

# VIDEOXOGOS E LINGUAS MINORIZADAS: O CASO DO GALEGO



SANTIAGO GARCÍA SANZ<sup>1</sup>

**Resumo:** A industria videolúdica está a experimentar un auxe en todo o mundo desde os últimos trinta anos e supón, no caso español e segundo a súa facturación, a primeira opción de ocio de consumo, por riba da música e do cinema. Con todo, e debido ao desequilibrio entre produción propia e demanda do consumidor, a meirande parte dos títulos comercializados en España son previamente localizados polas empresas distribuidoras, co gallo de adaptalos lingüística e, de ser o caso, tamén culturalmente ás exixencias do mercado estatal. Os custos da localización representan case sempre unha barreira infranqueábel para as linguas minorizadas. No caso do galego, ademais, tradúcese na ausencia dun mercado específico, que xera un círculo vicioso aparentemente irresolúbel para a normalización lingua deste eido. Neste contexto, nace na Universidade de Vigo, no Mestrado en Tradución Multimedia, o proxecto ScummGL, inspirado no seu homólogo brasileiro, co obxectivo de ofrecer versións localizadas ao galego de videoxogos clásicos.

**Palavras-chave:** Galego. Localización. Normalización lingüística. ScummGL. Videoxogos.

**Abstract:** The videogame industry has been booming worldwide for the past thirty years. Ranking better than music and cinema according to turnover, games are the first choice of consumers in the Spanish leisure industry. However, given the imbalance between domestic production and consumer demand, most of the titles available in Spain have to be localized by foreign publishers prior to marketing, to be linguistically and – where appropriate– culturally adapted to the demands of the domestic market. Localization costs become most of times an insurmountable barrier for minority languages. In the case of Galician, this results in the non-existence of a proper local market and creates an apparently unsolvable vicious circle for language standardization in this area. In this context and inspired by its Brazilian counterpart, the ScummGL project is created within the Master's Degree Program in Multimedia Translation in the University of Vigo to provide Galician versions of classic video games.

**Keywords:** Galician. Localization. Language standardization. ScummGL. Videogames.

---

<sup>1</sup> Santiago García Sanz é licenciado en Tradución e Interpretación (2006) e mestre en Tradución e Paratradución (2010) pola Universidade de Vigo. Vinculado á industria dos videoxogos dende 2007, combina a súa actividade profesional como fornecedor de servizos lingüísticos independente coa súa carreira académica e investigadora. Así, é profesor convidado de Localización de videoxogos no programa de Mestrado en Tradución Multimedia da Universidade de Vigo desde o ano 2010 e candidato a doutor en Comunicación na mesma universidade, cun proxecto de tese centrado no carácter textual e multimodal dos videoxogos.

## 1. Contextualización

O fenómeno do ocio multimedia interactivo, lonxe de ser unha moda local e pasaxeira, foise universalizando nos últimos tempos, con grupos obxectivo no mercado cada vez máis dispares, tanto en idade como en situación xeográfica (García 2011:754).

### 1.1. O mercado español do videoxogo dentro do mercado europeo

Segundo o último estudo realizado pola Asociación Española de Videoxogos (AEVI), España ocupa a cuarta posición nas listas europeas de venda de consolas e videoxogos, por detrás do Reino Unido, Alemaña e Francia. Malia o contexto de crise económica, o valor do consumo a nivel estatal ascendeu a 762 millóns de euros en 2013, unha facturación superior á das industrias musical e cinematográfica (AEVI 2014: 18).

Dende que en 2009 o sector fora recoñecido como industria cultural e un ano máis tarde o Ministerio de Cultura fundara a Academia das Artes e Ciencias Interactivas, o número de empresas españolas creadoras de videoxogos medrou significativamente, até 330 en 2013, segundo recolle o *Libro blanco del desarrollo español de los videojuegos* (DEV 2014). Con todo, pódese constatar un enorme desequilibrio entre a reducida produción propia, con apenas un 2 % de cota de mercado (aDeSe 2012:4), e a elevada demanda de consumo en España, de xeito que a meirande parte da oferta de produtos de ocio multimedia interactivo distribuídos no estado manufacturouse fóra das nosas fronteiras.

