



Università  
Ca'Foscari  
Venezia

**Corso di Laurea Magistrale in  
Lingue, economie e istituzioni dell'Asia  
e dell'Africa mediterranea**

Tesi di Laurea

***Fire Emblem:***

Analisi di una localizzazione

**Relatore**

Dott. Pierantonio Zanotti

**Correlatrice**

Dott.ssa Caterina Mazza

**Laureando**

Jacopo Vanin

Matricola 842637

**Anno Accademico**

2018/2019

## Sommario

要旨.....	4
Introduzione.....	9
Capitolo 1 – La localizzazione.....	14
Nascita e scopo della localizzazione.....	15
Livelli di localizzazione dei videogiochi.....	18
Internazionalizzazione.....	21
Culturalizzazione.....	24
Organi di rating.....	27
Domesticazione, straniamento, ibridizzazione.....	30
Strategie di traduzione funzionalistica.....	32
Transcreazione e agency.....	36
Riscrittura e patrocinato.....	39
“Nipponicità” nella localizzazione.....	42
Conclusioni.....	45
Capitolo 2 – Storia del franchise.....	47
Periodo Famicom – 1990-1992.....	48
Periodo Super Famicom – 1994-1999.....	55
Periodo Game Boy Advance - 2002-2004.....	61
Periodo GameCube-Nintendo Wii – 2005-2007.....	67
Periodo Nintendo DS – 2008-2010.....	72
Periodo Nintendo 3DS – 2012-2017.....	75
Franchise rivali.....	79
Conclusioni.....	83
Caso di studio 1 – <i>Fire Emblem: The Blazing Blade</i> .....	85
Background commerciale.....	85
Considerazioni tecniche.....	87
Traduzione dei nomi.....	93
Umore e caratterizzazione dei personaggi.....	95
Errori di traduzione.....	97
Spot pubblicitari.....	100

Conclusioni.....	101
Caso di studio 2 – Fire Emblem Fates.....	102
Background del gioco.....	102
Rimozione contenuti.....	107
Traduzione dei nomi.....	111
Umorismo e caratterizzazione dei personaggi.....	116
Controversie su temi sensibili e #TorrentialDownpour.....	121
Conclusioni.....	129
Caso di studio 3 – Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia.....	132
Background commerciale.....	132
Traduzione dei nomi.....	133
Umorismo e giochi di parole.....	135
Caratterizzazione dei personaggi.....	138
Conclusioni.....	140
Conclusioni finali.....	142
Costanti e differenze nelle localizzazioni.....	142
Etica della localizzazione.....	148
Proposte per un metodo di localizzazione alternativo.....	150
Appendici.....	152
Bibliografia.....	176
Sitografia.....	178
Ludografia.....	185

## 要旨

本稿の目的は「ファイアーエムブレム」というゲームシリーズにおけるローカリゼーションの方針の変更を研究することである。

ローカリゼーション、つまり地域化というのは作品の海外輸出に際して言語の翻訳に加えて、輸出先の国々の文化に合うように製品の一部を改訂し最適化することである。特にエンターテインメント業界では売り上げを伸ばすために非常に重要な過程として一般的に認識されている。もちろん、ゲームソフトはその商品の一つである。

なぜゲームローカリゼーションは討究する価値がある研究分野であるかという点、二つの理由が挙げられる。

第一は現在、ゲーム業界の収益が映画業界や音楽業界などと言ったほかのエンターテインメント業界の収益を上回り、ゲーミングという趣味が世界中に普及しているからである。ローカリゼーションは経済的な面で大事な過程になりつつあると言える。ソフトを世界的な規模で市販するために不可欠であるため、どのようにして企業が販売先によってゲームを改訂しているのかは興味深い。

第二はコンピューターゲームは映画、小説、漫画、アニメなどと同様に文化的製品の一つであり、好むと好まざるとにかかわらず作成した人や企業、国の価値観や思想、あるいは偏見を推進し普及させるからである。したがって消費者に影響を与える可能性は高い。だがソフトウェアと言うものは無限に改造できるゆえ、異文化衝突を最低限にするために目標市場の文化に合うように作品はローカライズされる。政治、宗教、歴史、性的要素、暴力、たばこや酒の使用、マイノリティーの表現がしばしば改訂される要素の例である。もちろん言語以外そのまま販売するときもあり、物議をかもすことも少なくない。また、前述の要素の認識は時代によって変化していき、ローカリゼーション過程の方針もまた変わっていく。

「ファイアーエムブレム」は日本の任天堂によって作られている。ローカリゼーションによって改訂される内容を分析することで出てくる差異は日本と海外の文化の違い、任天堂やゲーム企業における認識の違いなどさまざま要因に関係するものだろう。

十分な重要性を持つ分野であるものの、学界は長きにわたりコンピューターゲームを子供の遊びと見なし、ローカリゼーションを無視してきた。最初に研究されたのはゲームではなく、アプリケーションソフトウェアのローカリゼーションだったが、文化的な要素は少なく、物語性もないためゲームローカリゼーションとは大きく異なっている。ゲームローカリゼーションに関する徹底的な調査が始まったのは 2000 年代であり、非常に若い研究分野とされており、先行研究もわずかである。

本稿の核となる参考文献は 2011 年に出版された Maxwell Heater Chandler の「The Game Localization Handbook」と 2013 年の O'Hagan Minako と Mangiron Carmen の「Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry」である。

前者は業界人の視点からローカリゼーション過程を説明する書物であり、大変情報を取得しにくいゲーム業界の一面であるローカリゼーションを勉強する者やローカライザーを目指している者に非常に役立つ。スケジュールのたて方、必要な人材、ゲームコードの整理などを明確に教える。また、異文化衝突となり得る内容を提示し、国ごとにコンピューターゲームのレーティングの審査を行う団体の基準を列挙する。

後者は翻訳学の視点からローカリゼーションを検討する。ローカリゼーションの一般論を構築することを目的に著者たちは「transcreation」や「rewriting」という概念を用いてほかの翻訳者に比べローカライザーに与えられる特殊な自由性を説明しようとしている。また、ローカリゼーションにおける「foreignization」や「domestication」のようなさまざまな翻訳ストラテジーを提示し、具体的な例も挙げる。

本稿の第一章ではこれらの文献をもとにローカリゼーションの技術水準をめぐり、次に行う「ファイアーエムブレム 烈火の剣」、「ファイアーエムブレム i f」、「ファイアーエム

ブレム Echoes もうひとりの英雄王」と言ったタイトルのローカリゼーションをめぐる三つのケーススタディーの解析的枠組みを構築する。特に、Pelletier-Gagnon J r mie が「Video Games and Japaneseness: An Analysis of Localization and Circulation of Japanese Video Games in North America」という研究に述べた日本製ゲームソフトの日本人性を考慮して分析を進める。

第二章では「ファイアーエムブレム」シリーズの歴史をさかのぼり、今までの各 16 つのゲームがもたらした進展とその物語、売上本数などを簡潔に述べていく。ゲームがローカライズされた場合、日本版とアメリカ版の内容を比較し変更も提示する。「ファイアーエムブレム」というのは 1990 年に生まれたシミュレーションロールプレイングゲームであり、ジャンルを確立させた草分け的な作品とも言える。初代「ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣」はファミリーコンピュータ用ソフトとしてインテリジェントシステムズによって開発され、現在まで続く日本のゲームシリーズの一つである。最新作の「ファイアーエムブレム 風化雪月」は今年、2019 年 7 月に販売される。各ゲームではプレイヤーはマップ上でスクエア状のマスにそってキャラクターを順番に動かし、敵を全滅することや敵の砦を占拠することなどと言った、章ごとに設定された勝利条件を満たし遊ぶことができる。ユニットが倒されたらよみがえらせる術はなく、マップ攻略の途中でセーブすることもできないため非常に難易度の高いゲームとされてきたが、初心者でもゲームが楽しめるよう 2008 年の「ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣」から死んだユニットが生き返る「カジュアルモード」が追加された。

第一ケーススタディーでは 2003 年に発売されたゲームボーイアドバンス用ゲームソフト「ファイアーエムブレム 烈火の剣」を検討する。このゲームは Treehouse という任天堂の内部部局によってローカライズされ、シリーズ最初のローカリゼーションである。分析によってまず判明したのはゲーム機能の一部の排除である。日本版では前作の「ファイアーエムブレム 封印の剣」と接続して特典を得られる機能があったが、本作だけがローカライズされたため接続機能が削除されたようである。次に、難易度の調整も見られた。当時海外ではシミ

ュレーションロールプレイングゲームはほとんど未知だったので、任天堂はシリーズ特有な難しさが買い手を追い返す可能性を避けたかったのだろう。

それから、翻訳による変化は二つ発見された。一つ目はユーモアの強調である。Mangiron が言うにはアメリカ人は日本人よりしゃれや笑い話を期待することが多いらしい。そのため Treehouse がギャグなどを増やしたと考えられる。売り上げを伸ばすには自然な選択と言えるだろう。二つ目はキャラクターの一部の言語使用域の改訂である。日本版では騎士や貴族は砕けた話し方をすることが多いものの、アメリカ版では彼らは身分に合う丁寧で凝った話し方をする。「ファイアーエムブレム」のほとんどが中世ヨーロッパをもとに設定されたので、これもまた消費者の嗜好を考慮してローカライザーたちが行った変化と見た。つまり、Treehouse が中世ヨーロッパの騎士や貴族のイメージに沿ってキャラクターの性格描写を変えたということである。

それにもかかわらず、テキストの内容自体には大した変わりがないと言える。一方、日本の文化に関する言及は一度しか見られていないが、それも削除された。プレイ開始時プレイヤーが自分のアバターとなる軍師を作り、名前、誕生日、血液型を選べるが、海外では血液型に関する性格判断はないため、それが排除された。最後に場所、キャラクターの名前の変化と誤訳も見つけられた。

第二ケーススタディーでは 2015 年のニンテンドー3DS 専用ソフト「ファイアーエムブレム if」のローカリゼーションを検討する。これもまた Treehouse によって行われたものである。ゲーム内の国の一つは戦国時代の日本をもとにして創作されたため、前作と違って日本の文化の引用は数々存在する。したがって武器、人物、場所の名前などを比べると foreignization と言った翻訳戦略がしばしば見られる。また、日本のアニメの影響か、日本版ではステレオタイプ化した性格描写を持つキャラクターやサービスカットの要素も多く、それはローカリゼーションによって改訂され、あるいは削除された。前作にあったユーモアの強調や言語使用域の変更は今度も判明したが、より極端になり、全く異なる人物や会話も多い。

「烈火の剣」と違って「if」のローカリゼーションには思想に関する改訂も見られた。特に同性愛者と女性の描写に関する会話の変化などが数多くあり、Treehouse がより革新的な価値観を推進しようとしたと言う者もいる。宗教、酒、親による暴力に関する言及も弱められた。一方、誤訳はまれになった。

「ファイアーエムブレム if」のローカリゼーションに当たって翻訳者たちは非常に自由にテキストを改訂したため、Mangiron と O'Hagan が述べた transcreation がローカライザーのアプローチを説明するにはふさわしいと言えるだろう。しかし、熱心な一部のファンはこのような変更を好まず「Torrential Downpour」という不買運動を起こした。

第三ケーススタディーでは 2017 年に発売された同じくニンテンドー3DS 専用ソフト「ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王」のローカリゼーションを分析する。今回は Treehouse ではなく、8-4 という会社がローカリゼーションを行った。担当した会社が異なっても、常に任天堂の指示と監視のもとで行われた過程であるため、その方針は変わらないはずである。ここではゲームの要素は何も排除されず、日本版とアメリカ版の内容はほとんど変わらない。それにもかかわらず、ほかのケーススタディーと同様にユーモアの強調と一部のキャラクターに関する性格描写、言語使用域の改訂が判明した。しかし「ファイアーエムブレム if」と違って極端な変更ではないため今回のローカリゼーションは「transcreation」であるとは言えない。

「if」までに徐々に翻訳者の自由性が増したと言えるが、「Echoes」は逆戻りの例である。また不買運動による騒ぎを避けるためにより妥協したローカリゼーションが推進されたのだろうか。理由がどうであれ、「ファイアーエムブレ」のローカリゼーションにおける方針の変更は一方的ではないことが明確になったと言える。本稿の目的はあくまでこの変更をあぶりだすことだったが、現在のローカリゼーションのほとんどに当たる transcreation という方針は必ずしも最適ではなく、それを反対している消費者も増加しつつあることも判明した。今年販売される「ファイアーエムブレ 風化雪月」はどのようにローカライズされるだろうか。

## Introduzione

L'obiettivo di questa tesi è analizzare la localizzazione della serie videoludica *Fire Emblem*, un franchise della Nintendo che aiutò a definire il genere dei videogiochi di ruolo tattici. In particolare, cercheremo di evidenziare la presenza o assenza di mutamenti nell'approccio seguito dai traduttori dei vari titoli, ponendo particolare attenzione ai riferimenti culturali presenti all'interno dei videogiochi che compongono la saga. Andremo così a comporre una storia della localizzazione del franchise.

Dopo un primo capitolo teorico sullo stato dell'arte della localizzazione dei videogiochi, il cui obiettivo è fornire al lettore delle informazioni generali riguardo questa pratica, a cui seguirà un'altra sezione di natura compilativa sulla storia del franchise, eseguiremo tre casi di studio su dei titoli particolarmente significativi per la nostra ricerca: *Fire Emblem: The Blazing Blade* (2003), *Fire Emblem Fates* (2015) e *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia* (2017). Si tratta rispettivamente del primo capitolo a essere localizzato, di un gioco che fu al centro di varie controversie legate ai suoi contenuti e la loro localizzazione e dell'ultimo capitolo messo attualmente in commercio. In queste analisi non ci soffermeremo su aspetti strettamente linguistici quali la rimozione degli onorifici o la traduzione di locuzioni o proverbi, ma privilegeremo invece osservazioni relative a come i prodotti siano stati mediati per renderli più appetibili a un nuovo pubblico target. Eseguiremo infine un confronto di quanto emerso dai tre casi di studio.

Se i Game Studies possono essere considerati un ambito di ricerca relativamente giovane, ciò è ancora più vero per il campo degli studi sulla localizzazione dei videogiochi, pratica che per lungo tempo non ha goduto dell'attenzione del mondo accademico, in generale, e della scienza della traduzione, in particolare.<sup>1</sup> Le cause di ciò vengono solitamente attribuite alla natura di intrattenimento offerta dal medium videoludico, considerato futile, e alla percezione controversa dello stesso agli occhi dei mass-media.<sup>2</sup> Anche la natura estremamente competitiva dell'industria non ha contribuito allo sviluppo della ricerca, rendendo molto difficile ottenere informazioni sulle pratiche aziendali e le motivazioni dietro a determinate scelte di localizzazione, portando quindi a una povertà di studi sull'argomento.

---

<sup>1</sup> O'HAGAN, Minako, MANGIRON, Carmen, *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*, John Benjamins Pub. Co., 2013, p. 46.

<sup>2</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 24.

Tuttavia, possiamo facilmente sollevare due questioni che rendono evidente l'importanza di questa disciplina sia a livello culturale che economico.

Per prima cosa dobbiamo considerare come il mercato videoludico abbia ormai sorpassato in dimensioni e profitti ogni altro settore dell'intrattenimento, diventando parte integrante della cultura popolare globale.<sup>3</sup> Dal 30% al 50% di questi profitti vengono generati dalla vendita delle versioni localizzate dei software, rendendo questa pratica ormai indispensabile per sopravvivere nel mercato altamente competitivo del gaming digitale.<sup>4</sup>

Un secondo aspetto importante riguarda lo status ormai affermato di artefatto culturale che il medium possiede.<sup>5</sup> Ciò significa che i videogiochi, come i libri, i film e altro ancora, diffondono i valori e le idee di chi li crea, inconsciamente o meno.<sup>6</sup> Attente analisi degli elementi narrativi e delle meccaniche di gioco ci possono quindi rivelare ideologie nascoste all'interno del prodotto, e che tipo di impatto questo possa avere sul grande pubblico. Data la diffusione globale capillare del gaming digitale, che coinvolge ormai ampie fasce di pubblico eterogenee sia per età che per sesso, "sottovalutare la rilevanza culturale ideologica ed estetica del videogame significa dunque rinunciare a comprendere una componente importante della contemporaneità".<sup>7</sup> Di contro, tutto ciò ha importanti implicazioni su come i videogiochi vengono modificati nel momento di una loro ricollocazione in un nuovo mercato. Quindi, essendo la localizzazione il motore principale della globalizzazione e diffusione del medium, ne consegue che questa disciplina abbia importanti implicazioni a livello ideologico, poiché può contemporaneamente eliminare idee potenzialmente dannose per le vendite e diffonderne altre, non necessariamente positive, rispondendo a un complesso insieme di politiche aziendali, direttive di organi regolatori e aspettative del pubblico. È proprio su questi aspetti che ci concentreremo nella nostra analisi.

Nel primo capitolo di questo elaborato definiremo che cos'è la localizzazione e che cosa comporta, attingendo ai principali studi sulla localizzazione effettuati sia da rappresentanti dell'industria videoludica che da studiosi attivi nel campo della scienza della localizzazione. Fra le varie fonti utilizzate, due volumi si riveleranno particolarmente importanti. Il primo è *The Game Localization Handbook* (2012) di Heather Maxwell Chandler. Si tratta essenzialmente di una guida

---

<sup>3</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 202-203.

<sup>4</sup> CHANDLER, Heather Maxwell, *The Game Localization Handbook*, USA, Jones and Bartlett Publishers, Inc., 2012, p. 304.

<sup>5</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 202.

<sup>6</sup> BITTANTI, Matteo, "Introduzione", in Matteo Bittanti (a cura di), *Gli strumenti del videogiocare: logiche, estetiche, (v)ideologie*, Milano, Costa & Nolan, 2005, p. 10.

<sup>7</sup> BITTANTI, *Gli strumenti del videogiocare*, p. 15-16.

su come localizzare i videogiochi, la quale fornisce informazioni sia su come organizzare il lavoro che sulle delicate tematiche culturali con cui i localizzatori hanno a che fare.

*Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry* (2013) di Minako O'Hagan e Carmen Mangiron invece tenta di elaborare una teoria generale della localizzazione dei videogiochi. Le autrici sfruttano concetti teorici quali "transcreazione" e "riscrittura" per definire il processo creativo della localizzazione, rielaborando anche concetti quali "agency" e "patrocinio" per spiegare l'alto grado di libertà concesso ai localizzatori e il loro rapporto con le aspettative dell'azienda e del pubblico. Nel volume vengono anche esplorate varie strategie di traduzione stranianti e domesticanti.

Un altro testo di rilievo particolare è *Video Games and Japaneseness: An Analysis of Localization and Circulation of Japanese Video Games in North America* (2011), una tesi di Master elaborata da Jérémie Pelletier-Gagnon presso la McGill University di Montreal. Questo studio ci introduce ai concetti di "strutture interpretative" e "comunità interpretative", nel tentativo di spiegare in che modo avviene la circolazione dei videogiochi giapponesi e come i fan e le aziende posseggano regimi di valore differenti, i quali a loro volta influiscono sulla localizzazione. Viene anche trattata la nozione di "nipponicità" dei videogiochi giapponesi e viene discusso come spesso questa non sia altro che un concetto definito performativamente.

Sfortunatamente non esistono studi specifici sui giochi di ruolo tattici, ma un articolo di Stephen Mandiberg intitolato "Fallacies of Game Localization: Censorship and #TorrentialDownpour" del 2017 analizza alcune delle modifiche eseguite durante la localizzazione di *Fire Emblem Fates* in relazione alla campagna di protesta #TorrentialDownpour, che accusò il team di localizzazione di aver censurato il gioco e inserito elementi ideologici progressisti. Mandiberg riprende ed espande anche il concetto di patrocinio ricollegandolo alle strategie di traduzione.

Nel secondo capitolo ripercorreremo brevemente la storia del franchise preso in esame, introducendo il lettore alle meccaniche che hanno reso famosa la serie e illustrando come questa si sia evoluta nel corso degli anni attraverso diverse piattaforme. Ciò servirà al lettore per comprendere appieno quanto verrà analizzato nei casi di studio. Per i titoli che hanno potuto godere di una localizzazione, elencheremo anche le differenze principali fra l'originale e le versioni tradotte, mentre per i giochi rimasti disponibili esclusivamente nella versione giapponese presenteremo varie considerazioni sul perché non vennero esportati. Ciò ci aiuterà anche a intravedere un quadro più ampio riguardo alla localizzazione della saga, anticipando quanto vedremo nei casi di studio, oltre a contestualizzare meglio le alterazioni che riscontreremo nei tre

titoli analizzati nel dettaglio. Verranno anche presentate varie informazioni di carattere storico ed economico. Poiché le versioni nordamericane hanno fornito la base per quelle europee, e considerando anche la maggior semplicità nel reperire informazioni in lingua inglese, il nostro studio si concentrerà sulle versioni per il mercato statunitense, facendo riferimenti occasionali a modifiche apportate unicamente per il mercato europeo.

Il primo caso di studio prenderà in esame la localizzazione di *Fire Emblem: The Blazing Blade*, settimo capitolo della saga e il primo a uscire dal Giappone. Cercheremo qui di scoprire se la versione originale del software presenti elementi culturali successivamente rimossi o alterati durante la localizzazione, ipotizzando anche eventuali motivazioni nel caso emergano modifiche. Volgeremo anche l'attenzione a variazioni nel testo riconducibili alle aspettative del pubblico statunitense, come per esempio un aumento dell'umorismo o l'utilizzo di registri linguistici diversi da quelli presenti nell'originale. Parte dell'analisi si concentrerà invece su aspetti tecnici ricollegabili al concetto di internazionalizzazione, controllando poi eventuali alterazioni alle meccaniche di gioco e al livello di difficoltà, aree che spesso subiscono modifiche durante la localizzazione. Infine cercheremo eventuali errori di traduzione. Concluderemo riscontrando comunque una certa aderenza al testo sorgente.

Il secondo caso di studio tratterà di *Fire Emblem Fates*. Anche qui cercheremo rimozioni di riferimenti culturali e modifiche al testo sulla base delle aspettative del pubblico, confrontando il grado di distacco dal testo sorgente con quello riscontrato nell'analisi precedente. Ciò ci permetterà di capire se il concetto di "transcreazione" possa ben descrivere l'approccio seguito dal team di localizzazione. Passeremo poi a analizzare la rimozione di vari contenuti di gioco. In questa sezione noteremo anche l'utilizzo di strategie di traduzione stranianti, in virtù dell'ambientazione giapponese di una parte del mondo di gioco. Ma ciò su cui si focalizzerà la nostra attenzione più di ogni altra cosa sarà la mole di contenuti modificati in base a quelle che sembrerebbero essere differenze ideologiche fra il pubblico target e quello originale. A tal proposito chiameremo in causa anche la campagna di protesta #TorrentialDownpour e le accuse da essa rivolte al team di localizzazione. Ciò ci confermerà la presenza di fasce di pubblico non contente dello stato attuale della localizzazione, sostenendo quanto affermato da Gagnon riguardo l'esistenza di regimi di valore alternativi all'interno della comunità degli utenti, e tra quest'ultima e i publisher ai cui i localizzatori devono rendere conto.

L'ultimo caso di studio analizzerà la localizzazione di *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia*. Come per gli studi precedenti, anche in questo caso cercheremo alterazioni del testo

quali un aumento dell'umorismo generale del gioco o l'utilizzo di registri linguistici assenti nell'originale. Anche qui confronteremo il grado di distacco dall'originale con quanto emerso dai casi di studio precedenti, ipotizzando come le proteste dei fan più accaniti emerse per il titolo precedente possano aver influito sull'approccio dei localizzatori.

Infine osserveremo come la localizzazione di questo titolo sembrerebbe collocarsi in un punto medio fra i due approcci visti nelle prime due analisi.

Concluderemo cercando di tracciare una linea evolutiva della localizzazione del franchise, cercando di stabilire se si tratti di un percorso unidirezionale verso la transcreazione, partendo quindi da un approccio che lascia intravedere una certa aderenza all'originale per raggiungerne uno opposto, in cui personaggi e dialoghi cambiano profondamente nel tentativo di venire incontro alle aspettative del patrono Nintendo e del grande pubblico, oppure se siano riscontrabili inversioni di tendenza. Vedremo anche che ruolo #TorrentialDownpour possa aver avuto in questo percorso, cercando di capire come l'emergere di fasce di pubblico con regimi di valore eterogenei possa aver influito sull'approccio seguito dai localizzatori, sempre più soggetti a uno scrutinio severo da parte dei fan.

La tesi si conclude offrendo degli spunti per elaborare nuove pratiche di localizzazione che permettano di soddisfare le diverse aspettative delle varie fasce di pubblico e dei publisher, con l'augurio che in un futuro prossimo ogni videogiatore possa fruire di un'esperienza videoludica a lui/lei congeniale.

## Capitolo 1

Inizieremo questo capitolo dando una breve definizione della localizzazione dei videogiochi e di ciò che essa comporta, per poi passare ad analizzare vari approcci possibili per portare a termine tale pratica. Introduciamo pratiche e concetti quali “internazionalizzazione” e “culturalizzazione”, “transcreazione” e “agency”, passando anche per strategie di traduzione quali domesticazione e straniamento. Parleremo anche di più concrete pratiche di localizzazione collegate alle nozioni sopracitate, come le strategie di traduzione funzionalistica, presentando esempi là dove possibile.

Utilizzeremo quindi le informazioni riportate per organizzare un framework analitico, che andremo poi a impiegare nei capitoli successivi per l’analisi dei singoli case studies. Lo scopo finale dell’elaborato sarà identificare eventuali cambiamenti nelle modalità secondo cui i vari titoli della saga videoludica *Fire Emblem* sono stati localizzati nel corso degli anni, dando particolare rilievo agli aspetti culturali della localizzazione e a come essi sono stati affrontati di volta in volta.

Due volumi costituiranno le fonti principali di informazioni sui cui si baserà la nostra analisi: *The Game Localization Handbook* di Heather Maxwell Chandler e *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry* di Minako O’Hagan e Carmen Mangiron.

Il primo, come si può intuire dal nome, costituisce una guida sistematica alla localizzazione dal punto di vista di uno sviluppatore di videogiochi. Fornisce indicazioni esaustive su come organizzare la tabella di marcia, il tipo di personale necessario per portare a termine il progetto, vari accorgimenti su come organizzare il codice di gioco per semplificare la localizzazione e molto altro ancora. Il volume introduce il lettore anche alle varie questioni culturali di cui un localizzatore deve essere consapevole, se vuole evitare che il prodotto susciti polemiche in determinati mercati. È proprio questo secondo aspetto quello su cui noi ci concentreremo.

Il secondo volume invece tratta della localizzazione dal punto di vista dei Translation Studies, con l’obiettivo di elaborare una teoria generale della localizzazione dei videogiochi. Nel loro tentativo di concettualizzazione le autrici attingono a concetti teorici di ampia portata, quali “transcreazione” e “riscrittura”. Il volume presenta però anche diversi limiti, dovuti forse alla vastità dell’obiettivo che le due studiose si sono imposte, oltre a varie digressioni la cui assenza avrebbe forse agevolato la comprensione generale del testo, come quella sulle barriere all’accessibilità nei videogiochi.

## Nascita e scopo della localizzazione

La pratica della localizzazione è nata con lo scopo di favorire i processi di estrazione delle stringhe di testo inserite in vari programmi, e la traduzione delle stesse.<sup>1</sup> Essa viene definita da Nancy Hoft come “the process of creating or adapting an information product for use in a specific target country or a specific target market”.<sup>2</sup> Il termine iniziò a essere usato alla fine degli anni '80 da sviluppatori statunitensi di software di produttività, come Microsoft Word, per evidenziare le conoscenze specifiche necessarie per localizzare un prodotto tecnologico e la complessità di questo tipo di lavoro, dovuta a elementi linguistico-culturali considerati estranei al codice sorgente iniziale del software in sé, come ad esempio l'interfaccia utente (UI).<sup>3</sup> Le norme di localizzazione dell'epoca erano quindi basate sulla lingua sorgente (SL) statunitense. L'emergere del Giappone come uno dei principali produttori di videogiochi, tuttavia, ha fatto sì che il giapponese diventasse una delle principali lingue sorgente per la localizzazione videoludica, differenziandola sia da altre aree della localizzazione di software, sia da altri settori dell'intrattenimento come il cinema, dove l'inglese rimane la SL dominante.<sup>4</sup>

La localizzazione dei videogiochi viene comunemente intesa come il processo di traduzione di un gioco digitale da una lingua all'altra.<sup>5</sup> In contesto industriale, essa viene invece definita da O'Hagan e Mangiron come l'insieme dei molti e vari processi coinvolti nel trasformare un software videoludico sviluppato in un paese in una forma idonea per la vendita in un altro territorio target, in base a un nuovo insieme di determinate condizioni linguistiche, culturali e tecniche.<sup>6</sup> Questa seconda definizione, simile a quella data da Hoft, pone l'attenzione sulla presenza di elementi culturali nel ST, e sulle implicazioni che questi comportano nel momento in cui ci si appresta a localizzare un videogioco. Viene quindi accettata l'idea che a volte, per rendere un prodotto appetibile all'utente di un mercato target differente da quello originale, sia necessario effettuare delle modifiche ai contenuti di gioco.<sup>7</sup> Alexander Thayer e Beth E. Kolko si spingono addirittura ad affermare che, per ottenere un vero successo economico, l'industria videoludica

---

<sup>1</sup> O'HAGAN, Minako, MANGIRON, Carmen, *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*, John Benjamins Pub. Co., 2013, p. 89.

<sup>2</sup> HOFT, Nancy, *International technical communication*, New York, John Wiley and Sons, Inc., 1995, p. 11.

<sup>3</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, pp. 87-88.

<sup>4</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 23.

<sup>5</sup> CHANDLER, Heather Maxwell, *The Game Localization Handbook*, USA, Jones and Bartlett Publishers, Inc., 2012, p. 8.

<sup>6</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 19.

<sup>7</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 92.

dovrebbe puntare ben oltre al “semplice” livello della localizzazione, attuando un processo che chiamano *blending*. Tale processo implicherebbe una rielaborazione totale degli asset e della trama del gioco, in modo da creare una versione completamente pensata per il mercato target.<sup>8</sup> Risulta poi evidente lo stretto legame fra la localizzazione e le tecnologie dell’informazione e della comunicazione (ICT), e il processo di globalizzazione a esse correlato. Ne è una riprova il fatto che l’industria videoludica abbia iniziato ad utilizzare l’acronimo GILT (globalization, internationalization, localization, translation), piuttosto che il semplice termine di “localizzazione”. Tale acronimo viene utilizzato per evidenziare la necessità di considerare la localizzazione fin dalle fasi iniziali dello sviluppo di un prodotto, al fine di garantire un’efficace diffusione nei vari mercati.<sup>9</sup> Approfondiremo meglio questo concetto nei prossimi paragrafi, ma possiamo affermare già da ora che con l’emergere del gaming digitale come passatempo mainstream di diffusione globale, l’attenzione delle compagnie verso la cultura dei paesi target risulta ben giustificata. Ciò risulta particolarmente evidente se si considera che buona parte dei videogiochi prodotti nel mondo non genera profitti sufficienti a coprire le spese di sviluppo, spingendo i publisher a cercare di distribuirli in più paesi possibili per ottimizzare il ritorno sugli investimenti.<sup>10</sup> A tal proposito Chandler riporta che dal 30% al 50% dei profitti dell’industria nel 2015 è attribuibile alle vendite delle versioni internazionali dei software nel mercato globale.<sup>11</sup>

È importante notare che la disciplina della localizzazione dei videogiochi si è sviluppata autonomamente sia rispetto alle pratiche stabilite per la traduzione di altri media, come la AVT (traduzione audio visiva), sia rispetto ai principi teorici affermati dalla scienza della traduzione.<sup>12</sup> Lo sviluppo di questa disciplina quindi è avvenuto essenzialmente tramite un susseguirsi di tentativi, partendo dalle localizzazioni costellate di errori degli anni ‘80, eseguite con strumenti rudimentali su prodotti non pensati per essere tradotti, fino a giungere agli standard odierni in cui strumenti tecnologici appositamente sviluppati per agevolare la localizzazione, denominati CAT (computer assisted tools), aiutano i localizzatori a gestire progetti colossali, in cui la localizzazione è spesso parte integrante del processo di sviluppo.

---

<sup>8</sup> THAYER, Alexander, KOLKO, Beth E., “Localization of Digital Games: The Process of Blending for the Global Games Market”, *Technical Communication*, 51, 4, 2004, pp. 482-483.

<sup>9</sup> O’HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 92.

<sup>10</sup> THAYER, KOLKO, Beth E., “Localization of Digital Games”, p. 482.

<sup>11</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. xiii

<sup>12</sup> O’HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 326.

Questa presa di posizione dell'industria videoludica, secondo cui la localizzazione non è riconducibile alla "semplice" traduzione, ha portato a una rottura iniziale con il campo accademico dei Translation Studies, i cui effetti sono riscontrabili ancor oggi.<sup>13</sup>

Questo disaccordo, unitamente alla relativa giovinezza della disciplina, ha reso la localizzazione un campo di ricerca fortemente sottosviluppato, a tal punto che non esiste una definizione del termine universalmente riconosciuta dagli studiosi, che tuttora dibattono sulla sua stessa legittimità.<sup>14</sup> Non è inoltre raro che localizzazione, traduzione e adattamento vengano usati come sinonimi, mentre altri ricercatori rifiutano in toto la rivendicazione di unicità della localizzazione rispetto ad altre tipologie di traduzione.<sup>15</sup>

Secondo la Localization Industry Standards Association (LISA), una associazione di categoria nata in Svizzera nel 1990, il processo di localizzazione è divisibile in 3 dimensioni: linguistica, tecnica e culturale.<sup>16</sup> La prima sarebbe riconducibile alla traduzione vera e propria, mentre le altre due sarebbero tipiche della localizzazione.<sup>17</sup>

Ma cosa significa rendere un videogioco idoneo a un altro mercato? In altre parole, qual è l'obiettivo finale della localizzazione? O'Hagan e Mangiron condividono il pensiero comune secondo cui la "game localization ultimately seeks to transfer player experience from the original to the end user in the target market. This makes localization a function-oriented translation."<sup>18</sup> Le autrici si avvalgono inoltre della Skopos Theory di Hans Vermeer per affermare che la localizzazione sia condizionata dal suo fine (skopos), ossia intrattenere l'utente<sup>19</sup>.

Per comprendere appieno di cosa stiamo parlando è necessario evidenziare che, a differenza delle applicazioni software aziendali, il videogioco è un medium affettivo e interattivo creato per divertire l'utente, che verrà emotivamente coinvolto dal prodotto grazie agli stimoli prodotti dal sistema di gioco.<sup>20</sup> Ciò significa che lo scopo del videogioco è suscitare delle emozioni nel giocatore, come un senso di adrenalina in un gioco di corse, una connessione emotiva con i personaggi di un gioco di ruolo o un senso di soddisfazione per aver completato una sezione di gioco particolarmente impegnativa. È questo insieme di vari stimoli e emozioni che rende il gioco

---

<sup>13</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 102-103.

<sup>14</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 92.

<sup>15</sup> Ibidem.

<sup>16</sup> FRY, Deborah, *The Localization Industry Primer*, LISA, 2003 p. 13.

<sup>17</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, pp. 91-92.

<sup>18</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 312.

<sup>19</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 150.

<sup>20</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 19.

appetibile e divertente per l'utente. A differenza dei software di produttività, inoltre, buona parte dei generi videoludici necessita di una componente narrativa.<sup>21</sup>

Riassumendo, secondo O'Hagan e Mangiron, lo skopos della localizzazione è far sì che l'esperienza di gioco di una versione localizzata sia il più possibile simile a quella della versione originale, esperienza strettamente collegata agli stimoli emotivi che il giocatore riceve grazie all'interazione con il prodotto.

In uno dei prossimi paragrafi vedremo più nel dettaglio come questo obiettivo può essere portato a termine, limitandoci per ora ad anticipare che i localizzatori, dando priorità al divertimento dell'utente, tendono a godere di una libertà di gran lunga superiore rispetto a quella concessa ai traduttori di altri media.

### **Livelli di localizzazione dei videogiochi**

Esistono tre principali livelli di localizzazione dei videogiochi: localizzazione della confezione e del manuale (comunemente chiamata box and docs), localizzazione parziale e localizzazione completa.<sup>22</sup> Alcuni sviluppatori decidono di non localizzare affatto il proprio prodotto. Questo livello di localizzazione, se così si può chiamare, è interessante non tanto come livello in sé, ma come "micro" strategia di traduzione straniante, utilizzata a volte per nomi di luoghi o oggetti.<sup>23</sup>

Come si può intendere dal nome, la localizzazione box and docs lascia intatto il testo di gioco, andando a tradurre solo il manuale di gioco, la confezione e altra documentazione di supporto. È un tipo di localizzazione a basso rischio che richiede un livello di investimento minimo, tipicamente utilizzato nel caso in cui non ci si aspetti vendite elevate per le versioni localizzate.<sup>24</sup> Mercati secondari, come la Svezia o la Danimarca, spesso ricevono questo tipo di localizzazione. Lo svantaggio di questo metodo è che l'utente riceve un gioco non localizzato, con la possibilità di andare a intaccare la sua immersione in fase di gioco.<sup>25</sup>

La localizzazione parziale prevede la traduzione di tutto il testo di gioco ma non dei file audio. Risulta meno costosa rispetto a una localizzazione completa, poiché non è necessario assumere

---

<sup>21</sup> THAYER, KOLKO, Beth E., "Localization of Digital Games", p. 479.

<sup>22</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 51

<sup>23</sup> COSTALES, Alberto Fernandez, *Exploring Translation Strategies in Video Game Localisation*, Oviedo, Centre d'Accessibilitat i Intelligència Ambiental de Catalunya, 2012, p. 7-8.

<sup>24</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 9.

<sup>25</sup> Ibidem.

doppiatori, affittare studi di registrazione e completare tutte le altre procedure necessarie per localizzare le voci, ma richiede comunque un investimento di gran lunga superiore alla localizzazione box and docs.<sup>26</sup> Aumenta anche il rischio di non riuscire a rispettare le scadenze del progetto, ma l'utente finale potrà beneficiare di un'esperienza di gioco più personalizzata.<sup>27</sup> Questo metodo è molto diffuso per la localizzazione dei videogiochi giapponesi al di fuori del mercato americano. Solitamente, infatti, il Nord America riceve per primo una localizzazione completa, che poi diventa la cosiddetta "versione pivot" su cui si basa la localizzazione parziale per gli altri mercati non asiatici, in cui solo il testo viene tradotto.<sup>28</sup> *Final Fantasy VII* (1997), ad esempio, fu il primo titolo del suo franchise a essere localizzato in lingue ulteriori all'inglese, utilizzando proprio la versione nordamericana come base. Curiosamente, le critiche che questa localizzazione ricevette spinsero Square Enix a creare uno studio di localizzazione interno per i propri software videoludici, e le versioni europee del titolo seguente, *Final Fantasy VIII* (1999), vennero localizzate direttamente da quella giapponese.<sup>29</sup> Per quanto riguarda *Fire Emblem*, invece, le versioni europee (PAL) si sono quasi sempre basate su quelle nordamericane (NTSC-U).<sup>30</sup> Quest'approccio tuttavia ha dei limiti sempre più evidenti, tant'è che sempre più compagnie giapponesi lo stanno abbandonando. Approfondiremo meglio questo aspetto della localizzazione quando parleremo delle strategie di traduzione e del sistema di rating dei videogiochi.

Vi è infine la localizzazione completa, che come implica il nome stesso comprende la traduzione di tutti gli elementi di gioco. Questo tipo di localizzazione economicamente più rischioso è di solito previsto solo per titoli con un budget molto elevato. Il vantaggio principale della localizzazione completa è il fatto che il giocatore possa acquistare una versione fatta interamente su misura per gli utenti della sua area geografica, il che a sua volta dimostra l'impegno dei publisher a fornire la miglior esperienza possibile ai suoi utenti.<sup>31</sup>

Nello specifico caso del franchise che noi andremo a considerare, solo un titolo, *Fire Emblem: Radiant Dawn*, pubblicato per Nintendo Wii nel 2007, poté godere di una localizzazione completa

---

<sup>26</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 10.

<sup>27</sup> Ibidem.

<sup>28</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 165.

<sup>29</sup> MANGIRON, Carmen, "The Importance of Not Being Earnest: Translating Humor in Video Games", in Delia Chiaro (a cura di), *Translation, Humour and the Media: Translation and Humour*, 2, Continuum International Publishing Group, 2010, p. 94

<sup>30</sup> *Localization of the Fire Emblem series*, [https://fireemblemwiki.org/wiki/Localization\\_of\\_the\\_Fire\\_Emblem\\_series](https://fireemblemwiki.org/wiki/Localization_of_the_Fire_Emblem_series), 8-04-2019.

<sup>31</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 10.

anche per le principali lingue europee ulteriori all'inglese, ossia francese, spagnolo tedesco e italiano.

Oltre ai tre livelli appena descritti, esiste anche una importante distinzione basata sul periodo di rilascio delle versioni localizzate.

Nel caso in cui tutti i mercati ricevano una pubblicazione simultanea si parla di modello "sim-ship", mentre per rilasci scaglionati ci si riferisce al modello "post-gold", in cui le versioni localizzate cominciano a essere prodotte solo successivamente alla finalizzazione del codice di gioco, comunemente detta "gold master". Come abbiamo detto in precedenza, la localizzazione prevede l'estrazione delle stringhe di testo dal gioco originale, la loro traduzione e il loro reinserimento nel file finale. A causa delle strette tempistiche dell'industria, quindi, non è raro che i traduttori non abbiano il tempo di familiarizzare con il gioco, ritrovandosi a tradurre le singole stringhe basandosi sulle poche informazioni contestuali fornite dagli sviluppatori. Tale problema è particolarmente evidente per il modello sim-ship, mentre è più aggirabile nel caso in cui si punti a scaglionare secondo il modello post-gold.

Anche la scelta di affidare la localizzazione a un team interno allo sviluppo o a un'agenzia esterna influisce notevolmente sul grado di familiarità che i traduttori possono acquisire con il gioco prima di iniziare a tradurlo, in quanto un team interno può mettere le mani sul software fin dalle fasi iniziali di sviluppo. Tutti i titoli di *Fire Emblem* rilasciati negli Stati Uniti e in Europa sono stati localizzati secondo il modello post-gold, indipendentemente dal fatto che il progetto fosse gestito da team interni o esterni, con un rilascio iniziale in Giappone, seguito da quello nordamericano e infine da quello europeo. Questo ordine è tipico dei giochi giapponesi localizzati a partire da una versione pivot.<sup>32</sup>

Passiamo ora a parlare dei vari concetti elaborati dagli studiosi della localizzazione e delle pratiche a essi correlate.

