringiendo derechos? ¡Es que es un audio que no va a salir en DVD!” Kontua da hori: nerabe-helduentzako ez daukagula ezer. Euskara bultzatu, bai, baina bakarrik txikia zarenean. Gero, ‘búscate la vida’. Joan Markinara, edo Bermeora, edo Lekeitiora, hor euskara asko entzungo duzu eta. Eta ETB ikusi.