A chegada dun videoxogo aos distintos mercados vén determinada polas estratexias de mercadotecnia das empresas distribuidoras. Mentres que adoitaba ser común para un título publicarse antes no Xapón ou Norteamérica que en Europa, as desenvolvedoras van apostado, cada vez máis, polos lanzamentos simultáneos en todo o mundo. As necesidades de localización para o mercado europeo, no que respecta aos aspectos lingüísticos e culturais, caracterízanse pola adaptación dos produtos a cada un dos submercados FIGS (é dicir, Francia, Italia, Alemaña e máis España, polas súas iniciais en inglés). Debido á crecente popularidade dos distintos sistemas de ocio interactivo multimedia noutros países europeos, cada vez é máis frecuente atopar xogos localizados para os Países Baixos, Escandinavia, Polonia, Rusia ou Portugal.

### 1.2. A posición de Galicia dentro do mercado español do videoxogo

A vitalidade da industria videolúdica en España non atopa unha correspondencia en Galicia, que representaba en 2013 apenas un 3,4 % da industria estatal (DEV 2014: 32). Nun mercado tradicionalmente castelanfalante, a presenza do idioma galego nos produtos de ocio multimedia interactivos comercializados no país ten sido anecdótica até o de agora, tanto na produción propia como na importada e localizada. Calvo (2014: 4) apunta dous factores para explicar esta situación: a falla de apoio público que contribúa ao financiamento da produción de videoxogos en galego, o que propicia a expansión ou o traslado dos estudos locais a outras rexións, como Madrid ou Cataluña (Moonbite Games & Animation 2012), e a falla dun número suficiente de usuarios galegofalantes que xustifique a decisión

de localizar os xogos na nosa lingua, xa que as vendas non cubrirían os gastos de produción.

Así, a principal oferta chega da man da Dirección Xeral de Política Lingüística ou doutros entes autonómicos, como Augas de Galicia, sempre cun mercado contido didáctico. A situación da lingua galega neste eido é comparábel á doutros tipos de *software*, onde a localización parte da iniciativa pública, como no caso do sistema operativo *Windows* e do paquete *Office* de Microsoft Corporation (2013), ou do labor das comunidades de voluntarios, como acontece co Proxecto Trasno (2013) e o *software* libre.

No entanto, a recente publicación en galego de títulos xurdidos da iniciativa privada, como *AR-K* (2011), do estudio Gato Salvaje, *Extinction* (2013), de Evil Mind Entertainment, ou *Adera* (2012), desenvolvido por HitPoint e distribuído por Microsoft Studios, semella abrir timidamente a porta á creación dun mercado rexional, cuxa consolidación dependerá, en última instancia, da demanda existente.

## 2. O proxecto ScummGL

Neste contexto xorde, dentro do Mestrado en Tradución Multimedia da Universidade de Vigo (en adiante, mtm), a idea de ofrecer versións completamente localizadas ao galego de videoxogos clásicos, cun dobre obxectivo: académico-didáctico, por unha banda, en forma de traballo de final de mestrado que replica un proxecto de localización na súa totalidade, e normalizador, pola outra, como produto que contribúe a agrandar a oferta de ocio multimedia interactivo dispoñíbel nesta lingua.

### 2.1. O mtm

O mtm, con docencia dende o ano académico 2010/2011, toma como obxectivo completar a formación de alumnos e profesionais da tradución e de ámbitos afíns en contornas multimedia, e está orientado á aplicación profesional dos coñecementos técnicos adquiridos e á cobertura da demanda social neste eido. A oferta do programa de estudos consta de 66 créditos do Sistema Europeo de Transferencia e Acumulación de Créditos (ECTS, polas súas iniciais en inglés), que mide o traballo do estudante baixo todas as súas formas: sesións de ensino de natureza colectiva, sesións de orientación persoal, proxectos, traballos en campo, estudo e avaliación. Do total de créditos, cada alumno debe cursar 60, distribuídos en catro módulos: dous obrigatorios, (1) Teórico-metodolóxico e (2) Práctico (do que fan parte o traballo de final de mestrado e as prácticas profesionais en empresas); e dous opcionais, (3) Localización e (4) Tradución audiovisual.