---

<sup>32</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 130.

## Internazionalizzazione

“Internazionalizzazione” (internationalization), anche detto processo di pre-localizzazione, è sia un concetto che una pratica di fondamentale importanza per la localizzazione. Si tratta di una nozione comune alla localizzazione di tutti i tipi di software, e viene definito da Deborah Fry nel modo seguente:

Internationalization primarily consists of abstracting the functionality of a product away from any particular language so that language support can be added back in simply, without worry that language-specific features will pose a problem when the product is localized.<sup>33</sup>

Lo scopo generale dell'internazionalizzazione è quindi creare un progetto che possa essere localizzato facilmente, con il minimo sforzo da parte dello sviluppatore.<sup>34</sup> Tale concetto era pressoché inesplorato durante i primi anni dell'industria videoludica, dove la localizzazione era quasi sempre considerata in un secondo momento.<sup>35</sup> L'avvento e la diffusione del processo di internazionalizzazione ha quindi portato a un cambiamento di mentalità da parte delle aziende, che hanno cominciato a riconoscere la necessità di integrare la localizzazione nel design iniziale del prodotto.<sup>36</sup> Ciò nonostante, a tutt'oggi molti sviluppatori tendono a pianificare in ritardo la localizzazione, soprattutto per quanto riguarda il modello sim-ship.<sup>37</sup>

Nella miglior ipotesi possibile, un'internazionalizzazione di successo farebbe sì che fosse sufficiente sostituire gli asset linguistici originali con quelli localizzati, senza andare a modificare il codice di gioco in sé.<sup>38</sup> Di contro, nel caso in cui i localizzatori si trovino costretti a trovare delle soluzioni alternative per localizzare determinate porzioni di gioco, ciò significa che il software non è stato sviluppato tenendo sufficientemente in considerazione la localizzazione.<sup>39</sup> Giochi che contengono quiz basati su giochi di parole o sulla cultura di uno specifico paese mal si prestano a essere localizzati e spesso ricadono in questa categoria, così come giochi che presentano un frequente utilizzo dell'humor.<sup>40</sup>

---

<sup>33</sup> FRY, Deborah, *The Localization Industry Primer*, Féchy, LISA, 2003, p. 14.

<sup>34</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 5.

<sup>35</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 57.

<sup>36</sup> FRY, *The Localization Industry Primer*, p. 14.

<sup>37</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 305.

<sup>38</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 119.

<sup>39</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 50.

<sup>40</sup> MANGIRON, “The Importance of Not Being Earnest”, 2010, p. 91.

Per una internazionalizzazione efficace gli sviluppatori devono quindi tenere conto di una vasta gamma di fattori, sia di natura tecnica che culturale. Chandler descrive un'ampia serie di accorgimenti utili in fase di internazionalizzazione, ma quello che più interessa a noi, invece, sono i problemi di natura culturale relativi al game design e ai contenuti di gioco.<sup>41</sup>

Elementi di natura religiosa, rappresentazioni violente, l'utilizzo di linguaggio volgare e molte altre tematiche possono causare dibattiti di natura morale e addirittura portare alla messa al bando di certi giochi.<sup>42</sup> Sarebbe quindi saggio se gli sviluppatori tenessero conto di queste potenziali problematiche fin dalle fasi iniziali dello sviluppo, in modo da evitare costose e faticose modifiche in fase avanzata di sviluppo. Un buon metodo per identificare subito elementi problematici è assumere del personale madrelingua dei paesi target.<sup>43</sup> Sarebbe inoltre ideale che il traduttore fosse locato nel paese target, in modo da essere sempre conscio della continua evoluzione della cultura popolare, da cui i videogiochi attingono a piene mani.<sup>44</sup>

Secondo Chandler nessun gioco andrebbe sviluppato con l'assunto che non verrà localizzato;<sup>45</sup> la localizzazione dovrebbe anzi essere parte integrante della pianificazione di un prodotto.<sup>46</sup> Come accennato prima, fortunatamente questa necessità sta venendo sempre più riconosciuta dagli sviluppatori e dai publisher, i quali sono sempre più consci della questione dello "scontro fra culture".<sup>47</sup>

Anche *Fire Emblem* non è stato immune a critiche da parte degli utenti dovute a una scarsa internazionalizzazione. Per esempio, un dialogo fra due personaggi nella versione giapponese di *Fire Emblem Fates: Conquest* (2015) ha creato scompiglio in Nord America sui social network Twitter e Tumblr, venendo etichettato come omofobo e causando un flop mediatico non indifferente per Nintendo.<sup>48</sup> Ne discuteremo più approfonditamente nel capitolo riservato

---

<sup>41</sup> Ad esempio, andrebbe evitata la codifica fissa delle stringhe di testo, in modo che siano facilmente estraibili dai localizzatori, e l'uso di editor di testo proprietari, mentre è fortemente consigliato l'utilizzo di Unicode come sistema di codifica standard, così come l'utilizzo di ID per le stringhe di testo. Sempre secondo Chandler, poiché solitamente la versione tradotta dei testi occupa all'incirca il 30% di spazio in più rispetto al testo originale, è importante anche progettare la UI in modo che non richieda modifiche per evitare troncature del testo, per esempio rendendo le finestre espandibili, e utilizzando icone dove possibile. Un'altra pratica che aiuta a velocizzare la localizzazione è organizzare le varie cartelle e file con cura secondo un ordine logico (CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 4-8, 125, 132)

<sup>42</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 19

<sup>43</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 310.

<sup>44</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 104.

<sup>45</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 125.

<sup>46</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 305.

<sup>47</sup> L'espressione è usata in O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 331.

<sup>48</sup> RITSU, Andrea, *A New Degree of Homophobia Found in Fire Emblem Fates*, "Tumblr.com", 2015, <http://archive.is/UTRyI>, 08-04-2019.

all'analisi della localizzazione di questo titolo ma, sorvolando sulla veridicità delle accuse, possiamo affermare che un utilizzo più lungimirante del processo di internazionalizzazione avrebbe potuto risolvere la questione in toto modificando la scena già in fase di sviluppo.

L'effetto dell'internazionalizzazione è quindi spingere a monte la localizzazione e metterla in primo piano nel design del prodotto originale, in modo da evitare costose e lunghe riprogrammazioni. Il game design di conseguenza dovrebbe tenere in considerazione altre lingue e culture, se intende attrarre un pubblico globale.<sup>49</sup> Gli stessi sviluppatori, del resto, non desiderano che gli acquirenti delle versioni localizzate si sentano messi in secondo piano da giochi incentrati su culture particolari, se possibile.<sup>50</sup> A tal proposito O'Hagan e Mangiron suggeriscono che perseguire un game design interculturale possa andare incontro allo scopo dell'industria di massimizzare gli introiti.<sup>51</sup> In uno studio separato sull'esperienza di gioco della versione localizzata di *Ico*, gioco di avventura uscito inizialmente in Giappone nel 2001, O'Hagan individua nel livello di libertà della telecamera di gioco, nel metodo di impiego delle cutscene e nella tipologia di tecniche narrative utilizzate per concludere le storie le tre aree principali che trarrebbero giovamento da uno sviluppo più internazionale, a causa di presupposti culturali insiti nel game design che potrebbero aver ostacolato l'esperienza di gioco degli utenti delle versioni localizzate.<sup>52</sup>

Ciò tuttavia non significa che modificare l'ambientazione di un gioco o eliminare ogni riferimento culturale sia una buona strategia. Come viene discusso dalle stesse autrici, specifici riferimenti culturali possono far parte dell'appeal del prodotto, per cui la tendenza alla generalizzazione dell'internazionalizzazione potrebbe sia limitare la creatività degli sviluppatori, sia impattare in modo significativo sulle caratteristiche di determinati giochi e di conseguenza sull'esperienza di gioco.<sup>53</sup> Quindi il processo di internazionalizzazione nel caso dei videogiochi richiede un approccio specifico diverso da quello uniformante usato per i software di produttività, in modo da conservare e sottolineare caratteristiche uniche del prodotto originale.<sup>54</sup> Tale affermazione andrebbe contro l'idea di Koichi Iwabuchi secondo cui la popolarità di molti prodotti della cultura giapponese all'estero sia dovuta alla rimozione del loro "odore culturale", in

---

<sup>49</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 309.

<sup>50</sup> Ibidem.

<sup>51</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 208.

<sup>52</sup> O'HAGAN, Minako, "Towards a cross-cultural game design: an explorative study in understanding the player experience of a localised Japanese video game", *The Journal of Specialised Translation*, 11, 2009, p. 229.

<sup>53</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 91.

<sup>54</sup> Ibidem.

modo da risultare culturalmente neutri.<sup>55</sup> In base al tipo di prodotto, quindi, può venir prediletto un approccio “fragante”.<sup>56</sup> Quest’idea viene sostenuta anche da Mia Consalvo, la quale afferma che la diffusione globale dei videogiochi giapponesi sta creando una cultura ibrida fra quella “occidentale” e quella giapponese, un fenomeno le cui radici vengono identificate nella globalizzazione e nel cosmopolitismo del medium videoludico.<sup>57</sup> Il fatto che Square Enix abbia deciso di tornare a creare giochi con una forte impronta “giapponese” come strategia di marketing, abbandonando l’idea di creare prodotti con un appeal universale, confermerebbe l’esistenza di questa cultura ibrida globale.<sup>58</sup>

Va anche notato che sia i localizzatori che gli sviluppatori sono sottoposti a un’ampia gamma di forze esterne, quali la pressione per l’uniformità e la facilità di localizzazione da parte dei publisher, l’obbligo di mantenere determinate caratteristiche del prodotto, requisiti imposti dagli organi di rating, le strategie di marketing o ancora le pressioni dei fan più hardcore.<sup>59</sup> Tutte queste forze contribuiscono a influenzare le decisioni prese sia nell’ambito iniziale dell’internazionalizzazione, che in quello successivo della localizzazione.

Inoltre, oggi, grazie alla diffusione di internet e alla facilità con cui è possibile reperire informazioni online, questioni culturali che in passato potevano passare inosservate ora sono sotto gli occhi di tutti, aumentando a dismisura la quantità di problematiche che gli sviluppatori devono tenere a mente, il che a sua volta rende necessari i feedback dei vari agenti sopra citati per evitare la messa al bando di un prodotto o disastri mediatici.<sup>60</sup>

## Culturalizzazione

Un passaggio successivo, e per certi versi complementare, all’internazionalizzazione è quello della “culturalizzazione” (culturalization), nota anche come localizzazione culturale e adattamento culturale. Mentre l’internazionalizzazione può essere vista come un processo precedente alla localizzazione che va, fra le altre cose, a eliminare elementi di diversità nel

---

<sup>55</sup> IWABUCHI, Koichi, “To Globalize, Regionalize or Localize Us, That is the Question: Japan’s response to media globalization”, in Anura Goonasekera, Jan Servaes, Georgette Wang (a cura di), *The New Communications Landscape: Demystifying Media Globalization*, London and New York, Routledge, 2000, p. 148.

<sup>56</sup> O’HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 331.

<sup>57</sup> CONSALVO, Mia, *Atari to Zelda: Japan’s Videogame in Global Context*, Cambridge, MIT Press Ltd., 2016, pp. 213-214.

<sup>58</sup> CONSALVO, *Atari to Zelda*, p. 120.

<sup>59</sup> O’HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 331.

<sup>60</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 97.

prodotto in modo da semplificarla, la culturalizzazione implica per certi versi un approccio inverso, in cui nuovi elementi culturali vengono inseriti in sostituzione di quelli originali.

Culturalizzazione, localizzazione culturale e adattamento culturale sono termini usati per riferirsi quindi al processo di modificazione di qualsiasi elemento del gioco, verbale e non, considerato offensivo o di difficile comprensione a causa di incongruenze culturali.<sup>61</sup> Questi aggiustamenti possono avvenire sia a un macro-livello, modificando elementi di game design come le meccaniche di gioco, la trama o gli elementi visivi, che a un micro-livello, agendo sul piano prettamente rappresentazionale del gioco in sé e dei paratesti collegati, quali il manuale o la boxart.<sup>62</sup>

La culturalizzazione è stata definita di volta in volta da Mangiron come l'adattamento del contenuto culturale del gioco in modo da introdurlo sul mercato con successo,<sup>63</sup> da Frank Dietz come l'adattamento dei videogiochi allo scopo di andare incontro a determinate concezioni culturali e preferenze,<sup>64</sup> da Kate Edwards come un aspetto necessario a far sì che l'utente venga coinvolto dai contenuti di gioco a un livello più profondo e ancora come l'abilità di distinguere e risolvere potenziali questioni prima che il titolo venga completato.<sup>65</sup> Come si può intuire non esiste una definizione universale, ma si può identificare una linea comune di pensiero che sottolinea e sostiene la necessità di manipolare il testo, dando priorità all'utente finale. Una localizzazione di successo quindi cercherebbe di trascendere la localizzazione tecnica e linguistica, attuando una personalizzazione dei contenuti per facilitare l'esperienza di gioco.<sup>66</sup>

Anche Chandler sostiene che la culturalizzazione vada oltre la localizzazione, volgendo lo sguardo ai presupposti fondamentali dei videogiochi e alle scelte dei contenuti, misurando la loro validità sia dal punto di vista del mercato internazionale che locale.<sup>67</sup> Chandler identifica quattro tappe principali per la culturalizzazione: consapevolezza; identificazione; valutazione; implementazione.<sup>68</sup>

I creatori di contenuti devono avere almeno una rudimentale comprensione di cosa potrebbe causare controversie di natura culturale, fermandosi un attimo a riflettere ogni qual volta viene

---

<sup>61</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 215.

<sup>62</sup> Ibidem.

<sup>63</sup> MANGIRON "Cultural Localization in Games", 2008, cit. in O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 211.

<sup>64</sup> DIETZ, Frank, "Issues in Localizing Computer Games", in *Perspective in Localization*, Keiran Dunne (a cura di), Amsterdam and Philadelphia, John Benjamins, 2006, p. 9, cit. in O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 211.

<sup>65</sup> EDWARDS, Kate, "Reaching the Global Gamer", *Multilingual*, 19, 7, 2008, p. 26-27, cit. in O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 211.

<sup>66</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 215.

<sup>67</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 20.

<sup>68</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 28.

effettuata una scelta da un membro del team. Questo tipo di consapevolezza deve essere incentivato da parte del manager del progetto.

Il passo successivo è identificare quali contenuti possono essere causa di reazioni da parte del pubblico. Per fare ciò Chandler consiglia di affidarsi alle nozioni di prossimità contestuale e indipendenza contestuale. La prima è definita così:

Contextual proximity is the concept that the closer a content element approaches the original context in person, place, time, and/or form, the greater the potential for cultural sensitivity.<sup>69</sup>

Quindi per esempio fatti di cronaca o storici recenti rischiano di suscitare reazioni del pubblico più di riferimenti ad avvenimenti accaduti molto tempo fa, in qualità della loro prossimità temporale. L'indipendenza contestuale invece è descritta nel modo seguente:

[Contextual independence] essentially means that content elements become more independent the less they require the original context for meaning. Any content's meaning is typically dependent on a specific context of origin, but the more independent an element might be from that original context, the greater the potential for sensitivity.<sup>70</sup>

Icone religiose come il crocifisso o simboli come la svastica appartengono a questa categoria, in quanto contenuti che vengono notati indipendentemente dal contesto di gioco.

Per semplificare il lavoro di identificazione, Chandler consiglia a chi stia per intraprendere un progetto di localizzazione di consultare svariati materiali testuali e online, come ricerche di studi culturali, dizionari di simboli, enciclopedie religiose, siti ufficiali dei governi, e di raccogliere l'opinione sia di esperti in materia che di residenti del mercato target.<sup>71</sup>

Successivamente è necessario valutare la gravità delle questioni che potrebbero sorgere a causa di determinati contenuti, poiché non necessariamente ogni contenuto va aggiustato o modificato.

Cosa va alterato e cosa no dipende essenzialmente da cosa è considerabile accettabile o meno, il che a sua volta dipende dal singolo contenuto, dal contesto del prodotto e da dove si intende venderlo.<sup>72</sup> Il livello più basilare di smistamento consiste nel dividere i contenuti chiaramente

---

<sup>69</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 29.

<sup>70</sup> Ibidem.

<sup>71</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 30.

<sup>72</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 31.

offensivi, che impedirebbero la messa sul mercato, da quelli che pongono un rischio accettabile, e che quindi non comportano un eventuale ritiro del prodotto.<sup>73</sup>

Lo stadio finale è determinare il livello di modifica da effettuare. Molti designer e sviluppatori sono convinti che sia necessario cambiare i contenuti in maniera estensiva in fase di localizzazione.

Tuttavia Chandler sostiene che la localizzazione debba effettuare il numero minore di cambiamenti possibili alla minore quantità di testo possibile, paragonando il processo a un'operazione chirurgica che agisce solo sulla parte da rimuovere.<sup>74</sup> Viene suggerito quindi di cambiare solo ciò che è necessario modificare per assicurare la distribuzione nel mercato target.<sup>75</sup> Quest'affermazione posiziona l'opinione dell'autrice riguardo alla modifica estensiva dei contenuti in ambito di localizzazione in una posizione più "moderata" rispetto alla tendenza individuabile nelle varie definizioni di culturalizzazione presentate a inizio paragrafo.

## **Organi di rating**

Per capire meglio quali elementi richiedono modifiche per far sì che i software videoludici possano entrare nei mercati target, daremo ora una breve panoramica degli organismi di valutazione dei videogiochi delle varie nazioni. Ciò ci permetterà di inquadrare meglio alcune scelte effettuate dai localizzatori quando andremo ad affrontare i casi di studio.

Lo scopo principale di queste strutture è salvaguardare l'utenza più giovane.

La valutazione di questi organi è di vitale importanza, poiché più alto è il rating di un gioco, più ristretta è la potenziale base di acquirenti. L'esperienza ci dice che i titoli indirizzati a un pubblico maturo (18+) tendono a vendere molto meno rispetto a titoli indirizzati ad altre categorie di pubblico, ma in certi casi un gioco può addirittura essere bandito da alcuni paesi per la presenza di tematiche altamente controverse o scene particolarmente suggestive.<sup>76</sup> C'è anche la possibilità che venga rifiutata una valutazione del gioco, il che non significa che non sia possibile metterlo in vendita in alcuni paesi, ma la maggior parte dei rivenditori rifiuta di vendere prodotti sprovvisti di rating, mentre in altri paesi è addirittura illegale farlo.<sup>77</sup>

---

<sup>73</sup> Ibidem.

<sup>74</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 32.

<sup>75</sup> Ibidem.

<sup>76</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 35.

<sup>77</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 38.

Non stupisce quindi che le compagnie videoludiche tendano a mantenere un approccio il più cauto possibile per la localizzazione dei loro prodotti. Capita addirittura che il rating della versione localizzata sia più basso della versione originale, con buona pace di tutti i fan più puristi e del loro disappunto nei confronti di localizzazioni “liberali”.

Le principali aree di preoccupazione sono: violenza; linguaggio scurrile; uso di sostanze stupefacenti, alcool e tabacco; temi adulti; sesso e nudità; atti criminali. Questi organismi non sono strettamente contrari alla presenza di tali elementi, ma preferiscono che la loro rappresentazione sia appropriata per le varie fasce d’utenza.<sup>78</sup>

Vedremo nel dettaglio le strutture esistenti rilevanti per il nostro studio, sorvolando sulle restanti.

Negli Stati Uniti d’America troviamo l’ESRB (Entertainment Software Rating Board), fondato nel 1994 dalla Entertainment Software Association.

Presenta sei livelli di rating:

- **EC** (Early Childhood): adatto a persone dai tre anni di età in su. Il gioco non presenta alcun elemento considerato potenzialmente dannoso per i bambini.
- **E** (Everyone): adatto a utenti dai sei anni di età in su. Il gioco presenta malizia e livelli minimi di violenza usati in modo comico.
- **E10+** (Everyone Ten and Older): come indica il nome, il gioco è adatto a utenti dai dieci anni in poi. Presenta violenza moderata e malizia comica.
- **T** (Teen): adatto a utenti dai tredici anni in su. Il gioco presenta violenza moderata, linguaggio forte o temi suggestivi.
- **M** (Mature): idoneo per persone dai diciassette anni di età in poi. Il gioco presenta alti livelli di violenza, linguaggio forte e temi maturi.
- **AO** (Adults Only): idoneo solo per utenti oltre in diciotto anni di età. Presenta rappresentazioni grafiche di sesso e violenza.

In Europa agisce il PEGI (Pan European Game Information), fondato nel 2003. È il sistema utilizzato dalla maggior parte dei paesi europei.

Presenta cinque livelli corrispondenti ad altrettante fasce d’età:

- **3+**: il prodotto non presenta nulla che i genitori potrebbero ritenere dannoso per i propri figli.
- **7+**: il gioco presenta elementi che potrebbero spaventare o causare stress per i bambini. A volte includono violenza su personaggi fantastici o nudità non sessualizzata.
- **12+**: il gioco contiene violenza grafica contro personaggi fantastici, violenza non grafica su esseri umani o animali, sessualità moderata o leggera profanità.

---

<sup>78</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 36-37.

- **16+**: il prodotto contiene violenza grafica su esseri umano o animali non realistici, forti contenuti sessuali, uso illegale di droghe o glorificazione del crimine.
- **18+**: il gioco presenta violenza grafica contro essere umani e animali, rappresentazione grafica di atti sessuali, glorificazione di sostanze stupefacenti, razzismo o descrizione dettagliata su come eseguire atti criminali.

La Germania ha un proprio organo di valutazione, l'USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) fondata anch'essa nel 1994. È considerato uno degli organismi più severi al mondo, e la sottoscrizione dei giochi è obbligatoria per legge.<sup>79</sup>

Come sottolinea Chandler, la descrizione dei giudizi dell'USK non fornisce molte informazioni su cosa è considerato accettabile o meno, ma in linea generale giochi con alti livelli di sangue e gore sono banditi, oltre a ogni gioco che contenga simboli relativi al nazismo o crimini d'odio.<sup>80</sup>

In Giappone troviamo il CERO (Computer Entertainment Rating Organization).

Le classificazioni sono: A, per tutte le età; B, dai 12 anni in su; C, dai 15 anni in su; D, dai 17 anni in su; Z, dai 18 anni in su.

Per finire l'Australia si affida all'Australian Classification Board, mentre in Corea troviamo il KMRB (Korean Media Rating Board).

Come si può evincere dalla descrizione dei livelli di valutazione, in genere il PEGI presenta un sistema più permissivo rispetto all'ESRB. Questa considerazione risulta di particolare importanza, se consideriamo che una parte consistente delle versioni europee dei videogiochi giapponesi utilizza la versione americana come versione pivot per la localizzazione. Ciò comporta che elementi considerati perfettamente accettabili in Europa per determinate fasce d'età risultino comunque assenti nel prodotto finale, accentuando il malcontento di alcuni fan.<sup>81</sup> Utilizzare una versione pivot, inoltre, moltiplica il rischio causato dall'errore umano, sia per quanto riguarda la manipolazione del codice che i semplici errori di traduzione. Per fortuna, con il modello sim-ship sempre più prevalente nel mercato di oggi, molte compagnie si stanno allontanando dall'utilizzo di questa pratica, cercando sempre più spesso di localizzare tutte le versioni a partire da un unico originale.<sup>82</sup>

Come ultima considerazione dobbiamo notare che la configurazione predominante delle lingue inserite in un software da rilasciare in Europa prevede un'impostazione detta MULTI5. Questa

---

<sup>79</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 39.

<sup>80</sup> Ibidem.

<sup>81</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 165.

<sup>82</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 177.

struttura prevede l'inserimento delle cinque principali lingue di europee, ossia inglese, francese, spagnolo, italiano e tedesco, in un singolo disco di gioco. Ma come abbiamo detto prima, la Germania presenta un sistema di rating più severo degli altri paesi europei. Ciò comporta la necessità di prendere una scelta da parte dei localizzatori: lasciare il contenuto intatto rispetto alle altre quattro versioni, rischiando un'eventuale valutazione negativa; modificare solo la versione tedesca, sprecando delle risorse appositamente per farlo; localizzare fin dall'inizio in base a degli standard unici, in modo da evitare modifiche successive; oppure ancora rilasciare la versione tedesca su un disco a parte.

Sembrerebbe quindi che, quando si parla di localizzazione, il mercato europeo tenda a essere l'ultima ruota del carro. Di priorità secondaria rispetto agli Stati Uniti a causa delle dimensioni inferiori, l'Europa tende a ricevere i prodotti localizzati in ritardo rispetto al Nordamerica. Nel caso di localizzazioni basate su versioni pivot, inoltre, le versioni PAL vengono obbligatoriamente assoggettate ai canoni di giudizio di un mercato target a loro estraneo, per quanto "occidentale" esso possa essere. Infine, le complicazioni tecniche dovute al MULTI5 spesso impongono limiti ulteriori ai localizzatori, a volte costretti a dover eseguire tagli ai contenuti per salvaguardare l'uniformità del prodotto o per l'assenza di spazio necessario a ospitare tutte le lingue su un singolo disco di gioco.

### **Domesticazione, straniamento, ibridizzazione**

Parleremo ora di tre concetti correlati, che definiscono a grandi linee i tipi di approccio utilizzabili quando ci si appresta a localizzare un prodotto con chiari riferimenti culturali. Stiamo parlando di "domesticazione" (domestication), "straniamento" (foreignization) e "ibridazione" (hybridization). I primi due termini sono stati formulati da Lawrence Venuti nel 1995, nel suo libro *The Translator's Invisibility: A History of Translation*, mentre il terzo costituisce un approccio intermedio relativamente nuovo, derivato dalla diffusione della cultura ibrida di cui abbiamo parlato precedentemente, tramite cui le aziende cercano di massimizzare il profitto senza però rinunciare completamente all'"odore culturale" dei loro prodotti, che può anzi essere utilizzato come punto di forza.<sup>83</sup>

---

<sup>83</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 35.

La domesticazione implicherebbe la modificazione del testo originale in modo da conformarsi alla cultura e al linguaggio del locale target, mentre lo straniamento conserverebbe volontariamente tutte le informazioni del testo originale in modo da preservarne il significato, anche a costo di rompere le convenzioni linguistiche.<sup>84</sup>

Poiché i videogiochi sono ideati innanzitutto con lo scopo di intrattenere l'utente finale, viene privilegiato un tipo di traduzione funzionale che tende alla domesticazione. Piuttosto che mantenere riferimenti culturali sconosciuti a una buona fetta dell'utenza, spesso si opta per modificare tali elementi, privilegiando il *feel* del prodotto finale.<sup>85</sup> Questo perché elementi culturali di difficile comprensione potrebbero rovinare l'immersione del giocatore e quindi la sua esperienza di gioco, andando contro allo scopo della localizzazione, rendendola pessima agli occhi dell'utente.<sup>86</sup> Questa tendenza è particolarmente evidente nel momento in cui è necessario localizzare l'umorismo, che spesso richiede modifiche drastiche alle battute per mantenere la stessa funzione del testo.<sup>87</sup> Questo tipo di approccio sposta il focus dal testo originale al testo target (TT), rifiutando la semplice equivalenza fra ST e TT.<sup>88</sup> Per riuscire appieno in questo tipo di traduzione funzionale è essenziale che il traduttore comprenda la funzione di ogni singolo asset di gioco, che può essere diegetico o meno, oltre alle tipologie narrative e ludonarrative derivanti dai vari generi videoludici.<sup>89</sup> Il traduttore quindi attua una sorta di negoziazione culturale in modo tale che l'utente rimanga coinvolto dal prodotto sul piano emotivo. Tale mediazione necessita di un grado di libertà da parte del localizzatore raramente individuabile in altre tipologie di traduzione, libertà che a sua volta pone in primo piano la creatività del traduttore e il suo ruolo attivo.<sup>90</sup> Approfondiremo meglio questo concetto in uno dei prossimi paragrafi quando parleremo dell'agency del traduttore.

Abbiamo quindi detto che la localizzazione tende alla domesticazione. Tuttavia, come osservato da O'Hagan e Mangiron, alcuni fan di serie videoludiche giapponesi preferiscono che i vari riferimenti alla cultura nipponica rimangano intatti. Ciò richiederebbe quindi un approccio tendente allo straniamento. La circostanza per cui alcuni utenti privilegiano questo tipo di approccio potrebbe trovare spiegazione nel fatto che l'industria videoludica, grazie alla sua enorme espansione

---

<sup>84</sup> VENUTI, Lawrence, *The Translator's Invisibility*, New York, Routledge, 1995, cit. in COSTALES, *Exploring Translation Strategies in Video Game Localisation*, p. 6-7.

<sup>85</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 159.

<sup>86</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 210.

<sup>87</sup> MANGIRON, "The Importance of *Not Being Earnest*", pp. 89-107.

<sup>88</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 150.

<sup>89</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 153.

<sup>90</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 103.

globale, sta creando una cultura ibrida fra la cultura di origine (in questo caso quella giapponese) e le culture “occidentali”.<sup>91</sup> Ciò suggerirebbe che la chiave per una localizzazione di successo non risieda necessariamente nello sradicare ogni elemento straniero presente nei videogiochi per renderlo un prodotto privo di “odore culturale”, proponendo quindi un approccio più “fragrante” basato sull’ibridazione come valida alternativa alla corrente di pensiero dominante nell’industria videoludica.<sup>92</sup> Risulta quindi ancora più evidente la complessità della localizzazione, che richiede un approccio ad hoc per ogni singolo gioco. Si tratta di una questione complessa che raramente può essere risolta pensando nei termini binari di domesticazione e straniamento.

L’internazionalizzazione, discussa in precedenza, in alcuni casi può aiutare a superare questa difficoltà.

L’ibridazione è spesso accomunata al processo di culturalizzazione.

### **Strategie di traduzione funzionalistica**

Altre due pratiche importanti da analizzare sono il filtro culturale (cultural filtering) e il cambio di informazione (information change), due delle più comuni strategie di traduzione funzionalistica dell’industria videoludica. Queste pratiche sono ricollegabili al più ampio concetto di culturalizzazione, in una più vasta ottica di localizzazione domesticante.

Come osservato precedentemente, la localizzazione deve rispondere alle diverse funzioni assegnate ai vari asset di gioco, oltre a dover sottostare a diverse costrizioni quali le direttive dei publisher e dei rating board, o limitazioni di natura socioculturale.

Citando Christiane Nord, O’Hagan e Mangiron propongono quattro tipologie di problemi della traduzione in generale:

- pragmatici, ossia fenomeni legati alla cultura, da aggiustare in base al contesto del testo target e seguendo le direttive dei publisher;
- interculturali, riferiti alle differenti norme e convenzioni associate alle varie tipologie testuali;
- interlinguistici, dovuti a differenze strutturali fra la lingua originale e la lingua del mercato target;

---

<sup>91</sup> O’HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 35.

<sup>92</sup> O’HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 331.

- testo-specifici, ossia riferiti a modi di dire o giochi di parole caratteristici di un determinato testo singolo.<sup>93</sup>

Secondariamente, sempre citando Nord, le autrici affermano che:

a functional translation process starts with deciding whether the ST should be reproduced as such (“documentary translation” in which the recipient is well aware it is a translation) or whether the ST should be adapted to a new communicative situation in the TT (“instrumental translation” in which the function of the ST is preserved in the TT). This distinction in turn leads the translation style to either conform to source-culture or target-culture conventions.<sup>94</sup>

Secondo O’Hagan e Mangiron la localizzazione dei videogiochi ricade sotto la traduzione strumentale, con delle parti che però richiedono traduzione documentaria (UI, messaggi di sistema, note legali e così via). Concentrandosi sui problemi pragmatici e interlinguistici, le autrici poi ricollegano la categorizzazione ideata da Nord a due delle strategie di traduzione pragmatica teorizzate da Andrew Chesterman, ossia il filtraggio culturale e il cambio di informazione che abbiamo introdotto a inizio paragrafo.<sup>95</sup>

Cosa intendiamo per filtro culturale? Questo concetto viene spesso accomunato a quello nebuloso dell’adattamento, in cui un ST viene modificato inserendo elementi culturali propri del mercato target.<sup>96</sup> A volte i giochi presentano riferimenti culturali impliciti o alludono a tradizioni della cultura sorgente non comuni alla cultura target, il che solitamente corrisponde a un problema di traduzione pragmatico. Il filtraggio culturale consisterebbe quindi nel sostituire questi elementi culturali con altri elementi basati sulla cultura target che possano svolgere la stessa funzione, in modo da non incidere sulla comprensione o il godimento del giocatore. A tal proposito O’Hagan e Mangiron riportano un esempio preso dalla localizzazione nordamericana di *Final Fantasy X* (2001), in cui la battuta finale della protagonista femminile passa dal “grazie” della versione giapponese al “ti amo” della versione americana. Alcuni fan non apprezzarono questa modifica, affermando che modificasse in maniera consistente la caratterizzazione del personaggio, ma Alexander O. Smith, uno dei traduttori che prese la

---

<sup>93</sup> NORD, Christiane, *Translation as a Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained*, Manchester, St. Jerome, 1997, pp.64-68, cit. in O’HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, pp. 171-172.

<sup>94</sup> NORD, *Translation as a Purposeful Activity*, p. 68, cit. in O’HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 172.

<sup>95</sup> CHESTERMAN, Andrew, *Memes of Translation*, Amsterdam and Philadelphia, John Benjamins, 1997, p. 107, cit. in O’HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 172.

<sup>96</sup> MUNDAY, Jeremy, *The Routledge Companion to Translation Studies*, London and New York, Routledge, 2009, p. 166. cit. in O’HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 173.

decisione, giustificò la scelta per due motivi: in primo luogo, *arigatō* in giapponese possiede molte sfumature, che vanno oltre la semplice gratitudine, sfumature che sarebbero andate perse con una traduzione letterale. Per questo motivo un semplice “grazie” sarebbe stato inadeguato per un pubblico statunitense; in secondo luogo, essendo la scena in questione un primo piano, si rese necessario optare per un’espressione che si adattasse al movimento labiale del modello tridimensionale della protagonista.<sup>97</sup> La funzione del testo venne quindi anteposta al contenuto dello stesso, attraverso l’applicazione di un filtro culturale che rese esplicito un sentimento lasciato all’interpretazione del giocatore nella versione giapponese del gioco, soddisfacendo inoltre i requisiti tecnici della sincronizzazione labiale.

Come detto prima, tuttavia, non tutti i fenomeni specifici di una cultura richiedono un filtraggio, soprattutto per quei giochi in cui il senso di esoticità fa parte del fascino del gioco, poiché altrimenti si incorrerebbe nel rischio di inimicarsi i giocatori che ricercano quel tipo di esperienza videoludica.<sup>98</sup>

La seconda strategia, utilizzata nel caso in cui un videogioco presenti riferimenti culturali deleteri all’esperienza di gioco, è il cosiddetto cambio di informazione. Tale tecnica consiste nella completa omissione di tali elementi nella versione localizzata. Ciò avviene spesso per allusioni alla religione, alla storia, a eventi politici e usanze di determinate popolazioni, per i riferimenti che richiederebbero lunghe spiegazioni, non appropriate al ritmo veloce di molti videogiochi, e altri elementi che determinate fasce di pubblico potrebbero ritenere offensivi.<sup>99</sup> La decisione di rimuovere riferimenti culturali è spesso correlata al sistema di classificazione dei videogiochi e viene comunemente collegata al concetto di censura.

Per compensare questa perdita di contenuti, i localizzatori spesso inseriscono nuovi riferimenti culturali, nel tentativo di dare un’aria più familiare al prodotto. Per esempio, un concerto che ha luogo in *Final Fantasy X* è chiamato *Raiheigen no raibu* (concerto delle Lande del Tuono) nella versione originale, ma *Yunapalooza* nella versione nordamericana. Questo nuovo termine è un gioco di parole fra il nome della protagonista femminile, Yuna, e Lollapalooza, un festival di musica rock americano.<sup>100</sup> Si è quindi scelto di inserire un riferimento culturale dove inizialmente non ve ne erano, con l’effetto sperato di avvicinare il giocatore al testo e dare una sfumatura umoristica all’evento.

---

<sup>97</sup> O’HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 173.

<sup>98</sup> O’HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 174.

<sup>99</sup> O’HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 175.

<sup>100</sup> O’HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 176.

Queste forme di sostituzione culturale vengo spesso applicate anche per i nomi propri di personaggi, luoghi e oggetti, e solitamente vengono appoggiate da parte dei publisher che cercano di massimizzare il godimento dei giocatori.<sup>101</sup>

Esiste anche una strategia minore ma molto comune che consiste nell'assegnare accenti regionali a personaggi che ne erano sprovvisti nell'originale, allo scopo di ottenere una caratterizzazione più profonda e a volte un effetto umoristico. È possibile anche attuare la strategia opposta nel caso vi sia un accento impossibile da localizzare. Ciò avviene spesso durante la localizzazione europea di un videogioco giapponese a partire da una versione pivot americana, in cui l'introduzione di accenti è molto comune.<sup>102</sup> Questo tipo di collisione fra versioni è un esempio di problema di traduzione linguistico.<sup>103</sup>

Come si può intuire da quanto riportato, la scelta di inserire giochi di parole e battute umoristiche aggiuntive rispetto alla versione originale è molto comune nelle localizzazioni nordamericane. Questa scelta sarebbe basata sulla convinzione secondo cui l'umorismo sia più frequente nella cultura statunitense rispetto a quella giapponese.<sup>104</sup> La localizzazione di *Fire Emblem: Fates*, che ha visto l'inserimento di svariati *internet meme*, sembrerebbe supportare questa visione.

Quando la versione nordamericana di un software viene utilizzata come versione pivot per le altre localizzazioni dei mercati occidentali, tuttavia, questa libertà nell'inserimento di battute e giochi di parole potrebbe causare non poche difficoltà ai localizzatori. Come abbiamo già detto, infatti, l'umorismo mal si presta a essere tradotto. In questi casi, quindi, oltre a dover tradurre due volte quello già presente nella versione giapponese, attuando quindi un doppio "filtraggio" culturale, si rende necessario omettere le battute aggiuntive della versione pivot o impiegare ulteriori risorse per localizzarle, similmente a quanto abbiamo detto per l'introduzione degli accenti poco sopra. L'utilizzo di versioni pivot in generale crea molte interferenze e collisioni fra le varie versioni di un videogioco, per cui sempre più compagnie stanno tentando di tradurre tutte le versioni partendo dall'originale, quando possibile.<sup>105</sup>

---

<sup>101</sup> Ibidem.

<sup>102</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 177.

<sup>103</sup> Ibidem.

<sup>104</sup> TAKEKURO Makiko, "Conversational Jokes in Japanese and English", in Jessica Milner Davis (a cura di), *Understanding Humor in Japan*, Detroit, Wayne State University Press, 2006 pp. 85-98, cit. in MANGIRON, "The Importance of *Not Being Earnest*", p. 97.

<sup>105</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 177.

## Transcreazione e agency

Un altro concetto molto caro a O'Hagan e Mangiron è quello di transcreazione, in quanto permette loro di spiegare "the deliberate transformative approaches which are present in game localization" meglio di termini quali "localizzazione" o "adattamento".<sup>106</sup>

Questa nozione presenta due accezioni diverse, dovute alla tradizione culturale dei due paesi in cui si è sviluppata, ossia India e Brasile. Tuttavia, le due accezioni presentano un punto in comune: la produzione di differenza nell'uguaglianza. La tradizione indiana della transcreazione viene descritta da Susan Bassnett e Harish Trivedi come una mescolanza simbiotica fra l'originale e la traduzione, in particolare in riferimento all'epica sanscrita riadattata in volgare, con uno scopo principalmente didattico.<sup>107</sup>

La visione brasiliana di questa pratica, emersa negli anni '60 in un'ottica di costruzione di un'identità nazionale in opposizione all'egemonia coloniale occidentale, supera la separazione fra "originale" e "traduzione", accomunando la transcreazione a una pratica di traduzione cannibalistica, in cui il TT si rinnova in un atto di appropriazione e ricreazione, dove input esterni al ST vengono assorbiti e trasformati. In questo senso la transcreazione sfida il concetto di traduzione, rendendola una transazione a doppio senso in cui il traduttore, invece di essere completamente sottomesso al testo sorgente, può agire a pieno titolo su di esso e arricchirlo.<sup>108</sup>

Come accennato a inizio paragrafo, secondo le autrici questo concetto teorico è il più adatto a descrivere il processo di localizzazione, tramite cui ogni elemento di gioco può essere soggetto a modifiche. Grazie alla possibilità di eseguire infinite modifiche al software, un gioco può essere trasformato in una moltitudine di versioni differenti, permettendo una completa personalizzazione del prodotto agendo su segni visivi non-verbali (design dei personaggi, paesaggi), visivi verbali (testo di gioco, UI), acustici non verbali (musiche e effetti sonori), acustici verbali (dialoghi doppiati, canzoni) e sulle stesse meccaniche di gioco (livello di difficoltà e altri elementi di gameplay). Tutti questi elementi unitamente creano l'esperienza di gioco, sia dal punto di vista narrativo che ludonarrativo, e devono essere trasferiti e ricollocati nella nuova località mantenendo sia le funzionalità che l'appeal affettivo.

---

<sup>106</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 199.

<sup>107</sup> BASSNETT, Susan, HARISH, Trivedi, *Post-Colonial Translation: Theory and Practice*, London and New York, Routledge, 1999, cit. in O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 196.

<sup>108</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 197.

La localizzazione consisterebbe quindi in un uso transcreativo dell'originale allo scopo di creare una nuova entità adatta all'utente finale, rigettando la nozione della fedeltà al ST come requisito necessario per tradurre, permettendo anzi la creazione di un nuovo originale. Ciò sarebbe un passaggio fondamentale per far sì che un videogioco conservi il proprio fascino in ogni regione, ricreando in un nuovo contesto un'esperienza di gioco il più simile possibile a quella che il prodotto originale offrirebbe nel corrispettivo mercato.<sup>109</sup>

È stato quindi così introdotto il concetto di agency del traduttore, affermando che la localizzazione, in quanto transcreazione, rivela l'agency del traduttore. Il modus operandi dell'industria, tuttavia, sembrerebbe smentire questa affermazione. Dal punto di vista dell'industria, difatti, una delle priorità della localizzazione è gestire progetti complessi con un budget e una tabella di marcia severa, cercando, dove possibile, di standardizzare il processo. L'uso degli strumenti di traduzione assistita (CAT) e il metodo di lavoro dei localizzatori potrebbero quindi suggerire l'idea che l'agentività umana del traduttore sia trascurabile, e che l'omologazione del processo lavorativo sia sempre desiderabile.<sup>110</sup> Come evidenziato da Chandler, infatti, i traduttori devono mantenere il *fun factor* del prodotto pur avendo accesso, nella maggior parte dei casi, solo a stringhe di testo decontestualizzate, senza la possibilità di sperimentare il gioco nella sua completezza a causa delle tempistiche proibitive.<sup>111</sup>

Questa indifferenza per l'agency umana potrebbe essere vera nel caso della localizzazione delle applicazioni di produttività; tuttavia, come detto prima, se consideriamo i videogiochi come media affettivi, la localizzazione videoludica, soprattutto nel caso di software fortemente incentrati sulla trama, sarebbe più simile alla traduzione letteraria, implicando un processo simile alla scrittura creativa. Giochi di questo tipo evidenzerebbero la questione della agentività del traduttore nel trasmettere il fascino di questo media affettivo al di là dei confini linguistici e culturali.<sup>112</sup> Ciò lascerebbe più spazio e anzi richiederebbe l'intervento umano durante la localizzazione dei videogiochi.<sup>113</sup>

Il termine transcreazione evidenzia questo ruolo del traduttore come agente creativo, colui che aiuta a indurre le risposte affettive desiderate affinché una simile esperienza di gioco sia possibile in più località.<sup>114</sup> Questo concetto stimolerebbe quindi soluzioni variabili e a volte imprevedibili, in

---

<sup>109</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 199.

<sup>110</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 108.

<sup>111</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 107.

<sup>112</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 108.

<sup>113</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 109

<sup>114</sup> *Ibidem*.

contrasto con l'uniformità voluta dalla localizzazione dei software di produttività. Questa nozione, inoltre, aiuterebbe a sottolineare l'inusuale libertà che viene concessa ai traduttori di videogiochi. Esiste quindi un conflitto fondamentale fra gli obiettivi della localizzazione: difendere la conformità di un prodotto globale ma allo stesso tempo riconoscere e accettare le differenze delle varie località.<sup>115</sup> L'industria cerca di creare buone prassi basate sulla standardizzazione e l'uso di strumenti computerizzati, cercando di ridurre la localizzazione a uno scambio di codice fra testo sorgente e testo target, eliminando questioni problematiche per la traduzione con l'impiego dell'internazionalizzazione. Parrebbe quindi che la localizzazione non problematizzi la questione della non traducibilità.<sup>116</sup> I vari strumenti di automatizzazione, come la memoria di traduzione che agevola il processo grazie alla traduzione automatica delle stringhe di testo grazie a corrispondenze ricavate da un database, possono di certo facilitare il compito del localizzatore, ma come affermato da Chandler, la traduzione automatica è fuori questione. Le lingue sono manifestazioni dei processi cognitivi delle comunità, e poiché localizzare un videogioco significa avere a che fare con il labile concetto di intrattenimento, tale pratica è equiparabile a un processo creativo, la cui qualità è correlata al grado di divertimento di cui può godere l'utente finale.<sup>117</sup> È qui che entra in gioco il ruolo di agente attivo del traduttore, il quale deve assorbire, ricercare e ricreare il testo per la sua località.<sup>118</sup> È tale agentività a rendere la localizzazione una pratica "potente", ossia in grado di esercitare un certo grado di influenza sul testo, e quindi sulla cultura stessa.<sup>119</sup>

I primi esempi di transcreazione nei videogiochi risalgono già agli anni '80. Per esempio, nella versione americana di *Super Mario Bros.* (1985), il testo di chiusura è stato modificato inserendo una battuta non presente nell'originale, arricchendo il gioco di umorismo.<sup>120</sup> Già all'epoca quindi l'obiettivo di intrattenere l'utente sembrava giustificare una giocosità aggiuntiva nella versione localizzata.

La transcreazione in ambito videoludico non può essere compresa appieno senza riconoscere l'ambiente più ampio in cui i videogiochi vengono localizzati da team di specialisti sottoposti a varie costrizioni, quali le indicazioni dei publisher e le linee guida delle commissioni di valutazione. È la creazione collettiva di questi localizzatori che permette a sofisticati artefatti

---

<sup>115</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 103.

<sup>116</sup> Ibidem.

<sup>117</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 110.

<sup>118</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 111.

<sup>119</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 327.

<sup>120</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 54.

tecnologici e culturali di incontrare l'approvazione interna dei publisher ed esterna dei giocatori. Il contributo di questi mediatori culturali è quindi essenziale per garantire il successo dei videogiochi nei mercati internazionali.<sup>121</sup>

Ciò tuttavia non significa che un gioco con una pessima localizzazione non possa raggiungere il successo commerciale, come è stato per esempio per il già citato *Final Fantasy VII*, ancora oggi titolo più popolare della saga.

Come per la culturalizzazione, anche la transcreazione viene spesso accomunata al concetto di adattamento, in quanto implica cambiamenti considerevoli allo scopo di rendere il testo più adatto al pubblico. Tuttavia, nella scienza della traduzione l'adattamento è un concetto molto confuso, spesso indicante una forma inferiore di traduzione. Gli studiosi quindi sono soliti utilizzare concetti analoghi, come appunto transcreazione, o anche riscrittura, di cui parleremo nel prossimo paragrafo.<sup>122</sup>

## Riscrittura e patrocinato

Citando André Lefevere, O'Hagan e Mangiron introducono il concetto di "riscrittura". Riassumendo il pensiero di Lefevere, la traduzione è una delle tante forme di riscrittura dei testi letterari, e di uguale importanza rispetto all'originale per far sì che un'opera duri nel tempo.<sup>123</sup> Questa condizione investe i traduttori di un potere non trascurabile. Sempre secondo Lefevere, coloro che sono in una posizione di potere sono in grado di influenzare il sistema letterario, di fatto "riscrivendo" la letteratura. Ne risulta quindi che il concetto di riscrittura è intrinsecamente collegato a rapporti di forza esercitati sul testo, sui traduttori ma anche sul pubblico a cui il testo tradotto è destinato, poiché la traduzione è una forma di riscrittura con una considerevole influenza sul lettore.<sup>124</sup>

Secondo O'Hagan e Mangiron è possibile sostituire il termine "riscrittura" con "localizzazione", e "letteratura" con "media digitali". Questa analogia torna utile per evidenziare l'importanza dei rapporti di potere nella localizzazione, dove le aziende produttrici influenzano le modalità di traduzione, effettivamente decidendo come i videogiochi vadano riscritti. A tal

---

<sup>121</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 241.

<sup>122</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 107.

<sup>123</sup> BASSNETT, Susan, LEFEVERE, André, *Translation, History, and Culture*, London and New York, Pinter, 1999 p. 10, cit. in O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 236.

<sup>124</sup> LEFEVERE, André, *Translation, Rewriting and the Manipulation of Literary Frame*, London and New York, Routledge, 1992, cit. in O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 237.

proposito le autrici prendono a prestito il concetto di “patrocinato” teorizzato da Lefevre. I proprietari delle piattaforme, come Sony e Nintendo, sono visti come parte di un sistema di patrocinato dell’industria videoludica, la quale ha permesso loro di occupare una posizione di potere nel mercato delle console, con il potere di influenzare non solo la produzione dell’hardware, ma anche sviluppo dei software, il publishing, la distribuzione e persino la localizzazione, decidendo il livello di localizzazione, i contenuti da tagliare e altro ancora. Le aziende sono quindi considerate committenti con l’autorità di prendere le decisioni finali in virtualmente qualsiasi ambito, dettando e allo stesso tempo proteggendo le pratiche di localizzazione istituite.<sup>125</sup>

In uno studio sulle polemiche dei fan nate in seguito alla localizzazione di *Fire Emblem: Fates*, Stephen Mandiberg riprende ed espande il concetto di patrocinato. Stando a questo breve saggio, i traduttori scelgono con che approccio rapportarsi alla localizzazione proprio grazie all’identificazione di un patrono.<sup>126</sup> Poiché ogni metodologia di localizzazione possiede pregi e difetti, sia essa domesticante o straniante, non ne esiste una universalmente corretta. La scelta di un patrono permette di superare questa difficoltà e consente ai localizzatori di individuare con più facilità cosa mantenere del ST e cosa no. Quello che separa il pensiero di Mandiberg da quello O’Hagan e Mangiron è la possibilità di identificare il patrono non solo nei grandi publisher, ma anche negli sviluppatori del prodotto o ancora in una determinata fascia di utenza. Mentre la prima scelta prediligerebbe un approccio domesticante, in modo da localizzare il prodotto in breve tempo e aumentare il più possibile il numero di potenziali acquirenti, le alternative potrebbero tendere verso un approccio straniante, in cui i localizzatori cercherebbero di trasmettere l’esperienza di gioco così come originariamente intesa dagli sviluppatori e soddisfare le aspettative di una nicchia di pubblico più “hardcore”.<sup>127</sup>

La localizzazione può quindi essere vista come una riscrittura sia per andare incontro alle esigenze dei mercati che per dominare tali mercati. Come la transcreazione, il concetto di riscrittura, inoltre, riconosce e difende la manipolazione, e sottolinea la presenza di forze che influiscono sulla traduzione, come l’agentività del traduttore e il patrocinio dei publisher, ma anche le norme legislative dei vari paesi, le direttive degli organi di rating e le preferenze degli utenti. Queste forze possono essere sia di natura ideologica che poetologica, in quanto la poetica dominante della

---

<sup>125</sup> O’HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 238.

<sup>126</sup> MANDIBERG, Stephen, “Fallacies of game localization: Censorship and #TorrentialDownpour”, *The Journal of Internationalization and Localization*, 4, 2, 2017, p. 171.

<sup>127</sup> MANDIBERG, “Fallacies of game localization”, p. 172.

lingua della cultura target influenza le aspettative del grande pubblico, a cui la localizzazione deve adeguarsi in certa misura, in particolare per videogiochi con narrative complesse.<sup>128</sup>

Un videogioco quindi non esisterà solo in diverse lingue ma in diverse versioni, che a loro volta rifletteranno diverse posizioni ideologiche, siano esse dovute a forze regolatrici esterne o alla filosofia aziendale dei publisher.<sup>129</sup>

Il fatto che questi software possano raggiungere milioni di giocatori conferma che la localizzazione è una pratica delicata, avvalorando l'idea che le compagnie abbiano tutto l'interesse a esercitare forme di controllo sui software da distribuire internazionalmente. La rapidità con cui le aziende ritirano dal mercato prodotti controversi per proteggere la loro immagine ne è una riprova.<sup>130</sup>

Riassumendo, secondo O'Hagan e Mangiron, quindi, le compagnie contribuiscono a un contemporaneo sistema di patrocinato per propagare nuove forme di intrattenimento attraverso la localizzazione, vista come riscrittura, esercitando la loro autorità sulla distribuzione dei prodotti che vengono riscritti. Abbiamo anche affermato che sia il pubblico e gli sviluppatori, visti come patroni alternativi, che le norme ideologiche e legislative delle nazioni, applicate tramite gli organismi di rating, possono influenzare il processo di localizzazione.

Le autrici concludono dicendo:

when treated as a form of rewriting, game localization can be seen as a series of iteration in response to various constraints and forces. [...] The view of controlled distribution of games as rewritten artefacts for which translators exercise their agency by way of transcreation facilitates an understanding of the game localization paradigm far more clearly than the ill-defined term 'adaptation' can signify.<sup>131</sup>

Quando necessario, i "riscrittori" riscrivono con lo scopo di adattare l'originale alla corrente ideologica e poetologica dominante della località target, mentre i "patroni", come Nintendo e Sony, con le loro strategie di globalizzazione continueranno a definire come i giochi verranno "riscritti" in relazione a queste ideologie dominanti e la poetica dei testi di gioco. Al di là degli scenari tecnologici, i traduttori continueranno a negoziare fra le forze applicate dai patroni da un lato e dai giocatori dall'altro, i quali sono sempre più ben informati riguardo il mercato videoludico.<sup>132</sup>

---

<sup>128</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 237.

<sup>129</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 238.

<sup>130</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 239.

<sup>131</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 240.

<sup>132</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 241.

## “Nipponicità” nella localizzazione

Avendo più e più volte parlato di “elementi culturali” nei videogiochi e “differenze culturali” fra i vari mercati, ritengo necessario aprire una parentesi per chiarire la natura di queste differenze, che spesso vengono intese come predeterminate in base a una qualche supposta essenza culturale.

In una tesi elaborata da Jérémie Pelletier-Gagnon viene discusso il concetto della nipponicità nei videogiochi e di come essa sia definita performativamente in base a percezioni diverse riguardo agli elementi traducibili e intraducibili dei videogiochi, intesi come gli elementi modificabili in ambito di localizzazione.<sup>133</sup>

Sebbene questa tesi si concentri sulla localizzazione dal punto di vista della cultura della circolazione dei media, fornisce delle considerazioni interessanti per valutare questa pratica senza cadere in argomentazioni essenzialiste, oltre a presentare i publisher e i consumatori sotto una prospettiva nuova.<sup>134</sup>

La concezione della localizzazione di Gagnon rifiuta la possibilità di una sostituzione equivalente dei riferimenti culturali, e quindi il trasferimento della stessa esperienza di gioco da un mercato all'altro. Viene invece suggerita l'idea che gli elementi di gioco, divisi in elementi di gameplay e elementi di narrazione, vengano trasfigurati in base a ciò che lui chiama “regimi di valore”, creando un prodotto diverso ma che possa essere comunque riconosciuto come equivalente del prodotto originale.<sup>135</sup> Per certi versi possiamo dire che questo pensiero sia simile al concetto di transcreazione che abbiamo trattato precedentemente, nonostante ponga l'attenzione più sulle differenze in sé che sull'agency di che le attua. Inoltre, anche O'Hagan, nel già citato studio su *Ico*, suggerisce che diversi contesti culturali diano origine a diverse esperienze di gioco.<sup>136</sup>

---

<sup>133</sup> PELLETIER-GAGNON, Jérémie, *Video Games and Japaneseness: An Analysis of Localization and Circulation of Japanese Video Games in North America*, tesi di Master, McGill University, Montreal, 2011.

<sup>134</sup> Per cultura della circolazione si intende un processo di natura performativa creato da interazioni fra specifici pattern di circolazione e le comunità interpretative a essi correlati. Quest'ultime agiscono da agenti regolatori e stabiliscono le modalità tramite cui i prodotti culturali circolano fra i mercati. Per approfondimenti cfr. LEE, Benjamin, LIPUMA, Edward, “Cultures of Circulation: The Imaginations of Modernity”, *Public Culture*, 14, 1, 2002, pp. 191-213.

<sup>135</sup> PELLETIER-GAGNON, Jérémie, *Video Games and Japaneseness*, p. 40.

<sup>136</sup> O'HAGAN, “Towards a cross-cultural game design”, p. 227.

Un regime di valore viene definito come il framework che regola lo scambio di prodotti culturali, valutandoli in base alla presenza di determinati elementi e all'organizzazione degli stessi.<sup>137</sup>

Chiaramente, mercati diversi possiedono regimi di valore diversi, ma lo stesso si può dire per distributori di videogiochi e il pubblico.

Secondo Gagnon, infatti, quest'ultimi equivalgono ad agenti appartenenti a due categorie distinte che lui definisce "strutture interpretative" e "comunità interpretative".

Il primo gruppo racchiude i produttori, i distributori, le riviste specialistiche e in genere tutti quegli organismi che hanno un ruolo di mediatore tra i consumatori e il medium. L'attività delle strutture interpretative crea delle dinamiche top-down che influenzano la percezione del pubblico riguardo ai videogiochi. Il loro obiettivo è aumentare il più possibile la visibilità di un prodotto, trasfigurandolo in base ai regimi di valore dominanti negli altri media mainstream e facilitando quindi il cosiddetto processo di riconoscimento del prodotto. Per questo motivo, ad esempio, le copertine di certi videogiochi giapponesi vengono spesso modificate per il mercato nordamericano, per trasmettere meglio il senso di azione che si suppone il pubblico statunitense si aspetti da questi prodotti. Poiché l'industria della localizzazione tende a promuovere regimi di valore basati su icone, formule stabilite e generi ritenuti popolari in base alle vendite precedenti, i regimi di valore delle strutture tendono a auto-replicarsi.<sup>138</sup>

A questi regimi di valore si contrappongono però regimi alternativi propri delle comunità interpretative. Queste ultime sono costituite da aggregazioni spontanee di fan, sia in spazi fisici, come convention, che virtuali, come forum e wiki. I regimi di valore di queste comunità sono basati su un corpo di conoscenze molto vasto riguardo a un prodotto, al punto tale da permettere interpretazioni che vanno ben oltre l'idea originale del creatore e quindi una riappropriazione del prodotto. Le discussioni nate in questi spazi di aggregazione diventano poi strumenti di negoziazione per i giocatori inesperti, andando quindi a modificare la loro interpretazione del testo. Le comunità interpretative che si concentrano sui videogiochi giapponesi si basano quindi su regimi di valore stranieri rispetto alla località in cui risiedono, promuovendo la diffusione di questi regimi tramite i loro luoghi di aggregazione.<sup>139</sup>

Questa differenza è alla base di ciò che separa distintamente strutture interpretative e comunità interpretative, ossia la loro interpretazione degli elementi traducibili e intraducibili dei prodotti,

---

<sup>137</sup> PELLETIER-GAGNON, Jérémie, *Video Games and Japaneseness*, p. 18.

<sup>138</sup> PELLETIER-GAGNON, Jérémie, *Video Games and Japaneseness*, p. 19-24.

<sup>139</sup> PELLETIER-GAGNON, Jérémie, *Video Games and Japaneseness*, p. 31-35.

quindi nel nostro caso dei videogiochi. Mentre per le prime ogni elemento è trasfigurabile, in modo da conformarsi ai regimi di valore del mercato target, per le comunità solo gli asset linguistici devono essere oggetto di modifiche, lasciando intatti riferimenti a culture specifiche, in quanto parti costituenti dell'esperienza di gioco.<sup>140</sup>

È proprio in questa opposizione nel modo di interpretare gli elementi intraducibili che sia le strutture che le comunità identificano la "nipponicità" di un videogioco. Per le prime si tratta di elementi modificabili o rimuovibili, per le seconde sono elementi indistinguibili di alcuni generi videoludici, la cui trasfigurazione danneggerebbe una interpretazione corretta del prodotto.<sup>141</sup>

La nipponicità è quindi una collezione di elementi creata performativamente attraverso confronti continui fra giochi giapponesi e "occidentali", e fra giochi localizzati e la loro versione originale.<sup>142</sup>

Proprio per la questa sua natura performativa, il concetto di nipponicità è in continua ridefinizione, rendendolo sradicabile dal suolo geografico del Giappone e permettendo una sua riarticolazione che vada al di là dei confini stabiliti dagli stati.

Inoltre, la performatività implica anche che differenze non correlate alla cultura di chi ha prodotto il gioco, come quelle fra generi videoludici, tendano a essere ascritte al vago insieme della "nipponicità", indebolendo ulteriormente il collegamento fra nipponicità e Giappone.<sup>143</sup> A conferma di ciò, Gagnon cita la visual novel come esempio di genere considerato tipicamente giapponese, per i suoi elementi di gameplay, per poi elencare varie visual novel prodotte in "occidente", sia ambientate in Giappone che in Nord America.<sup>144</sup>

Questa riarticolazione della nipponicità è la prova dell'esistenza di regimi di valore alternativi rispetto a quelli dominanti nei paesi target. La presenza di svariati regimi in una singola località potrebbe spiegare anche l'idea di Consalvo secondo cui non esiste più una singola industria videoludica, ma più industrie ognuna con il suo pubblico.<sup>145</sup>

Abbiamo quindi visto che le strutture interpretative cercano di eliminare elementi stranieri grazie al processo di localizzazione. Citando Venuti, Mangiron si chiede tuttavia se adeguare i giochi ai discorsi dominanti dei mercati target non rischi di creare un pubblico poco aperto a differenze linguistiche e culturali.<sup>146</sup>

---

<sup>140</sup> PELLETIER-GAGNON, Jérémie, *Video Games and Japaneseness*, p. 109.

<sup>141</sup> PELLETIER-GAGNON, Jérémie, *Video Games and Japaneseness*, p. 67.

<sup>142</sup> PELLETIER-GAGNON, Jérémie, *Video Games and Japaneseness*, p. 70.

<sup>143</sup> PELLETIER-GAGNON, Jérémie, *Video Games and Japaneseness*, p. 113.

<sup>144</sup> PELLETIER-GAGNON, Jérémie, *Video Games and Japaneseness*, p. 97.

<sup>145</sup> CONSALVO, *Atari to Zelda*, p. 210-212.

<sup>146</sup> MANDIBERG, "Fallacies of game localization", p. 177.

Ritengo che questo rischio sia direttamente correlato alla natura dei rapporti di forza fra le strutture interpretative e comunità interpretative. La situazione attuale permette alle compagnie di ignorare le voci delle comunità, in virtù della loro dimensione ridotta. Il grande pubblico, difatti, è molto più vicino ai regimi di valore mainstream, iterati dalle strutture, che a quelli alternativi sostenuti dalle comunità.

È tuttavia individuabile una tendenza alternativa, in cui la feticizzazione della nipponicità viene utilizzata come punto di forza nelle strategie di marketing.<sup>147</sup> Sebbene questa visione essenzialista impedisca una negoziazione diretta con il prodotto, è innegabile che sia sintomo del diffondersi di regimi di valore nuovi, basati sulla percezione del pubblico di cosa sia “nipponico” e cosa no. Io sostengo che questa diffusione possa superare il rischio notato da Mangiron, e forse in futuro rimettere in discussione l’approccio di domesticazione che attualmente domina l’industria della localizzazione. È altresì vera la necessità di superare la visione binaria della circolazione dei videogiochi che vuole un Giappone opposto a un “Occidente”, come ben nota Gagnon.<sup>148</sup>

## Conclusioni

In questo capitolo abbiamo dato una panoramica generale delle pratiche e delle teorie relative alla localizzazione. Abbiamo descritto i principali livelli di localizzazione, introducendo poi le varie strategie di localizzazione applicabili, come lo straniamento o la domesticazione, proponendo anche l’alternativa dell’ibridazione.

Questi livelli e strategie costituiranno le pietre angolari del nostro framework d’analisi della localizzazione di *Fire Emblem*. Oltre a individuare in linea generale che tipo di approccio è stato tenuto, valuteremo anche il livello di internazionalizzazione e culturalizzazione dei vari titoli. Giudicheremo quindi se gli elementi tecnici, come la scalabilità della UI o l’utilizzo di icone, e quelli culturali, come la presenza di tematiche delicate per particolari tipologie di pubblico, siano state pensate in un’ottica di localizzazione sufficiente a evitare cambiamenti drastici al software o l’utilizzo di soluzioni non ottimali, come l’abbreviazione o la troncatura di certi termini.<sup>149</sup>

---

<sup>147</sup> PELLETIER-GAGNON, Jérémie, *Video Games and Japaneseness*, p. 114.

<sup>148</sup> PELLETIER-GAGNON, Jérémie, *Video Games and Japaneseness*, p. 100.

<sup>149</sup> Per scalabilità della UI si intende la capacità degli elementi che la compongono di auto-adattarsi in base alla quantità di testo e informazioni che devono riportare. Per esempio, se il traduttore è costretto a ricorrere ad abbreviazioni per far sì che tutte le informazioni necessarie vengano trasmesse al giocatore, se parte del testo fuoriesce dalle caselle o se le stringhe vengono troncate, ciò significa che la UI non è scalabile a sufficienza.

Dopo aver individuato varie modifiche, prenderemo in esame le più significative, cercando di risalire alle motivazioni che si celano dietro le decisioni prese, come la necessità di soddisfare supposte aspettative del pubblico “occidentale” o smorzare tematiche particolarmente delicate, quali sessualità o violenza. Sottili riferimenti a gender e sessualità a scopo umoristico sono infatti molto frequenti nella cultura popolare giapponese, di cui i videogiochi fanno parte, rappresentando la più aperta attitudine sociale dei giapponesi verso questo tipo di umorismo.<sup>150</sup> Valuteremo anche la fedeltà al testo originale e il grado di libertà con cui è stato tradotto, cercando sia di ricollegare l’analisi ai concetti teorici visti in questo capitolo, sia di verificare un aumento o diminuzione delle libertà conferite da Nintendo ai localizzatori. Infine, porremo particolare attenzione a quelle caratteristiche narrative e di gameplay che possano rientrare nell’ambiguo insieme della “nipponicità”, intesa come l’insieme degli elementi percepiti come estranei all’ambiente videoludico “occidentale”, stabilendo di volta in volta se siano stati valorizzati come elementi intraducibili o neutralizzati in quanto elementi traducibili. Ultimate le varie analisi, cercheremo quindi di individuare in che modo l’approccio alla localizzazione di questo franchise si è evoluto nel corso degli anni.

---

<sup>150</sup> MANGIRON, “The Importance of *Not Being Earnest*”, 2010, p. 95.

## Capitolo 2 – Storia del franchise

In queste pagine ripercorreremo brevemente la storia della saga di *Fire Emblem* e come si sia evoluta negli anni. Verrà fornita al lettore una breve introduzione riguardo la trama dei singoli titoli, per poi presentare le meccaniche di gioco principali della serie, specificando se si tratti di elementi di gameplay ricorrenti o temporanei. Un occhio di riguardo verrà riservato anche alle influenze culturali che hanno contribuito alla creazione del mondo di gioco. Questi due punti ci saranno utili per comprendere appieno quanto verrà analizzato nei capitoli successivi.

Nel caso in cui i titoli siano stati localizzati, poi, sottolineeremo in che modo vennero modificati ai fini di ricollocarli in un mercato target diverso da quello originale. Ciò ci permetterà di sviluppare un'idea preliminare di come l'approccio alla localizzazione del franchise si sia evoluto nel corso del tempo, per poi approfondire l'argomento con l'analisi dei tre casi di studio. Nell'eventualità in cui i titoli non godettero di una localizzazione, verranno invece presentate varie ipotesi sulle motivazioni dietro tale scelta.

Infine verrà posta una certa attenzione alla ricezione dei singoli giochi e ai dati di vendita degli stessi, collegandoli dove possibile alle scelte effettuate dai localizzatori.

L'analisi si divide in sei paragrafi, ognuno dei quali è incentrato sulla piattaforma su cui i vari titoli furono rilasciati. Avremo così un'idea più chiara di come i progressi tecnologici e di gameplay della serie siano collegati al passaggio a console più potenti.

Le fonti utilizzate per questo capitolo sono costituite principalmente da interviste agli sviluppatori e recensioni, in particolare quelle pubblicate sulla rivista giapponese *Famitsu*.

*Power Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life* (2005) di Chris Kohler ci aiuterà invece a contestualizzare meglio dal punto di vista storico alcune delle informazioni contenute in questo capitolo.

Per quanto riguarda i dati finanziari, le informazioni riportate sono state tratte principalmente da documenti disponibili online, quali report finanziari, siti specializzati, ma anche un document processuale riguardo un contenzioso sui diritti di autore della serie. In mancanza di altre risorse si farà uso del sito *VGChartz*, che sebbene non sia una fonte completamente attendibile, è comunque un'opzione migliore rispetto a non riportare nessun dato di vendita.

In un ultimo settimo paragrafo, infine, cercheremo di contestualizzare brevemente la posizione del franchise all'interno del genere a cui appartiene, effettuando là dove possibile paragoni riguardo le meccaniche di gioco, i dati commerciali e le localizzazioni delle serie rivali.

## Periodo Famicom – 1990-1992



*Fire Emblem* nasce in Giappone con *Fire Emblem: Ankoku ryū to hikari no ken* (*Fire Emblem: Shadow Dragon and the Blade of Light*), uscito in Giappone nel 1990 per Famicom (conosciuto negli Stati Uniti come Nintendo Entertainment System, o NES).<sup>1</sup> Si tratta del titolo che aiutò a rendere popolari i giochi di ruolo tattici nel paese del Sol Levante, divenendo l'archetipo dell'intero genere.<sup>2</sup>

Il gioco venne sviluppato da Intelligent Systems, un'azienda creata da dei programmatori appartenenti al dipartimento di ricerca e sviluppo di Nintendo che venne subito acquistata da quest'ultima. La filosofia di questo team era creare titoli fortemente diversi dai tipici videogiochi family-friendly della Nintendo. Inizialmente pensato come progetto amatoriale non destinato alla vendita, *Fire Emblem* nacque dall'idea del designer Kaga Shōzō di unire personaggi e storie tipiche dei giochi di ruolo agli elementi strategici di *Famicom Wars*, un gioco di guerra sviluppato dallo stesso team e uscito nel 1988 sempre per Famicom. La sua intenzione fu quella di creare un gioco di strategia con una storia ricca e drammatica, che coinvolgesse i giocatori e facesse provare empatia verso i personaggi e le loro avversità. Per questo motivo venne implementato un sistema di morte permanente per i personaggi caduti in guerra, una meccanica che nel bene o nel male

---

<sup>1</sup> In seguito all'uscita di *Fire Emblem Heroes* per smartphone nel 2017 anche i titoli dei giochi principali non rilasciati al di fuori del Giappone hanno ricevuto un nome localizzato, che di volta in volta riporteremo fra parentesi.

<sup>2</sup> HARRIS, John, *Game Design Essentials: 20 RPGs*, "Gamasutra", 2009, [https://www.gamasutra.com/view/feature/4066/game\\_design\\_essentials\\_20\\_rpgs.php?page=14](https://www.gamasutra.com/view/feature/4066/game_design_essentials_20_rpgs.php?page=14), 04-06-2019.

contribuì a rendere famosa la serie per la sua difficoltà. Oltre a non poter più essere utilizzati in battaglia, gli alleati deceduti non fanno più la loro comparsa durante le fasi narrative del gioco, di conseguenza riducendo le informazioni relative alla trama fornite al giocatore.

*Ankoku ryū to hikari no ken* è ambientato nel continente di Archanea e segue le vicende di Marth, principe del regno di Altea, nel suo tentativo di reclamare il trono perduto a seguito di un'invasione nemica, orchestrata dal mago Gharnef.

Come buona parte dei videogiochi di ruolo giapponesi (JRPG) dell'epoca, anche *Fire Emblem* presenta un setting fantasy ispirato all'Europa medievale e personaggi in stile anime, in forte contrasto con lo stile "cartoonesco" tipico dei titoli Nintendo dell'epoca. È possibile riscontrare citazioni continue dall'epica cavalleresca medievale, come il ciclo di re Artù, ma anche a miti greci, norreni e alla tradizione giudaico-cristiana. Il nome dello stesso protagonista è un riferimento al dio Marte, mentre possiamo trovare altri personaggi, come Cain e Abel, il cui nome è di chiara ispirazione biblica. Come vedremo, questo tipo di ambientazione diverrà lo standard per la quasi totalità dei titoli della serie, per certi versi semplificando la localizzazione della maggior parte dei titoli, grazie alla mancanza di riferimenti continui alla cultura giapponese.

*Ankoku ryū to hikari no ken* presenta un'interfaccia e una grafica molto scarna, composta da mappe in cui brevi dialoghi si alternano a fasi di battaglia. Lo scopo del giocatore consiste nel muovere le varie unità a sua disposizione attraverso una griglia isometrica che costituisce il terreno di gioco, facendole avvicinare ai vari nemici presenti sulla mappa.



Figura 1 – A sinistra possiamo osservare un dialogo in cui appare Marth, a destra una porzione della prima mappa di gioco. Le unità blu sono i personaggi utilizzabili, mentre quella rossa in basso a sinistra è un ladro nemico.

Una volta raggiunto un nemico è possibile iniziare i combattimenti veri e propri, gestiti automaticamente dal gioco in base alle statistiche delle unità, quali attacco e velocità.

A differenza degli scontri a turni visti in JRPG più classici, come *Dragon Quest* o *Final Fantasy*, al di là delle armi utilizzate in battaglia il giocatore non può selezionare il tipo di azione che le proprie unità eseguiranno, affidando l'esito della lotta ai calcoli eseguiti dalla console. Fino all'uscita di *Awakening* nel 2012, inoltre, si è sempre trattato di combattimenti uno contro uno.

In classico stile RPG, invece, alcuni aspetti sono decisi casualmente in base a valori percentuali, quali la probabilità di colpire l'avversario o schivare i suoi colpi. Dopo ogni scontro i personaggi guadagnano punti esperienza, salendo di livello raggiunta quota 100. L'aumento ai valori delle varie statistiche in seguito al level-up è tuttavia casuale, rendendo la fortuna un fattore rilevante per il giocatore.

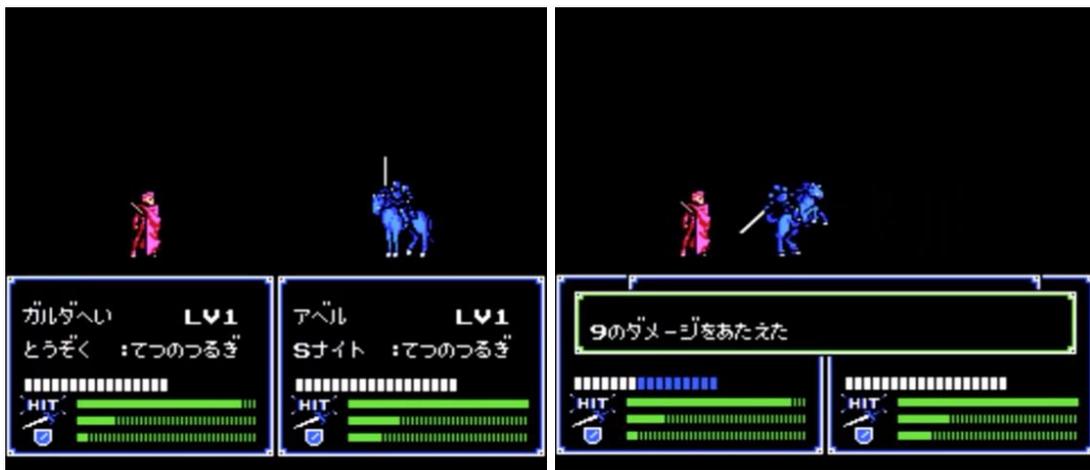


Figura 2 – Fase di combattimento

Il tutto si svolge secondo un sistema a turni, in cui si alternano la fase del giocatore e la fase avversaria. Una volta sconfitti gli avversari presenti sulla mappa è possibile proseguire al capitolo successivo. In genere ogni unità può muoversi e attaccare una sola volta per turno.

Ogni personaggio appartiene a una delle varie classi presenti nel gioco, le quali determinano il tipo di arma utilizzabile, i punti di forza e quanti riquadri possono attraversare nel corso di un singolo turno. Soddisfatte determinate condizioni è anche possibile promuovere le unità in classi più forti.

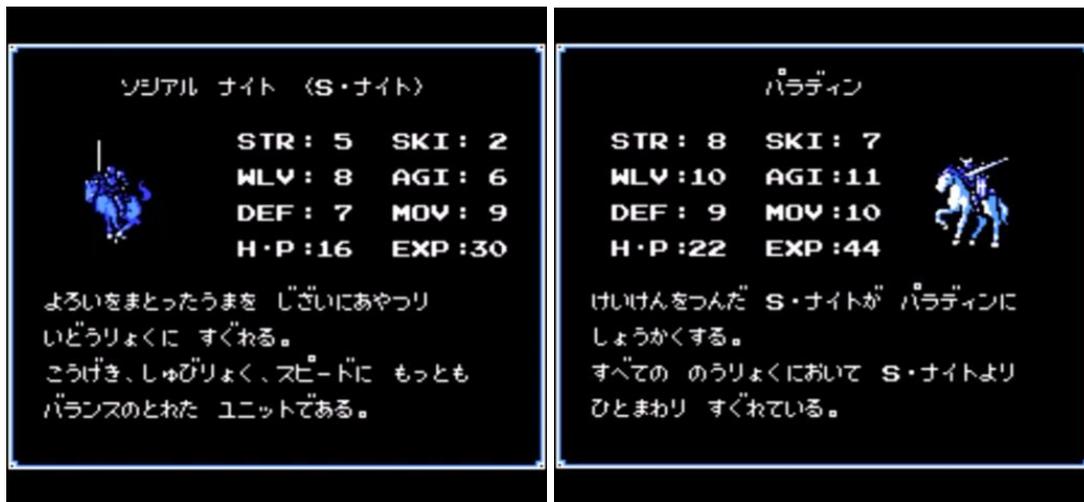


Figura 3 – Statistiche di partenza della classe “Social Knight” (Soshiaru naito), a sinistra, e del “Paladino” (Paradin), sua versione promossa, a destra.

Come accennato poco sopra, nel caso in cui un personaggio muoia in battaglia, egli sarà perso per sempre, costringendo il giocatore a considerare attentamente le proprie mosse. Risulta infatti estremamente difficile completare il gioco senza un buon numero di unità. È inoltre impossibile salvare i progressi di gioco nel mezzo di un capitolo, costringendo il giocatore a iniziarlo da capo nel caso sia intenzionato a mantenere in vita tutte le unità.<sup>3</sup>

Nonostante lo status di precursore del genere, *Fire Emblem: Ankoku ryū to hikari no ken* non venne accolto bene dalla critica, che contestò la grafica povera e la macchinosità del sistema di gioco.<sup>4</sup> Sebbene gli sviluppatori avessero cercato di semplificare il gameplay rispetto ai giochi strategici dell’epoca, si trattava comunque di una tipologia di gioco ibrida nuova per quell’epoca, con una complessità che contraddistinse la serie per molti anni a venire. Le grosse limitazioni della console e le piccole dimensioni del team di sviluppo imposero inoltre agli sviluppatori di scendere a compromessi per quanto riguarda il comparto grafico e la storia.

Sei mesi dopo il rilascio, tuttavia, grazie a un articolo positivo sulla rivista *Famitsu*, le vendite iniziarono ad aumentare, merito anche del passaparola fra gli utenti.<sup>5</sup> L’ultimo dato di vendita disponibile riporta ben 329.087 unità vendute.<sup>6</sup>

<sup>3</sup> La possibilità di salvare i progressi fra un capitolo e l’altro era permessa dalla presenza di un chip di memoria interno chiamato MMC3, una caratteristica rara per le cartucce di quel periodo.

<sup>4</sup> *Fire Emblem – Developer Interviews*, “Shmuplations”, 2016, <https://web.archive.org/web/20160503191020/http://shmuplations.com/fireemblem/>, 08-06-2019.

<sup>5</sup> Ibidem.

<sup>6</sup> *Nihon yuni chosakken sentā/hanrei zenbun 2002/11/14d*, “Translan”, 2002, <http://www.translan.com/jucc/precedent-2002-11-14d.html>, 04-06-2019.

Nonostante un discreto successo in patria, Nintendo decise di non localizzare questo titolo. Possiamo facilmente dedurre varie motivazioni. In primis, il gioco debuttò lo stesso anno del successore del Famicom/NES, il Super Famicom (o Super Nintendo Entertainment System in Nordamerica); localizzare il prodotto avrebbe richiesto svariati mesi, oltre a risorse che molto probabilmente non sarebbero state ammortizzate dalle vendite su una console ormai avviata all'obsolescenza. Infatti, all'epoca il concetto di internazionalizzazione era pressoché sconosciuto e localizzare i videogiochi era molto complesso, poiché i software venivano sviluppati senza tenere in considerazione la possibilità di esportarli. Il testo del gioco, per esempio, veniva conservato in file di immagine, ponendo grosse limitazioni sulla quantità di caratteri visualizzabili nella UI e rendendo necessarie riprogrammazioni per inserire il testo inglese.<sup>7</sup> Non era quindi raro che le versioni localizzate dei giochi di ruolo giapponesi contenessero meno della metà dei contenuti testuali delle versioni originali.<sup>8</sup>

Ai tempi, inoltre, il genere dei JRPG, sviluppati principalmente per console, non era molto diffuso in Nordamerica, dove si tendeva a preferire i giochi d'azione. Fu necessario attendere fino all'uscita di *Final Fantasy VII*, nel 1997, per la consacrazione del genere al grande pubblico.<sup>9</sup> I giochi di ruolo localizzati in quel periodo, poi, come *Final Fantasy IV*, subivano pesanti modifiche per renderli più intuitivi e semplici, oltre a molti tagli ai contenuti e censure.<sup>10</sup> *Fire Emblem* quindi, a causa della sua difficoltà, mal si prestava a essere localizzato anche da questo punto di vista. Infine, le aziende giapponesi erano restie a esportare prodotti in stile anime, perché convinte che non avrebbero suscitato l'interesse del pubblico statunitense. Il boom dell'animazione giapponese in Nordamerica, infatti, avvenne solo successivamente a quello dei videogiochi, a cui la diffusione del NES contribuì considerevolmente.<sup>11</sup>

Se aggiungiamo a ciò il fatto che *Fire Emblem* fosse un sottogenere insolito anche per il mercato giapponese, e che gli sviluppatori incontrarono varie difficoltà a causa delle limitazioni della console già per l'originale, risulta quindi evidente perché Nintendo non localizzò il gioco. Basti

---

<sup>7</sup> O'HAGAN, Minako, MANGIRON, Carmen, *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*, John Benjamins Pub. Co., 2013, p. 57.

<sup>8</sup> KOHLER, Chris, *Power Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, Indianapolis, BradyGames, 2005, p. 226.

<sup>9</sup> KOHLER, *Power Up*, p. 228.

<sup>10</sup> BUSHOUSE, Elizabeth, *The Practice and Evolution of Video Game Translation: Expanding the Definition of Translation*, tesi di Master, University of Massachusetts Amherst, 2015.

<sup>11</sup> NAPIER, Susan J, *Anime from Akira to Princess Mononoke*, New York, Palgrave, 2001, cit. in KOHLER, *Power Up*, p. 10.

pensare che il Famicom non disponeva nemmeno di memoria sufficiente a permettere l'uso dei kanji, fatto che limitava considerevolmente le possibilità narrative dei giochi dell'epoca.



Il secondo titolo della serie fu *Fire Emblem Gaiden*, uscito nel 1992 sempre per il Famicom/NES, quindi ben due anni dopo la messa in vendita del Super Famicom. Il gioco non comportò significativi miglioramenti grafici ma aggiunse nuove meccaniche prese in prestito dagli RPG classici, come una mappa del mondo di gioco che permette al giocatore di viaggiare linearmente fra una location e l'altra oppure dungeon e città esplorabili.



Figura 4 – Parte della mappa del mondo di gioco.

Venne inoltre introdotto il livello di difficoltà “Facile”, che aumenta i punti esperienza ottenuti combattendo. A differenza del capitolo precedente, dove ogni oggetto aveva un numero massimo di utilizzi, in *Gaiden* le armi possono essere utilizzate indefinitamente e gli oggetti consumabili sono completamente assenti, mentre le magie passano dall’essere tomi magici all’essere abilità apprese con l’aumento di livello, il cui utilizzo consuma punti salute. Infine, il sistema delle classi venne modificato ed espanso per permettere una maggiore personalizzazione delle unità a seconda del volere del giocatore.