#### 2.1.1. A localización de videoxogos dentro do currículo do mtm

A localización de textos multimedia interactivos abórdase no mtm dentro dunha materia propia, cunha carga lectiva de seis créditos e adscrita ao módulo de Localización, xunto coas materias Localización de páxinas *web* e Localización de *software*. Considerando o enfoque profesionalizante do programa de estudos e á luz da caracterización do mercado anteriormente exposta, as dúas linguas de traballo do

curso nas dúas primeiras edicións do mestrado foron exclusivamente inglés e castelán. O deseño dos materiais didácticos está orientado a abarcar de forma práctica, dentro das limitacións que impón a carga lectiva, todas as facetas lingüísticas dun proxecto de localización de videoxogos: a tradución e revisión de textos promocionais, manuais, *ingame* e guións (Loureiro 2007), así como o control de calidade ou *testing* (García 2011: 756).

Así, non son obxecto dos exercicios da materia aquelas destrezas correspondentes ao enxeñeiro de localización (extracción e incorporación do material verbal do videoxogo) nin ao xestor de proxectos (preparación e distribución de arquivos, glosarios, memorias de tradución e outros materiais de referencia). No entanto, pola súa importancia fundamental para a comprensión do fluxo de traballo na industria, abórdanse unhas e outras dentro dos contidos teóricos da materia e poden ser tratadas, de ser o caso, dentro das prácticas profesionais naquelas empresas coas que se asinou un convenio de colaboración.

### 2.1.2. O traballo de final de mestrado dentro do currículo do mtm

Como requisito indispensable para a obtención do diploma, debe redactarse e defenderse ante un tribunal un traballo de final de mestrado, de entre 6000 y 10 000 palabras de extensión, en forma de artigo académico. A súa concreción, a partir de cerca de corenta liñas propostas polo corpo docente, tanto teóricas (por exemplo, Socioloxía da tradución multimedia ou Mecanismos cohesivos entre imaxe e narración verbal) como prácticas (Elaboración de tesauros nos campos audiovisual e multimedia), queda a elección do alumno.

No caso que nos ocupa, como mencionamos, a liña de traballo Videoxogos e normalización lingüística ofrece a posibilidade de realizar un proxecto completo de localización cara ao galego, dende a extracción do material susceptible de ser traducido até a súa implementación na versión executábel do xogo, pasando polas distintas fases de tradución, revisión e depuración, de xeito que o alumno poña na práctica, con resultados tanxíbeis, os coñecementos adquiridos previamente na materia Localización de videoxogos.

## 2.2. Do grupo ScummBR ao proxecto ScummGL

O grupo ScummBR, dedicado á tradución de videoxogos, estableceuse no Brasil en 2005 coa misión de traducir todas as aventuras de Lucasfilm Games e LucasArts que aínda non foran lanzadas no país. Carece de ánimo lucrativo e non distribúe de forma algunha material ilegal, xogos completos ou *software* pirata. Nas palabras propias do grupo, o seu obxectivo é “traduzir adventures para o portugués Brasil, e nada mais” (Alves et al. 2006).

As aventuras gráficas clásicas das extintas Lucasfilm Games e LucasArts, publicadas durante o final da década de 1980 e boa parte da década de 1990, mesmo se foron distribuídas para o seu funcionamento en sistemas hoxe obsoletos, gañaron novos folgos coa creación do intérprete multiplataforma ScummVM (*Script Creation Utility for Maniac Mansion Virtual Machine*), dispoñíbel por medio dunha licenza libre GPL, que garante a correcta execución de todas elas, non só na PC, senón tamén nun gran número de plataformas adicionais, como teléfonos móbiles, *tablets* ou consolas (ScummVM 2013).

O grupo ScummBR ten traducido na súa andaina, até o de agora, 83 aventuras, e está en proceso de completar cerca doutra ducia de xogos (Alves et al. 2014). Directamente inspirados e alentados polo seu labor de difusión, o xerme do proxecto ScummGL, comezado en 2012, vén de rematar as súas primeiras catro traducións cara galego noutros tantos proxectos de final de mestrado: *Maniac Mansion* (1987), obra de García (2012); *Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle* (1993), realizado por Álvarez (2014); *The Secret of Monkey Island* (1990), defendido por Calvo (2014); e *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (1991), completado por Magdaleno (2014).