Ambientato nello stesso arco temporale del primo *Fire Emblem*, ma in un continente diverso chiamato Valentia, il gioco racconta la storia di Alm e Celica e di come le loro vicende portarono all’unificazione di due nazioni in guerra. Il giocatore controlla due eserciti separati, appartenenti ai rispettivi protagonisti, percorrendo due percorsi narrativi differenti che si intrecceranno in vari punti della storia.

Nonostante un successo commerciale paragonabile a quello di *Ankoku ryū to hikari no ken*, con 324.699 copie vendute,<sup>12</sup> *Gaiden* venne mal ricevuto dalla critica, che non apprezzò le differenze introdotte nel gameplay, gli svariati picchi di difficoltà che il gioco presenta e gli elementi strategici più deboli rispetto al predecessore. *Famitsu* diede al gioco una valutazione di 28/40.<sup>13</sup>

Questo titolo viene quindi spesso considerato la pecora nera del franchise.<sup>14</sup>

Molti degli elementi di gameplay introdotti in questo gioco, quali location esplorabili, la mappa del mondo di gioco e le modifiche effettuate al sistema della magia, vennero quindi scartati per i giochi successivi, anche se alcuni furono rielaborati e riutilizzati in futuro.

Per quanto riguarda la localizzazione, la situazione rimase pressoché identica rispetto a due anni prima, cosicché la storia raccontata da *Gaiden* non raggiunse i territori d’oltremare fino al remake del 2017, di cui parleremo nell’ultimo caso di studio di questo elaborato.

---

<sup>12</sup> *Nihon yuni chosakken sentā/hanrei zenbun 2002/11/14d*, “Translan”, 2002, <http://www.translan.com/jucc/precedent-2002-11-14d.html>, 08-06-2019.

<sup>13</sup> *Faiā emuburemu Gaiden*, “Famitsu.com”, [https://web.archive.org/web/20160322075215/https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=1827](https://web.archive.org/web/20160322075215/https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=1827), 09-06-2019.

<sup>14</sup> *Famitsu Reviews Echoes with Franchise High*, “Serenes Forest”, 2017, <https://serenesforest.net/2017/04/12/famitsu-reviews-echoes-franchise-high/>, 04-06-2019.

## Periodo Super Famicom – 1994-1999



Il terzo capitolo della serie fu *Fire Emblem: Monshō no nazo* (*Fire Emblem: Mystery of the Emblem*), uscito per Super Famicom nel 1994. Si tratta sia di un remake che di un seguito del primo titolo della saga. La prima parte del gioco, denominata Book 1, ripercorre quanto già visto nel primo *Fire Emblem*, mentre la seconda sezione, Book 2, racconta una nuova avventura, sempre incentrata intorno a Marth e ai suoi alleati. La scelta di includere un rifacimento del primo gioco fu dettata dalla volontà di venire incontro ai nuovi giocatori, così come lo fu un leggero abbassamento della difficoltà.

Il passaggio a una nuova console comportò sostanziali migliorie alla grafica, alle animazioni e alle sequenze narrative, oltre a permettere per la prima volta l'utilizzo dei kanji nel testo. Ciò consentì agli sviluppatori di espandere lo script del gioco, grazie allo spazio ridotto che i sinogrammi occupano nella UI.



Figura 5 – Migliorie grafiche e utilizzo dei kanji

La mole dei contenuti di gioco, tuttavia, costrinse il team a eliminare alcuni capitoli e personaggi di *Ankoku ryū to hikari no ken*.

Il gameplay scarta tutte le meccaniche introdotte con *Gaiden*, tornando alle origini. Venne però aggiunta per alcune unità la possibilità di smontare dalle loro cavalcature, oltre a una rivisitazione dell'inventario per facilitare l'utilizzo degli oggetti.

Ma l'introduzione più importante avvenuta in questo capitolo fu quella dei cosiddetti "supporti" fra le unità, sebbene ben diversi da come li conosciamo oggi. Successivamente rinominata *Bond Support*, questa meccanica garantisce valori bonus alla probabilità di colpire l'avversario, di schivare i colpi e di eseguire attacchi critici se l'unità selezionata si trova entro tre spazi da un alleato in grado di supportarla. Si tratta tuttavia di un elemento di gameplay nascosto, in quanto il giocatore non ha modo di sapere con certezza chi supporta chi, se non tramite supposizioni basate sulle relazioni interpersonali fra personaggi emerse dal testo di gioco. In molti casi i supporti non sono nemmeno reciproci, e il gioco non presenta conversazioni particolari fra le unità dotate di questa funzione.<sup>15</sup>

*Monshō no nazo* ebbe uno dei migliori debutti commerciali della serie, raggiungendo le 776.338 copie vendute nel lungo termine.<sup>16</sup> A differenza dei due titoli precedenti, anche la critica premiò il gioco, forse a dimostrazione che il genere dei giochi di ruolo tattici si stesse affermando nel

<sup>15</sup> Per esempio un personaggio chiamato Catria, che prova dei sentimenti non corrisposti per Marth, ottiene un bonus del 10% alle statistiche sopracitate se il protagonista si trova entro tre spazi da lei, ma non ciò non avviene per il ragazzo.

<sup>16</sup> *Nihon yuni chosakken sentā/hanrei zenbun 2002/11/14d*, "Translan", 2002, <http://www.translan.com/jucc/precedent-2002-11-14d.html>, 08-06-2019.

panorama videoludico nazionale. *Famitsu* questa volta premiò il gioco con un punteggio di 36/40.<sup>17</sup> A tutt'oggi in Giappone questo titolo viene considerato uno dei migliori della serie. Nonostante l'enorme successo ottenuto in patria, Nintendo decise di non localizzare il gioco nemmeno questa volta. I giochi di ruolo erano ancora un mercato di nicchia negli Stati Uniti, e l'animazione giapponese era ancora un fenomeno relativamente ristretto. L'introduzione dei kanji in seguito all'aumento di potenza della console, inoltre, ironicamente rese più difficile localizzare i videogiochi. Il testo tradotto, infatti, cominciò a necessitare di più spazio rispetto all'originale, costringendo ad apportare ancora più tagli rispetto al passato.<sup>18</sup>

A conferma della popolarità in Giappone di *Monshō no nazo*, vennero creati vari manga basati sul gioco e addirittura un adattamento animato nel 1996, che tuttavia non godette della stessa fortuna fra il pubblico; dopo solo due episodi il progetto venne cancellato a causa delle vendite scarse. Curiosamente, lo studio statunitense A.D. Vision decise lo stesso di acquistare i diritti di distribuzione del prodotto, doppiandolo e rilasciandolo in Nordamerica nel 1997. Questo avvenimento segnò la prima introduzione del franchise negli USA, ben sei anni prima del suo debutto videoludico. Quattro anni dopo questo adattamento raggiunse anche il suolo italiano, grazie Dynamic Italia.

Il 1997 vide la nascita di quello che viene considerato il primo spin-off della serie, *BS Fire Emblem: Akanea Senki Hen* (BS Fire Emblem: Cronache di Archanea). Si tratta di quattro brevi storie ambientate fra il prologo e il Capitolo 1 di *Ankoku ryū to hikari no ken*, rilasciate per Super Famicom tramite Satellaview, una periferica per la console che permetteva la ricezione di segnali satellitari. Tramite la sottoscrizione di un abbonamento, gli utenti potevano giocare a dei titoli trasmessi direttamente alle loro console in base a determinate fasce orarie. Questo sistema cadde presto in disuso, ma permise l'utilizzo di dialoghi doppiati per la prima volta nella storia della serie, che con una tecnologia tradizionale sarebbero risultati troppo pesanti per l'inclusione in una cartuccia di gioco.

---

<sup>17</sup> *Faiā emuburemu Monshō no nazo*, "Famitsu.com", [https://web.archive.org/web/20160304085946/http://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=1826](https://web.archive.org/web/20160304085946/http://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=1826), 08-06-2019.

<sup>18</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 53.



*Fire Emblem: Seisen no keifu* (*Fire Emblem: Genealogy of the Holy War*) è il quarto capitolo della serie e il secondo a essere rilasciato per Super Famicom, nel 1996, lo stesso anno in cui il Nintendo 64 venne messo sul mercato.

La storia, ambientata nel continente di Jugdral, si divide in due generazioni: la prima racconta le disavventure di Sigurd, mentre la seconda segue le vicende di suo figlio Seliph, desideroso di vendicare la tragica fine del padre.

La trama racconta un dramma storico su una scala molto più ampia rispetto ai titoli precedenti, con tematiche più delicate e una concezione di bene e male ben diversa dalla visione manichea presente nei giochi di ruolo classici.

Le dimensioni delle mappe aumentarono considerevolmente per dare l'idea di un conflitto su grande scala, e vennero inserite varie nuove meccaniche, quali la possibilità di utilizzare abilità speciali in battaglia e un complicato sistema di attributi chiamato Holy Blood, su cui non ci soffermeremo, non essendo pertinente al nostro discorso. Venne anche introdotto un quartier generale dove poter svolgere azioni quali riparare le armi e acquistare oggetti fra una missione e l'altra.

Il sistema dei *Bond Supports* venne inoltre modificato nel *Love System*: la maggior parte delle unità può innamorarsi di personaggi dell'altro sesso, accumulando dei cosiddetti *Love Points* svolgendo determinate azioni. Raggiunti i 500 punti, le due unità diventeranno amanti, ottenendo un aumento percentuale alla probabilità di effettuare un attacco critico se adiacente al proprio

partner. Le coppie così stabilite avranno anche dei figli, intorno ai quali ruoteranno le vicende della seconda parte del gioco.<sup>19</sup>

Si tratta quindi della prima apparizione della meccanica dei matrimoni che vedremo tornare alla ribalta in *Fire Emblem Awakening* e *Fire Emblem Fates*. Esistono anche vari brevi eventi nel corso della storia che aumentano i *Love Points* per certe unità, o che hanno luogo solo nel caso in cui si siano formate determinate coppie, fornendo quindi la base per quelle che diventeranno le conversazioni di supporto dei titoli successivi.

Infine, venne introdotta quella che sarà una delle caratteristiche definitorie di tutti i *Fire Emblem* a venire: il triangolo delle armi. Questa meccanica utilizza un sistema simile alla morra cinese, in cui le spade ottengono un vantaggio sulle asce, che a loro volta vincono sulle lance, le quali battono le spade. Se un lanciere combatte contro uno spadaccino, per esempio, il primo ottiene un bonus del 20% alla probabilità di colpire l'avversario, mentre il secondo subisce una penalità analoga.

Divenne quindi essenziale scegliere con cura a quale unità far combattere determinati nemici, in base al loro equipaggiamento. Lo stesso sistema venne introdotto anche per la magia elementale. *Seisen no keifu* non venne acclamato dalla critica allo stesso modo di *Monshō no nazo*, con un punteggio da parte di *Famitsu* di 31/40,<sup>20</sup> ma venne comunque ricevuto positivamente del pubblico, vendendo 498.216 copie.<sup>21</sup>

Come ormai consuetudine, nemmeno questo titolo venne localizzato. Al di là di quanto già detto in precedenza per gli altri capitoli, questo gioco presenta temi molto controversi quali il patricidio e l'incesto, voluti da Kaga per realizzare la sua visione della storia medievale europea, compresi gli avvenimenti che raramente vengono rappresentati nei media della cultura popolare. Localizzare il software avrebbe quindi comportato la rimozione di questi elementi per non suscitare scandali, in accordo con le linee guida di Nintendo of America, rendendo quindi necessarie drastiche alterazioni alla trama.<sup>22</sup>

---

<sup>19</sup> Nel caso in cui il giocatore non sia interessato a sviluppare relazioni fra i personaggi, il gioco fornisce unità sostitutive che svolgeranno lo stesso ruolo dei figli delle unità della prima generazione.

<sup>20</sup> *Faiā emuburemu Seisen no keifu*, "Famitsu.com",

[https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=1824&redirect=no](https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=1824&redirect=no), 18-06-2019,

<sup>21</sup> *Nihon yuni chosakken sentā/hanrei zenbun 2002/11/14d*, "Translan", 2002,

<http://www.translan.com/jucc/precedent-2002-11-14d.html>, 04-06-2019.

<sup>22</sup> MANDELIN, Clyde, *Game Localization and Nintendo of America's Content Policies in the 1990s (NSFW)*, "Legends of Localization", 2018, <https://legendsoflocalization.com/game-localization-and-nintendo-of-americas-content-policies-in-the-1990s/>, 04-06-2019.



L'ultimo *Fire Emblem* uscito per Super Famicom fu anche l'ultimo a cui Kaga lavorò. Uscito nel 1999, tre anni dopo il debutto del Nintendo 64, *Fire Emblem: Thracia 776* è tutt'ora considerato il capitolo più difficile della serie. Ambientato nello stesso continente del predecessore, nello specifico nell'arco di tempo fra la prima e la seconda generazione, questo gioco narra la storia del principe Leif e delle sue battaglie per ripristinare il regno di Thracia. A partire da questo titolo venne introdotta la *Fog of war*, una nebbia per determinate mappe che impedisce al giocatore di sapere da dove appariranno i nemici, aumentando quindi considerevolmente la difficoltà. Ogni unità inoltre possiede una barra di punti stamina, la quale viene consumata durante le battaglie. Nel caso si esaurisca, il personaggio non potrà essere schierato in campo nel capitolo successivo, costringendo il giocatore a gestire con cura il suo esercito, per non ritrovarsi a utilizzare unità deboli nelle fasi avanzate del gioco. Venne poi introdotto il rango delle armi, con le più deboli a partire dal rango E alle più forti appartenenti al rango S, il cui livello è aumentabile combattendo. In *Thracia 776* è inoltre possibile soccorrere le unità alleate sottraendole ai pericoli, subendo però dei punti malus alle statistiche, e catturare le unità nemiche per rubare le loro armi o sperare di reclutarle successivamente. Infine, ritorna la possibilità di far smontare la cavalleria vista in *Monshō no nazo*. Questo titolo è anche il primo a introdurre capitoli facoltativi alla trama principale, sbloccabili soddisfacendo determinate condizioni.

Nonostante le buone recensioni, *Thracia 776* si rivelò essere il *Fire Emblem* peggiore a livello commerciale, con solo 145.600 copie vendute nel lungo periodo.<sup>23</sup> Un risultato piuttosto prevedibile, considerando l'elevata difficoltà del gameplay e la finestra di lancio del gioco, che lo rese uno degli ultimi in assoluto a essere stati rilasciati ufficialmente per Super Famicom. Di nuovo, non stupisce nemmeno che il gioco non venne localizzato, nonostante il rapido aumento di popolarità dei giochi di ruolo in Nordamerica grazie al successo di *Final Fantasy VII*. Dopo questo fiasco, e la cancellazione di un progetto per Nintendo 64 intitolato *Fire Emblem: Ankoku no miko* (*Fire Emblem: La Sacerdotessa Oscura*), Kaga Shōzō decise di abbandonare Intelligent Systems e di fondare un proprio studio indipendente, Tiranog, per portare avanti la sua visione di game designer.

#### Periodo Game Boy Advance - 2002-2004



Dopo la dipartita di Kaga, Intelligent System decise di rivisitare la serie semplificando il gameplay. Venne inoltre deciso di trasferire il franchise sulla console portatile dell'epoca, il Game Boy Advance, messo in commercio nel 2001.

Fu così che nacque *Fire Emblem: Fūin no tsurugi* (*Fire Emblem: The Binding Blade*), rilasciato nel 2002. Il passaggio alla nuova console permise una rivisitazione grafica e nuove animazioni di battaglia più spettacolari, grazie alla maggior potenza di calcolo rispetto al Super Famicom. Il gioco è ambientato nel continente di Elibe e segue le vicende di Roy, giovane marchese di una piccola nazione che si oppone alle mire espansionistiche del regno di Biran.

---

<sup>23</sup> 1999-Nen terebigēmusofuto uriage TOP 300, "Geimin.net", [https://web.archive.org/web/20160703092340/http://geimin.net/da/db/1999\\_ne\\_fa/](https://web.archive.org/web/20160703092340/http://geimin.net/da/db/1999_ne_fa/), 03-06-2019.

Uno degli obiettivi principali del team di sviluppo fu differenziare il gioco dal capitolo precedente, noto per la sua difficoltà, per rendere questo titolo più allettante per i nuovi giocatori.

Si optò quindi per ritornare a un gameplay basilare: sparirono le abilità di battaglia introdotte in *Seisen no keifu*, così come la possibilità di catturare le unità nemiche o di smontare dalle cavalcature per le unità di cavalleria; il sistema delle classi ritornò a essere quello lineare visto in *Ankoku ryū to hikari no ken* e *Monshō no nazo* e il *Love System* venne rimosso in favore dell'introduzione delle conversazioni di supporto.

In questo titolo ogni unità ha la possibilità di supportare un numero limitato di alleati predefiniti, ma questa volta il giocatore può consultare un'apposita sezione del menù di gioco per scoprire i vari abbinamenti possibili. Per aumentare l'affinità fra due personaggi è sufficiente posizionarli adiacenti l'uno all'altro a fine turno; dopo un numero prestabilito di turni viene sbloccata una conversazione speciale, terminata la quale il livello di supporto fra le due unità aumenta, partendo dal livello C fino a giungere al livello A. Maggiore è il livello, maggiori sono i punti bonus alle statistiche ottenuti in battaglia nel caso in cui i due personaggi si trovino entro tre riquadri l'uno dall'altro. Ogni unità può supportare un massimo di cinque alleati e in alcuni casi le relazioni instaurate modificheranno il finale per determinati personaggi, portando a matrimoni o altro ancora. Questa versione del sistema di supporto è quella che più verrà apprezzata dai fan e servirà da base per tutti i giochi a venire.



Figura 6 – Esempio di conversazione di supporto

Non tutto ciò che venne introdotto nei capitoli precedenti venne però scartato: il triangolo delle armi venne conservato, così come la distinzione in ranghi per le stesse; anche le mappe oscurate dalla nebbia fecero il loro ritorno, insieme alla possibilità di soccorrere le unità alleate.

Anche dal punto di vista narrativo il gioco risulta più semplice rispetto ai predecessori, con una netta distinzione fra bene e male e un chiaro obiettivo da completare per il giocatore.

Il gioco ebbe un discreto successo, vendendo 345.000 copie nel lungo periodo.<sup>24</sup> Numeri decisamente inferiori rispetto a *Monshō no nazo* e *Seisen no Keifu*, ma comunque decisamente superiori alle vendite di *Thracia 776*.

Anche la critica fu contenta del gioco, con un punteggio di 36/40 sulla rivista *Famitsu*.<sup>25</sup>

Parte di questo successo potrebbe essere dovuto all'inclusione a fini promozionali del protagonista, Roy, nel gioco di lotta *Super Smash Bros. Melee*, uscito nel 2001 su Nintendo GameCube, best seller indiscusso fra i titoli di questa console casalinga. Escludendo l'impopolare serie animata, fu inoltre grazie a questa inclusione che i videogiocatori statunitensi ebbero il loro primo contatto con la saga di *Fire Emblem*.

Nonostante il discreto successo di *Fūin no tsurugi*, la spettacolare popolarità di *Melee* e il boom degli RPG giapponesi ormai avviato negli Stati Uniti, Nintendo decise anche questa volta di non localizzare il gioco, probabilmente timorosa che il pubblico d'oltremare non avrebbe apprezzato gli elementi strategici e la mancanza di azione. Ma la situazione era destinata a cambiare. Si racconta infatti che fu proprio grazie alla scelta di includere Roy nelle versioni localizzate di *Melee*, affiancato da Marth, che l'interesse nei confronti della serie sviluppata da Intelligent Systems crebbe a dismisura.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> 2002-*Nen terebigēmufuto uriage TOP 300*, "Geimin.net", [https://web.archive.org/web/20160130043017/http://geimin.net/da/db/2002\\_ne\\_fa/index.php](https://web.archive.org/web/20160130043017/http://geimin.net/da/db/2002_ne_fa/index.php), 01-06-2019.

<sup>25</sup> *Faiā emburemu Fūin no tsurugi*, "Famitsu.com", [https://web.archive.org/web/20160101141122/http://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=1734](https://web.archive.org/web/20160101141122/http://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=1734), 04-06-2019.

<sup>26</sup> EAST, Thomas, *Fire Emblem through the ages*, "The Official Nintendo Magazine", 2013, <https://web.archive.org/web/20141010141757/http://www.officialnintendomagazine.co.uk/48555/features/fire-emblem-through-the-ages/?page=7>, 09-06-2019.



Nel 2001 Nintendo rilasciò sul suolo nordamericano *Advance Wars* per Game Boy Advance, l'ultimo titolo della serie iniziata con *Famicom Wars*. L'introduzione di un tutorial iniziale e il setting militare moderno si rivelarono la chiave per il successo estero di un genere in cui la "grande N" non aveva voluto credere, modificando la percezione dell'azienda.<sup>27</sup> Approfittando quindi della popolarità di cui Marth e Roy godevano grazie a *Super Smash Bros. Melee*, Nintendo decise finalmente di localizzare il settimo capitolo della serie, *Fire Emblem: The Blazing Blade* (*Fire Emblem: Rekka no ken*), uscito nel 2003 sempre per Game Boy Advance. La localizzazione avvenne per mano del team interno Treehouse.

Prequel narrativo di *Fūin no tsurugi*, questo gioco non apportò modifiche sostanziali né al gameplay né alla grafica, ma introdusse un dettagliato tutorial indirizzato al nuovo pubblico, similmente a quanto fece *Advance Wars*. Venne aggiunta però la possibilità di selezionare un percorso narrativo diverso una volta completato il gioco, e la difficoltà generale venne leggermente abbassata.

Per una analisi approfondita del titolo rimando al primo caso di studio di questo elaborato.

---

<sup>27</sup> *The Making Of: Advance Wars*, "Edge Online", 2010, <https://web.archive.org/web/20120426182037/http://www.edge-online.com/features/making-advance-wars?page=2>, 03-06-2019.



*Fire Emblem: The Sacred Stones* (*Fire Emblem: Seima no kōseki*) fu l'ultimo capitolo della saga a venire sviluppato per Game Boy Advance.

Il gioco, uscito in Giappone nel 2004 e localizzato nel 2005, è ambientato nel continente di Magvel, terra un tempo minacciata da un antico demone. La storia segue le vicende di Ephraim e Eirika, due fratelli gemelli, uno maschio e l'altro femmina, che tentano di fermare la nazione di Grado, intenzionata a liberare il demone sigillato. Il gioco impone al giocatore di scegliere uno dei due protagonisti, andando così a creare due percorsi narrativi paralleli, ognuno dei quali svela retroscena diversi.

Pressoché identico ai due titoli precedenti dal punto di vista grafico, *The Sacred Stones* reintrodusse la mappa del mondo navigabile vista in *Gaiden* e modificò leggermente il sistema delle classi, aumentando la varietà fra le possibili promozioni delle unità. Vennero anche reintrodotte alcune abilità di battaglia, e furono aggiunte delle location che permettono di allenare indefinitamente le proprie unità, rendendo questo capitolo uno dei più facili della serie. Il resto del gameplay rimase sostanzialmente identico a quello visto in *Fūin no tsurugi* e *The Blazing Blade*.

Il gioco venne ricevuto positivamente dalla critica nazionale e internazionale, con una valutazione di 35/40 da parte di *Famitsu*<sup>28</sup> e un punteggio di 85/100 sul sito Metacritic, piattaforma aggregatrice di recensioni in lingua inglese.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> *Faiā emburemu Seima no kōseki*, "Famitsu.com",

[https://web.archive.org/web/20160129193129/http://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=1732](https://web.archive.org/web/20160129193129/http://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=1732), 09-06-2019

<sup>29</sup> *Fire Emblem: The Sacred Stones*, "Metacritic", 2005, <https://www.metacritic.com/game/game-boy-advance/fire-emblem-the-sacred-stones>, 02-04-2019.

Non si hanno dati di vendita precisi, ma stando a *VGChartz* il gioco raggiunse le 890.000 copie vendute globalmente, un risultato leggermente inferiore al capitolo precedente.<sup>30</sup>

Treehouse dichiarò che localizzare *The Sacred Stones* si rivelò più semplice rispetto a *The Blazing Blade*, in quanto presenta meno contenuti.<sup>31</sup>

Il rating delle varie versioni si assesta sullo stesso target di pubblico, con valutazioni CERO A, ESRB E e PEGI 7+.

Similmente a quanto avvenne per *The Blazing Blade*, anche in questo caso il team alterò le statistiche dei nemici per ridurre leggermente la difficoltà delle versioni localizzate.

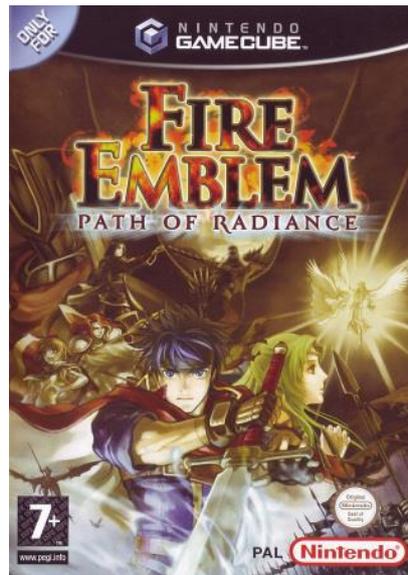
Anche vari nomi subirono lievi alterazioni e ogni riferimento all'alcool venne eliminato, costringendo Treehouse a rielaborare buona parte delle conversazioni di supporto fra Dozla e Garcia, due guerrieri dalla sete implacabile. Altre modifiche vennero apportate al testo di gioco per smorzare alcune scene ambigue, in cui i due gemelli protagonisti sembrerebbero provare più di un semplice affetto fraterno l'uno nei confronti dell'altro, o altre in cui l'antagonista parrebbe provare un velato interesse romantico omosessuale nei confronti di Ephraim. Infine, sono presenti sparuti errori di traduzione. La localizzazione di questo titolo ci indica quindi come l'approccio dei traduttori iniziò già da allora a mutare rispetto a quello mantenuto per *The Blazing Blade*, più conservativo e "rispettoso" del testo sorgente.

---

<sup>30</sup> *Fire Emblem: The Sacred Stones*, "VGChartz" <http://www.vgchartz.com/db/game.php?id=3341>, 01-06-2019.

<sup>31</sup> *FIRE EMBLEM INTERVIEW AND VIDEOS*, "IGN.com", 2005, <https://www.ign.com/articles/2005/09/28/fire-emblem-interview-and-videos?page=2>, 02-06-2019.

## Periodo GameCube-Nintendo Wii – 2005-2007



*Fire Emblem: Path of Radiance* (*Fire Emblem: Sōen no kiseki*) segnò il ritorno della serie su una console casalinga. Il gioco venne rilasciato per Nintendo GameCube nell'aprile del 2005 in Giappone, e localizzato nell'autunno dello stesso anno.

La storia è ambientata nel continente di Tellius e segue le avventure di Ike e del suo gruppo di mercenari, assoldati dalla principessa Elinia per proteggerla durante il tentativo di riconquista del suo regno perduto. È la prima volta nella storia del franchise che il protagonista non è un giovane di nobili origini. È anche il primo titolo principale della serie a utilizzare la grafica 3D, le cutscene animate e i dialoghi doppiati.



Figura 7 – Nuova grafica 3D

Il tema principale del gioco è la discriminazione razziale, attuata dagli esseri umani (chiamati Beorc nel mondo di gioco) nei confronti dei Laguz, una razza di uomini-bestia in grado di cambiare aspetto.

*Path of Radiance* segue quanto fatto dal suo predecessore e re-implementa le abilità di battaglia, permettendo però di personalizzare l'apprendimento delle stesse tramite l'uso di oggetti specifici. Si ritorna però a una progressione lineare della storia, senza la possibilità di viaggiare liberamente sulla mappa del mondo di gioco. Anche il sistema delle classi ritorna a quello visto in *Fūin no tsurugi* e *The Blazing Blade*, ma vengono aggiunte delle nuove tipologie di unità, associate ai Laguz.

Ritorna anche il sistema dei supporti, tuttavia questa volta le conversazioni non hanno luogo sul campo di battaglia, bensì nella base dei mercenari.

Nonostante varie critiche alla grafica, il gioco venne ricevuto positivamente dalla critica internazionale, assicurandosi un punteggio di 85/100 su *Metacritic*.<sup>32</sup> Con una recensione di 34/40 sulla rivista *Famitsu*, anche in Giappone il titolo venne apprezzato.<sup>33</sup>

Le vendite, tuttavia, non furono entusiasmanti, forse a causa della data di rilascio, vicina alla fine del ciclo di vita della console. *VGChartz* segnala 540.000 copie vendute.<sup>34</sup> Il risultato fu comunque sufficiente a convincere Nintendo che la serie avesse ancora un mercato potenziale sulle console casalinghe.<sup>35</sup>

La localizzazione venne di nuovo curata da Treehouse, che dichiarò di aver lavorato a stretto contatto con Intelligent Systems per garantire la massima fedeltà al testo sorgente, in modo da conservare la profondità e la serietà della storia. Un'eccezione alla regola fu Anna, un personaggio ricorrente nella serie, che in questo gioco appare solamente nel menù di guida in qualità di narratore. I localizzatori si permisero di inserire vari riferimenti alla cultura pop statunitense fra le battute del personaggio, in virtù del suo ruolo esterno alle vicende di gioco.<sup>36</sup>

---

<sup>32</sup> *Fire Emblem: Path of Radiance*, "Metacritic", <https://www.metacritic.com/game/gamecube/fire-emblem-path-of-radiance>, 01-06-2019

<sup>33</sup> *Faiā emburemu Sōen no kiseki*, "Famitsu.com", [https://web.archive.org/web/20130703055311/http://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=1730](https://web.archive.org/web/20130703055311/http://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=1730), 09-06-2019.

<sup>34</sup> *Fire Emblem: Path of Radiance*, "VGChartz", <http://www.vgchartz.com/game/771/fire-emblem-path-of-radiance/>, 01-06-2019.

<sup>35</sup> *Faiā emburemu Akatsuki no megami kaihatsu sutaffu intabyū*, "NintendoDream", 2007, <https://web.archive.org/web/20070618061417/http://www.nindori.com/interview/156FE/index.html>, 02-06-2019.

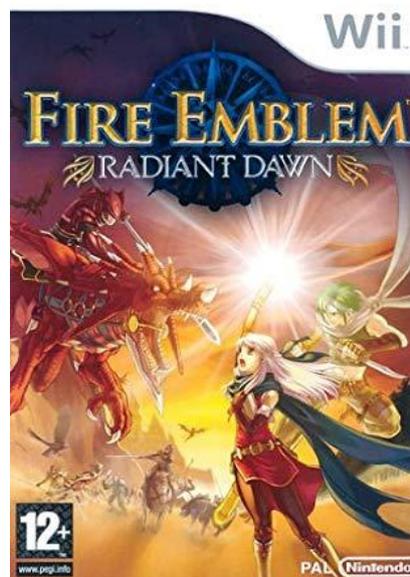
<sup>36</sup> *FIRE EMBLEM INTERVIEW AND VIDEOS*, "IGN.com", 2005, <https://www.ign.com/articles/2005/09/28/fire-emblem-interview-and-videos?page=3>, 02-06-2019.

La difficoltà venne poi abbassata per tutte le modalità di gioco, introducendo anche la modalità “Facile” e rimuovendo quella “Maniaca”. Continua quindi la tendenza di Treehouse di rendere più semplici le versioni localizzate, anche se questa volta le modifiche furono basate sul feedback dei giocatori giapponesi.<sup>37</sup>

A differenza di quanto affermato dai localizzatori, però, è possibile riscontrare anche per *Path of Radiance* le tipiche alterazioni con lo scopo di aumentare l’umorismo generale del gioco, o l’utilizzo di un lessico più ricercato per molti personaggi. Venne inoltre modificata una frase in cui Ike racconta di essere stato picchiato dal padre come punizione, e vennero di nuovo alterate le caratterizzazioni di alcuni personaggi implicitamente o esplicitamente omosessuali.

Sono riscontrabili anche alterazioni che riguardano il nome di alcuni personaggi e qualche errore di traduzione.

Curiosamente, nonostante le modifiche, le versioni NTSC-U e PAL ottennero un rating più elevato dell’originale, rispettivamente ESRB 10+ e PEGI 12, a differenza di CERO A per il mercato giapponese.



Ike fece il suo ritorno in *Fire Emblem: Radiant Dawn* (*Fire Emblem: Akatsuki no megami*), accompagnato dai due nuovi protagonisti, Micaiah e Sothe. Il gioco, messo in commercio per Nintendo Wii nel 2007 e localizzato da Treehouse, esplora tematiche quali le conseguenze della

---

<sup>37</sup> Ibidem.

guerra e la sorte che tocca agli sconfitti, confondendo di nuovo la linea di demarcazione fra bene e male. Si tratta anche del primo e ultimo titolo che godrà di una localizzazione completa anche per il mercato europeo.

La storia è divisa in quattro parti, ognuna delle quali si concentra su determinate fazioni, a volte costringendo il giocatore a combattere contro gli stessi personaggi da lui controllati in una sezione precedente. Ovviamente, dato il sistema di morte permanente, questa scelta di design obbliga a considerare attentamente le proprie mosse nel caso si voglia mantenere in vita ogni singola unità, comprese quelle che temporaneamente si schiereranno contro di noi. Per comprendere appieno gli avvenimenti del gioco è inoltre necessario completarlo due volte, a causa di un secondo finale ottenibile solo a partire dal secondo *playthrough*.

Nonostante considerevoli progressi dal punto di vista grafico, il gameplay rimase sostanzialmente invariato rispetto a *Path of Radiance*, con qualche piccola aggiunta. Venne introdotta una seconda promozione per le unità, in grado così di promuovere in classi più potenti.

Il sistema di supporto venne modificato e integrato con la meccanica dei *Bond Support* vista in *Monshō no nazo*, per permettere al giocatore di abbinare ogni unità come più preferisca. Vari personaggi possiedono un legame prestabilito con altre unità, che influenza la loro performance in battaglia. Questa volta, tuttavia, questa connessione non viene nascosta al giocatore, che anzi può stabilirne di nuove tramite il sistema di supporto. Abbinando due personaggi a piacere e portando il loro livello di supporto ad A, viene quindi sbloccato un nuovo *Bond* analogo a quello predefinito. Questa libertà negli accoppiamenti, tuttavia, comportò la rimozione dei dialoghi di supporto specifici fra due personaggi, sostituiti da delle frasi generiche comuni a tutti gli abbinamenti. Inoltre, ogni unità può supportare un solo alleato, a differenza del limite di cinque dei titoli precedenti.

Il gioco raggiunse un punteggio di 78/100 su Metacritic, che sebbene non si tratti di un pessimo voto è di fatto uno dei più bassi mai ottenuti dalla serie in occidente.<sup>38</sup> Uno dei motivi potrebbe essere il nuovo sistema di supporto, che rispetto ai titoli precedenti toglie profondità alle relazioni fra i personaggi. Un'altra critica che venne spesso rivolta al gioco riguarda la sua elevata difficoltà. Tuttavia, queste lamentele riguardano solo la versione localizzata: a differenza di *Path of Radiance*, che vide volontariamente alterati i livelli di difficoltà, in *Radiant Dawn* il nome delle modalità "Normale", "Difficile" e "Maniaca" vennero semplicemente cambiati rispettivamente in

---

<sup>38</sup> *Fire Emblem: Radiant Dawn*, "Metacritic", <https://www.metacritic.com/game/wii/fire-emblem-radiant-dawn>, 02-06-2019.

“Facile”, “Normale”, “Difficile”, senza alterare i contenuti di gioco. Di conseguenza chi seleziona “Normale” nella versione NTSC-U e PAL giocherà effettivamente nella modalità “Difficile” della versione giapponese. Non ci è dato sapere se si tratti di una svista o meno, ma ciò causò non poche frustrazioni ai giocatori, compreso il sottoscritto. Data la mancanza di questo problema, la ricezione da parte del Giappone fu più positiva. Il gioco infatti si guadagnò un punteggio di 33/40 nella recensione di *Famitsu*.<sup>39</sup> Tuttavia, nelle versioni localizzate venne aggiunta la possibilità di salvare i progressi nel mezzo dei capitoli, mitigando leggermente l’aumento di difficoltà.

Altri cambi effettuati da Treehouse, oltre alle solite alterazioni dei nomi, umorismo e registri linguistici, riguardano leggere modifiche alle statistiche di alcune unità e la percentuale di attivazioni di alcune abilità. Ma la differenza più rilevante riguarda vari tagli al testo di gioco e la rimozione dell’intero script esteso accessibile giocando ai livelli di difficoltà più elevati, privando i giocatori nordamericani ed europei di svariati dettagli sulla trama.

Come per il titolo precedente, anche *Radiant Dawn* ottenne un rating più elevato per le versioni localizzate.

Le vendite rispecchiarono la ricezione non ottima, con un totale di 490.000 copie vendute, all’epoca il risultato peggiore da quando la serie iniziò a essere localizzata.<sup>40</sup> Ciò portò Intelligent Systems a rivolgersi di nuovo al mercato portatile, nella speranza di risollevare la situazione.

---

<sup>39</sup> *Faiā emburemu Akatsuki no megami*, “Famitsu.com”,

[https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=1701&redirect=no](https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=1701&redirect=no), 09-06-2019.

<sup>40</sup> *Fire Emblem: Radiant Dawn*, “VGChartz”, <http://www.vgchartz.com/game/12971/fire-emblem-radiant-dawn/>, 02-06-2019.

## Periodo Nintendo DS – 2008-2010



Questo ritorno venne inaugurato con il remake del primo *Fire Emblem*.

*Fire Emblem: Shadow Dragon* (*Fire Emblem: Shin ankoku ryū to hikari no ken*), rilasciato inizialmente per Nintendo DS nell'agosto del 2008, riracconta per l'ennesima volta le avventure di Marth. Oltre a un rifacimento grafico, il gioco apportò delle migliorie dal punto di vista narrativo e di gameplay. Venne aggiunto un prologo con funzione di tutorial e meccaniche ormai diventate indissolubilmente associate al franchise, come il triangolo delle armi, fecero il loro ritorno. Venne tuttavia deciso di non implementare le conversazioni di supporto, causando lo scontento di molti utenti. Fra le aggiunte uniche di questo titolo troviamo un punto di salvataggio utilizzabile una volta per mappa e la possibilità di sfidare altri giocatori online.

Un'altra scelta che molti fan non apprezzarono riguarda il reclutamento di alcune unità in certi capitoli facoltativi: cinque nuovi personaggi vengono introdotti in questo remake, ma per accedere ai capitoli in cui appaiono è necessario avere 15 unità o meno nel proprio esercito; ciò significa dover far morire volontariamente i propri soldati, un'eresia per i fan di lunga data della serie. Per la prima volta la localizzazione venne curata da uno studio esterno a Nintendo, un'azienda chiamata 8-4, la quale poté comunque contare sul supporto di Treehouse. Fu anche la prima volta che la versione nordamericana venne messa sul mercato dopo quella europea. Nonostante questo cambiamento, l'approccio alla localizzazione parrebbe essere invariato. Come al solito vediamo varie alterazioni ai nomi dei personaggi, più qualche modifica ad alcuni toponimi per rimuovere riferimenti a luoghi reali. La personalità del protagonista venne modificata per farlo sembrare più mascolino e meno passivo, forse per venire incontro a quanto 8-4 percepì essere le aspettative del

pubblico statunitense riguardo la figura di eroe che Marth dovrebbe rappresentare. Infine, l'icona di un oggetto che raffigurava una stella a sei punte venne modificata per evitare riferimenti all'ebraismo.

Anche questa volta il gioco venne ben ricevuto dalla critica, incassando un punteggio di 81/100 su Metacritic<sup>41</sup> e una recensione di 34/40 da parte di *Famitsu*.<sup>42</sup> Anche le vendite sembrerebbero essere state soddisfacenti, con 610.000 copie vendute.<sup>43</sup>

Tuttavia, se consideriamo la base installata del Nintendo DS, di gran lunga superiore a quella del Game Boy Advance, questi numeri non sembrano più tanto buoni. La serie sembrava essere in un periodo di crisi caratterizzato da alti e bassi.



*Fire Emblem: Shin monshō no nazo ~hikari to kage no eiyū~* (*Fire Emblem: New Mystery of the Emblem ~Heroes of Light and Shadow~*) è il remake del Book 2 del vecchio *Monshō no nazo*. Uscito esclusivamente in Giappone nel 2010, sempre per Nintendo DS, questo titolo fu il primo dopo anni a non essere localizzato. Oltre alla storia presentata nell'originale, il gioco copre anche i quattro capitoli presenti in *BS Fire Emblem: Akanea Senki Hen*. Altre aggiunte esclusive riguardano l'introduzione di nuovi personaggi, questa volta ottenibili senza sacrificare nessuno, e soprattutto

---

<sup>41</sup> *Fire Emblem: Shadow Dragon*, "Metacritic", <https://www.metacritic.com/game/ds/fire-emblem-shadow-dragon>, 03-06-2019.

<sup>42</sup> *Faiā emburemu Shin ankoku ryū to hikari no ken*, "Famitsu.com", [https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=1729&redirect=no](https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=1729&redirect=no), 09-06-2019.

<sup>43</sup> *Fire Emblem: Shadow Dragon*, "VGChartz", <http://www.vgchartz.com/game/25700/fire-emblem-shadow-dragon/>, 03-06-2019.

il ritorno dell'avatar del giocatore. A differenza di quanto visto in *The Blazing Blade*, tuttavia, questa volta si tratta di un personaggio vero e proprio, che prende parte alla storia e ha una propria identità, fungendo da protagonista secondario. Il giocatore può personalizzare il sesso, l'aspetto e il nome dell'avatar, oltre a selezionarne la classe di partenza. Vennero anche aggiunti capitoli extra che approfondiscono la sua storia personale.



Figura 8 – Alcune delle opzioni di personalizzazione dell'avatar

A differenza di *Shadow Dragon*, questa volta vennero implementate le conversazioni di supporto, e la possibilità di salvare i progressi in qualsiasi momento vista in *Radiant Dawn* fece il suo ritorno. Una nuova modalità che però spaccò in due la *fanbase* e addirittura gli sviluppatori fu la modalità Casual. Grazie a questa opzione le unità cadute in battaglia tornano a essere utilizzabili a partire dal capitolo seguente, modificando quindi profondamente una delle caratteristiche che hanno definito la serie fin dalla sua nascita.

Nonostante una ricezione positiva della critica, con un punteggio di 34/40 da parte di *Famitsu*,<sup>44</sup> e il tentativo di aprire le porte anche ai videogiocatori meno accaniti, *Shin monshō no nazo* continuò il trend negativo delle vendite, con sole 274.000 copie vendute.<sup>45</sup> Si tratta del peggior risultato dopo *Thracia 766*. Il futuro della saga era in serio pericolo.

<sup>44</sup> *Faiā emburemu Shin monshō no nazo hikari to kage no eiyū*, "Famitsu.com", [https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=13946&redirect=no](https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=13946&redirect=no), 09-06-2019.

<sup>45</sup> *Fire Emblem: Shin monshō no nazo hikari to kage no eiyū*, "VGChartz", <http://www.vgchartz.com/game/45296/fire-emblem-shin-monshou-no-nazo-hikari-to-kage-no-eiyuu/?region=All>, 03-06-2019.

## Periodo Nintendo 3DS – 2012-2017



*Fire Emblem Awakening* (*Fire Emblem Kakusei*), uscito su Nintendo 3DS in Giappone nell'aprile del 2012, venne sviluppato con l'idea che fosse l'ultimo capitolo prima della fine della franchise. Per questo motivo Intelligent Systems cercò di rendere un tributo alla saga incorporando molte delle meccaniche ideate a partire da *Ankoku ryū to hikari no ken*. Archanea, e Valentia in parte minore, tornano a fare da palcoscenico agli eventi di gioco, in una storia ambientata duemila anni dopo la fine delle avventure di Marth. Chrom, discendente del principe di Altea, è impegnato in una lotta con la nazione ostile della Plegia quando il suo regno viene assalito da orde di mostri non-morti. Ad aiutarlo a sormontare questi ostacoli troviamo lo stratega Robin, nome di default dell'avatar personalizzabile del giocatore, funzione che quindi fa ritorno mescolando quanto visto in *The Blazing Blade* e *Shin monshō no nazo*. Come in *Gaiden* e *The Sacred Stones*, inoltre, una mappa del mondo di gioco permette al giocatore di muoversi liberamente fra le varie location sbloccate fino a quel punto. Anche il sistema di classi prende spunto da questi due titoli precedenti, permettendo una personalizzazione delle unità inedita. Per la gioia di alcuni fan e il disappunto di altri, ritorna anche la modalità Casual. Ovviamente ritornano anche i dialoghi di supporto, ma questa volta sono integrati con il *Love System* presente in *Seisen no Keifu*; viene quindi aggiunto un nuovo supporto di livello S, equivalente a una proposta di matrimonio da parte di uno dei personaggi. Le coppie così ottenute avranno anche dei figli, reclutabili in fase avanzata di gioco, i quali erediteranno le abilità dei genitori proprio come avviene nel titolo che introdusse questa meccanica. Quasi ogni personaggio

ha più di un potenziale partner, mentre l'avatar può addirittura scegliere come compagno una qualsiasi fra le unità del sesso opposto. I bonus alle statistiche derivati da un supporto di livello S sono decisamente più rilevanti rispetto a quelli ottenibili negli altri giochi, e la possibilità di creare abbinamenti di abilità straordinariamente forti per i figli delle unità fa sì che questa funzione sia molto enfatizzata a livello di gameplay, al punto da ricordare a tratti un *dating simulator*. A tutto ciò si aggiunge la possibilità di far combattere assieme due unità, tramite una meccanica chiamata *Pair Up*. Ciò permette di effettuare attacchi doppi o di far sì che un personaggio difenda l'altro, aumentando considerevolmente il loro potenziale in combattimento.

Il gioco godette anche di una sostanziosa quantità di contenuti aggiuntivi scaricabili, molti dei quali a pagamento. Tramite queste missioni extra è possibile reclutare una versione semplificata di quasi tutti i personaggi apparsi nei vari capitoli della saga, sebbene il modello 3D sia poco dettagliato. Tramite una funzione della console chiamata SpotPass è anche possibile ottenere contenuti gratuiti quali armi e oggetti, e sfidare una copia degli eserciti di altri giocatori controllata dall'intelligenza artificiale del gioco, nonché reclutare l'avatar avversario in caso di vittoria.

Il gioco venne acclamato come il migliore titolo della serie, accaparrandosi vari premi della critica e raggiungendo un punteggio di 92/100 su Metacritic, il punteggio più elevato mai raggiunto dalla saga.<sup>46</sup> Situazione simile per il Giappone, dove questo titolo ottenne un punteggio di 36/40 nella recensione di *Famitsu*.<sup>47</sup>

Anche le vendite furono straordinarie, grazie a una campagna di marketing più aggressiva e all'introduzione di meccaniche appetibili anche ai non appassionati dei giochi di strategia. In generale è riscontrabile l'uso del fanservice tipico di anime e manga in quantità più elevata rispetto ai titoli precedenti, forse inserito nella speranza di attirare un pubblico più ampio. In ogni caso, le strategie attuate sembrano aver dato i loro frutti, in quanto *Fire Emblem Awakening* riuscì a superare ogni record, vendendo ben 1,93 milioni di copie.<sup>48</sup> Il futuro della serie sembrava essere salvo.

La localizzazione venne di nuovo curata da 8-4, che per la prima e unica volta nella storia della serie decise di includere il doppiaggio originale anche nelle versioni localizzate.

---

<sup>46</sup> *Fire Emblem Awakening*, "VGChartz", <https://www.metacritic.com/game/3ds/fire-emblem-awakening>, 04-06-2019.

<sup>47</sup> *Faiā emburemu Kakusei*, "Famitsu.com", [https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=24660&redirect=no](https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=24660&redirect=no), 09-06-2019.

<sup>48</sup> NINTENDO DREAM, *Meikingu obu Faiā emuburemu – kaihatsu hiwa de tsuzuru 25 shūnen, Kakusei soshite if*, Tōkyō, Tokuma Shoten, 2015, p. 113.

Questa volta non riscontriamo modifiche a statistiche o ai livelli di difficoltà, ma la caratterizzazione di alcuni personaggi viene modificata significativamente. Per esempio, un mago di nome Henry nell'originale venne abbandonato dai genitori e cresciuto da un lupo, il quale venne ucciso dagli abitanti di un villaggio. Per vendetta il giovane sterminò l'intero villaggio, per poi essere mandato in un orfanotrofio dove venne torturato. Nelle versioni localizzate la personalità distorta del ragazzo venne invece fatta risalire a un periodo di studi in una scuola di magia, eliminando ogni elemento macabro dal suo passato.

Altri cambi simili riguardano l'aumento dell'età di alcuni personaggi e l'utilizzo di registri linguistici assenti nell'originale.

Possiamo anche osservare la censura di un artwork di gioco che raffigura uno dei personaggi femminili in costume da bagno, ma solo per la versione NTSC-U.



*Figura 9 – Censura di un artwork di gioco. A sinistra possiamo osservare l'immagine nella versione NTSC-U, a destra quella PAL/NTSC-J.*

Curiosamente, però, la versione nordamericana mantenne intatto un dialogo in cui si fa riferimento al seno del personaggio in questione, mentre in Europa esso venne modificato. Infine, alcune opzioni di personalizzazione dell'avatar vennero modificate. Nella versione giapponese era infatti possibile creare un personaggio muto, mentre a ogni voce scelta corrisponde l'utilizzo di un pronome personale e di un registro linguistico diverso. Tutto ciò venne rimosso nella localizzazione.



Il 2015 vide il rilascio di *Fire Emblem Fates* (*Fire Emblem if*), che riprese ed espanse le meccaniche viste in *Awakening*, ponendo ancora più enfasi sulle relazioni amorose fra i personaggi e il fanservice. Si tratta anche del primo e unico caso in cui un titolo della serie viene rilasciato in due versioni separate, con due filoni narrativi differenti.

La localizzazione di questo titolo tornò a essere curata da Treehouse, e come vedremo questo titolo sarà al centro di varie controversie legate ai suoi contenuti.

Per un'analisi approfondita rimando al secondo caso di studio contenuto in questo elaborato.



L'ultimo *Fire Emblem* a essere rilasciato per Nintendo 3DS fu *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia* (*Fire Emblem Echoes: Mō hitori no eiyū'ō*), remake di *Gaiden* messo sul mercato nel 2017. Oltre a mantenere intatte le meccaniche dell'originale, il team di sviluppo decise di inserire il

sistema di supporto, con tanto di conversazioni correlate. Data l'esistenza di coppie canoniche nel gioco, tuttavia, il *Love System* non venne implementato.

La localizzazione fu ad opera di 8-4.

Questo titolo sarà analizzato nell'ultimo caso di studio di questo elaborato, a cui rimando per approfondimenti.

Oltre a quanto detto finora, la serie ha visto anche molti adattamenti manga, vari giochi di carte collezionabili, altri due spin-off videoludici e un gioco *gacha* per telefoni cellulari uscito nel 2017, ma vista la scarsa rilevanza dal punto di vista della localizzazione, ho optato per escluderli dall'analisi.<sup>49</sup>

Infine, nel 26 luglio del 2019 uscirà *Fire Emblem: Three House (Fire Emblem Fūkasetugetsu)*, per Nintendo Switch. Sarà il primo titolo della serie a essere rilasciato in contemporanea mondiale cosa che probabilmente influirà anche sulla localizzazione del gioco.

## Franchise rivali

Come abbiamo detto, *Fire Emblem* è considerata la saga che ha popolarizzato il genere dei giochi di ruolo tattici in Giappone, ma non si tratta di un caso a sé stante. Vedremo ora alcuni dei franchise che hanno tratto ispirazione da esso, come abbiano cercato di differenziarsi e come abbiano contribuito allo sviluppo del genere.

Uno dei principali rivali della serie fu *Langrisser (Rangurissā)*, sviluppato inizialmente per il Sega Mega Drive da Masaya Games e rilasciato nel 1991, un anno dopo *Ankoku ryū to hikari no ken*.

Il gioco presenta una griglia isometrica su cui muovere le proprie unità, ma a differenza di *Fire Emblem* qui ogni eroe ha a disposizione varie armate che lo assistono in battaglia. In maniera simile a quanto avviene nel già citato *Famicom Wars*, quindi, non si ha più a che fare con scontri fra singole unità. Anche qui gli eroi caduti in battaglia saranno persi per sempre, ma la possibilità di salvare i progressi di gioco in qualsiasi momento mitiga questo aspetto.

---

<sup>49</sup> *Tokyo Mirage Sessions #FE (Genei Ibunroku #FE)* è nato come crossover fra le serie *Fire Emblem* e *Shin Megami Tensei*, uscito per Nintendo WiiU nel 2015. *Fire Emblem Warriors (Fire Emblem Musō)* è invece un gioco d'azione *musō*, genere simile all'hack and slash in cui i personaggi utilizzabili affrontano orde di nemici relativamente deboli, rilasciato per Nintendo Switch nel 2017. Infine, il già citato *Fire Emblem Heroes* è un gioco *gacha* per sistemi Android e iOS sempre del 2017, che vede riuniti i vari personaggi della saga ottenibili tramite le classiche evocazioni tipiche di questo genere di gioco, utilizzando valute virtuali acquistabili anche con moneta reale.

*Langrisser* tuttavia non si limitò a prendere ispirazione dal suo predecessore, introducendo invece elementi che potrebbero aver fornito la base per meccaniche quali il triangolo delle armi. In questo gioco, infatti, determinate classi sono particolarmente efficaci contro altre tipologie di soldati, seguendo un sistema simile alla morra cinese.

Anche il sistema di classi libero visto in *Gaiden* è simile a quanto anticipato da *Langrisser*, in cui è possibile scegliere fra due tipologie di unità nel momento in cui si decide di promuovere un personaggio. Infine ogni eroe ha a disposizione varie abilità, analogamente a quanto avviene nel successivo *Fire Emblem: Seisen no keifu*.

Questo gioco venne portato in Nordamerica con il nome di *Warsong* nello stesso anno del rilascio in Giappone, rendendolo effettivamente uno dei primi giochi appartenenti al genere a essere localizzati.

Purtroppo non abbiamo a disposizione dati di vendita, ma considerando che nessuno titolo successivo della serie uscì dal Giappone fino a *Langrisser Re:Incarnation Tensei* nel 2016, possiamo ipotizzare che *Warsong* non ottenne i risultati sperati.<sup>50</sup> Questo franchise subì anche una lunga interruzione dal 1999 a 2012, forse sintomo di un calo di popolarità anche in patria.

Un'altra delle principali serie rivali di *Fire Emblem* fu la saga di *Shining Force*, sottocategoria del più ampio franchise *Shining* nato nel 1991 su Sega Mega Drive e sviluppata da Climax Entertainment e Sonic! Software Planning.

*Shining Force* uscì per Sega Mega Drive nel 1992, lo stesso anno di *Gaiden*. Anche questo gioco presenta combattimenti fra singole unità, ma i turni non sono divisi in fase del giocatore e fase nemica, bensì ogni personaggio agisce in base a un ordine stabilito dalla statistica "agilità". È inoltre possibile aggirarsi liberamente per il mondo di gioco in stile RPG classico, con un grado di libertà molto più elevato rispetto a *Gaiden*. Infine, *Shining Force* non presenta meccaniche quali la morte permanente dei personaggi o il triangolo della armi, rendendo il gameplay relativamente semplice.

Il gioco venne rilasciato in Nordamerica e Europa l'anno successivo, rendendo anche questa serie un'apripista nella localizzazione del genere. Purtroppo anche qui non abbiamo dati di vendita, ma il fatto che buona parte dei titoli della saga continuò a essere rilasciata negli Stati Uniti farebbe intendere un successo maggiore rispetto a *Langrisser*, forse proprio grazie all'assenza di

---

<sup>50</sup> *Langrisser Re:Incarnation Tensei* raggiunse circa 40.000 unità vendute globalmente. *Langrisser Re:Incarnation Tensei*, "VGChartz", <http://www.vgchartz.com/game/85816/langrisser-reincarnation-tensei/?region=All>, 15-06-2019.

meccaniche di gioco particolarmente severe. Osservando i pochi dati disponibili per il mercato giapponese possiamo comunque osservare che si tratta di una serie con un potenziale inferiore rispetto a *Fire Emblem*. Stando a *VGChartz* il titolo con più successo in patria fu *Shining Force II* (Sega Mega Drive, 1993), con 190.000 copie vendute.<sup>51</sup>

*Ogre Battle*, nata nel 1993 su Super Famicom con *Ogre Battle: The March of the Black Queen*, è una delle poche serie di RPG con elementi strategici che poté vantare un successo iniziale paragonabile a quello ottenuto da *Fire Emblem*. Sviluppato da Quest Corporation, questo franchise tuttavia si differenzia molto rispetto ai suoi contemporanei. *The March of the Black Queen* presenta una mappa navigabile in tempo reale grazie a un sistema “punta e clicca”. Lo scopo del giocatore è muovere i personaggi attraverso la mappa per raggiungere delle città da liberare, combattendo con le unità nemiche che incontra lungo il percorso. Le battaglie si svolgono automaticamente, ma il giocatore ha la possibilità di interferire utilizzando delle abilità speciali corrispondenti a delle carte dei tarocchi. Il gioco ottenne un risultato sorprendente per l’epoca, vendendo circa 400.000 copie.<sup>52</sup> Ciò spinse il publisher dell’epoca, Enix, a localizzare il gioco per rilasciarlo negli Stati Uniti. Tuttavia decise di tenere basse le aspettative, producendo solo 25.000 copie, confermandoci i timori delle aziende giapponesi all’idea di esportare il genere.<sup>53</sup>

Come potrebbe far intuire il cambio di nome, *Tactics Ogre: Let Us Cling Together* (1995, SNES), abbandonò le meccaniche del prequel per avvicinarsi al gameplay visto negli altri RPG tattici. Le mappe sono costituite da piccole ambientazioni, quali villaggi, cripte o passi di montagna, divise secondo una classica griglia isometrica. Rispetto agli RPG tattici contemporanei, tuttavia, la visuale non mostra un terreno di gioco bidimensionale dall’alto, bensì una visuale 2.5D in cui anche l’altezza del terreno influisce sulla strategia da seguire in battaglia. I personaggi agiscono secondo un sistema a turni simile a quanto visto in *Shining Force*, e gli scontri avvengono senza il passaggio a una schermata dedicata. È inoltre possibile selezionare varie tipologie di attacchi da far eseguire alle proprie unità. Come in *Fire Emblem*, anche qui i personaggi caduti in battaglia non saranno più utilizzabili, ma quelli necessari per il proseguimento della trama si limiteranno a ritirarsi invece che morire. Anche questo titolo ottenne un successo strepitoso in patria, con ben 515.311 copie

---

<sup>51</sup> *Shining Force II*, “VGChartz”, <http://www.vgchartz.com/game/6944/shining-force-ii/?region=America>, 15-06-2019.

<sup>52</sup> *Tactics Ogre – 1995 Developer Interview*, “Shmuplations”, <http://shmuplations.com/tacticsogre/>, 15-06-2019.

<sup>53</sup> BARTHOLOW, Peter, *Ogre Battle: The March of the Black Queen Review*, “GameSpot”, <http://web.archive.org/web/20090818040947/http://www.gamespot.com/ps/strategy/ogrebattlelimitededition/review.html>, 15-06-2019.

vendute, ma il publisher decise di non localizzare il prodotto.<sup>54</sup> Fu necessario aspettare l'adattamento del 1998 per PlayStation affinché il gioco uscisse da Giappone, ma i risultati non furono comunque eclatanti, con sole 16.940 unità vendute oltreoceano.<sup>55</sup> Abbiamo quindi un'altra conferma di come il genere dei giochi di ruolo tattici all'epoca non vendesse molto al di fuori del paese del Sol levante.

*Tactics Ogre: The Knight of Lodis* (2001, GBA) riuscì invece a piazzare un buon numero di copie negli Stati Uniti, circa 100.390, suggerendoci che il pubblico nordamericano stesse cominciando ad aprirsi al genere, o ai JRPG in generale grazie a *Final Fantasy VII*.<sup>56</sup>

Il primato di vendite per i giochi di ruolo tattici localizzati prima di *Fire Emblem* va tuttavia a *Final Fantasy Tactics*, spin-off della famosa saga videoludica. Rilasciato in Nordamerica nel 1998 per PlayStation, questo titolo riuscì a vendere ben 950.000 copie sul solo territorio statunitense, un'impresa che supera di gran lunga ogni risultato ottenuto da *Fire Emblem* prima di *Awakening*.<sup>57</sup> Il gameplay ricorda molto i due *Tactics Ogre*, ma con classi e creature prese dal popolare franchise di Squaresoft.

Anche *Final Fantasy Tactics Advance*, uscito per GBA lo stesso anno di *The Blazing Blade*, ottenne un successo paragonabile al predecessore, vendendo 660.000 copie in Nordamerica, sorpassando anche in questo caso i risultati di buona parte dei *Fire Emblem* localizzati.<sup>58</sup>

*Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift* (2008, Nintendo DS) ottenne invece un risultato più modesto, con 380.000 copie vendute negli Stati Uniti.<sup>59</sup>

Sembrerebbe quindi che la popolarità del franchise di *Final Fantasy* abbia permesso a questi giochi di riscuotere un enorme successo, nonostante le difficoltà incontrare da altre saghe. Sottolineiamo inoltre che *Final Fantasy Tactics* e i suoi seguiti non sono caratterizzati da un'elevata difficoltà o

---

<sup>54</sup> MCFLY, Franz J, [ARCHIVIO VENDITE SOFTWARE JAP] DIVISIONE X CONSOLE, "Forumeye.it", 2018, <https://web.archive.org/web/20190306044014/https://forum.everyeye.it/invision/index.php/topic/841735-archivio-vendite-software-jap-divisione-x-console/>, 15-06-2018.

<sup>55</sup> SQUARE2005, *All Last-Gen 32/64-Bit U.S. J.RPG Sales (SAT, PSX, N64)*, "NeoGAF", 2006, <https://www.neogaf.com/threads/all-last-gen-32-64-bit-u-s-j-rpg-sales-sat-psx-n64.115532/>, 15-06-2019.

<sup>56</sup> *Game Boy Advance Software Best Seller Ranking (From: Mar 4, 2000 - Jan 30, 2005)*, "Shrine of Data", 2005, [http://web.archive.org/web/20050409181026/http://www5e.biglobe.ne.jp/~hokora/english/gbarank\\_e.html](http://web.archive.org/web/20050409181026/http://www5e.biglobe.ne.jp/~hokora/english/gbarank_e.html), 15-06-2019.

<sup>57</sup> *US Platinum Videogame Chart*, "The-Magicbox", <http://www.the-magicbox.com/Chart-USPlatinum.shtml>, 20-06-2019.

<sup>58</sup> KEISER, Joe, *The Century's Top 50 Handheld Games*, "Next Generation", 2006, [https://web.archive.org/web/20071010052300/http://www.next-gen.biz/index2.php?option=com\\_content&task=view&id=3557&Itemid=2&pop=1&page=0](https://web.archive.org/web/20071010052300/http://www.next-gen.biz/index2.php?option=com_content&task=view&id=3557&Itemid=2&pop=1&page=0), 15-06-2019.

<sup>59</sup> *Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift*, "VGChartz", <http://www.vgchartz.com/game/12378/final-fantasy-tactics-a2-grimoire-of-the-rift/?region=All>, 15-06-2019.

meccaniche punitive quali la morte permanente dei personaggi, permettendo così anche ai giocatori più inesperti di avvicinarsi al gioco, aumentandone il successo.

Nonostante il numero limitato di titoli rilasciati, non è da escludere che questa serie abbia contribuito alla popolarizzazione del genere in occidente allo stesso modo di *Advance Wars*, aprendo la strada al successo di *Fire Emblem*, sebbene le grosse differenze nel gameplay di questi due franchise siano tali da poterli considerare due filoni completamente separati.

## Conclusioni

In questo capitolo abbiamo visto come *Fire Emblem* sia stato uno dei primi giochi di ruolo tattici a raggiungere un successo commerciale di massa in Giappone, anticipando di qualche anno saghe minori come *Langrisser*, *Shining Force* e *Ogre Battle*.

Dopo aver accennato alla trama e alle meccaniche dei vari giochi, ponendo particolare attenzione a quelle che sarebbero diventate caratteristiche definitorie della saga, abbiamo poi ipotizzato varie motivazioni per cui Nintendo possa aver deciso di non localizzare i primi titoli. In primis è stato sottolineato come in molti casi le finestre di lancio tardive impedirono di sfruttare al meglio il ciclo di vita delle corrispettive console, creando una situazione tale per cui un eventuale prodotto localizzato sarebbe uscito su una console in via di sostituzione. A ciò si unì la scarsa popolarità del genere oltremare, con tentativi di localizzazione fallimentari da parte di altri franchise, ad esclusione di *Final Fantasy Tactics*, che poté contare sulla fama della serie principale di JRPG da cui è tratto.

Infine le limitazioni tecnologiche non aiutarono a migliorare la situazione, poiché obbligavano i traduttori a eseguire tediose riprogrammazioni che non avrebbero comunque permesso di mantenere intatta la totalità dei contenuti testuali.

È stato poi osservato come la popolarità di *Advance Wars*, da una parte, e *Super Smash Bros. Melee* dall'altra, abbiano contribuito a far cambiare mentalità a Nintendo riguardo le potenzialità del franchise.

Fu così che con *Fire Emblem: The Blazing Blade* ebbe inizio la localizzazione della serie, poco dopo il suo addio alle console casalinghe in favore di quelle portatili. Ciò coincise con un periodo di successo commerciale per la serie, che si lasciò così alle spalle il fiasco di *Thracia 776*.

Abbiamo quindi iniziato a presentare i cambiamenti principali effettuati dai localizzatori, notando fin da *The Sacred Stones* un certo distacco dal testo sorgente per quanto riguarda temi controversi quali l'utilizzo di alcool, l'omosessualità e le relazioni ambigue fra consanguinei.

Fra le costanti della localizzazione sono stati riscontrati anche tentativi di aumentare il numero di battute comiche e modifiche alla caratterizzazione di alcuni personaggi, a volte accompagnati dall'utilizzo di registri linguistici assenti nell'originale.

È stato poi osservato un abbassamento della difficoltà di quasi tutti i giochi, a partire da *The Blazing Blade* per arrivare fino a *Radiant Dawn*, probabilmente nel tentativo di venire incontro ai giocatori poco avvezzi al genere. Abbiamo tuttavia sottolineato come una svista nella localizzazione di quest'ultimo titolo abbia causato una pessima ricezione negli Stati Uniti, ponendo fine al breve ritorno della serie sulle console casalinghe.

Infine abbiamo visto come *Awakening* pose fine alla travagliata situazione economica del franchise, caratterizzato da alti e bassi continui. Grazie a un gameplay curato, frutto del perfezionamento delle varie meccaniche introdotte nel corso degli anni, al sapiente uso del fanservice e dell'estetica in stile anime, al ritorno della modalità Casual e a un marketing più aggressivo atto a sfruttare appieno l'ampia base installa, *Awakening* riuscì a totalizzare quasi due milioni di copie vendute. Ciò aprì la strada ai titoli successivi, *Fates* e *Echoes*, che insieme a *The Blazing Blade* costituiranno la base per i tre casi di studio che affronteremo successivamente.

Infine abbiamo potuto osservare un graduale aumento della libertà dei traduttori nell'eseguire modifiche ai contenuti di gioco, con l'introduzione di riferimenti alla cultura popolare americana a partire da *Path of Radiance*, consistenti tagli ai contenuti in *Radiant Dawn*, una rappresentazione più virile di Marth in *Shadow Dragon* e significative alterazioni alla caratterizzazione dei personaggi in *Awakening*. Come vedremo più avanti, questo percorso culminerà con *Fire Emblem Fates*.

Concludiamo quindi il capitolo sulla storia del franchise, per dedicarci nelle prossime pagine all'analisi approfondita della localizzazione di *Fire Emblem: The Blazing Blade*.

## Caso di studio 1 – *Fire Emblem: The Blazing Blade*

### Background commerciale

A partire da questo capitolo inizieremo ad affrontare i tre casi di studio della saga videoludica che abbiamo deciso di prendere in esame.

I dati sono stati ottenuti da un confronto diretto della versione giapponese con quella nordamericana, sia giocando direttamente ai titoli che visionando registrazioni di partite, oltre alla consultazione di fonti online, quali *fansite* e forum.

Ci concentreremo sulla localizzazione nordamericana (NTSC-U), in quanto versione pivot per quella europea, ma faremo anche riferimenti occasionali a cambiamenti avvenuti unicamente in questa seconda versione.

Il primo titolo che andremo a studiare sarà *Fire Emblem: Rekka no ken*, settimo capitolo della saga sviluppata da Intelligent Systems, rilasciato inizialmente oltreoceano semplicemente con il nome *Fire Emblem*. Il gioco uscì in Giappone il 25 aprile 2003 per GameBoy Advance, per poi raggiungere il mercato nordamericano il 3 novembre dello stesso anno, grazie alla localizzazione di Treehouse, divisione interna di Nintendo of America. I consumatori europei invece dovettero aspettare fino al 16 luglio dell'anno successivo per mettere le mani sul gioco. In realtà esistono due versioni PAL, ognuna delle quali presenta una combinazione di lingue diverse: una contiene i dati in inglese, tedesco e francese mentre l'altra in inglese, spagnolo e italiano.

Non presentando doppiaggio, in entrambi i casi abbiamo a che fare con localizzazioni complete.

Tutte le versioni hanno ottenuto un rating molto basso: CERO A per la versione NTSC-J; ESRB E per il suolo statunitense; PEGI 7+ per la versione europea.

Il gioco venne rinominato *Fire Emblem: The Blazing Blade* nel 2017, in seguito al rilascio di *Fire Emblem Heroes* per dispositivi *mobile*, riacquisendo quindi il sottotitolo originale eliminato durante la localizzazione. Non esistono dichiarazioni ufficiali sul perché di questa omissione, ma è ipotizzabile che, trattandosi del primo titolo a raggiungere i mercati esteri, venne preferito mantenere un titolo più semplice che non facesse nascere domande sull'esistenza di altri capitoli della serie.

Le vendite sul suolo nipponico nella settimana di lancio ammontarono a 93.880 copie, un debutto che garantì al titolo il secondo posto nella classifica giapponese delle vendite settimanali.<sup>1</sup> Il gioco continuò a vendere con buoni risultati fino a luglio 2003, ottenendo la ventunesima posizione nella classifica dei giochi più venduti dell'anno.<sup>2</sup> Al 29 dicembre 2018 le vendite giapponesi ammontano a circa 290.000 copie.<sup>3</sup> Non esistono dati di vendita dettagliati per i mercati occidentali, ma a riprova dell'importanza del mercato nordamericano, possiamo osservare che le unità vendute in Nordamerica nello stesso arco di tempo ammontano a circa 490.000. Sommando i mercati rimanenti, ad oggi *Fire Emblem: The Blazing Blade* ha venduto all'incirca 970.000 copie.<sup>4</sup>

Un risultato per nulla insoddisfacente per il debutto oltremare di una nuova IP, tant'è che il successo commerciale oltremare venne citato da Yamagami Hitoshi, supervisore dello sviluppo, come una delle motivazioni che hanno spinto Intelligent Systems a realizzare uno dei titoli seguenti, *Fire Emblem: Path of Radiance* (2005).<sup>5</sup>

Come già detto nello scorso capitolo, però, bisogna ricordare che buona parte del successo potrebbe essere dovuta all'inclusione di due personaggi della saga nel popolare gioco di lotta *Super Smash Bros. Melee* (2002), scelta che suscitò la curiosità di molti giocatori d'oltreoceano riguardo alle origini di questi lottatori.<sup>6</sup>

La ricezione della critica internazionale fu quindi relativamente buona, con un punteggio di 88/100 sull'aggregatore di recensioni *Metacritic*.<sup>7</sup> Anche in patria il titolo venne ben accolto, con una recensione da parte di *Famitsu* che gli attribuì un punteggio di 34/40.<sup>8</sup>

---

<sup>1</sup> WINKLER, Chris, *Weekly Japanese Sales Charts Update*, "RPGFan", 2003, <http://www.rpgfan.com/news/2003/1425.html>, 26-04-2019

<sup>2</sup> WINKLER, Chris, *Final Fantasy X-2 Tops Half-Year Ranking*, "RPGFan", 2003, <http://www.rpgfan.com/news/2003/1705.html>, 26-04-2019

<sup>3</sup> *Fire Emblem*, "VGChartz" <http://www.vgchartz.com/db/game.php?id=3340>, 26-04-2019

<sup>4</sup> Ibidem.

<sup>5</sup> *Faiā emburemu Akatsuki no megami kaihatsu staffu intabyū*, "Nintendo Dream", 2007, <https://web.archive.org/web/20070618061417/http://www.nindori.com/interview/156FE/index.html>, 27-04-2019.

<sup>6</sup> EAST, Thomas, *Fire Emblem through the ages*, "Official Nintendo Magazine", 2013, <https://web.archive.org/web/20141010141757/http://www.officialnintendomagazine.co.uk/4855/features/fire-emblem-through-the-ages/?page=7>, 27-04-2019.

<sup>7</sup> *Fire Emblem*, "Metacritic", <https://www.metacritic.com/game/game-boy-advance/fire-emblem>, 27-04-2019.

<sup>8</sup> *Faiā emburemu Rekka no ken*, "Famitsu.com", [https://web.archive.org/web/20160101141814/http://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=1733](https://web.archive.org/web/20160101141814/http://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=1733), 09-06-2019.

## Considerazioni tecniche

*Fire Emblem: The Blazing Blade* è il prequel narrativo del sesto capitolo del franchise, *Fire Emblem: The Binding Blade* (2002). A fare da palcoscenico agli eventi è il continente di Elibe, dove mille anni prima degli eventi di gioco ebbe luogo una terribile guerra fra esseri umani e draghi, che portò questi ultimi sull'orlo dell'estinzione. Attraverso 32 capitoli il gioco segue le vicende di Eliwood, marchese di Pherae alla ricerca di suo padre scomparso misteriosamente, e dei suoi alleati Hector e Lyn, anch'essi di nobili origini. La trama si complica dopo la scoperta di cospirazioni politiche ordite da Nergal, antagonista principale del gioco, il cui obiettivo è raccogliere più "quintessence" ("quintessenza" in italiano) possibile, elemento alla base della forza vitale di ogni creatura vivente, per il motivo apparente di ottenere poteri illimitati.

Nell'incipit del gioco il giocatore assume i panni di uno stratega dalle origini sconosciute, che guiderà i protagonisti attraverso le varie battaglie che costelleranno il loro percorso. Questo nostro avatar non prende direttamente parte alle battaglie, non ci viene mai mostrato per intero e l'unico livello di interazione che ha con i personaggi è limitato a una manciata di scelte possibili in alcuni dialoghi con i protagonisti, le quali non hanno comunque ricadute sul gameplay o sullo svolgersi della trama. Sebbene il giocatore sia quindi in qualche misura presente all'interno del gioco, si tratta per lo più di una figura esterna agli eventi, tant'è che, come vedremo fra poco, nel caso in cui vengano soddisfatte determinate condizioni è anche possibile scegliere di non creare affatto uno stratega.

Usando le categorie elaborate da Massimo Maietti, possiamo definire questo avatar come un simulacro individuale dotato di un gradiente interattivo minimale e un punto di vista che si alterna fra quello soggettivo, per le fasi narrative, a quello oggettivo, per le fasi strategiche e di battaglia.<sup>9</sup>

Passiamo ora a osservare i primi cambiamenti tra le diverse versioni, partendo da quelli di natura tecnica. Dopo un breve filmato introduttivo sul setting narrativo, il gioco si apre con la schermata sottostante (Figura 1):

---

<sup>9</sup> MAIETTI, Massimo, *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Edizioni Unicopli, 2004, p. 123-125.

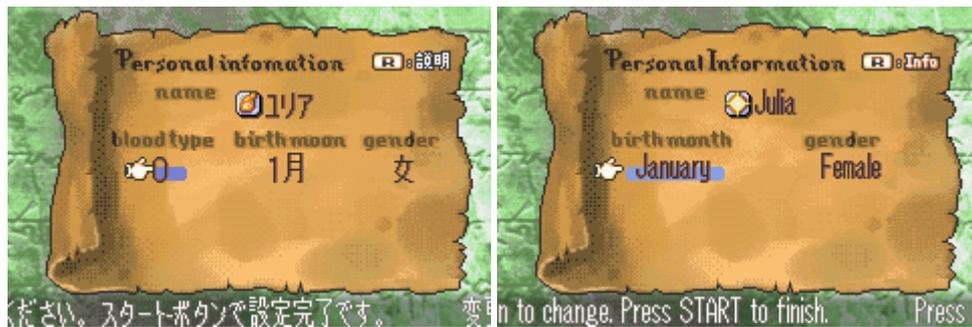


Figura 10. Informazioni personali dello stratega nelle due versioni.

A sinistra possiamo osservare la versione giapponese, mentre a destra quella nordamericana.

Ci viene chiesto di inserire un nome per lo stratega che andremo a impersonare e di selezionare il suo mese di nascita, ma possiamo notare che nella schermata di sinistra è presente un'informazione in più, ossia il gruppo sanguigno. Le varie combinazioni possibili daranno origine all'affinità elementale dello stratega, rappresentata dall'icona di fianco al nome, che conferirà dei bonus alle statistiche dei personaggi in battaglia.

Possiamo considerare le varie affinità come una sorta di zodiaco elementale.

In Giappone il gruppo sanguigno ha connotazioni molto simili a quelle dei segni zodiacali dell'astrologia occidentale. In base alla tipologia sarebbe quindi possibile identificare lati del carattere di un individuo. Poiché questa accezione è totalmente assente nei paesi non asiatici, questa opzione è stata rimossa dalle versioni NTSC-U e PAL del gioco. Una decisione piuttosto naturale; lasciare questa funzione probabilmente non avrebbe confuso gli acquirenti nordamericani ed europei, ma molto probabilmente questi si sarebbero interrogati sul motivo di questa inclusione bizzarra ai loro occhi. Abbiamo quindi a che fare con il primo caso di cambio di informazione nella storia della localizzazione della serie.<sup>10</sup>

Il gioco procede poi mostrandoci una scena in cui, attraverso gli occhi dell'avatar, vediamo il nostro stratega che si sveglia in una tenda al cospetto di Lyn, che ci ha trovato svenuti nella prateria. Dopo un breve dialogo inizia il prologo del gioco, che ci introduce alle meccaniche che hanno reso famoso il franchise. Questo tutorial, presente in tutte le versioni, è stato ideato con l'intenzione di venire incontro ai nuovi giocatori, aumentando così l'accessibilità nella speranza di accrescere la fama della serie.<sup>11</sup>

<sup>10</sup> Per una rilettura in merito al cambio di informazione cfr. O'HAGAN, Minako, MANGIRON, Carmen, *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*, John Benjamins Pub. Co., 2013, pp. 174-175.

<sup>11</sup> "Faiā emburemu" wo kamikudake!, "Hobo Nikkan Itoi Shinbun", 2003, [https://www.1101.com/nintendo/fire\\_emblem/](https://www.1101.com/nintendo/fire_emblem/), 27-04-2019.

Ma è proprio in questo prologo-tutorial che si cela una delle differenze più rilevanti fra la versione giapponese e quelle localizzate: questa fase iniziale di 10 capitoli è completamente facoltativa per gli utenti nipponici, attraverso una funzione che permette loro di collegare il gioco al titolo precedente, *The Binding Blade*; poiché quest'ultimo non è mai stato rilasciato fuori dal Giappone, questa funzione è stata rimossa dalle versioni localizzate, rendendo di fatto obbligatorio il verboso tutorial. Nel caso si decida poi di saltare questa parte di storia, è addirittura possibile decidere di non creare il proprio avatar, eliminando del tutto questa modalità di interazione fra giocatore e personaggi.

Aggiungiamo anche poi che le statistiche delle unità nemiche sono modificate al ribasso nelle versioni localizzate, effettivamente riducendo la difficoltà di gioco per le versioni NTSC-U e PAL. Come abbiamo detto nello scorso capitolo, *Fire Emblem* è noto per essere una saga videoludica dalla difficoltà elevata. L'abbassamento delle statistiche nemiche e l'impossibilità di saltare il tutorial possono quindi essere visti come modifiche atte a far sì che l'utente non provi frustrazione giocando, rischiando eventualmente di abbandonare il gioco. Una reazione di questo tipo, infatti, avrebbe potuto lasciare, in prospettiva, una macchia indelebile nell'opinione dei consumatori occidentali riguardo al franchise, intaccandone considerevolmente la popolarità. Essendo *The Blazing Blade* il primo tentativo di localizzazione della saga, risulta quindi naturale che gli sviluppatori abbiano cercato di rendere il prodotto più accessibile per gli utenti d'oltreoceano, poco avvezzi al genere dei GDR tattici e ignari della difficoltà intrinseca della serie, ben nota in terra nipponica. Come abbiamo già visto nel primo capitolo di questo elaborato, del resto, abbassare la difficoltà per le versioni NTSC-U e PAL è una pratica piuttosto comune.<sup>12</sup>

Dando una breve occhiata al menù di gioco (Figure 2 e 3), possiamo notare come le versioni localizzate presentino diverse abbreviazioni per le varie statistiche. Inoltre, l'affinità elementale dei personaggi è indicata da un'icona e un kanji esplicativo nella versione giapponese, mentre viene lasciata solo l'icona per le versioni NTSC-U e PAL, obbligando il giocatore a consultare il manuale di gioco per sapere di che elemento si tratta.

Come possiamo vedere, alcune di queste abbreviazioni vengono spiegate grazie a una finestra a comparsa accessibile tramite il tasto dorsale R, mentre altre rimangono abbreviate.

---

<sup>12</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 97.



Figura 11. Menù delle statistiche.



Figura 12. Menù degli oggetti.

Chandler afferma che una buona internazionalizzazione è tale solo se il testo è visualizzato correttamente nell'interfaccia di gioco.<sup>13</sup> Se ciò non avviene il giocatore potrebbe accorgersi di non avere a che fare con una versione pensata per il suo mercato. Abbreviazioni e troncamenti del testo rischiano quindi di confonderlo e rallentarlo durante la partita.<sup>14</sup>

Di conseguenza si potrebbe facilmente tacciare Intelligent Systems di aver avuto poca lungimiranza, e quindi di non aver internazionalizzato a sufficienza il processo di sviluppo. Tuttavia, non dobbiamo dimenticare che abbiamo a che fare con il primo tentativo di localizzazione del franchise, molto probabilmente pianificato a sviluppo del software oramai avviato. Detto ciò, la presenza di finestre a comparsa ha permesso ai localizzatori di risolvere il problema per buona parte delle abbreviazioni.

Dobbiamo inoltre considerare i grossi limiti imposti da una console di scarsa potenza come il GameBoy Advance. Il fatto che alcuni termini come "Rng" (Range) e "Mt" (Might) siano abbreviati, nonostante ci sia visivamente spazio per la loro versione estesa, potrebbe essere una

<sup>13</sup> CHANDLER, Heather Maxwell, *The Game Localization Handbook*, USA, Jones and Bartlett Publishers, Inc., 2012, p. 5.

<sup>14</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 174, p. 131.

dimostrazione di questi limiti, in cui lo spazio di allocazione limitato probabilmente non permise di aumentare il testo a schermo, nonostante la UI lo permettesse. La presenza di armi con la descrizione troncata fornirebbe ulteriore sostegno all'idea che le limitate capacità della console abbiano intaccato in qualche misura la qualità di una localizzazione che, verosimilmente, non è stata presa in considerazione fin dall'inizio dello sviluppo.<sup>15</sup>

Come nota aggiuntiva, la Figura 3 presenta un errore di traduzione: a differenza di quanto riporta la descrizione dell'arma selezionata, *Rapier*, o *Stocco* in italiano, non causa danni aggiuntivi a unità appartenenti a classi di fanteria (*hokō-kei* in giapponese), ma a unità corazzate (*jūsō-kei*) e a cavallo (*kiba-kei*). Come abbiamo detto in precedenza, errori di questo tipo possono frustrare il giocatore e rompere l'immersione, facendo sì che l'utente si accorga di avere fra le mani un prodotto localizzato in modo non eccellente, inizialmente destinato a un pubblico di cui non fa parte. Quest'arma è un oggetto ricorrente nel corso della serie, ma curiosamente questo errore di traduzione è stato mantenuto per il titolo successivo, *Fire Emblem: The Sacred Stones* (2004) e corretto soltanto a partire da *Fire Emblem: Shadow Dragon* (2008).

Come vedremo nel corso di questo capitolo, *Fire Emblem: The Blazing Blade* presenta frequenti errori di traduzione come questo, più o meno palesi.