### 2.3. Aspectos técnicos e lingüísticos das localizacións

#### 2.3.1. Versións e plataforma empregadas

Despois de analizar as distintas versións dispoñíbeis das distintas aventuras, decidimos empregar como texto de partida as versións inglesas comercializadas no seu momento para PC. No caso de *Maniac Mansion*, ademais, supuxo evitar a censura imposta por Nintendo na versión distribuída en 1988 para a consola Nintendo Entertainment System (Luna e González 2013: 90).

Debido ás potenciais incompatibilidades cos xogos de caracteres, as versións galegas están pensadas e estruturadas para sobrescribiren as respectivas versións en castelán dos distintos xogos. Ademais, facilitamos á comunidade responsábel do desenvolvemento do emulador ScummVM unha tradución cara galego da interface, implementada a partir da versión 1.6.0, publicada en xullo de 2013 (ScummVM 2013).

#### 2.3.2. Almacenamento da información e ferramentas para a súa extracción

Coa excepción de *Maniac Mansion*, que emprega un sistema característico para o almacenamento da información do xogo, as denominadas bibliotecas Lucasfilm (en adiante, LFL, polas súas iniciais en inglés), o resto das aventuras traducidas concentran todos os datos en dous únicos arquivos (denotados coas extensións .000 e .001). Uns e outros, a modo de contedores, albergan os recursos verbais e gráficos dos xogos, que orixinalmente eran mostrados na pantalla, de ser preciso, por medio de chamadas realizadas desde o motor SCUMM presente no arquivo executábel (.EXE). Na actualidade, é o intérprete ScummVM quen substitúe a este último nas distintas plataformas de ocio multimedia sobre as que se executa. Tanto a información verbal como a gráfica está encriptada, de modo que non é posíbel editala directamente: cómpre empregar unha serie de ferramentas para extraela e convertela a un formato accesíbel.

Así, para a extracción e posterior implementación das cadeas textuais botouse man da aplicación *SCUMM Translation*, desenvolvida por un *hacker* coñecido como Hibernatus34 e dispoñíbel no seu sitio *web* da Internet.<sup>2</sup> O proceso de extracción xera un documento de texto sen formato no que se verte a totalidade das cadeas, separadas por retornos de carro. Completada a tradución, coas limitacións derivadas deste proceso e que veremos a seguir, a incorporación do novo material verbal ten lugar por medio dun proceso de sobrescrita, de xeito que é

---

<sup>2</sup> <http://hibernatus34.free.fr/scumm/>>

preciso duplicar previamente as bibliotecas LFL ou, no seu caso, os arquivos .000 e .001, para non perder a información orixinal do xogo, no caso de querer conservala.

Considerando a técnica empregada para a localización, ao traballarmos cunha versión xa compilada do *software*, foi necesario seguir estritamente dúas directrices que condicionaron o proceso de tradución de todos os xogos, a fin de garantir a correcta execución do xogo:

1. Non foi posíbel eliminar nin engadir liñas de texto respecto do documento xerado por *SCUMM Translation*. No caso contrario, producíase un erro na reimportación do arquivo traducido.
2. Xa que é imposíbel desprazar o texto na interface nas posíbeis interaccións cos dispositivos de entrada (coma o teclado e o rato, no computador, ou cos xestos cos dedos do usuario sobre a pantalla táctil, nas *tablets* e nos *smartphones*), tentouse non superar, na medida do posíbel, a lonxitude das cadeas do material verbal orixinal, para evitar erros na súa visualización (liñas solapadas ou cortadas). No entanto, todos os erros foron corrixidos nas sucesivas iteracións do proceso de depuración, antes de obter a versión definitiva.

No caso do *Maniac Mansion*, ademais, cuxa versión castelá incorporaba unicamente o xogo de caracteres US-ASCII, deseñado para o inglés estadounidense, imposibilitou o emprego doutros adicionais, como as vogais con acento gráfico ou o ñe. Xa que logo, acordouse eliminar os primeiros e substituír a grafía ñ polo dígrafo nh, minimizando a súa presenza por medio de sinónimos onde foi posíbel e apelando ao contexto para clarificar as posíbeis malas lecturas no caso de coincidencias ortográficas sobrevidas. No entanto e como dicimos, os resultados son equiparábeis aos da versión comercializada en España en 1987.