Un lettore attento avrà inoltre notato che, sia nel caso dei menù che della schermata di gioco presentata all'inizio, il gioco originale presenta del testo in inglese, come "Personal data". Come nota Andreas Szurawitzki nel suo caso di studio sulla localizzazione della serie videoludica *Siren*, sviluppata da Sony Computer Entertainment e nata nel 2003 su Playstation 2, le voci dei menù dei videogiochi vengono spesso considerate anche in giapponese come gergo tecnico, per il quale l'inglese viene ritenuto una lingua accettabile. Trattandosi di termini semplici, la presenza di questa lingua non disturberebbe gli utenti giapponesi, i quali anzi apprezzerebbero il suo utilizzo.<sup>16</sup> Szurawitzki poi suggerisce che l'utilizzo dell'inglese già a partire dalla versione originale sia una strategia che agevolerebbe l'internazionalizzazione del prodotto, poiché il gergo tecnico possiede poche connotazioni culturali. Lo stesso autore però nota che in base alle varie convenzioni linguistiche dei singoli paesi, il testo inglese varia ugualmente da versione a versione, come nel nostro caso, in cui "Possession item" viene reso semplicemente con "Items" nella versione NTSC-U, scelta che suona decisamente più naturale alle orecchie di un anglofono.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> La descrizione di queste armi è stata poi abbreviata e corretta nella versione PAL.

<sup>16</sup> SZURAWITZKI, Andreas, *Japanese Video Game Localization: A Case Study of Sony's Siren Series*, tesi di Master, University of Helsinki, 2010, p. 48.

<sup>17</sup> SZURAWITZKI, *Japanese Video Game Localization*, p. 49.

Tornando al prologo, nel corso del secondo capitolo veniamo a conoscenza delle origini nobili di Lyn e tramite un rapido confronto fra le due versioni scopriamo che l'età della ragazza passa dai 15 anni della versione giapponese ai 18 di quelle localizzate. Anche questo tipo di cambiamento è piuttosto comune. In Giappone è frequente che i protagonisti di media quali manga e videogiochi siano giovani adolescenti, tuttavia considerando l'ambientazione di gioco, contornata da guerre e violenza, e il rating considerevolmente basso della versione originale, non stupisce che il team di localizzazione abbia optato per alzare l'età della ragazza, allo scopo di evitare possibili controversie. Anche l'abbigliamento moderatamente succinto della giovane potrebbe aver contribuito alla scelta. Curiosamente, una frase riguardo alla ragazza in una conversazione fra due personaggi secondari non è stata modificata per riflettere il cambio di età:

Personaggio	NTSC-U	NTSC-J
Wallace	I had not seen her in a long time... But she looks more like Lady Madelyn every day...	ひさしぶりにお会いしたが、やはりマデリン様に よく似ておられるな・・・▼
Kent	Now that you mention it... When Lady Madelyn eloped 17 years ago, you were already in the knight brigade, weren't you?	そういえば・・・ 17年前、マデリン様が駆け落ちされた当時、 ワレス様はもう騎士団におられたのですか？

In questo dialogo si parla della madre di Lyn, Madelyn, e di come sia fuggita di casa 17 anni prima degli eventi del gioco per riunirsi con il suo compagno. Due anni dopo questa fuga nacque la protagonista. Tuttavia, essendo la ragazza passata dall'aver 15 anni all'averne 18, ciò crea un'incongruenza che un giocatore attento coglierà di sicuro. Per riflettere questo aumento di età la madre della ragazza sarebbe dovuta fuggire 20 anni prima degli avvenimenti del gioco, non 17. È altamente probabile che si tratti di una svista da parte dei traduttori, ma questo esempio ci fa capire chiaramente come alterazioni di questo tipo aumentino il rischio di errori.

Le versioni localizzate presentano varie altre piccole modifiche al gameplay, come l'aggiunta di nuove animazioni, la sostituzione delle armi di alcuni nemici e la riduzione di vari

bonus causati da armi o terreni di battaglia, ma è presente un'ultima considerevole differenza fra le versioni che ritengo degna di nota.<sup>18</sup>

Come abbiamo visto poco sopra, collegando due console tramite un cavo apposito è possibile trasferire un file di salvataggio completo da una copia della versione NTSC-J di *The Binding Blade* a una di *The Blazing Blade*, permettendo così di saltare il prologo di quest'ultimo. Ma non è l'unico effetto di questa funzione: oltre a conferire al giocatore oggetti speciali, brani musicali extra e la già citata possibilità di non creare un avatar, vengono sbloccati fin da subito due epiloghi extra, altrimenti ottenibili solo completando il gioco svariate volte. Per ovviare alla mancanza della funzione di collegamento, queste due scene extra sono state aggiunte al finale base per la versione nordamericana, ma per qualche motivo sono state completamente tagliate dalla versione europea. Questi due epiloghi anticipano gli eventi del sesto titolo della serie. La loro rimozione quindi elimina una parte considerevole della "metatrama" per gli utenti europei. Questa scelta potrebbe essere stata dettata dalla volontà di non localizzare *The Binding Blade*, oppure potrebbe essere dovuta a una limitazione dello spazio disponibile per i dati di gioco, dato che la versione PAL contiene più lingue in una singola cartuccia, ma resta comunque una scelta curiosa e discutibile agli occhi di una fan della saga.

Concluse le considerazioni di natura tecnica, passiamo ora ad analizzare alcune delle differenze nella traduzione vera e propria.

## Traduzione dei nomi

Partiamo da una delle aree che tipicamente subiscono variazioni, ossia i nomi propri di luoghi e persone. Tre nazioni cambiano nome nella transizione da NTSC-U a PAL:

NTSC-J	NTSC-U	Francese	Tedesco	Spagnolo	Italiano
<i>Osutia</i>	Ostia	Ositia	Ositia	Ositia	Ositia
<i>Rausu</i>	Laus	Lahus	Lahus	Lahus	Lahus
<i>Berun</i>	Bern	Biran	Biran	Biran	Biran

---

<sup>18</sup> Al di là della possibile intenzione di bilanciare il gioco per il pubblico d'oltremare, non è raro che nel tempo necessario a localizzare un prodotto gli sviluppatori decidano di aggiungere piccole migliorie al gameplay, come quelle da noi citate.

I tre termini originali sono tutti nomi di città europee esistenti.<sup>19</sup> I localizzatori quindi potrebbero aver optato per alterarli leggermente, in modo da renderli più consoni a una storia ambientata in un continente di fantasia ed evitare la rottura della cosiddetta sospensione dell'incredulità. Per certi versi possiamo considerare la modifica di questi nomi come una sorta di culturalizzazione inversa, in cui invece di utilizzare rimandi culturali per avvicinare l'utente al mondo di gioco, alcuni riferimenti già presenti nella versione NTSC-J e NSTC-U sono stati rimossi nella versione PAL, per mantenere il senso di ambientazione immaginaria del gioco.

Anche un personaggio ha subito una modifica simile: il Renāto della versione giapponese ha visto il suo nome modificato in Renault nella versione nordamericana; verosimilmente, per evitare ogni riferimento all'azienda automobilistica francese, nella versione europea il nome ha subito un'ulteriore piccola modifica, diventando Renault.

Curiosamente, la versione italiana presenta altre variazioni ai nomi propri di alcuni personaggi: Nino cambia in Nina, Hawkeye in Tronk, Farina in Freya e Maxime in Maxim.

Anche alcune armi speciali hanno nomi diversi in base alla versione. Riporteremo solo alcuni esempi rilevanti nella tabella sottostante:

NTSC-J	NTSC-U	Francese	Tedesco	Spagnolo	Italiano
<i>Vorufubairu</i>	Wolf Beil	Wolf Beil	Wolf Beil	Hacha Lobo	Wolf Beil
<i>Forubureizu</i>	Forblaze	Éclair	Fegefeuer	Forblaze	Vampa
<i>Arumāzu</i>	Armads	Armadès	Armads	Armads	Fragore
<i>Āriaru</i>	Aureola	Auréole	Aureola	Aureola	Etere
<i>Riyanfureche</i>	Rienfleche	Arbalète	Geistespfeil	Rienfleche	Arco reale

Come possiamo vedere si tratta in buona parte di cambiamenti minimi. Quelli più arbitrari, come quelli relativi alle armi nella versione europea, probabilmente sono stati dettati dalla volontà di "domesticare" i loro nomi.<sup>20</sup> Di nuovo, come abbiamo accennato nel primo capitolo di questa tesi, anche questo tipo di alterazione è molto comune nella localizzazione dei videogiochi giapponesi.

<sup>19</sup> Ostia è una frazione del comune di Roma. Bern si riferisce a Berna, capitale della Svizzera. Laus invece potrebbe ricordare sia Saint-Étienne-le-Laus, famosa per apparizioni mariane che sarebbero susseguite fra il 1664 e il 1718, che Laus Pompeia, antico nome dell'attuale Lodi Vecchia.

<sup>20</sup> *Forblaze*, per esempio, è un tomo magico che sprigiona fiamme, quindi *Vampa* potrebbe essere stato scelto per rappresentare questa caratteristica. Lo stesso potrebbe valere per *Armads*, un'ascia conosciuta all'interno del gioco anche come *Thunder Axe*.

Purtroppo, non abbiamo dichiarazioni ufficiali da parte dei team di localizzazione, ma come possiamo notare i traduttori nordamericani hanno mantenuto un approccio più fedele all'originale rispetto ai colleghi europei. Non dobbiamo poi dimenticare che ogni alterazione di questo tipo aumenta il rischio di creare incongruenze fra le diverse versioni, che possono tradursi in problemi quali sviste da parte dei localizzatori.

Infine, come ha osservato la localizzatrice Loreto Sanz Fueyo, da un punto di vista di marketing sarebbe ottimale mantenere uniformità nella nomenclatura, là dove possibile, per rafforzare il senso di unità del prodotto e della comunità che si andrà a creare intorno a esso.<sup>21</sup> Ciò è particolarmente vero per i fan più sfegatati, che molto spesso si tengono aggiornati in tempo reale su giochi ancora in fase di sviluppo tramite siti specializzati, familiarizzando con personaggi e altro ancora ben prima che venga decisa la versione localizzata dei nomi. Alterarli rischia quindi di creare collisioni e incomprensioni all'interno delle comunità dei giocatori.

### **Umore e caratterizzazione dei personaggi**

Anche per quanto riguarda la traduzione dei dialoghi e della trama possiamo notare una certa aderenza alla traccia giapponese, al di là degli errori di traduzione.

Possiamo notare, tuttavia, due aree in cui l'approccio domesticante dei traduttori è particolarmente evidente: la frequenza dell'umorismo e l'utilizzo di registri linguistici non presenti nell'originale.

Per rendere evidenti questi due aspetti analizzeremo due dialoghi di supporto di Sain, un cavaliere che si unisce a Lyn all'inizio della sua avventura.

Per prima cosa vedremo una conversazione fra lui e Kent, altro cavaliere e suo compagno d'armi di lunga data (vedi Appendice 1).

In questo dialogo in tre parti possiamo osservare che Sain, sebbene piuttosto frivolo in entrambe le versioni, si esprime in toni considerevolmente più giocosi in inglese, ad esempio burlandosi del compagno come fosse una madre invadente, con frasi quali "I'll be fine, Mother! And I'm off!". Di contro, Kent risulta molto più formale e composto nella versione localizzata, utilizzando un registro linguistico che si distacca dall'originale. Il nuovo modo di esprimersi del cavaliere risulta molto più tipico di un personaggio di un'epica cavalleresca. È quindi possibile che i localizzatori

---

<sup>21</sup> CHANDLER, *The Game Localization Handbook*, p. 311.

abbiano optato per modificare il linguaggio utilizzato da Kent, per venire incontro a un'idea generale di "cavaliere" medievale largamente diffusa. Una situazione simile si può osservare anche per i vari nobili che appaiono durante la storia, molti dei quali si esprimono con toni più forbiti rispetto all'originale.

Nonostante ciò, i contenuti della conversazione sono tutto sommato equivalenti, ad esclusione di qualche battuta di dialogo: ad esempio, verso la fine del supporto C, Kent si dimostra preoccupato per l'amico nel testo originale, mentre nella versione localizzata la sua apprensione è rivolta verso l'intero gruppo di cui i due cavalieri fanno parte.

La seconda conversazione che vedremo avviene fra il dongiovanni Sain e Fiora, una giovane soldatessa appartenente a un gruppo di *Pegasus Knight*, una delle classi ricorrenti del franchise, che si unisce all'armata dei protagonisti a partire dal capitolo 18.

Anche in questo dialogo alcuni aspetti del carattere di Sain risultano più marcati in seguito alla localizzazione: rispetto al caso precedente, qui il cavaliere si esprime in giapponese con toni più formali e per certi versi melensi, nella speranza di conquistare i favori della giovane ragazza; in inglese questo cambio di registro viene reso tramite l'utilizzo di espressioni arzigogolate farcite di lusinghe, con l'effetto di esasperare il lato frivolo del giovane. Nella versione NTSC-U possiamo per esempio osservare esclamazioni quali "Ahh...!? Fiora! Fly away from me if you must! But to shine so beautifully as you go! How cruel, my love! How cruel!".

Nella versione giapponese in questo stesso passaggio Sain recita: "Aa!? *Fiōra-san! Sora o tonde nigete shimau to wa... Sonna ni terenakutomo ii noni!* (traducibile a grandi linee con "Ah!? È addirittura fuggita via in cielo... Non serve essere così timidi!).

L'atteggiamento distaccato di Fiora nei confronti del cavaliere rimane invece invariato, così come il tema generale della conversazione.

Le battute finali di Sain nei dialoghi di supporto C e A sono invece piuttosto diverse in inglese; anche questa variazione potrebbe essere dovuta all'intenzione dei traduttori di accrescere l'umorismo generale della situazione, sebbene personalmente sarei incline ad azzardare che almeno una delle differenze possa essere stata causata da un'errata traduzione di un'espressione grammaticale.

Per esempio, il "*kono ore no mune ni tobikonde...*" dell'originale, traducibile con "vieni fra le mie braccia...", diventa "you have flown into my heart!" nella versione nordamericana, passando quindi dall'indicare un invito a compiere un'azione fisica, che non verrà accettato, a un'espressione figurata in cui Sain rivela per l'ennesima volta il suo essere frivolo.

Il “*sonna ni hazukashigaranakutomo ii noni*” giapponese (che in italiano suonerebbe a grandi linee come “non serve essere così imbarazzati!”), è essenzialmente una ripresa del “*sonna ni terenakutomo ii noni!*” visto prima, quindi una frase di scontento rivolta all’atteggiamento di Fiora. In inglese questa frase cambia in “where do you find such embarrassing things to say?”, un’espressione che il cavaliere sembrerebbe rivolgere a sé stesso, in una sorta di raro momento di autoconsapevolezza. Potrebbe quindi darsi che il verbo *hazukashigaru* sia stato interpretato non come “imbarazzarsi/essere imbarazzati” ma come “imbarazzare” qualcun altro, il che avrebbe potuto causare il cambio di frase.

In ogni caso, possiamo comunque affermare che in entrambi i dialoghi analizzati i traduttori hanno optato per andare incontro ai supposti gusti del pubblico target, pur mantenendo una considerevole fedeltà al testo sorgente. Il team è quindi stato in grado di identificare la funzione del testo e di riprodurla in base a un nuovo sistema di convenzioni e aspettative.

Come vedremo successivamente, non sarà questo il caso per tutte le localizzazioni future della serie.

## **Errori di traduzione**

Precedentemente abbiamo affermato che la localizzazione del titolo preso in esame presenta svariati errori di traduzione. Ne abbiamo già citato qualcuno, e sebbene molti siano tutto sommato trascurabili, citerò ora altri due esempi che ritengo influenzino in modo negativo l’esperienza di gioco.

Nel primo caso si tratta di nuovo di un dialogo di supporto, questa volta fra i protagonisti Eliwood e Hector (Appendice 3).

In questa scena i due rammentano un aneddoto della loro infanzia, una cerimonia in cui i vari lord della Lega di Lycia giurarono di difendersi a vicenda in caso di guerra. I due giovani, ancora bambini, vennero radunati in una sala insieme ai figli degli altri nobili, per fare la conoscenza l’uno dell’altro. Qui Hector, suo malgrado, ebbe modo di conoscere Erik, figlio del marchese di Lahus che più avanti nella storia si schiererà contro i protagonisti, rompendo il giuramento della Lega. Nella speranza di entrare nelle grazie di Hector, figlio del marchese di Ositia, Erik propose al ragazzo di unire le forze per il bene dell’alleanza. In risposta, ispirato dai racconti di antichi eroi, Hector decise quindi di tagliarsi il palmo della mano per stipulare un “patto di sangue” con gli altri

bambini. L'unico che però ebbe il coraggio di accettare fu Eliwood, e da quel momento in poi i due divennero amici fidati. Questo è come vengono narrati i fatti nella versione giapponese.

Nelle versioni localizzate l'ordine degli eventi risulta confuso: chi propone il patto ferendosi la mano non è Hector ma Erik; tuttavia, gli unici due bambini a scambiare la promessa rimangono Eliwood e Hector, dando luogo a un dialogo piuttosto confusionario in cui la correlazione logica fra gli eventi viene meno.

Questo intoppo è probabilmente dovuto al fatto che la porzione di dialogo riguardo al taglio del palmo non ha un soggetto chiaramente espresso, in quanto nella lingua giapponese non è sempre necessario specificarlo, ma è comunque individuabile in base al contesto. Come possiamo vedere nell'Appendice 3, Erik usa il pronome personale *boku*, mentre Hector utilizza *ore*. Rileggendo il dialogo risulta quindi evidente che a proporre il "patto di sangue" non fu il primo dei due bensì il secondo. Il giocatore, inoltre, grazie agli eventi precedenti a questo dialogo, è perfettamente a conoscenza della personalità rude e atipica del giovane di Hector, carattere a cui Eliwood fa un esplicito riferimento nella versione originale della loro conversazione. L'utente quindi non risulterebbe per nulla stupito all'idea che Hector decida improvvisamente di lacerarsi una mano per scambiare un patto di sangue.

La mancanza di contesto potrebbe quindi aver contribuito a questa svista poiché, come abbiamo detto più volte, i tempi stretti della localizzazione molto spesso non permettono di familiarizzare con i contenuti del gioco, che molto spesso non vengono tradotti in ordine cronologico. Resta vero che un controllo attento da parte di un editor avrebbe individuato il problema, che allo stato attuale rende il dialogo localizzato difficile da seguire, rischiando di rovinare l'immersione del giocatore.

Il secondo errore di traduzione riguarda le ultime parole di Nergal dopo la sua disfatta. Se il giocatore completa un determinato evento secondario, prima di morire l'antagonista rivela quella che sembra essere la vera causa della sua brama di potere.

Durante il capitolo facoltativo 19xx, veniamo a sapere che la magia nera fa sì che coloro che la utilizzano smarriscano la retta via, nel caso in cui la loro disposizione d'animo sia debole. Veniamo anche a conoscenza di un personaggio femminile secondario, Aenir (pronunciato *Eināru* in giapponese), amante di Nergal rapita da degli individui sconosciuti.

Giunti alla battaglia finale, prima di soccombere, il nemico dei protagonisti proferisce le sue ultime parole (per il dialogo completo vedi l'Appendice 4).

Ciò che interessa a noi è una singola parola: “quintessenza”. Questo termine, a cui abbiamo accennato precedentemente, in giapponese viene chiamato *Aegir* (pronunciato *Ēgiru*). Possiamo già intuire la natura del problema.

La somiglianza fra le parole *Aenir* e *Aegir*, unita al fatto che questo discorso in punto di morte presenta molte parole frammentate, ha probabilmente fatto sì che i due termini venissero confusi. Poiché in genere le stringhe di testo dei videogiochi non vengono tradotte consequenzialmente, potrebbe anche darsi che queste frasi finali siano state tradotte precedentemente a quelle del capitolo secondario, senza poter quindi contare sul contesto necessario per tradurle correttamente. Tuttavia, in *katakana* i due termini si scrivono diversamente, per cui anche nel caso in cui non vengano scritti per intero è possibile distinguerli. Anche qui un controllo più attento da parte di un editor avrebbe potuto risolvere il problema.

L’effetto di questo errore di traduzione è che l’utente delle versioni localizzate non può godere della piena caratterizzazione dell’antagonista principale: Nergal non desiderava il potere fine a sé stesso, ma per salvare la sua amata. La sua disposizione tuttavia non si rivelò sufficiente a sopportare il fardello della magia nera, corrompendolo fino a fargli dimenticare il motivo stesso delle sue azioni.

Il giocatore delle versioni localizzate non è in grado di scoprire questa dissonanza a meno che non confronti le versioni del gioco. Quindi, a differenza di quella vista precedentemente, questa svista non frustrerà il giocatore nell’immediato momento di gioco. Tuttavia, ritengo che sia un chiaro esempio di come la traduzione di una singola parola possa alterare significativamente una porzione della trama di gioco. Sono errori di questo tipo che suscitano la sfiducia nei confronti della localizzazione da parte dei fan più appassionati, poiché ritengono che l’esperienza di gioco a loro offerta sia inferiore a quella originale.

Sebbene *The Blazing Blade* presenti altri svariati errori di traduzione, come detto più volte, concluderemo qui questa breve analisi per concentrarci su un ultimo aspetto che, nonostante non sia direttamente collegato alla localizzazione del testo di gioco, fornisce interessanti spunti di riflessione su come vengono visti i videogiochi in Giappone e in Nordamerica: la pubblicità.

## Spot pubblicitari

*Fire Emblem: The Blazing Blade* potè contare su spot pubblicitari televisivi sia in madrepatria che negli Stati Uniti.<sup>22</sup>

Il video giapponese mostra l'attrice Horikita Maki giocare al gioco con una canzone di Hirai Ken in sottofondo.<sup>23</sup> Durante la narrazione dell'attrice appaiono delle parole in sovrainpressione, come *deai* (incontri) e *nakama* (compagni). La trascrizione dell'intero spot è consultabile all'Appendice 5. È evidente che questo spot pone il focus del gioco sugli incontri fra il giocatore e i personaggi, sull'attaccamento emotivo stabilito con essi dopo averli visti crescere sotto l'ala dello stratega che impersoniamo e sulla tristezza causata dalla loro morte in battaglia.

In un'intervista con il produttore Narihiro Tohru, egli affermò che questa pubblicità fu ideata con l'intento di rendere il gioco più appetibile ai nuovi giocatori, grazie alla presenza di un'attrice famosa e una canzone popolare.<sup>24</sup>

In contrasto con questa visione, lo spot nordamericano pone come tema centrale la costruzione di un esercito e i tradimenti tipici in tempo di guerra. Il video presenta vari soldati interpretati da attori che durante una cena discutono riguardo a un'invasione nemica.

Il video inoltre si chiude con una battuta su un personaggio del gioco, Dorcas, che diventerà famoso fra i fan della serie proprio grazie a questo spot: nella scena recitata il povero malcapitato muore dopo aver mangiato del montone avvelenato, scatenando le risate dei commensali.

Risulta evidente la differenza nell'intento di marketing delle due versioni. In particolare, lo spot nordamericano riflette quanto detto riguardo alla localizzazione del titolo, dove si è cercato di sottolineare la natura epica dell'ambientazione di gioco e di aumentare l'umorismo generale del titolo.

È interessante anche notare come questa seconda pubblicità dia un'idea del gioco contrastante con i temi principali contenuti in esso, ossia il legame e la fiducia fra i personaggi, grazie al quale questi sormontano le avversità a cui vanno incontro.

---

<sup>22</sup> Gli spot sono visibili su Youtube ai seguenti indirizzi: (JP) <https://www.youtube.com/watch?v=xJYp5-UDasU>; (NA) <https://www.youtube.com/watch?v=LM-s5C0dnZs>.

<sup>23</sup> Horikita Maki debuttò in quell'anno come attrice, vincendo anche il Newcomer Award dalla Japan Academy Awards. Anche Hirai Ken godeva di un'ottima popolarità in quel periodo, arrivando, a essere il primo cantante solista giapponese a esibirsi all'MTV Unplugged Live di New York.

<sup>24</sup> NINTENDO DREAM, *Meikingu obu Faiā emuburemu – kaihatsu hiwa de tsuzuru 25 shūnen, Kakusei soshite if*, Tōkyō, Tokuma Shoten, 2015, p. 277.

Considerando che abbiamo a che fare con il debutto occidentale del franchise, questo tipo di approccio ci fornisce certamente interessanti informazioni su quelle che sono le aspettative del pubblico percepite dalle aziende.

## Conclusioni

Tireremo ora le conclusioni di quanto visto in questa analisi.

Abbiamo constatato la rimozione di diverse funzioni di gioco, svariati errori di traduzione più o meno gravi e un approccio alla localizzazione che per certi versi esaspera alcuni lati dei personaggi, pur mantenendo la fedeltà all'originale. Abbiamo anche potuto osservare cambiamenti al gameplay atti a diminuire la difficoltà di gioco per il nuovo pubblico d'oltremare, sulla base della poca dimestichezza di quest'ultimo con il genere dei giochi di ruolo tattici. Abbiamo quindi a che fare con una localizzazione orientata a un pubblico il più vasto possibile, con il probabile obiettivo di massimizzare le vendite. Treehouse ha quindi identificato il suo patrono nel publisher, ossia Nintendo, come ci si aspetterebbe da uno studio di localizzazione interno.

Come da pratica consolidata, il testo localizzato presenta un livello di umorismo più elevato rispetto all'originale. Abbiamo anche potuto constatare l'utilizzo di registri linguistici più aulici per alcuni personaggi. Molto probabilmente in entrambi i casi si tratta di scelte dettate dallo scopo di venire incontro alle aspettative di un pubblico più avvezzo a narrazioni simili all'epica cavalleresca medievale o al genere *high fantasy*, e più incline ad apprezzare frequenti battute comiche.

Non sono stati invece rilevati cambiamenti significativi dovuti a riferimenti culturali non idonei ai mercati target, se non lievi modifiche a nomi di città e personaggi per la versione europea.

Possiamo dire che la "nipponicità" percepita dai localizzatori in questo titolo, quindi, non fu così elevata da comportare modifiche drastiche al gioco, al di là di tagli e modifiche minori come il gruppo sanguigno dello stratega, l'aumento dell'età di Lyn, o un lieve abbassamento della difficoltà.

Considerando l'ambientazione di gioco, fortemente ispirata all'Europa medievale, da un lato l'assenza di questioni spinose per i localizzatori non ci coglie di sorpresa. Dall'altro, possiamo considerarla una felice coincidenza, in quanto altri titoli della serie non hanno avuto questa fortuna.

Il fatto che tutte le versioni del gioco abbiano ottenuto un rating molto basso, inoltre, conferma l'assenza di tematiche particolarmente sensibili all'interno del gioco, quali linguaggio scurrile, violenza realistica e sessualità.

Per quanto riguarda l'internazionalizzazione, possiamo supporre con sufficiente sicurezza che la localizzazione di questo titolo abbia cominciato a concretizzarsi a sviluppo ormai avviato, scelta che, unitamente ai grossi limiti imposti da una console portatile dalla scarsa potenza, ha di sicuro influito sulle possibilità della localizzazione. Le varie abbreviazioni presenti nel gioco possono sembrare ovvie a chi possiede una certa dimestichezza con il franchise o con i giochi di ruolo in generale, ma altrettanto non si può dire per il pubblico cosiddetto "casual". Considerato che uno degli obiettivi principali di Nintendo era espandere il più possibile il numero di acquirenti, questa poca lungimiranza risulta rilevante, sebbene giustificabile in qualche misura dalla limitatezza del Game Boy Advance. Del resto, essendo il primo tentativo di localizzazione della serie, aspettarsi un lavoro impeccabile sarebbe poco realistico. Inoltre, valutare la qualità della localizzazione va oltre lo scopo di questo elaborato.

Nonostante si abbia certamente a che fare con un approccio domesticante, con un certo apporto creativo da parte dei traduttori, possiamo quindi tranquillamente affermare che la localizzazione di *Fire Emblem: The Blazing Blade* non si discosti dal testo sorgente a tal punto da chiamare in causa concetti quali transcreazione o blending. Come vedremo nei prossimi casi di studio, con i titoli successivi questa aderenza al testo originale verrà a mancare in più occasioni, suggerendoci già da ora che tipo di direzione ha seguito l'evoluzione della localizzazione di questo franchise.

## Caso di studio 2 – *Fire Emblem Fates*

### Background del gioco

Il nostro secondo caso di studio prenderà in considerazione la localizzazione di *Fire Emblem Fates*, quattordicesimo titolo della serie e il secondo a venir rilasciato per Nintendo 3DS.

Originariamente uscito in Giappone nel giugno del 2015 con il nome di *Fire Emblem if*, la versione nordamericana venne messa sul mercato nel febbraio del 2016, grazie alla localizzazione ad opera di Treehouse, mentre quella europea nel maggio dello stesso anno, con ben undici mesi di ritardo rispetto all'originale. Come di consueto, la localizzazione della versione NTSC-U comprese anche l'adattamento del doppiaggio, mentre la versione PAL consistette nella traduzione del testo della versione nordamericana, lasciando quindi il parlato in lingua inglese. A differenza del titolo precedente, *Fire Emblem Awakening* (2012), non venne mantenuta la possibilità di utilizzare il doppiaggio originale in lingua giapponese.<sup>1</sup>

Il gioco venne rilasciato in due versioni, *Fire Emblem Fates: Birthright* e *Fire Emblem Fates: Conquest*, similmente a quanto avviene per i titoli principali del franchise *Pokémon*. Queste due versioni presentano percorsi narrativi e meccaniche di gioco leggermente differenti, con *Birthright* più orientato verso i giocatori inesperti e *Conquest* ideato per i veterani della serie. A queste due varianti se ne aggiunge una terza, scaricabile come contenuto aggiuntivo tramite il Nintendo eShop, chiamata *Fire Emblem Fates: Revelation*, che costituisce una sorta di compromesso fra la semplicità di fruizione offerta da *Birthright* e il senso di sfida che contraddistingue *Conquest*, oltre a sconvolgere le dinamiche narrative, andando a risolvere i buchi di trama lasciati inconclusi dalle controparti.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Trattandosi di un gioco per console portatile, la prima ragione che viene in mente per questa omissione è la capacità limitata delle cartucce di gioco del Nintendo 3DS. Sebbene possano ospitare fino a 8 gigabyte di dati, Nintendo ha infatti spesso imposto un limite di 2 gigabyte. *Fire Emblem Fates* misura all'incirca 1600 megabyte. Alcuni fan tuttavia hanno speculato che la rimozione dei file audio giapponesi fosse in realtà una misura preventiva atta far sì che gli utenti con un certo grado di competenza nella lingua giapponese non si accorgessero delle differenze fra le due versioni.

<sup>2</sup> I nomi giapponesi delle tre versioni sono rispettivamente *Faiā emuburemu if Byakuya ōkoku* (*Fire Emblem if: Regno della Notte Bianca*), *Faiā emuburemu if An'ya ōkoku* (*Fire Emblem if: Regno della Notte Nera*) e *Faiā emuburemu if Inbijiburu kingudamu* (*Fire Emblem if: Invisible Kingdom*). I tre sottotitoli originali si riferiscono ai tre regni che giocano un ruolo principale nei rispettivi giochi.

La versione giapponese vendette 303.666 copie nella settimana di lancio,<sup>3</sup> assestandosi sulle 538.669 unità nel lungo periodo.<sup>4</sup> Anche la versione nordamericana poté vantare un ottimo debutto, con oltre 300.000 copie vendute.<sup>5</sup> Stando al report finanziario di Nintendo di fine marzo 2017, le vendite combinate globali ammontano a 1,6 milioni di copie, confermando *Fire Emblem Fates* come uno dei titoli più venduti della serie.<sup>6</sup> Altre fonti riporterebbero addirittura 2,85 milioni di copie vendute intorno a marzo 2019, rendendolo effettivamente il gioco più venduto del franchise.<sup>7</sup>

Anche per questo titolo la ricezione della critica internazionale fu buona, come dimostra il voto di 88/100 ottenuto su Metacritic.<sup>8</sup> Situazione simile per il Giappone, con una valutazione di 36/40 da parte di Famitsu.<sup>9</sup>

È importante notare che la versione giapponese del gioco ottenne un rating CERO C, indicando il prodotto come idoneo per un pubblico dai 15 anni di età in su. Le versioni NTSC-U e PAL, invece, vennero valutate rispettivamente ESRB T, che come riportato nel Capitolo 1 indica videogiochi adatti a ragazzi dai 13 anni in su, e PEGI 12. Le versioni localizzate puntano quindi a una fascia d'utenza più giovane rispetto all'originale.

Non ci è dato sapere se questa differenza sia dovuta a strategie di mercato volte a espandere il numero di acquirenti, eliminando questioni spinose dai contenuti di gioco, o se sia semplicemente il risultato delle scelte effettuate in buona fede dai traduttori, ma ciò che è certo è che questa disparità ci suggerisce già da ora che tipo di approccio è stato seguito per la localizzazione di *Fire Emblem Fates*.

Come infatti vedremo, nonostante il successo commerciale, questo capitolo si rivelerà essere quello con la localizzazione più controversa nella storia del franchise, a tal punto che una fetta di

---

<sup>3</sup> Le cifre di vendita si riferiscono alla somma delle unità vendute dalle due versioni fisiche.

ISHAAN, *This Week In Sales: Fire Emblem Fates Begins Its Conquest*, "Siliconera", 2015, <https://www.siliconera.com/2015/07/01/this-week-in-sales-fire-emblem-fates-begins-its-conquest/>, 15-05-2019.

<sup>4</sup> *2015-nen no kokunai katei-yō gēmu ichiba kibo sokuhō o happyō! Sofuto hanbai honsū toppu wa "monsutā hanta kurosu" ni*, "Famitsu.com", 2016, <http://www.famitsu.com/news/201601/06096700.html>, 15-05-2019.

<sup>5</sup> MAKUCH, Eddie, *Fire Emblem Fates Sells 300,000 Copies at Launch, Breaking Records*, "Gamespot", 2016, <https://www.gamespot.com/articles/fire-emblem-fates-sells-300000-copies-at-launch-br/1100-6435055/>, 15-05-2019.

<sup>6</sup> NINTENDO, *Nine Months Financial Results Briefing for Fiscal Year Ending March 2017*, accessibile all'indirizzo [https://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2017/170201\\_2e.pdf](https://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2017/170201_2e.pdf), 13-06-2019.

<sup>7</sup> *Nintendo software and hardware sales data from 1983 to present*, "ResetEra", 2017, <https://www.resetera.com/threads/nintendo-software-and-hardware-sales-data-from-1983-to-present.2725/>, 4-06-2019.

<sup>8</sup> *Fire Emblem Fates*, "Metacritic", <https://www.metacritic.com/game/3ds/fire-emblem-fates-special-edition>, 16-05-2019.

<sup>9</sup> *Faiā emuburemu if*, "Famitsu.com", [https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=31750&redirect=no](https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=31750&redirect=no), 13-06-2019.

utenti accaniti arrivò a ideare una campagna di protesta su Twitter nei confronti di Treehouse e del suo approccio alla localizzazione, nota come #TorrentialDownpour.<sup>10</sup> Venne anche avviato un progetto a opera dei fan con lo scopo di dare a videogiocatori insoddisfatti una traduzione più aderente al testo sorgente.<sup>11</sup>

A causa dell'ingente mole di modifiche eseguite da Treehouse, l'analisi in questione non tratterà di ogni singolo cambiamento avvenuto durante la localizzazione. Ci limiteremo bensì a presentare degli esempi rappresentativi dell'approccio mantenuto dai traduttori.<sup>12</sup>

Il gioco segue le vicende del protagonista, avatar del giocatore e principe del regno di Hoshido, rapito in giovane età e cresciuto nel regno di Nohr a sua insaputa. Il nome prestabilito di questo avatar è Kamui per la versione NTSC-J e Corrin per quelle localizzate, ma è possibile personalizzarlo insieme al sesso, all'aspetto e alla voce. A differenza dello stratega in *Fire Emblem: The Blazing Blade*, qui l'avatar è visibile e si comporta più come un personaggio a sé stante che come una nostra estensione all'interno del gioco.

Seguendo di nuovo la categorizzazione di Maietti, questa volta possiamo parlare di un simulacro individuale con gradiente interattivo tendente al massimale, vista la possibilità di alterare sia l'aspetto che le proprietà del personaggio, come per esempio la classe di appartenenza.

A differenza dello stratega, qui il punto di vista è oggettivo sia per le fasi di battaglia che per quelle narrative, in quanto l'avatar è visibile agli occhi del giocatore in entrambi i momenti. Durante le cutscene, tuttavia, gli eventi ci vengono presentati tramite gli occhi di Corrin, per cui anche in questo caso il simulacro è caratterizzato da due punti di vista distinti.<sup>13</sup>

Le vicende si svolgono nell'arco di 28 capitoli, a cui si aggiungono 22 capitoli extra che approfondiscono i retroscena di alcuni personaggi secondari.

I primi 6 capitoli sono comuni a tutte e tre le versioni; una volta ultimati, Corrin è costretto a decidere se unirsi al regno di Hoshido, in cui è nato (percorso *Birthright*), al regno di Nohr, dove è cresciuto (percorso *Conquest*) o se rifiutare entrambe le opzioni e cercare di riappacificare le due nazioni in guerra (percorso *Revelation*). Il sottotitolo del gioco localizzato, *Fates*, dovrebbe

---

<sup>10</sup> MANDIBERG, Stephen, "Fallacies of game localization: Censorship and #TorrentialDownpour", *The Journal of Internationalization and Localization*, 4, 2, 2017, p. 163.

<sup>11</sup> KLEPEK, Patrick, *The Fight Over The Best Way to Translate Fire Emblem Fates*, "Kotaku", 2016, <https://kotaku.com/the-fight-over-the-best-way-to-translate-fire-emblem-fa-1761106038>, 18-05-2019.

<sup>12</sup> È possibile consultare un elenco semi-esaustivo dei cambiamenti al seguente indirizzo: *Fire Emblem Fates - Treehouse "localization"*, "Imgur", 2016, <https://imgur.com/gallery/X2w49>

Trattandosi di una compilazione eseguita dai fan sostenitori della campagna, ritengo opportuno avvisare il lettore della parzialità e della possibile erroneità di quanto troverà riportato all'indirizzo di cui sopra.

<sup>13</sup> MAIETTI, Massimo, *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Edizioni Unicopli, 2004, p. 123-125.

rispecchiare l'importanza data a questa scelta e al conseguente svolgersi del destino del protagonista, tema ricorrente nel corso dei tre giochi.<sup>14</sup>

Hoshido (*Byakuya* in giapponese) è una nazione ispirata al Giappone feudale, mentre Nohr (*An'ya* nell'originale) conserva la tipica ambientazione medievale europea frequente negli altri titoli della saga. Come vedremo, ciò comportò interessanti scelte di traduzione da parte di Treehouse.

Come abbiamo detto in precedenza, a partire da *Fire Emblem Awakening*, la serie ha puntato ad allargare la base d'utenza introducendo la modalità "Casual", che permette alle unità cadute in battaglia di ritornare in vita a fine missione, e approfondendo il sistema di relazioni fra i personaggi tramite l'introduzione di elementi di gameplay reminiscenti dei *dating simulator* giapponesi. In questo titolo, infatti, raggiungendo il livello S di supporto fra due unità, una delle due dichiarerà i propri sentimenti tramite una proposta di matrimonio, permettendo così al giocatore di far sviluppare delle relazioni amorose fra i personaggi, avatar compreso, i quali otterranno dei punti bonus alle statistiche se adiacenti alla loro dolce metà. Grazie a un espediente narrativo, poi, sarà possibile reclutare i figli nati da questi accoppiamenti.

*Fates* riprende ed espande queste meccaniche, introducendo anche un *minigame* che fu al centro di molte delle polemiche sulla localizzazione aperte dai fan, che analizzeremo a breve. Questo titolo inoltre è il primo a introdurre la possibilità di instaurare relazioni omosessuali, sebbene limitate all'interazione fra Corrin con altri due personaggi, un uomo di nome Niles e una donna chiamata Rhajat.

Nonostante la serie abbia sempre avuto forti connessioni con l'estetica di anime e manga, a partire da *Awakening* il focus parrebbe essersi spostato dalla trama del gioco ai personaggi, la cui caratterizzazione ricorda molto gli stereotipi tipici degli altri media della cultura popolare giapponese. Questo spostamento di attenzione ricorda quanto teorizzato da Azuma Hiroki nel suo libro *Generazione Otaku: Uno studio della postmodernità*, in cui sostiene che oggi la cultura, e in particolare la "cultura otaku", venga consumata non per ricercarne il significato, ma per ottenere una sorta di gratificazione animalesca. In quest'ottica la cultura diventa un database di trame e personaggi: manga, anime e videogiochi verrebbero quindi consumati sulla base dei personaggi che vi appaiono e delle loro caratteristiche, creando così un database di questi

---

<sup>14</sup> Iwata Asks "Fire Emblem Fates", "Nintendo UK", 2015, <https://www.nintendo.co.uk/Iwata-Asks/Iwata-Asks-Fire-Emblem-Fates/Fire-Emblem-Fates/1-Story-by-Shin-Kibayashi/1-Story-by-Shin-Kibayashi-1032066.html>, 18-05-2019.

elementi feticizzati, che verrà di volta in volta aggiornato in base all'apparizione di nuove figure e che fungerà da metro principale di giudizio per il godimento tratto da un'opera.<sup>15</sup>

Da un certo punto di vista, quindi, non stupisce che anche *Fire Emblem* abbia subito questa deriva, riscontrabile nel design e nella caratterizzazione di molti personaggi, così come negli elementi tratti dai *dating simulator* sopracitati e da scene fanservice tipiche di anime e manga, come quelle alle terme o in spiaggia.<sup>16</sup>

Esprimere un giudizio su questo tipo di contenuti va oltre lo scopo di questa tesi, ma poiché molto spesso sono una delle cause della stigmatizzazione dei videogiochi giapponesi, elementi di questo tipo vengono frequentemente sottoposti ad alterazioni. È quindi nostro dovere analizzarli e vedere in che modo essi influenzino la percezione della "nipponicità" del titolo preso in esame e come vengano modificati per renderli idonei ad altri mercati.

## Rimozione contenuti

Vorrei quindi iniziare l'analisi della localizzazione di questo titolo osservando i vari contenuti rimossi delle versioni localizzate, partendo dal minigioco citato poc'anzi.

Come già spiegato, in genere in *Fire Emblem* è possibile accrescere l'affinità fra unità facendole combattere fianco a fianco o facendo sì che siano adiacenti alla fine del proprio turno. Dopo aver guadagnato un certo numero di punti affinità è possibile aumentare il livello di supporto, accendendo così a delle conversazioni uniche in base all'accoppiamento.

In *Fates* è stato aggiunto un metodo alternativo per aumentare l'affinità fra l'avatar e i personaggi.