No que respecta aos recursos gráficos, os xogos codifican as imaxes en tres tipos: *backgrounds* (os fondos das distintas pantallas), *objects* (os obxectos susceptíbeis de interacción, superpostos sobre os fondos) e *costumes* (as animacións dos personaxes). A ferramenta *SCUMM Image Encoder*, desenvolvida por Laurence Myers e dispoñíbel no seu sitio *web* de Internet,<sup>3</sup> permite a extracción e posterior implementación das imaxes de tipo *background*. O proceso de extracción xera imaxes en mapas de bits de formato PNG, que poden ser editadas posteriormente por medio de ferramentas de código aberto como GIMP (2014). A recompresión debe facerse dende o mesmo formato de arquivo. Igual que acontece co material verbal, é un proceso de sobrescrita.

### 2.3.3. Caracterización dos destinatarios e do nivel de lingua do texto

Aínda que as versións orixinais dos distintos xogos estaban dirixidas para usuarios a partir de 12 anos, consideramos que os destinatarios naturais das versións galegas ían estar cerca dos 30: aqueles que tiveron contacto coas aventuras orixinais no momento da súa comercialización en castelán, e que creceron expostos ás iniciativas normalizadoras da Compañía de Radio/Televisión de Galicia, especialmente, na súa programación infantil e xuvenil, cuxa nave senlleira é o *Xabarín Club*. Este espazo de variedades, que debutou en 1994, aínda se mantén en antena e marcou de xeito notábel a toda unha xeración na comunidade autónoma,

<sup>3</sup> <http://www.jestarjokin.net/apps/scummimg/>

até o extremo de lle dar nome (Pérez 2013). No que respecta ao nivel de lingua empregado, polo recurso a certos usos da linguaxe obscena e as alusións a bebidas alcohólicas, as versións galegas estarían máis cerca dunha clasificación PEGI 16, para usuarios a partir de 16 anos de idade (PEGI s. d.), e acordouse optar, na medida do posíbel, por unha achega anosadora (RAG 2013a), que reflectise unha fala natural e viva, que fixese uso de xiros e modismos con tradición e que entroncase de xeito coherente coas producións audiovisuais dobradas en Galicia nas últimas décadas (Montero 2006: 112) para a súa emisión nas canles de televisión públicas do país.

### 2.3.4. Criterios lingüísticos e ortotipográficos

Coa excepción xa mencionada da versión galega de *Maniac Mansion* por mor das características técnicas do *software*, a tradución dos xogos segue as directrices recollidas nas *Normas ortográficas e morfolóxicas do idioma galego* (2004), publicadas pola Real Academia Galega (RAG) xunto co Instituto da Lingua Galega (ILG). Ademais, empregáronse como fontes principais de referencia e consulta o dicionario da primeira institución, monolingüe, (RAG 2013b), así como o *Diccionario moderno inglés-galego* (2012), baseado no corpus de traducións CLUVI e desenvolvido polo Seminario de Lingüística Informática (SLI) da Universidade de Vigo (Álvarez 2012).

### 2.4. Resultados das localizacións

Despois de completar a tradución do material verbal dos distintos xogos, procedeuse a realizar, en cada caso, un control de calidade exhaustivo das versións localizadas, co gallo de depurar os posíbeis erros de representación na pantalla. Aínda coas limitacións ortográficas e de extensión impostas polas características das versións e das técnicas empregadas para a extracción, a tradución e a posterior implementación do material verbal, ao remate do traballo obtivéronse cadansúas versións correctamente executábeis. Ademais, coa distribución da interface de ScummVM en galego, os usuarios poden gozar dunha experiencia lúdica integramente nesta lingua.

En tanto que traballos académicos, as versións localizadas foron incorporadas a un soporte de almacenamento óptico, xunto co cliente ScummVM para PC, como anexo a cada traballo de final de mestrado, para a súa avaliación por parte do tribunal. Por outra banda, o material verbal dos distintos xogos hase incorporar ao catálogo ScummGL, e estará dispoñíbel para o público na Internet de xeito gratuíto, en forma de parches, ao longo de 2014, baixo unha licencia de distribución Creative Commons BY-NC (Creative Commons s. d.), de tipo non comercial con recoñecemento de autoría.

## 3. Conclusións

Á luz da experiencia obtida na realización deste proxecto durante os últimos dous anos, podemos concluír que o primeiro obxectivo, didáctico, xa está acadado: o esforzo de afrontar un proxecto completo de localización, dende a extracción do material verbal e gráfico susceptible de ser traducido até a obtención

dunha versión definitiva executábel na lingua de chegada, aínda que pode supoñer un número considerábel de horas adicionais en comparación cun traballo de final de mestrado meramente teórico, vese compensado, con independencia da cualificación obtida, cos resultados tanxíbeis dun produto terminado dunha calidade análoga á da versión comercializada en castelán. Así, decidiuse dar continuidade á liña Videoxogos e normalización lingüística dentro da oferta de posíbeis traballos de final de mestrado do mtm durante as últimas edicións do programa, e está previsto mantela en futuros anos académicos.

Queda por avaliar o impacto que o proxecto ScummGL vaia ter de cara á tan necesaria normalización lingüística do galego no eido dos videoxogos: considerando a práctica inexistencia dunha oferta lúdica no momento actual, esperamos que a nosa humilde contribución poida ser significativa, despois de que se faga pública a existencia do catálogo na Internet no segundo semestre de 2014.

**Santiago García Sanz**

s.sanz@uvigo.es

Universidade de Vigo, España

### Referencias bibliográficas

- ADESE. 2012. *Anuario de la industria del videojuego*. [En liña] <<http://www.adese.es/a11/>> [Última consulta: 21 de marzo de 2013].
- AEVI (Asociación Española del Videojuego). 2014. *El anuario del videojuego*. [En liña] <<http://www.aevi.org.es/docs/documentacion/el-anuario-del-videojuego>> [Última consulta: 28 de xuño de 2014].
- ÁLVAREZ LUGRÍS, A. 2012. “Diccionario moderno inglés-galego”, en *Blog de Alberto A. Lugrís*. [En liña] <<http://paratraduccion.com/alugris/?p=903>> [Última consulta: 29 de xuño de 2014].
- ÁLVAREZ VEIGA, I. 2014. *A tradución de Day of the Tentacle ao galego*. Traballo de final de mestrado. Vigo: Universidade de Vigo.
- ALVES, L. F. et al. 2006. “Sobre o ‘ScummBR’”, en *ScummBR.com*. [En liña] <<http://forum.scummbr.com/index.php?topic=79.0>> [Última consulta: 28 de xuño de 2014].
- ALVES, L. F. et al. 2014. “Lista de traducións completas de adventures”, en *ScummBR.com*. [En liña] <<http://forum.scummbr.com/index.php?topic=78.msg86>> [Última consulta: 28 de xuño de 2014].
- CALVO PORRÚA, A. 2014. *A tradución de The Secret of Monkey Island ao galego*. Traballo de final de mestrado. Vigo: Universidade de Vigo.