Una volta per capitolo è possibile infatti invitare un'unità a scelta nelle stanze private del protagonista e interagire con esso. Nella versione giapponese, grazie al touchscreen di cui il Nintendo 3DS è dotato, è possibile simulare l'atto di accarezzare il volto dell'ospite scelto, innescando una breve cutscene con del dialogo doppiato piuttosto allusivo, ultimata la quale il livello di affinità fra le unità risulterà aumentato leggermente.

---

<sup>15</sup> AZUMA, Hiroki, *Dōbutsu-ka suru posutomodan - otaku kara mita nihon shakai*, (*Generazione Otaku: Uno studio della postmodernità*), Kōdansha, 2001, formato Kindle.

<sup>16</sup> Esempi di questo tipo sono Forrest, un ragazzino che ama gli indumenti femminili a tal punto da vestirsi da donna; Nina, ragazza con il feticismo per l'amore omosessuale maschile (una cosiddetta *fujoshi*) e lo stesso protagonista, che scopre di non essere realmente imparentato con i suoi fratelli, "giustificando" così la loro inclusione fra i possibili partner amorosi dell'avatar. È piuttosto frequente imbattersi in personaggi simili nei media popolari giapponesi.

Durante la localizzazione, tuttavia, venne rimossa la possibilità di interagire con i personaggi tramite il touchscreen, mentre il testo venne rielaborato per eliminare ogni traccia delle allusioni sessuali presenti nell'originale. La cutscene viene quindi innescata automaticamente, e alla fine di essa l'affinità aumenta.

In tutte le versioni, tuttavia, una volta instaurata una relazione amorosa fra l'avatar e uno dei personaggi, in determinate circostanze è possibile tornare nelle proprie stanze e svegliare il proprio partner addormentato, secondo le stesse modalità del minigioco oppure soffiando nel microfono di cui la console è dotata. Treehouse decise quindi di lasciare intatta questa funzione, forse in virtù del legame romantico fra i personaggi. I dialoghi vennero comunque modificati per risultare meno ambigui.

Considerata anche la natura allusiva di alcune delle conversazioni e delle reazioni dei personaggi alle "dimostrazioni di affetto" dell'avatar, risulta piuttosto evidente come queste meccaniche siano una forma di fanservice indirizzata a una certa tipologia di pubblico.

Mentre in Giappone una funzione del genere non suscita scalpore, dato il pubblico più avvezzo a generi videoludici come i *dating simulator* e più in generale a certi tipi di contenuti, in Nordamerica e Europa probabilmente più di un giocatore si sarebbe trovato leggermente a disagio con la versione integrale del minigioco. Ricordando che le versioni localizzate hanno un rating inferiore a quella NTSC-J e che alcuni personaggi del gioco sono minorenni, possiamo quindi supporre che Treehouse abbia ritenuto inappropriata per i giocatori nordamericani la possibilità di "toccare" le unità e vedere le loro ambigue reazioni. Considerando però la possibilità di svegliare il/la proprio/a consorte secondo le stesse modalità, questo tipo di interazione sembrerebbe invece accettabile se limitato al proprio partner sentimentale, previa rimozione delle allusioni sessuali. L'alterazione del minigioco fu molto spesso chiamata in causa sia dai sostenitori della campagna #TorrentialDownpour, i quali la ritennero una forma di censura, sia dai detrattori della stessa, che accusarono la controparte di scarsa fibra morale.

Personalmente ritengo sia un ottimo esempio della natura performativa della "nipponicità" nei videogiochi, dove possiamo osservare due comunità interpretative con dei regimi di valore chiaramente in opposizione. Da un lato abbiamo un regime mainstream, che considera bizzarre e fuoriluogo alcune meccaniche di determinati videogiochi giapponesi, dall'altro troviamo invece la conferma dell'esistenza di regimi alternativi, che valutano positivamente questi elementi e non

intendono rinunciarvi, in quanto la loro assenza comporterebbe un'interpretazione scorretta del prodotto.<sup>17</sup>

Rimanendo sempre in tema di fanservice, le versioni localizzate videro la rimozione anche di costumi da bagno equipaggiabili al posto dell'abbigliamento standard, sostituiti da asciugamani avvolti attorno al corpo del personaggio. È tuttavia comunque possibile osservare i personaggi in indumenti intimi invitandoli alle terme, rimuovendo il loro abbigliamento nel camerino o ancora grazie ad armi con la particolare proprietà di infrangere l'armatura avversaria.<sup>18</sup> Viene quindi spontaneo chiedersi il perché della rimozione dei costumi da bagno. Se abbigliamenti succinti possono incidere negativamente sul rating del gioco, per quale motivo solo uno dei casi in cui questi appaiono subì modifiche? Come di consueto, non abbiamo dichiarazioni ufficiali in merito, quindi la nostra domanda rimarrà senza risposta. Possiamo però supporre che tutto sommato la nudità parziale non influenzi il rating di un videogioco tanto quanto altri fattori.

Lasciandoci finalmente alle spalle l'argomento fanservice, vediamo ora gli ultimi tagli eseguiti in fase di localizzazione.

Abbiamo detto precedentemente che è possibile personalizzare Corrin, cambiandogli sesso, aspetto, nome e voce. La scelta del genere influenza le altre opzioni, impedendo per esempio di selezionare un taglio di capelli femminile per il protagonista maschile e viceversa.

La versione giapponese presenta poi dieci tracce audio per la voce, cinque per l'avatar maschile e cinque per quello femminile, oltre alla possibilità di scegliere un avatar muto. Il totale venne portato a sei per le versioni localizzate, tre per l'avatar maschio e tre per quello femmina, eliminando inoltre l'opzione di creare un protagonista taciturno.<sup>19</sup>

Ricordiamo inoltre la rimozione del doppiaggio giapponese.

Nella versione NTSC-J, poi, a ogni file vocale scelto corrisponde un modo di esprimersi diverso del protagonista, nel quale il pronome personale e il tono utilizzato dall'avatar cambiano, passando per esempio da formale a informale, moltiplicando quindi le varianti di testo relative ai dialoghi di Corrin.

---

<sup>17</sup> PELLETIER-GAGNON, Jérémie, *Video Games and Japaneseness: An Analysis of Localization and Circulation of Japanese Video Games in North America*, tesi di Master, McGill University, Montreal, 2011, p. 83.

<sup>18</sup> Nella versione NTSC-J è inoltre possibile manovrare liberamente la telecamera all'interno delle terme. Ciò non è invece possibile nelle versioni localizzate.

<sup>19</sup> La possibilità di creare un avatar muto è un esempio di game design inclusivo. La rimozione di funzioni simili, per quanto facilitino il lavoro del localizzatore, rischia di alienare gli utenti affetti da disabilità quali il mutismo. Il fatto che l'unica versione a presentare i sottotitoli per le cutscene sia quella europea non migliora la situazione, impedendo ai non udenti di godere appieno del gioco. Per approfondimenti riguardo il tema del game design inclusivo e delle barriere all'accessibilità in ambito videoludico cfr. O'HAGAN, Minako, MANGIRON, Carmen, *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*, John Benjamins Pub. Co., 2013, pp. 278-288.

Non stupisce che questa differenziazione venne completamente rimossa dalle versioni localizzate. Considerando che la lingua giapponese permette di esprimere un ampio spettro di registri linguistici con molta più semplicità rispetto all'inglese, probabilmente i localizzatori statunitensi ritennero che non valesse la pena impiegare tempo e risorse per riprodurre questa differenziazione. Anche nel caso in cui ci fossero riusciti, ciò avrebbe causato non poche difficoltà ai localizzatori europei, che avrebbero quindi dovuto inserire in una singola cartuccia 6 versioni del testo per ognuna delle 5 lingue di gioco supportate, portando il totale a ben 30 varianti.

Concludiamo questo paragrafo riportando l'ultimo taglio eseguito da Treehouse. Come già annunciato, *Fire Emblem Fates* è il primo titolo della saga che permette al giocatore di sviluppare relazioni omosessuali all'interno del gioco. Fra le unità con cui il protagonista può sposarsi, due sono selezionabili indipendentemente dal sesso scelto a inizio gioco. Sebbene questa funzione sia rimasta intatta nelle versioni NTSC-U e PAL, la versione giapponese presenta due dialoghi differenti in base alla combinazione dei sessi, mentre quelle localizzate utilizzano per entrambe le proposte di matrimonio quella che in giapponese è la versione eterosessuale. Nello specifico, vennero eliminate alcune battute delle dichiarazioni "omosessuali" che esprimono lo stupore di Corrin e il timore degli altri due personaggi di essere rifiutati. Viene quindi persa la tensione e il pathos derivati dall'incertezza di confessare il proprio amore a una persona dello stesso sesso, così come il senso di sollievo provato da Niles e Rhajat nel momento in cui l'avatar rivela di ricambiare i loro sentimenti, entrambi elementi presenti nella versione originale. Possiamo osservare queste modifiche nell'Appendice 6, la quale riporta la conversazione che avviene nel caso in cui entrambe le parti coinvolte siano di sesso maschile. Eseguendo inoltre un rapido confronto fra la versione giapponese e quella nordamericana di questo dialogo fra Niles e Corrin, è possibile notare le libertà che i localizzatori si presero nel tradurre anche altre parti di questo dialogo, anticipando uno dei temi che vedremo nei prossimi paragrafi.

Non ci sono note le motivazioni dietro a questa scelta da parte di Treehouse. Potrebbe essere stata dettata da una mancanza di tempo, da un approccio superficiale o ancora dall'intenzione di rappresentare le relazioni omosessuali sotto una luce diversa. Potrebbe quindi darsi che i localizzatori abbiano cercato di fornire una rappresentazione "normalizzata" dell'omosessualità, rendendo quindi le scene in questione meno "controverse" rispetto alla versione NTSC-J.<sup>20</sup> Resta il

---

<sup>20</sup> Come vedremo nel paragrafo su #TorrentialDownpour, molti fan hanno accusato Treehouse di alterare il testo sulla base di un'agenda sociopolitica fatta rientrare nelle dinamiche del movimento dei cosiddetti "Social Justice Warriors", termine utilizzato in senso dispregiativo dai sostenitori della campagna di protesta.

fatto che abbiamo a che fare con un'alterazione con delle nette implicazioni ideologiche, che rivelano ampiamente l'agentività del traduttore.

Non è comunque la prima volta che vengono eseguiti dei tagli al testo di un titolo della serie.

Ricordiamo, per esempio, che la versione giapponese di *Fire Emblem: Radiant Dawn* (2007) presenta uno script esteso accessibile solo giocando alle difficoltà elevate del gioco, il quale venne completamente rimosso per le versioni localizzate, precludendo quindi al giocatore la possibilità di approfondire alcuni aspetti della trama e dei personaggi contenuti in esso.

### **Traduzione dei nomi**

Come detto poc'anzi, il setting di *Fates* è costituito principalmente da due nazioni ispirate a culture esistenti, il Giappone feudale per l'Hoshido e l'Europa medievale per il Nohr.

È la prima volta nella storia del franchise che la cultura nipponica riveste un ruolo così prevalente nel game design. Ciò portò a delle scelte interessanti, sebbene incostanti, in ambito di localizzazione. Fu deciso infatti di ricorrere a strategie di traduzione stranianti per i nomi di molti oggetti, luoghi e persone del regno di Hoshido, nello specifico mantenendo un approccio di non-traduzione. Nell'originale le varie tipologie di archi, per esempio, riportano il termine *yumi* (letteralmente "arco" in giapponese) per quelli appartenenti all'esercito del Nohr e *wayumi* per quelli dell'armata rivale (dove *wa* corrisponde a uno dei *kanji* utilizzati per indicare il Giappone); durante la localizzazione Treehouse decise di tradurre i primi semplicemente con *bow*, mentre i secondi mantennero una nomenclatura dal gusto orientale, venendo chiamati *yumi*. *Seidō no yumi* diventò quindi *Bronze bow*, mentre *Seidō no wayumi* venne reso con *Bronze yumi*. Stessa cosa avvenne per le lance: il Nohr possiede delle lance (*yari* in giapponese), mentre l'Hoshido utilizza delle *naginata*. Come si può intuire, il secondo termine è rimasto invariato nella traduzione, salvo qualche eccezione; esistono infatti delle varianti di queste armi utilizzabili a distanza. Da un lato troviamo per esempio le *Tetsu no tōgekisō* (traducibile letteralmente con un orribile "lancia da lancio di ferro"), reso con un più accurato *Iron Javelin*; dall'altro lato abbiamo le *Tetsu no tōgekinaginata* (letteralmente "naginata da lancio di ferro") che successivamente alla localizzazione sono diventate *Iron Nageyari*. Treehouse decise quindi di rimuovere un termine di origine giapponese e di sostituirlo con un altro analogo per differenziare la variante corpo a corpo

di un'arma da quella a distanza, mantenendo comunque un approccio straniante, seppur il termine *yari* venga utilizzato per le lance del Nohr nella versione NTSC-J.

Altre scelte di traduzione potrebbero far dubitare della coerenza della localizzazione, almeno sulla carta: le *tōgekitō*, varianti da lancio delle spade dell'Hoshido, diventano *katti*, mentre le *tōgekiken*, armi simili ma appartenenti al Nohr, vengono tradotte con *kukri*. Si tratta rispettivamente di armi tradizionali dei Kodava, una minoranza etnica indiana, e dei Gurka, popolo residente in Nepal.

Abbiamo quindi a che fare con una traduzione straniante per entrambi i casi, sebbene qui sia stato aggiunto un riferimento culturale asiatico non nipponico assente nell'originale. Data la comune appartenenza al continente asiatico di India e Giappone, si potrebbe anche sorvolare sull'adozione del termine *katti*; il Nohr, ispirato all'Europa medievale, parrebbe però aver ben poco a che vedere con il Nepal.<sup>21</sup> Potrebbero quindi sorgere delle domande sul perché di queste scelte; tuttavia, almeno per quanto riguarda i *kukri*, la decisione potrebbe essere stata dettata dall'aspetto dell'arma, che effettivamente ricorda quella utilizzata dai Gurka.

Di nuovo, scelte di questo tipo ci rivelano l'agency del traduttore e ci dimostrano la libertà di cui godono i localizzatori in maniera più vivida rispetto al caso di studio precedente, indipendentemente dall'utilizzo di strategie di traduzione stranianti.

Nel gioco esistono anche pergamene magiche che nella versione originale presentano connotazioni folkloriche shintoiste, quali *Ryūgami: Tatsu* o *Togami: U* (dove *gami* sta per il *kanji* di "divinità", "spirito").

Questi oggetti vennero tradotti come "Spirito drago" e "Spirito coniglio", cercando quindi di smorzare l'aspetto divino-religioso che il sinogramma *kami* potrebbe comportare agli occhi del pubblico target.

Un'alterazione analoga avvenne per un'arma particolare, *Bottle*. Si tratta letteralmente di una bottiglia di vino, di scarsa efficacia in battaglia. È piuttosto comune trovare buffe armi del genere nei vari *Fire Emblem*; la cosa interessante tuttavia è che nella versione originale viene specificato nel nome che si tratta di una bottiglia di vino (l'oggetto si chiama infatti *wain botoru* in giapponese), mentre ogni riferimento all'alcool venne rimosso dalle versioni localizzate.

Possiamo affermare con abbastanza sicurezza che queste due alterazioni, ossia lo smorzamento di riferimenti alla religione e l'eliminazione dell'alcool, furono dettate dalla volontà di rimuovere

---

<sup>21</sup> A onor del vero le *katti* sono armi ricorrenti nel corso della serie, tuttavia nei titoli precedenti l'originale le indica con il termine *kati* in katakana. Si tratta quindi di una tipologia di armi differenti rispetto alle *tōgekitō* di *Fates*, come dimostra anche il fatto che le *kati* siano spade da corpo a corpo e non da lancio. È tuttavia possibile che la scelta di Treehouse fosse un rimando volontario ai giochi precedenti, sebbene arbitrario.

possibili elementi controversi per il pubblico nordamericano ed espandere il più possibile la base d'utenza abbassando il rating del gioco, com'è consuetudine per le localizzazioni dei videogiochi destinati alle console Nintendo, fin da prima dell'istituzione degli organi di rating.<sup>22</sup>

Per quanto riguarda la versione PAL, possiamo notare diverse abbreviazioni per i nomi delle armi. Ciò ci fa intendere che il problema dello spazio disponibile nella UI per il testo non è stato eliminato del tutto. Osservando il menù è inoltre possibile notare le stesse abbreviazioni per le statistiche riscontrate nel caso di studio precedente.



Figura 4. Menù con inventario e statistiche.

Possiamo quindi speculare che anche *Fates* non abbia goduto di un'internazionalizzazione particolarmente efficace, almeno per quanto riguarda il codice di gioco, sebbene il problema sia attenuato in qualche misura dal fatto che giocatori di lunga data abbiano ormai acquisito familiarità con il significato di queste abbreviazioni.

Esistono molti altri esempi interessanti per quanto riguarda armi e oggetti, ma non ritengo necessario dilungarmi ulteriormente. Passeremo quindi ora ad analizzare alcuni cambiamenti effettuati a nomi di luoghi e personaggi.

---

<sup>22</sup> MANDELIN, Clyde, *Game Localization and Nintendo of America's Content Policies in the 1990s (NSFW)*, "Legends of Localization", 2018, <https://legendsoflocalization.com/game-localization-and-nintendo-of-americas-content-policies-in-the-1990s/>, 17-05-2018.

Come è possibile intuire già a partire dal nome del protagonista, che ricordiamo essere Kamui nella versione originale e Corrin in quelle localizzate, *Fates* presenta una dose consistente di alterazioni dei nomi dei personaggi da parte dei traduttori (per un elenco semi esaustivo si veda l'Appendice 7).

Un esempio particolare riguarda un personaggio noto come Caeldori nella versione nordamericana. Appartenente al regno di Hoshido, questa giovane ragazza è chiamata Matoi nella versione NTSC-J, un nome con un suono conforme al sistema fonetico della lingua giapponese, adeguato quindi al setting della nazione.<sup>23</sup> Come mai è avvenuto questo cambiamento? Questo personaggio in realtà fa parte di un gruppo di unità che ritornano dal titolo precedente, *Awakening*, inserite in *Fates* come *easter egg*. Tuttavia, in questa nuova apparizione il loro nome cambia in quello che è essenzialmente un anagramma del loro appellativo precedente. Il corrispettivo in *Awakening* di Caeldori/Matoi si chiama infatti Cordelia nella localizzazione nordamericana e Tiamo in giapponese.

Treehouse decise quindi di mantenere la relazione anagrammatica fra i nomi dei personaggi presente nell'originale, di conseguenza optando per realizzare l'anagramma di Cordelia. Sebbene i localizzatori siano riusciti a mantenere il gioco di parole, questo esempio ci dimostra di nuovo le conseguenze che comporta alterare i nomi dei personaggi. In questo caso non fu possibile dare alla ragazza un nome adeguato al contesto culturale dell'Hoshido, a differenza dell'originale. Con questa osservazione non vogliamo farci sostenitori di una visione naturalizzata del concetto di nazione, ma semplicemente constatare come determinate scelte dei traduttori abbiano delle ripercussioni sulla sceneggiatura così come originariamente intesa dagli sviluppatori. Nishiki, diventato Kaden dopo la localizzazione, e lo stesso protagonista sono altri casi in cui un nome dal suono giapponese perse questa connotazione in seguito alla localizzazione, sebbene questa volta non si tratti di anagrammi.

Altre variazioni interessanti riguardano Marx, uno dei fratelli del protagonista, che divenne Xander nella localizzazione, e Tsukuyomi, cambiato in Hayato.

Mandiberg sostiene che alcuni di questi cambiamenti, come quello di Marx/Xander o di suo fratello minore Leon, diventato Leo in inglese, siano dovuti semplicemente a una maggior familiarità del pubblico statunitense con la versione localizzata di questi nomi.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Lo stesso nome è riscontrabile in opere di animazione quali *Kill la Kill* (2014) e *Matoi the Sacred Slayer* (*Sōshin shōjo Matoi*, 2016).

<sup>24</sup> MANDIBERG, "Fallacies of game localization", p. 166.

Tuttavia, personalmente ritengo ingenuo escludere influenze ideologiche dietro a queste scelte. È quindi possibile che Treehouse abbia voluto eliminare ogni possibilità che gli utenti vedessero riferimenti politici a Karl Marx dietro al nome del personaggio, per assicurarsi di evitare controversie. Considerando anche il polverone causato da una delle conversazioni di supporto fra l'avatar e Soleil nella versione originale, di cui parleremo più nel dettaglio a breve, un approccio estremamente prudente non risulterebbe sorprendente.

Per quanto riguarda Tsukuyomi, le motivazioni potrebbero essere le stesse dietro al cambiamento visto precedentemente per le pergamene magiche. Tsukuyomi è infatti il nome della divinità shintoista della luna. Sarebbe quindi lecito credere che anche qui l'intenzione fosse rimuovere riferimenti religiosi. Ci stupisce allora trovare intatto un altro nome con forti connotazioni shintoiste; stiamo parlando di Izumo, regno che decise di non prendere parte alla guerra fra Hoshido e Nohr e conosciuto in entrambe le versioni come "il regno degli dei". Si tratta del nome di una città giapponese esistente, che le leggende giapponesi identificano come il luogo in cui si insediò *Susano-no-Mikoto*, fratello delle divinità *Amaterasu-ō-mi-kami* e *Tsukuyomi-no-mikoto*. Nella città di Izumo si trova anche uno dei più antichi santuari shintoisti.

Considerando la rimozione di alcuni riferimenti alla cultura giapponese nei nomi di altri luoghi, e in generale la facilità con cui i toponimi del gioco subiscono variazioni (basti pensare alle due nazioni principali del gioco), trovare inalterato il nome di un luogo dalle così forti connotazioni shintoiste ci lascia perplessi, soprattutto in luce dell'attenuamento di altri elementi folklorici e religiosi.<sup>25</sup>

In realtà potrebbe semplicemente trattarsi di uno dei vari casi di incoerenza della localizzazione di *Fates*. A tal proposito, un esempio che trovo curioso riguarda Mozu, una bambina dell'Hoshido. Questo personaggio si chiama Mozume in giapponese; di per sé quindi non ci troviamo di fronte a una differenza eclatante. Se però andiamo a controllare il nome di alcuni personaggi non giocabili nella versione nordamericana, veniamo a conoscenza di un ninja di nome Omozu. Facendo un ulteriore controllo scopriamo poi che il nome originale di quest'uomo è Mozu, ossia lo stesso della bambina nelle versioni localizzate. Probabilmente non c'è un significato profondo dietro a questa scelta, ma ritengo sia un ottimo esempio dell'approccio particolare seguito da Treehouse per *Fates*, che a ragione a volte lascia perplessi.

---

<sup>25</sup> La nazione di ninja di Mokushu è un altro esempio interessante di riferimenti culturali persi. Questo paese è conosciuto con il nome di Fūma nella versione originale, in riferimento al clan di ninja Fūma del periodo Sengoku, noto soprattutto grazie al suo leader Fūma Kotarō. Con ben poca sorpresa, il capo di Mokushu/Fūma si chiama proprio Kotarō. La decisione di cambiare il nome della nazione presa da Treehouse spezza quindi il collegamento fra il paese e il suo leader, rendendo più vago un chiaro riferimento a un personaggio storico estremamente popolare.

In ogni caso, in generale, almeno per quanto riguarda il nome dei personaggi, parrebbe che l'intenzione fosse utilizzare nomi più semplici e immediati, come dimostrano Kazahana e Suzukaze, diventati rispettivamente Hana e Kaze nelle versioni NTSC-U e PAL.<sup>26</sup> Nonostante quanto visto sia solo una parte delle differenze nella nomenclatura, terminiamo qui la sezione sui nomi per evitare di dilungarci eccessivamente, rimandando all'Appendice 7 eventuali lettori interessati ad approfondire l'argomento.

## Umore e caratterizzazione dei personaggi

Passiamo ora ad analizzare come venne tradotto il testo di gioco vero e proprio.

Per prima cosa daremo un'occhiata alla caratterizzazione di Izana, capo della già citata nazione neutrale di Izumo. Nell'Appendice 8 possiamo trovare alcuni estratti dei dialoghi del personaggio, in giapponese e in inglese.

Osservando prima la versione NTSC-J, possiamo vedere che Izana è un individuo che parla in modo piuttosto bizzarro. Per esempio, dopo essere stato salvato dal protagonista ci ringrazia così:

助かっちゃった～！キミたちは命の恩人だよ～！ほんっつと、ありがとね～！ささ、お礼にどんどんご馳走食べちゃいなよ！<sup>27</sup>

Possiamo quindi constatare un modo di parlare estremamente informale e leggero, con molti allungamenti vocalici e inflessioni che sottolineano il suo essere un personaggio spensierato, almeno all'apparenza.

Di seguito riporto la versione localizzata dello stesso dialogo:

Woooo! You guys saved me! This calls for a feast. No, better idea—an all-night party! We'll wear pajamas and eat bonbons. Let's get it started! Izana in the house!

---

<sup>26</sup> Altri nomi invece, come Iago, Lloyd o Anthony (rispettivamente Makubex, Wiriamu e Rontao in giapponese) sono sostanzialmente diversi dalla loro controparte senza apparente motivazione.

<sup>27</sup> La frase è traducibile a grandi linee così: "Sono salvo~! Vi devo la vita~! Davvero, grazie mille ~! Come ringraziamento vi preparerò un banchetto! Su, su!".

Treehouse decise quindi di esasperare il lato spensierato del personaggio rendendolo un festaiolo. Troviamo riferimenti a pigiami e caramelle assenti nell'originale e in generale la traduzione si discosta molto dal testo sorgente.

Il dialogo prosegue con Izana che spiega cosa gli è successo, e anche qui la traduzione si distacca in modo sostanziale dall'originale, con frasi quali "I was still wearing my silk pj's! Anyway, we're all about love, peace, and chicken grease here in Izumo...".

L'idea che traspare della nazione è quindi di un paese edonistico, con una cultura per certi versi simile a quella degli hippie americani. Risulta fin quasi difficile prendere sul serio Izana. La drammaticità della situazione, ossia quella di una nazione neutrale invasa dal regno di Nohr, viene del tutto persa in favore di un accentuato umorismo portato quasi all'estremo. Quanto teorizzato da O'Hagan e Mangiron sulla transcreazione nella localizzazione dei videogiochi potrebbe qui spiegare l'approccio utilizzato dai localizzatori, confermando l'idea che la localizzazione cerchi di andare incontro a quelle che percepisce essere le aspettative del pubblico target, in questo caso quello nordamericano, il quale si aspetterebbe un'elevata frequenza di battute umoristiche.<sup>28</sup> Tuttavia, ritengo che l'esperienza di gioco risultante sia estremamente diversa da quella del prodotto originale, trovandomi più d'accordo con quanto detto da Gagnon in merito alla trasfigurazione degli elementi di gioco.<sup>29</sup>

Izana, infatti, nella versione NTSC-J è sì un personaggio spensierato, ma nel momento del bisogno dimostra di essere un leader saggio e capace. Non è raro incontrare questo tipo di personaggi nei media della cultura pop giapponese. Non si può però dire altrettanto dell'Izana localizzato.

Nella versione giapponese, possiamo per esempio vedere il rispetto che egli ha nei confronti delle divinità durante una divinazione, con cambio di registro e l'utilizzo del verbo ausiliario formale *tamau*, ormai caduto in disuso. Di contro l'Izana localizzato non mostra alcuna riverenza durante questa scena, rivolgendosi agli dei con un estremamente informale "What's up?".

È riscontrabile anche un riarrangiamento generale del testo, con meno dettagli riguardo agli avvenimenti e più attenzione sui bizzarri passatempi dell'uomo.

Sebbene avessimo riscontrato un approccio volto a incrementare l'umorismo anche nel caso di studio su *The Blazing Blade*, risulta evidente un'evoluzione verso l'esagerazione, con un TT che si distingue con forza dal ST, suggerendo una maggiore libertà da parte dei traduttori.

---

<sup>28</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 199.

<sup>29</sup> PELLETIER-GAGNON, Jérémie, *Video Games and Japaneseness*, p. 13.

Altri personaggi che hanno subito un trattamento simile sono Hisame, che passa dal trovare particolarmente buoni i sottaceti all'esserne talmente ossessionato da inserire la parola "pickles" in quasi ogni frase, ed Effie (chiamata Elfie in giapponese), una ragazza dolce e timida ma caratterizzata da un forte appetito e una prestanza fisica non da meno, che diventa un personaggio dal carattere mascolino fissato con la palestra e i muscoli.

Un altro caso molto spesso dibattuto dai fan detrattori del lavoro di Treehouse riguarda una conversazione di supporto fra Beruka e Saizo, assassini rispettivamente al servizio del Nohr e dell'Hoshido, che si ritrovano a fare parte della stessa armata nel percorso *Revelation* (Appendice 9). Osservando la versione originale possiamo vedere come questo dialogo tratti dei temi profondi, quali i traumi causati dalla natura del lavoro dei due personaggi e l'incapacità di dimenticare il volto delle persone uccise.

Ora, controllando le versioni localizzate, possiamo vedere come questa conversazione fu completamente sostituita da una ripetizione di puntini di sospensione. Si perde quindi una parte importante della caratterizzazione di Beruka e Saizo. Come se non bastasse i dialoghi per i livelli di supporto successivi proseguono sulla base della conversazione rimossa, come se nulla fosse. Come di consueto non ci è dato sapere il perché di questa scelta, ma laddove per i casi precedenti era possibile speculare sul senso delle modifiche, qui per quanto ci si sforzi risulta difficile trovare una spiegazione soddisfacente. Possiamo escludere che i localizzatori si siano dimenticati di tradurre la scena, perché in tal caso molto probabilmente avremmo visto il testo originale in giapponese. Si tratta quindi di una scelta volontaria da parte di Treehouse, che forse ritenne divertente l'idea di una taciturna conversazione di supporto fra due tenebrosi assassini.

Continuano quindi gli esempi che ci dimostrano l'elevato grado di libertà di cui hanno goduto i localizzatori di *Fire Emblem Fates*, forse anche eccessivo dal punto di vista dei fan di lunga data della serie.

Un altro chiaro esempio della volontà dei traduttori di accrescere l'umorismo presente nel gioco riguarda l'introduzione di espressioni tratte da *meme* o *internet joke* noti al pubblico nordamericano.

Ad esempio Felicia, una cameriera la cui caratteristica è essere disastrosamente impacciata, a un certo punto nel gioco pronuncia la seguente frase: "Ugh! I had one job". Abbiamo qui a che fare con un *meme* nato dal remake del 2001 di *Ocean's Eleven*, in cui Basher Tarr inveisce contro i membri del suo team per una loro svista.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> *You Had One Job*, "Know Your Meme", 2013, <https://knowyourmeme.com/memes/you-had-one-job>, 16-05-2019.

Un altro caso simile riguarda Niles, l'unico personaggio maschile con cui il protagonista può sviluppare una relazione romantica omosessuale. In un dialogo prima di uno scontro con la sopracitata Felicia, egli si esprime così: "Say, that's a nice face you got there. It would be a shame if someone were to slash it". Questa frase potrebbe essere un riferimento al *meme* che recita "it would be a shame if something happened to it", nato nel 2010 da un post sulla piattaforma DeviantArt.<sup>31</sup>

L'ultimo esempio è un cosiddetto *inside joke*; in un discorso di incoraggiamento rivolto ai suoi compagni prima della battaglia finale, Corrin li incita dicendo: "Fight for your friends!". È molto probabile che si tratti di un riferimento a quanto viene detto da Ike, protagonista di *Fire Emblem: Path of Radiance* e *Fire Emblem: Radiant Dawn*, dopo aver vinto un match nella versione localizzata di *Super Smash Bros. Brawl* (2008) e *Super Smash Bros. for WiiU & 3DS* (2014), in cui appare come personaggio selezionabile. Egli infatti recita: "I fight for my friends".

Questa espressione è diventata estremamente famosa fra i fan statunitensi di entrambe le serie videoludiche per il tono poco convinto con cui il personaggio si esprime; è quindi possibile che Treehouse abbia voluto strizzare l'occhio ai giocatori più informati, inserendo questo piccolo *inside joke*.<sup>32</sup>

Come dimostra l'analisi della localizzazione di *Final Fantasy IV* eseguita da Elizabeth Bushouse, l'inserimento di *meme* nei videogiochi localizzati non è così rara.<sup>33</sup> Anche la localizzazione nordamericana di *The Legend of Zelda: Triforce Heroes* (2015), sempre a opera di Treehouse, presenta esempi simili.

Tuttavia, riferimenti culturali di questo tipo sono estremamente sensibili al passare del tempo e all'utilizzo che viene fatto dei *meme* stessi; più di una volta immagini ed espressioni nate come "internet joke" vennero in seguito irrimediabilmente associate a movimenti politici radicali, come è successo per il *meme Pepe the Frog*.<sup>34</sup>

Sfruttare riferimenti culturali di questo tipo per far sorridere i giocatori comporta quindi dei grossi rischi nel lungo periodo, rischi di cui i localizzatori dovrebbero tenere conto.

---

<sup>31</sup> *It Would Be a Shame If Something Happened to It*, "Know Your Meme", 2013, <https://knowyourmeme.com/memes/it-would-be-a-shame-if-something-happened-to-it>, 16-05-2019.

<sup>32</sup> Nella versione giapponese questo riferimento intertestuale è assente sia perché l'espressione di Corrin è leggermente diversa ("*nakama wo shinjite takaunda!*", che in italiano suonerebbe all'incirca "fidatevi dei vostri compagni e combattete!"), sia perché la frase origine dell'*inside joke* in questione non viene proferita dall'Ike giapponese, che invece recita "*mamoru beki mono no tame, tatakau dake da*", traducibile come "combatto per coloro che devo proteggere".

<sup>33</sup> BUSHOUSE, Elizabeth, *The Practice and Evolution of Video Game Translation: Expanding the Definition of Translation*, tesi di Master, University of Massachusetts Amherst, 2015, p. 63.

<sup>34</sup> *Pepe the Frog*, "Know Your Meme", 2015, <https://knowyourmeme.com/memes/pepe-the-frog>, 16-05-2019.

Abbandoniamo ora l'argomento "umorismo" per concentrarci su un altro aspetto che ritorna dal caso di studio precedente, ossia l'utilizzo di registri linguistici formali là dove l'originale presenta dialoghi informali. Come esempio useremo una scena del capitolo 8 del percorso *Conquest*. Corrin viene mandato a sedare una rivolta di una tribù per conto del re del Nohr. Fra i vari sottoposti ad accompagnarlo troviamo Jakob, maggiordomo al servizio del protagonista fin da giovane età. Scopriamo quindi che fra gli insorti si trova Flora, anch'essa una degli attendenti di lunga data del nostro avatar. Tramite un dialogo fra i due servitori veniamo a sapere che Flora e sua sorella gemella Felicia non erano altro che degli ostaggi tenuti al castello del re del Nohr, proprio con lo scopo di evitare un'insurrezione da parte della tribù. Viene anche sottinteso che la giovane provi dei sentimenti per Jakob.

Osserviamo ora come il maggiordomo si esprime rivolgendosi a Flora nelle due versioni (Appendice 10). In giapponese egli è molto informale, perfino rude. Risulta evidente l'astio provato per il tradimento della ragazza, in primis grazie all'appellativo dispregiativo *temē*. In inglese invece utilizza toni molto più pacati e un vocabolario più ricercato, come si addice a un membro della servitù di una famiglia reale. Nella localizzazione inoltre Jakob sembra essere più empatico nei confronti della ex collega, là dove nell'originale non le riserva altro che aspre parole, in virtù della sua cieca fedeltà nei confronti del protagonista. L'ostilità sembra lasciare il posto al rammarico, ed egli sembra essere conscio dei sentimenti della ragazza, a differenza della versione giapponese. Flora invece sembra affranta dalla situazione in entrambe le versioni, tuttavia emerge come un personaggio dalla personalità più forte rispetto alla versione giapponese, grazie all'aggiunta di una frase finale assente nell'originale; mentre da un lato la conversazione sembra non raggiungere una conclusione, dall'altro risulta evidente quale tipo di esito attende i due. Con il suo "I don't want or need your pity, Jakob. Let's finish this!", Flora esprime la sua volontà di non voler più sottostare agli ordini del regno, sottolineando la sua indipendenza.

Come vedremo più avanti, Treehouse introdusse svariati cambiamenti simili alla caratterizzazione dei personaggi femminili, come quello sopracitato riguardo a Effie. Si tratta anche in questo caso di scelte che, volenti o nolenti, hanno delle implicazioni di valore ideologico, che hanno portato i sostenitori di #TorrentialDownpour ad accusare i localizzatori di modificare i contenuti di gioco in base a una agenda sociopolitica. Approfondiremo la questione nel prossimo paragrafo, tornando ora alla scena appena analizzata.

Anche qui ci troviamo di fronte al ritorno di un elemento visto nel caso di studio precedente, ossia l'utilizzo di un linguaggio più forbito rispetto all'originale, per sottolineare il rango sociale dei

personaggi. Come nel caso dell'umorismo, però, abbiamo notato che anche qui i localizzatori si allontanarono con più libertà dal testo sorgente rispetto a quanto avvenuto con *Fire Emblem: The Blazing Blade*, confermando che la localizzazione in esame ben rientra nel concetto di transcreazione.

Come già annunciato, nel prossimo e ultimo paragrafo analizzeremo varie scene alterate per evitare controversie di natura etico-sociale, riservando dello spazio anche alla campagna di protesta #TorrentialDownpour e alle accuse di censura mosse a Treehouse.

### **Controversie su temi sensibili e #TorrentialDownpour**

Esistono vari passaggi nel gioco che furono alterati perché potenzialmente controversi; ne è un esempio una scena in cui Ryoma, fratello del protagonista, percuote suo figlio per punirlo di aver disobbedito, o un'altra ancora in cui Elise, originariamente la sorella minore dell'avatar, nella versione NTSC-U viene presentata come un'adulta tramite un'alterazione del testo.<sup>35</sup>

La controversia su cui vorrei concentrarmi riguarda però una conversazione di supporto fra la versione maschile di Corrin e Soleil, a cui abbiamo già accennato varie volte nel corso dell'elaborato.

Una delle caratteristiche principali di questa ragazza è l'aver un debole per le altre fanciulle, a tal punto da non riuscire a concentrarsi in battaglia o addirittura svenire se si trova nei dintorni di una donna. Stando alla sceneggiatura parrebbe una peculiarità ereditata dal padre Laslow, donnaiolo di prima categoria. Tuttavia, in entrambe le versioni Soleil può raggiungere livelli di supporto S, equivalenti a una proposta di matrimonio, solo con personaggi di sesso maschile, a differenza di Rhajat, un'altra ragazza che come già detto può sviluppare una relazione con l'avatar femminile del giocatore. Ci troviamo quindi di fronte a un'identità sessuale non ben definita, in cui le meccaniche di gioco contraddicono quanto viene detto dallo stesso personaggio, facendo fortemente intendere che in realtà sia eterosessuale, o per lo meno bisessuale.

---

<sup>35</sup> Come abbiamo visto nel caso di studio precedente, l'aumento di età dei personaggi è una costante della localizzazione dei videogiochi giapponesi. Anche la rimozione della scena in cui Ryoma colpisce il figlio non è un caso isolato; un cambiamento simile avviene in *Fire Emblem: Path of Radiance*, in cui il protagonista viene severamente sgridato dal padre nella localizzazione ma picchiato nell'originale. Ciò ci rivela una diversa concezione della rappresentabilità della violenza come mezzo educativo nei media di intrattenimento in Giappone e negli Stati Uniti.

Analizziamo ora la versione giapponese della conversazione di supporto di livello B fra Soleil e il protagonista, che ha luogo dopo quella di livello C in cui lei si confida con l'avatar riguardo al suo problema, ossia le difficoltà che incontra quando si trova nei pressi di una ragazza attraente.

Qui Kamui somministra di nascosto alla giovane una polvere magica che inverte la percezione dei sessi di chi la beve, ad esclusione del proprio, facendo sì che i maschi appaiano come femmine e viceversa. L'obiettivo dell'avatar è aiutare Soleil a superare le sue difficoltà in battaglia, sfruttando l'effetto della polvere per intraprendere una sorta di allenamento fra loro due.

Dopo un breve stato di confusione iniziale l'avatar rivela alla ragazza il suo piano per assisterla. Divertita da questo improvviso cambio di percezione, Soleil decide quindi di accettare la proposta del protagonista, approfittando addirittura dell'effetto della polvere magica per fare un giro dell'accampamento e vedere il nuovo aspetto dei suoi compagni d'arme.

Nella conversazione successiva di livello A i due si rendono conto che l'allenamento non produce i risultati sperati, ma la ragazza ringrazia comunque l'avatar per il suo supporto e la sua amicizia.

Nel caso in cui il giocatore decida di scegliere Soleil come partner del protagonista, Kamui le confesserà il suo amore regalandole un anello; lei accetterà, rivelando però di essersi inizialmente infatuata della versione femminile del protagonista mentre era sotto gli effetti della polvere magica.

Poiché il gioco fu rilasciato in Giappone svariati mesi prima rispetto agli Stati Uniti, come di consuetudine la comunità dei fan decise di informarsi sui contenuti di gioco senza attendere la localizzazione.

Fu così che la conversazione di livello B sopra analizzata si diffuse online tramite Twitter e Tumblr, venendo fraintesa e collegata alle pratiche di conversione degli omosessuali praticate da alcune organizzazioni religiose. Il passaggio in cui Corrin somministra di nascosto la polvere magica a Soleil venne inoltre accomunato a crimini quali la somministrazione di sostanze stupefacenti ai fini di violenze sessuali.

Tramite un effetto passaparola la questione venne ingigantita a tal punto che anche siti di informazione videoludica come *Destructoid* riportarono la notizia,<sup>36</sup> spingendo Nintendo of America a dichiarare che avrebbe modificato il dialogo nella versione localizzata in modo da

---

<sup>36</sup> WHITAKER, Jed, *Consent and gay conversion issues in Fire Emblem Fates*, "Destructoid", 2015, <https://www.destructoid.com/consent-and-gay-conversion-issues-in-fire-emblem-fates-295164.phtml>, 13-06-2019.

eliminare ogni possibile fraintendimento.<sup>37</sup> Abbiamo quindi a che fare con delle pressioni da parte un gruppo di utenti che si trova in antitesi rispetto alle successive richieste avanzate da #TorrentialDownpour.

Per chi ha avuto modo di leggere le conversazioni di supporto originali dal livello C al livello S risulta evidente che le intenzioni del protagonista sono ben diverse da quanto interpretato sui social network, come dimostra il fatto che Soleil non provi nessun tipo di rancore nei suoi confronti ma anzi lo ringrazi per aver cercato di aiutarla. Lo scopo di Corrin inoltre non era “curare” l’attrazione della giovane per le ragazze ma solo far sì che fosse in grado di combattere in presenza di esse. La mancanza di contesto da parte degli utenti occidentali ha quindi fatto sì che la questione sfuggisse di mano.