- CREATIVE COMMONS. s. d. “Licencias”, en *Creative Commons España*. [En liña] <<http://es.creativecommons.org/blog/licencias/>> [Última consulta: 29 de xuño de 2014].
- DEV (Asociación Española de Empresas Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento). 2014. *Libro blanco del desarrollo español de los videojuegos*. [En liña] <<http://www.dev.org.es/es/publicaciones/libro-blanco-dev>> [Última consulta: 28 de xuño de 2014].
- EVIL MIND ENTERTAINMENT. 2013. *Extinction*. Madrid: Evil Mind Entertainment.
- GARCÍA BÉRTOA, E. 2012. *Videoxogos e normalización lingüística: a localización de Maniac Mansion ao galego*. Tralaballo de final de mestrado. Vigo: Universidade de Vigo.
- GARCÍA SANZ, S. 2011. “La localización de videojuegos en España. Estado de la cuestión y necesidades de futuro”, en S. Cruces Colado, M. del Pozo Triviño, A. Luna ALONSO e A. ÁLVAREZ LUGRÍS (eds). *Traducir en la Frontera*. Granada: Editorial Atrio, pp. 753–760.
- GATO SALVAJE. 2011. *AR-K. Sexo, mentiras y trabajos de clase*. A Coruña: Gato Salvaje.
- GIMP. 2014. *GNU Image Manipulation Program*. [En liña] <<http://www.gimp.org/>> [Última consulta: 28 de xuño de 2014].
- MYERS, L. 2012. *SCUMM Image Encoder*. [En liña] <<http://www.jestarjokin.net/apps/scummimg/>> [Última consulta: 28 de xuño de 2014].
- HIBERNATUS34. 2003. *SCUMM Translation*. [En liña] <<http://hibernatus34.free.fr/scumm/>> [Última consulta: 28 de xuño de 2014].
- HITPOINT. 2012. *Adera*. Redmond: Microsoft Studios.
- LOUREIRO PERNAS, M. 2007. “Paseo por la localización de un videojuego”, en *Revista Tradumàtica* 5. [En liña] <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/03/03art.htm>> [Última consulta: 21 de marzo de 2013].
- LUCASARTS. 1993. *Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle*. San Francisco: LucasArts.
- LUCASFILM GAMES. 1987. *Maniac Mansion*. San Francisco: Lucasfilm Games.
- \_\_\_\_\_. 1990. *The Secret of Monkey Island*. San Francisco: Lucasfilm Games.
- \_\_\_\_\_. 1991. *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*. San Francisco: Lucasfilm Games.
- LUNA PÉREZ, M. e C. GONZÁLEZ AGULLA. 2013. “Breve historia de la censura de los videojuegos en EE. UU. y en la UE”, en M. T. Veiga Díaz e M. García González (eds.). *Traducción multimedia: diversas pantallas, enfoques diversos*. Vigo: Servizo de Publicacións da Universidade de Vigo, pp. 81–106.
- MAGDALENO MACENLLE, I. 2014. *A tradución de Monkey Island 2: LeChuck's Revenge ao galego*. Tralaballo de final de mestrado. Vigo: Universidade de Vigo.
- MICROSOFT CORPORATION. 2013. *Vive en galego*. [En liña] <<http://www.microsoft.com/spain/gal/default.mspx>> [Última consulta: 21 de marzo de 2013].

- MONTERO DOMÍNGUEZ, X. 2006. “Achegas para a tradución de produtos destinados á dobre cara ao galego”, en *Viceversa* 12, pp. 111-120. [En liña] <<http://webs.uvigo.es/webatg/viceversa/files/12/vice12.pdf>> [Última consulta: 21 de marzo de 2013].
- MOONBITE GAMES & ANIMATION. 2012. “Quiénes somos”, en *Moonbite Games & Animation*. [En liña] <<http://moonbite-games.com/quienes-somos/>> [Última consulta: 3 de xaneiro de 2014].
- PEGI. s. d. “Información sobre PEGI”, en *PEGI, Pan European Game Information*. [En liña]. <<http://www.pegi.info/es/index/id/96>> [Última consulta: 11 de decembro de 2013].
- PÉREZ PENA, M. 2013. “A potencia da ‘Xeración Xabaráin’”, en *Praza pública*. [En liña] <<http://praza.com/cultura/3868/a-potencia-da-xeracion-xabarin/>> [Última consulta: 21 de marzo de 2013].
- PROXECTO TRASNO. 2013. *Quen somos? O Proxecto Trasnó*. [En liña] <<http://trasno.net>> [Última consulta: 21 de marzo de 2013].
- RAG. 2013a. “Anosar”, en *Real Academia Galega*. [En liña] <[http://www.realacademiagalega.org/destaque-palabra/-/asset\\_publisher/Hz6R/content/anosar](http://www.realacademiagalega.org/destaque-palabra/-/asset_publisher/Hz6R/content/anosar)> [Última consulta: 21 de marzo de 2013].
- \_\_\_\_\_. 2013b. *Dicionario*. [En liña]. <<http://www.realacademiagalega.org>> [Última consulta: 21 de marzo de 2013].
- RAG-ILG. 2004. *Normas ortográficas e morfolóxicas do idioma galego*. Santiago de Compostela: Editorial Galaxia.
- SCUMMVM. 2013. *Script Creation Utility for Maniac Mansion Virtual Machine*. [En liña] <<http://www.scummvm.org>> [Última consulta: 21 de marzo de 2013].
- SLI. 2012. *Dicionario moderno inglés-galego*. Vigo: 2.0 Editora.