È innegabile tuttavia che gli sviluppatori non abbiano minimamente considerato la possibilità di controversie dovute alla scena in questione. Considerando la velocità di diffusione delle informazioni nella società contemporanea e la facilità con cui esse tendono a essere decontestualizzate sia volontariamente, a fini propagandistici, che involontariamente, sarebbe stato saggio modificare il dialogo già in fase di sviluppo, per esempio facendo sì che la ragazza decidesse volontariamente di assumere la polvere magica. Ciò avrebbe evitato sia il polverone mediatico sia gli sforzi da parte del team di localizzazione per aggiustare il tiro.

Ci troviamo quindi di fronte a un esempio di internazionalizzazione non ottimale da parte del team di sviluppo giapponese, in questo caso non riguardo al codice di gioco ma bensì ai contenuti. Per quanto riguarda la scena modificata nelle versioni localizzate, la polvere magica fu sostituita da una benda e da esercizi di visualizzazione, una soluzione semplice ma che permise di lasciare intatto lo scopo del testo (vedi Appendice 11).

I cambiamenti riguardanti Soleil tuttavia non sono finiti qui. Abbiamo detto all’inizio di questo paragrafo che in tutte le versioni del gioco la ragazza può raggiungere supporti di livello S solo con personaggi maschi.

Ad esclusione del protagonista, tuttavia, Treehouse eliminò ogni riferimento a sentimenti romantici dalle conversazioni fra la giovane e i suoi potenziali partner, sostituendo l’amore con l’amicizia. Questa decisione altera completamente il significato dei supporti di livello S, una meccanica che ha sempre significato lo sviluppo di relazioni romantiche fra i personaggi. Il

---

<sup>37</sup> BOND, Curtis, *Fire Emblem: Fates Changes Controversial Support Conversation in Western Regions*, “Nintendo World Report”, 2016, <http://www.nintendoworldreport.com/news/41814/fire-emblem-fates-changes-controversial-support-conversation-in-western-regions>, 17-06-2019.

giocatore quindi potrebbe confondersi riguardo allo scopo di questo elemento di gameplay, con il conseguente rischio di rovinare parte dell'esperienza di gioco. I traduttori quindi fallirono nell'identificare la funzione originale del testo.

La scelta di Treehouse comporta inoltre l'alterazione nella percezione della sessualità del personaggio: poiché ogni unità può raggiungere un supporto di livello S con uno solo dei possibili partner, nel caso in cui il giocatore decida di appaiare Soleil con qualsiasi unità che non sia l'avatar, l'effetto che ne risulta non è dissimile dall'affermare in maniera esclusiva l'omosessualità del personaggio. Mentre l'originale lascia in sospeso la questione, con aspetti di gameplay che farebbero intendere un orientamento eterosessuale e elementi narrativi che affermerebbero il contrario, la localizzazione cristallizza la sessualità della ragazza come omosessuale. Di conseguenza, poiché Soleil ama le ragazze, non si innamora dei maschi nemmeno dopo aver raggiunto con loro un supporto di livello S. Le unità, tuttavia, per quanto concerne il gameplay, raggiungono tale livello, sebbene dal punto di vista narrativo non siano in una relazione. Infine, poiché ogni personaggio può avere un solo supporto S (ossia originariamente un solo consorte), Soleil e il "partner" scelto sono quindi destinati a rimanere soli per il resto del gioco.

Una situazione simile è riscontrabile per i supporti di livello S di Kana, figlio del protagonista che grazie a un espediente narrativo cresce più velocemente del genitore e si ritrova a combattere al suo fianco. Nel caso in cui l'avatar creato dal giocatore sia femmina, ella avrà un figlio maschio; viceversa, Corrin maschio avrà sempre una figlia femmina.

A differenza dell'originale, nelle versioni localizzate tutte le confessioni d'amore di Kana maschio, rivolte quindi a personaggi femminili, vengono rifiutate, facendolo rientrare in quella che viene chiamata "friendzone" in gergo popolare. Possiamo ipotizzare varie motivazioni per questo cambiamento: Treehouse potrebbe aver voluto promuovere una rappresentazione più indipendente del genere femminile; oppure i localizzatori potrebbero aver ritenuto divertente l'inclusione di un personaggio destinato a fallire in amore. Inoltre, l'aspetto infantile di Kana potrebbe aver contribuito a questa scelta dei localizzatori, facendo sì che ritenessero il personaggio troppo giovane per avere relazioni sentimentali.

Come nel caso precedente, tuttavia, le due unità raggiungono lo stesso il supporto di livello S. Anche qui, quindi, Treehouse ha fallito nell'identificare la funzione del testo, confondendo ulteriormente il giocatore e portando a eventuali fraintendimenti sul significato di questa meccanica di gioco, ossia l'equivalenza fra supporti di livello S e lo sbocciare di relazioni romantiche. Supponiamo per esempio che il giocatore abbia una predilezione per due unità

particolari, e che decida fin dall'inizio del gioco di voler accoppiarle. È indubbio che egli proverà insoddisfazione nel caso in cui scopra che, dopo aver investito tempo e fatica per far sì che i due personaggi raggiungano il livello di supporto S, in realtà questi non si innamorino l'uno dell'altro, come invece dovrebbe essere. Il risultato è quindi un'esperienza di gioco negativa.

Queste modifiche, insieme a quanto visto su Flora e Effie, sono una delle motivazioni principali che hanno spinto gli aderenti a #TorrentialDownpour ad accusare Treehouse di forzare le loro idee sociopolitiche all'interno del gioco.

Questa campagna nasce su Twitter nel gennaio del 2016, sebbene esista una petizione precedente sulla piattaforma Change.org risalente al 25 giugno 2015, in cui viene chiesto a Nintendo di "non censurare il gioco".<sup>38</sup>

La protesta nei confronti di *Fates* inizialmente nacque sotto il nome #ChallengeourFates grazie a un utente anglofono noto come GIGABIT5000, che tramite varie piattaforme online quali Pastbin cercò di istigare i fan della serie a boicottare la versione localizzata del gioco e ad acquistare quella giapponese, nella speranza che Nintendo si accorgesse delle loro rivendicazioni.<sup>39</sup> Questa campagna si unì fin da subito al più ampio movimento #TorrentialDownpour, tant'è *Fire Emblem Fates* diventò l'argomento di discussione principale al suo interno.

Questo gruppo di utenti accusò Treehouse di aver modificato e censurato varie conversazioni di supporto, di aver rimosso meccaniche e costumi per i personaggi e di aver eliminato il doppiaggio originale per coprire le varie alterazioni. Altre lamentele riguardarono la qualità del doppiaggio e della traduzione linguistica, che avrebbe rovinato la sceneggiatura, arrivando a inserire *meme*. Come già detto, altri ancora accusarono i localizzatori di aver modificato parte di quanto detto sopra per perseguire una loro agenda sociopolitica progressista, cercando quindi di promuovere una rappresentazione più forte e indipendente del genere femminile, arrivando al punto di alterare la sessualità di un personaggio.

In sostanza, sembrerebbe che #ChallengeourFates e #TorrentialDownpour siano contrarie a ogni sorta di alterazione del testo sorgente, vista come una sorta di imposizione da parte dei publisher.<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup> MARQUEZ, Hugo, *Do not censor Fire Emblem: Fates for it's worldwide release*, "Change.org", 2015, <https://www.change.org/p/nintendo-do-not-censor-fire-emblem-fates-for-it-s-worldwide-release>, 16-05-2019.

<sup>39</sup> Il "manifesto" di questa protesta è consultabile al seguente indirizzo: <http://pastebin.com/WMWYMOBZ>, GIGABIT5000, #ChallengeourFates, "Pastbin", 2016, 13-06-2019.

<sup>40</sup> Il nome #ChallengeourFates deriverebbe proprio da questa posizione di sottomissione dei consumatori nel mercato videoludico, costretti a sottostare a pratiche aziendali a loro non congeniali. È inoltre un riferimento intertestuale a una delle frasi ricorrenti di Lucina, uno dei personaggi principali di *Awakening*, che recita appunto "I challenge my

La protesta vide il suo picco di popolarità fra marzo e aprile del 2016, ma l'hashtag #TorrentialDownpour continuò a essere utilizzato fino ad aprile 2017, anche in riferimento alla localizzazione di altri giochi quali il JRPG per Nintendo 3DS *Bravely Second: End Layer* (Silicon Studio, 2015), raggiungendo i 7808 utilizzi totali.

Il post di GIGABIT5000 su Pastbin ha invece raggiunto in data 13 giugno 2019 ben 8425 visualizzazioni da parte di utenti distinti. Il movimento raggiunse una popolarità tale che persino siti d'informazione giapponesi iniziarono a seguire la vicenda, cosa assai rara, dando per lo più ragione ai fan scontenti.<sup>41</sup>

Oltre a denunciare censure e variazioni, i sostenitori della campagna si appellarono alla concezione dei videogiochi visti come una forma d'arte, rappresentativa della visione di un autore, accusando i localizzatori di una mancanza di rispetto nei confronti del creatore del prodotto.



Fig. 5. Una delle immagini propagandistiche utilizzate dalla campagna. Il personaggio raffigurato è Soleil.

È importante però notare come su Twitter #TorrentialDownpour venne fin da subito associata al movimento GamerGate, noto per i suoi attacchi nei confronti di individui attivi nella lotta contro la disparità di genere e la rappresentazione della donna nell'industria videoludica, quali la femminista Anita Sarkeesian.<sup>42</sup>

---

fate!". #TorrentialDownpour sarebbe invece una citazione a #OperationRainfall, una campagna online nata con lo scopo di convincere Nintendo a localizzare tre JRPG per Nintendo Wii.

<sup>41</sup> UMISE, Minoru, *Hokubei-ban "Faiā emuburemu if", kagayakashii uriage no ura ni hisomu rōkaraizu no fuyhō. Shinchōna hairyo de naiyō ga sakugen*, "Automaton", 2016, <https://automaton-media.com/articles/newsjp/fire-emblem-fates-sales-well-but-some-of-emblem-complained-quality-of-localization/>, 13-06-2019.

<sup>42</sup> È abbastanza comune trovare nello stesso tweet i due hashtag #TorrentialDownpour e #GamerGate, o le loro versioni abbreviate #TD e #GG. GamerGate è un movimento nato nel 2014 con la pretesa di denunciare collusioni fra

The protest can be connected to a growing sense of dissatisfaction some game players feel toward various facets of the game production including, but not limited to gender representation (Huntemann 2013; Sarkeesian 2015), media ethics and journalist integrity (Chess and Shaw 2015; Massanari 2015), and localization practices (Bonds 2016; Bray 2016; Klepek 2016a). This dissatisfaction is not unified, and proponents of one facet are often in opposition to those arguing another position. For example, advocates for parity of gender representation and the avoidance of gendered stereotypes are in opposition to those who view games as a pure creation of an author's vision and any alteration of that vision is a form of censorship.<sup>43</sup>

Abbiamo quindi di nuovo conferma di come i videogiochi siano un importante veicolo di ideologie, che possono incontrare il favore o lo sfavore di diversi gruppi di utenti, anche se non credo che la distinzione fra coloro che sostengono idee quali la rappresentazione paritaria dei sessi nei videogiochi e coloro che vedono il medium come una forma d'arte originata dalla visione dell'autore sia così netta come Mandiberg vuol far credere. È plausibile che almeno una parte dei sostenitori della campagna fossero semplicemente infastiditi da un approccio di localizzazione ritenuto troppo invasivo, ritenendo l'esperienza di gioco a loro offerta inferiore rispetto all'originale.

Tornando nello specifico a *Fire Emblem Fates*, abbiamo detto che secondo questa campagna il team di localizzazione avrebbe censurato il gioco, rimuovendo il minigioco che permetteva l'interazione tattile con i personaggi, e promosso idee progressiste alterando i contenuti di gioco, in particolare per quanto riguarda la rappresentazione della donna. Le ragazze che rifiutano Kana sarebbero quindi degli esempi di donne indipendenti che non hanno bisogno di un uomo nella loro vita; Flora sarebbe un caso simile, così come Effie.

Anche Mandiberg osserva questa tendenza nella caratterizzazione dei personaggi femminili, citando un'intervista del 2013 con John Ricciardi, co-fondatore dello studio di localizzazione 8-4, in cui si discute su come i localizzatori cerchino di migliorare le caratterizzazioni stereotipate giapponesi, per esempio rendendo le donne più indipendenti o meno piagnucolone. Ricciardi afferma addirittura che questo sia un dovere del traduttore.

---

la stampa videoludica e critici femministi e progressisti, diventato poi famoso per le molestie nei confronti di sviluppatori e critici videoludici donne, ad opera degli aderenti al movimento. Diversificazione culturale nei videogiochi, riconoscimento artistico e critica sociale nei confronti del medium sono i temi principali emersi dalla controversia causata da GamerGate.

<sup>43</sup> MANDIBERG, "Fallacies of game localization", p. 163-164.

Stando a Mandiberg quindi “the recharacterization of Elfie the shy to Effie the gym rat might be seen as an effort to change a stereotypical ‘whiny or crybaby’ female character into a more positive, stronger characterization”.<sup>44</sup>

Personalmente ritengo che stabilire cosa sia una caratterizzazione positiva o meno agli occhi del consumatore sia una questione delicata. Affermazioni come quelle di Ricciardi, quindi, lasciano il tempo che trovano. Sebbene sia innegabile che i media popolari giapponesi presentino personaggi stereotipati, come abbiamo affermato noi stessi quando abbiamo parlato della cultura database, ciò non significa necessariamente che siano caratterizzazioni negative che necessitino di uno stravolgimento completo per rendere i personaggi apprezzabili agli occhi del pubblico nordamericano, come è successo per Effie. Come abbiamo detto più volte, poi, la diffusione della cultura pop nipponica sta creando una cultura ibrida, i cui appartenenti hanno un grado di familiarità sempre più elevato nei confronti queste caratterizzazioni. Non sarebbe quindi sorprendente che le modalità di consumo post-moderne della cultura teorizzate da Azuma si siano diffuse anche al di fuori del Giappone, come difatti confermerebbero i numeri raggiunti dalla campagna #TorrentialDownpour.

Le caratterizzazioni considerate stereotipate e negative da Mandiberg e Ricciardi potrebbero quindi essere interpretate come elementi in traducibili dei videogiochi da una parte crescente di pubblico, la cui visione del medium si basa su regimi di valore alternativi originati dalla diffusione della cultura pop giapponese. È tuttavia ipotizzabile che, almeno allo stato attuale, si tratti ancora di un pubblico di nicchia.

Possiamo quindi affermare che i localizzatori abbiano individuato una “nipponicità” eccessiva nel titolo, ritenendo fosse necessario mediare il prodotto in base alla loro idea dei regimi di valore dominanti nel mercato target. Di per sé ciò non è né negativo né positivo, ma è importante essere consapevoli della natura ideologica di queste scelte e delle logiche di mercato che le alimentano. Risulta quindi naturale che Treehouse, team interno a Nintendo of America, abbia fatto di tutto (e forse anche troppo) per rendere il prodotto appetibile a più utenti possibile, identificando come patrono l’azienda e i giocatori non *hardcore* della serie, invece che la fascia di utenti abituata ai media della cultura pop giapponese. Rientra in quest’ottica anche la rimozione dei riferimenti all’alcool, alla violenza dei genitori nei confronti dei figli e lo smorzamento degli elementi religiosi. È altrettanto naturale tuttavia che, vista la mole di alterazioni, di cui noi abbiamo visto solo una minima parte, la fetta di consumatori insoddisfatti da questa localizzazione sia stata più

---

<sup>44</sup> MANDIBERG, “Fallacies of game localization”, p. 167.

consistente del previsto. #TorrentialDownpour è quindi un esempio che ci conferma la diffusione di regimi di valore alternativi.

In accordo con Mandiberg, infine, ritengo anch'io che nel caso della localizzazione non si possa parlare di censura, data la natura collaborativa del lavoro fra localizzatori e aziende.<sup>45</sup>

Ci appare tuttavia dolorosamente evidente l'impossibilità di soddisfare tutte le tipologie di utenti di videogiochi.

## Conclusioni

In questa corposa analisi abbiamo constatato la rimozione di diversi contenuti e meccaniche di gioco, in particolare quelli relativi al fanservice. Abbiamo anche visto tagli allo script di gioco, come per la differenziazione del modo di parlare del protagonista, e l'eliminazione del doppiaggio originale giapponese.

Sebbene *Fire Emblem* non sia nuovo a rimozioni di contenuti o parti di testo, è interessante notare come per *Fates* queste non siano dovute solo a difficoltà tecniche, come per le funzioni aggiuntive ottenibili collegando *The Binding Blade* e *The Blazing Blade*, ma anche a questioni culturali come l'appropriatezza di certe interazioni fra l'utente e i personaggi.

È stato anche riscontrato un approccio molto prudente nella rappresentazione di altre tematiche controverse come la violenza genitoriale, la religione e l'alcool.

La raffigurazione dell'omosessualità, invece, ha subito un'inversione di tendenza. Riferimenti a quest'ultima, storicamente eliminati o estremamente attenuati nel corso della storia della localizzazione del franchise, ricevono qui invece un trattamento differente, quasi volto a salvaguardarla. È certamente uno sviluppo interessante, ma data l'intenzione degli sviluppatori di inserire matrimoni fra unità dello stesso sesso, ciò non risulta particolarmente sorprendente.

Anche se ritengo che non fosse necessario rimuovere le parti di testo che esprimono le remore dei personaggi a dichiarare i propri sentimenti nei confronti di individui dello stesso sesso, si tratta comunque di un passo nella direzione giusta, sia dal punto di vista dei valori rappresentati dal gioco sia per quanto riguarda l'aderenza al testo sorgente.

---

<sup>45</sup> MANDIBERG, "Fallacies of game localization", p. 173.

Abbiamo quindi visto come molte delle scelte di Treehouse possano nascondere delle implicazioni ideologiche, sebbene alcune di queste rischino di rovinare l'esperienza di gioco alterando il significato prestabilito di alcune meccaniche.

Al di là di ciò, è stato sottolineato come la localizzazione di *Fates* presenti delle scelte incostanti riguardo l'alterazione dei contenuti, in particolare per i riferimenti religiosi e la nudità. Sempre in merito a decisioni arbitrarie, abbiamo visto l'alterazione di molti nomi di oggetti, luoghi e personaggi, che in alcuni casi ha portato alla perdita di riferimenti al Giappone. Di contro, fra le novità emerse da questa analisi abbiamo trovato l'utilizzo di strategie di traduzione stranianti, alla luce del ruolo rilevante della cultura giapponese nel setting del gioco, sebbene esse abbiano comportato il mescolamento di riferimenti a diversi paesi asiatici.

Mentre quindi la localizzazione di *The Blazing Blade* sembrava afflitta da svariati errori di traduzione, nonostante (o forse a causa di) un'elevata aderenza al testo sorgente, per il titolo qui analizzato abbiamo invece potuto constatare problemi di altra natura, legati all'incostanza delle decisioni prese da Treehouse, forse dovuta alla presenza di più traduttori nel team.

Abbiamo poi potuto osservare l'elevato grado di libertà da parte dei localizzatori anche per quanto riguarda la caratterizzazione dei personaggi. A tal proposito abbiamo notato due costanti con il caso di studio precedente: l'aumento dell'umorismo generale del gioco e l'utilizzo di registri linguistici più formali rispetto all'originale per personaggi di un certo rango sociale. È stato però evidenziato come anche in questo caso il testo localizzato si distacchi da quello sorgente con molta più disinvoltura rispetto a quanto avvenuto per *The Blazing Blade*. Di nuovo, non è la prima volta che *Fire Emblem* subisce delle modifiche atte ad andare incontro a un pubblico diverso, ma è il primo caso in cui è possibile constatare una tale libertà da parte dei localizzatori e una mole così elevata di modifiche, al punto tale da suscitare una campagna di protesta da parte di alcuni videogiocatori.

Proseguendo, l'internazionalizzazione del codice di gioco sembra essere leggermente migliorata. L'abbreviazione dei nomi delle statistiche è rimasta, forse ormai per convenzione, ma a esclusione dei nomi delle armi nella versione PAL non ne sono state riscontrate altre.

Dal punto di vista dei contenuti, tuttavia, è stata evidenziata una certa ingenuità da parte degli sviluppatori, i quali hanno ideato la scena in cui l'avatar somministra di nascosto la polvere magica a Soleil, risultata controversa agli occhi di molti utenti nordamericani.

Non sono state riscontrate modifiche alla difficoltà di gioco, forse grazie all'introduzione della modalità "Casual", che ha permesso anche ai giocatori meno esperti di godere del gioco senza preoccuparsi delle unità cadute in battaglia.

Possiamo in generale affermare che *Fire Emblem Fates* sia il titolo che appare come il più "giapponese" agli occhi dei localizzatori, sia per ambientazione che per elementi di gioco. L'elevata "nipponicità" è quindi stata mediata in qualche misura.

A differenza di quanto affermato per *The Blazing Blade*, questa volta abbiamo osservato come il termine "transcreazione" ben descriva il metodo seguito da Treehouse, mirato ad andare incontro a quelle che il team ha ritenuto essere le aspettative del pubblico target e del patrono. Il successo commerciale sembrerebbe dar ragione a questa scelta.

Questo approccio tuttavia non ha incontrato il favore unanime di tutti gli utenti. Abbiamo infatti visto, tramite l'esame della campagna #TorrentialDownpour, come esistano gruppi di fan i cui regimi di valori non si conformino a quanto desiderato dall'industria o da altre fasce di utenti più ampie.

Ci è quindi apparsa evidente la frustrazione di quei giocatori che non si sentono rappresentati dalle odierne pratiche di localizzazione, il cui unico modo di far sentire la propria voce è protestare o boicottare le versioni localizzate. Ciò però comporta il rischio che le loro serie preferite non vengano più localizzate, a causa del calo di vendite, ponendo questo tipo di consumatore in una situazione tale per cui è obbligato a decidere fra comprare un prodotto che non approva oppure rischiare di non vedere più localizzazioni ufficiali.

In una società in cui lo scambio di idee e informazioni è sempre più facilitato dalla diffusione di internet, il modo in cui la localizzazione tenterà di adattarsi all'emergere di questi consumatori appartenenti a una cultura ibrida è di sicuro una questione di grande interesse, sia per i videogiocatori che per le case di sviluppo.

## Caso di studio 3 – *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia*

### Background commerciale

*Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia* (2017), quindicesimo titolo della serie nonché ultimo a essere rilasciato su Nintendo 3DS, nasce come remake di *Fire Emblem Gaiden* (1992), che come abbiamo detto in precedenza è considerato da molti la pecora nera della serie per aver rivisitato le meccaniche di gioco apprezzate nel capostipite del franchise, *Fire Emblem: Ankoku ryū to hikari no ken* (1990).<sup>1</sup>

Conosciuto in Giappone come *Fire Emblem Echoes: Mō hitori no eiyū'ō* (Fire Emblem Echoes: Un altro Re Eroe), questo gioco segue le vicende di Alm e Celica, due amici di infanzia che si troveranno coinvolti in un conflitto fra l'Impero di Rigel e il Regno di Zofia.

*Echoes* mantiene le meccaniche originarie di *Gaiden*, quali la possibilità di esplorare liberamente città e dungeon, ma integra nuovi elementi di gameplay derivati dai titoli più recenti.

Ritornano quindi le conversazioni di supporto, assenti nella versione del 1992, sebbene siano molto limitate e non permettano di creare relazioni particolari fra i personaggi, aspetto criticato da alcuni recensori e dai nuovi fan della serie avvicinatissimi al franchise a partire da *Awakening*.<sup>2</sup>

Per la prima volta nella storia della serie, inoltre, la quasi totalità dei dialoghi di gioco è doppiata. La trama venne espansa rispetto all'originale introducendo archi narrativi inizialmente presenti solo nel manuale di gioco di *Gaiden*, a causa delle forti limitazioni dello spazio di archiviazione del NES.<sup>3</sup>

Il gioco uscì in Giappone il 20 aprile e il 19 maggio nei mercati occidentali, con una localizzazione ad opera dell'azienda 8-4. Si tratta del più breve lasso di tempo fra le date di rilascio delle due versioni nella storia del franchise. Il record precedente appartiene a *Fire Emblem: Shadow Dragon*, unico caso in cui la versione PAL venne messa sul mercato prima di quella NTSC-U, circa cinque mesi dopo la versione NTSC-J. Nonostante non si tratti del modello sim-ship, possiamo quindi supporre con sicurezza che la localizzazione di *Echoes* iniziò a prendere forma già durante lo sviluppo del software.

---

<sup>1</sup> Famitsu Reviews *Echoes with Franchise High*, "Serenes Forest", 2017, <https://serenesforest.net/2017/04/12/famitsu-reviews-echoes-franchise-high/>, 10-06-2019.

<sup>2</sup> *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia review*, "IGN.com", 2017, <https://www.ign.com/articles/2017/05/16/fire-emblem-echoes-shadows-of-valentia-review>, 10-06-2019.

<sup>3</sup> Le cartucce del NES potevano ospitare solo fino a 512 KB di dati.

I risultati della prima settimana furono buoni, con 135.195 unità vendute in Giappone.<sup>4</sup> Nel lungo periodo, tuttavia, le vendite si assestarono su un livello sotto la media, con un numero di copie totali vendute pari a circa 750.000.<sup>5</sup> Il risultato è imputabile a vari fattori, quali la natura di remake del gioco e il rilascio in prossimità della fine del ciclo di vita del Nintendo 3DS.

La ricezione fu tuttavia positiva, con un punteggio di 82/100 su Metacritic e varie candidature per premi della critica.<sup>6</sup> Il voto assegnato da *Famitsu* fu addirittura il più alto mai ottenuto dalla saga sulla rivista, con un punteggio di 37/40.<sup>7</sup>

A differenza del caso di studio precedente, per *Echoes* possiamo osservare delle valutazioni degli organi di rating piuttosto uniformi: CERO B (12+); ESRB T (13+); PEGI 12.

Prima di iniziare l'indagine, concludo questa sezione facendo presente al lettore che le versioni localizzate non presentano contenuti rimossi o alterazioni alle meccaniche di gioco. Ciò ci permetterà di dedicarci interamente all'analisi testuale. Come per *Fates*, tuttavia, è possibile usufruire solamente del doppiaggio inglese. Probabilmente anche in questo caso il doppiaggio originale è stato rimosso a causa dello spazio di archiviazione ridotto.<sup>8</sup>

## Traduzione dei nomi

Cominciamo l'analisi vedendo come sono stati cambiati questa volta vari nomi all'interno del gioco.

Per prima cosa possiamo notare come alcuni termini inglesi, espressi in *katakana*, sono stati sostituiti dal loro corrispettivo latino nelle versioni localizzate. Nomi propri di nemici quali "Gold" (*Gōrudo*) e "Silver" (*Shirubā*) e magie quali *Eyeball* (*Aibōru*) sono quindi stati resi rispettivamente con *Aurum*, *Argentum*, e *Oculus*.

Si tratta di una strategia domesticante molto efficace, in quanto trasmette all'utente target lo stesso significato del termine originale mantenendo lo scarto fra lingua madre del giocatore e

---

<sup>4</sup> [Shūkan sofuto hanbai ranking TOP50] 3DS "FE ekōzu" ga 14. 3 Man-pon de 1-i (4-gatsu 17-nichi ~ 23-nichi), "Dengeki Online", 2017, <https://dengekionline.com/eleme/000/001/513/1513089/>, 24-05-2019.

<sup>5</sup> *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia* (3DS), "VGChartz", <http://www.vgchartz.com/game/154085/fire-emblem-echoes-shadows-of-valentia/>, 23-05-2019.

<sup>6</sup> *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia*, "Metacritic", 2017, <http://www.metacritic.com/game/3ds/fire-emblem-echoes-shadows-of-valentia>, 24-05-2019.

<sup>7</sup> *Famitsu Reviews Echoes with Franchise High*, "Serenes Forest", 2017, <https://serenesforest.net/2017/04/12/famitsu-reviews-echoes-franchise-high/>, 10-06-2019.

<sup>8</sup> Il gioco nella sua versione localizzata pesa 1,57 GB. Considerando la mole di testo doppiato, è assai probabile che l'inserimento del doppiaggio giapponese avrebbe portato a sfiorare il limite dei 2 GB.

lingua utilizzata dal gioco, ma senza rinunciare a un certo grado di familiarità che l'utente probabilmente possiede nei confronti dei termini scelti per la localizzazione. Difatti l'utilizzo di vocaboli inglesi traslitterati è una pratica assai comune nei JRPG, agevolata dall'uso del katakana che permette di traslitterare virtualmente ogni parola; di contro, anche senza considerare gli ambiti in cui il latino viene utilizzato tutt'oggi, in virtù della forte influenza che esso ha avuto sullo sviluppo delle lingue europee moderne, la probabilità che gli utenti europei e statunitensi conoscano il significato di parole semplici quali *Argentum* e *Oculus* è estremamente elevata. I localizzatori sono quindi riusciti a mantenere efficacemente la funzione del testo originale, senza rinunciare al suo sapore "straniero".

Proseguendo l'analisi, osserviamo come alcuni nomi comunemente associati alla tradizione giudaico-cristiana siano stati alterati per evitare un riferimento diretto alla religione. È così che *Juda*, uno degli antagonisti principali, è stato adattato in *Jheda*. Mentre in questo caso si tratta di una lieve variazione, altre volte il riferimento è stato eliminato del tutto: l'incantesimo di evocazione *Messiah* (*Mesaia*) è stato alterato in *Conjure*, mentre la classe di unità nota in Giappone come *Solomon* (*Soromon*) è diventata *Guru* nelle versioni localizzate.

Poiché *Conjure* permette agli stregoni nemici di evocare dei mostri, il termine originale avrebbe probabilmente avuto poco senso per un utente madrelingua inglese. 8-4 ha quindi optato per dare la priorità alla funzione del testo, modificando il nome dell'incantesimo in modo che indicasse chiaramente il suo effetto.

Per quanto riguarda il secondo caso, *Guru/Solomon* è la tipologia più forte di unità magica utilizzabile dal giocatore, versione potenziata del *Saggio* (*Sage* in inglese). Gli sviluppatori giapponesi hanno quindi utilizzato il nome del re d'Israele, famoso appunto per la sua saggezza, giocando sul parallelo fra la caratteristica del sovrano e il nome della classe precedente. *Guru*, termine sanscrito che significa "maestro", "guida", "esperto", trasmette un significato simile senza addentrarsi nel pericoloso territorio della religione, sebbene il sagace gioco di associazioni presente nell'originale vada perso.

Curiosamente, 8-4 ha tuttavia deciso di inserire un riferimento religioso assente nella versione NTSC-J. *Zeke* (pronunciato *Jīku* in giapponese), nome completo di uno dei personaggi principali, divenne il diminutivo di *Ezekiel* nelle versioni localizzate. Questo caso, oltre a utilizzare il nome di un profeta nonostante la natura delle altre modifiche attuate, è interessante in quanto inserisce informazioni assenti nell'originale.

Come da tradizione, quindi, anche la localizzazione di *Echoes* ha cercato di attenuare elementi religiosi all'interno del gioco, ad esclusione di un singolo esempio controcorrente.

A differenza di *Fates*, invece, i riferimenti all'alcool sono rimasti intatti. Sebbene non siano oggetti consumabili da parte dei personaggi, è possibile infatti porgere come offerta vino e birra nei vari santuari presenti nel gioco, ricevendo in cambio determinati bonus.

I localizzatori hanno anche deciso di sostituire alcuni rimandi alla mitologia nordica e irlandese con altri analoghi, e di inserirne di nuovi relativi ai miti greci: termini quali *Geirölul* e *Skögul* sono diventati rispettivamente *Medb* e *Rígain*, mentre i nomi di Hulk e Badess sono stati modificati in Halcyon e Hades.<sup>9</sup>

Ci troviamo quindi per l'ennesima volta di fronte a scelte di localizzazione che ci rivelano con chiarezza l'agency dei traduttori.

Chiudiamo questa sezione evidenziando alcuni cambiamenti dovuti alle scelte di localizzazione dei titoli precedenti. Quattro personaggi, infatti, hanno visto il loro nome cambiato per distinguerli da unità apparse negli altri giochi della serie. Robin, amico di infanzia di Alm, è diventato Tobin a causa della scelta di localizzazione di Treehouse per il nome di default dell'avatar di *Awakening*, noto come Reflet in Giappone e appunto Robin in Nordamerica. Lo stesso è avvenuto per Efi e Saizō, divenuti Faye e Xaizor per distinguerli dagli Effie e Saizo apparsi in *Fates*.

Infine, Leo è diventato Leon poiché il Leon di *Fates* subì la modifica opposta.

Si rendono quindi di nuovo palesi le complicazioni originate dall'alterare i nomi dei personaggi, in particolare per quelli appartenenti ad annose saghe videoludiche.

## Umore e giochi di parole

Come già visto per i casi di studio precedenti, anche per *Echoes* il team di localizzazione ha cercato di aumentare l'umorismo generale del gioco modificando il testo.

Analizziamo per prima cosa l'inserimento di alcuni giochi di parole assenti nella versione giapponese.

Il testo seguente appare quando Alm ispeziona una stanza in un covo di pirati:

---

<sup>9</sup> Per il primo esempio abbiamo la sostituzione del nome di due valchirie, probabilmente basata sulla convinzione che il secondo fosse più pronunciabile. Medb è invece il nome di una regina presente nel Ciclo di Ulster, mentre Rígain significa proprio "regina" in irlandese antico. Halcyon è probabilmente un riferimento ad Alcione, figlia del dio Eolo.

NTSC-U	NTSC-J
What do you call a pirate who hates fish? ...A veget-YAR-ian! Aaaaah ha!	魚だ。海賊たちの食料かな？

Come possiamo vedere, in giapponese il protagonista si limita a fare un’osservazione sul pesce presente nella stanza, chiedendosi se sia cibo appartenente ai pirati.

In inglese, invece, il giovane si diletta in una freddura basata sull’esclamazione “Yarr”, tipica dei pirati.

I localizzatori hanno quindi cercato di strappare una risata ai giocatori, forse vista l’atmosfera piuttosto cupa del gioco, nonostante battute del genere mal si sposino con il carattere di Alm.

Di seguito possiamo osservare un esempio analogo:

NTSC-U	NTSC-J
I bet you could “urn” a lot of gold if you sold this. ...Get it? Urn?	高級そうな壺だ。

Anche qui il ragazzo si limita a constatare la presenza di un’urna preziosa nell’originale, deliziandoci invece con una battuta consapevolmente poco ispirata nella versione localizzata. Tuttavia, qui il significato originale, ossia l’alto valore dell’oggetto, è in qualche modo sottinteso nella battuta.

In realtà la stanza presenta due urne analizzabili, le quali riportano lo stesso messaggio nella versione NTSC-J.

Interagendo con la seconda, invece, ci accorgiamo che 8-4 ha deciso di differenziare i due messaggi, mantenendo l’aderenza al testo sorgente in questo secondo caso, permettendosi invece l’inserimento di una battuta nell’altro. Il secondo vaso riporta infatti il seguente testo:

NTSC-U	NTSC-J
This urn looks valuable. ...Better not break it.	高級そうな壺だ。

La localizzazione aggiunge anche una seconda frase, in cui Alm si raccomanda di fare attenzione a non rompere il vasellame. Potrebbe essere una simpatica frecciatina al giocatore, il quale con

molta probabilità ha frantumato le decine e decine di urne presenti nei vari dungeon nella speranza di trovare oggetti utili.

Ci troviamo quindi di fronte a un caso di valore aggiunto dato dalla localizzazione, la quale ha distinto due stringhe di testo altrimenti identiche, cercando allo stesso tempo di divertire l'utente.

Un altro esempio dei tentativi del team di localizzazione di aumentare l'umorismo generale del gioco è riscontrabile nella caratterizzazione di Mae, maga e amica di Celica (Appendice 12).

Quando viene a sapere della partenza della protagonista, la giovane si offre di accompagnarla. Al che Boey, altro mago lì presente, decide di unirsi alle due, preoccupato per loro.

Infastidita dalla sfiducia del ragazzo, Mae lo canzona rammentandogli la differenza nell'abilità fra i due. È proprio in questo passaggio che possiamo notare delle differenze fra le due versioni.

Mentre in giapponese la ragazza si limita a ricordargli che la magia elementale di tuono da lei utilizzata è di un livello superiore a quella di fuoco utilizzata dal giovane, in inglese vengono aggiunti degli aggettivi quali "big" e "hurty", oltre a un passaggio in cui vengono citati i marshmallow. Dalla preoccupazione di Boey, inoltre, viene rimosso ogni riferimento al sesso dei personaggi, che nell'originale è la causa principale dell'apprensione del mago.

La funzione del testo, ossia informare il giocatore su quale tipo di magia è più forte, viene rispettata, alterando però il dialogo in modo da farlo risultare più simpatico. Il modo in cui il testo è stato modificato, poi, è consono alla relazione fra Mae e Boey, i quali tendono a punzecchiarsi a vicenda nel corso di tutto il gioco.

Anche la funzione di paciere di Celica, abituata ai battibecchi dei due, viene enfatizzata dall'inserimento di una frase aggiuntiva in cui la protagonista cerca di chiudere la discussione, riconoscendo l'abilità di entrambi.

Quest'ultimo esempio, oltre all'umorismo, ci consente di introdurre il secondo aspetto della localizzazione che vedremo nel prossimo paragrafo. Stiamo parlando delle leggere alterazioni alla caratterizzazione dei personaggi, prodotte grazie anche all'uso di registri linguistici diversi: un'altra costante nella localizzazione della serie.

## Caratterizzazione dei personaggi

Cominciamo questa sezione parlando di Lukas, soldato membro dell'esercito di liberazione del regno di Zofia. Osservando il dialogo originale fra lui e il commilitone Fernand, in cui viene discusso se mettere Alm a capo dell'esercito o meno, possiamo notare come Lukas mantenga la calma indipendentemente dalla situazione, conservando comunque un certo mordente (Appendice 13). L'atteggiamento del ragazzo, nonostante l'argomento delicato, è talmente distaccato da suscitare l'irritazione del compagno d'armi, che risponde di malo modo.

In inglese, tuttavia, Lukas si scalda in risposta all'ostilità di Fernand, come si evince dall'uso della punteggiatura e di quel "MUST" in maiuscolo. Come da consuetudine, notiamo per entrambi anche un lessico e una sintassi più ricercati nella localizzazione, forse in virtù delle origini nobili dei due soldati.

Abbiamo quindi a che fare con una leggera alterazione della personalità del ragazzo. Il team di localizzazione però avrebbe potuto attuare questa scelta alla luce di quanto originariamente inteso dagli sviluppatori. In un'intervista alla rivista *Nintendo Dream*, infatti, il direttore Kusakihara Toshiyuki rivelò che l'idea iniziale alla base del personaggio era stata quella di realizzare un uomo educato ma con un lato sarcastico e una lingua tagliente. Tuttavia, ultimato il gioco, Lukas finì per non avere a disposizione molte occasioni per dimostrare questo suo aspetto, sebbene ciò sia poi avvenuto con la sua apparizione in *Fire Emblem Heroes*.<sup>10</sup> Considerata l'elevata probabilità che la localizzazione fosse iniziata già durante lo sviluppo, è quindi possibile che 8-4 abbia deciso di implementare questa visione del personaggio che non vide realizzazione nell'originale. Abbiamo quindi qui una sorta di conferma della natura collaborativa della localizzazione dei videogiochi. Questa scelta spiegherebbe anche la differenza riscontrabile alla fine del dialogo di supporto di livello A fra Lukas e Clive, ex capo dell'esercito di liberazione (Appendice 14). In questo scambio di battute il primo confessa al secondo di non essere esattamente fiero del proprio atteggiamento freddo. In realtà Lukas risulta comunque più espressivo in inglese nel corso delle tre conversazioni, ma il passaggio con più differenze lo troviamo alla fine del dialogo.

Qui da una parte Clive conforta il giovane dicendogli che è grazie alla sua compostezza se l'esercito di liberazione è arrivato a quel punto. In inglese invece ciò che viene evidenziato non è la sua freddezza, ma una certa "fiery presence", incongrua rispetto al reale carattere del ragazzo. Il modo

---

<sup>10</sup> "Faiā emuburemu Echoes mō hitori no eiyū-ō" intabyū (kōhen) (2017-nen 7-gatsugō yori), "Nintendo Dream Web", 2017, <https://www.ndw.jp/post-1681/>, 24-05-2019.

in cui Lukas viene rassicurato è quindi opposto nelle due versioni, con un goffo tentativo del Clive inglese di far contento l'amico, pur negando come stanno le cose. Ed è proprio qui che nella localizzazione emerge il lato sarcastico del giovane soldato, che punzecchia l'ex comandante, raggiungendo comunque l'accettazione di sé stesso.

In generale notiamo comunque un leggero riarrangiamento del discorso, ma nulla di eclatante.

Un altro esempio di caratterizzazione diversa nella versione NTSC-U è osservabile nell'introduzione di Python, un arciere membro dell'esercito di liberazione, dalle umili origini e dalla mentalità pragmatica (Appendice 15).

Quando Alm raggiunge il nascondiglio dell'esercito in cerca di Clive, Python lo ferma spacciandosi per un poco di buono nel tentativo di punzecchiarlo, per poi essere ripreso da Lukas.

Sebbene egli sia estremamente informale in entrambe le versioni, possiamo notare come in inglese il soldato risulti particolarmente rude e sarcastico, utilizzando espressioni come "sack of guts", "ginger stud" e "better shake your feathers". Traspare quindi un certo astio, sebbene velato da ironia. Analogamente a quanto visto per Mae, si tratta di una caratterizzazione che esaspera certi lati del carattere del personaggio. Sebbene in giapponese rivolgersi in toni informali a degli sconosciuti sia considerato maleducazione, nell'originale non vi è traccia delle frecciate al gruppo del protagonista. Possiamo anche notare l'utilizzo di un accento nella frase introduttiva, aggiunta tipica delle localizzazioni dei titoli giapponesi, che ben si sposa al nuovo modo di esprimersi del personaggio.

Considerando le poche apparizioni che Python ha nel corso dell'avventura, i localizzatori hanno forse voluto dare maggior vita al personaggio per renderlo più memorabile. Il lessico scelto per il ragazzo, inoltre, ben si sposa con le sue origini, così come quello utilizzato per Lukas è idoneo al suo rango sociale.

Un'ultima considerazione riguarda Leon. Questo personaggio è dichiaratamente omosessuale.

Usa il pronome personale femminile *atashi* e strutture grammaticali tipicamente usate dalle donne, e dimostra più volte un interesse esplicito per il suo compagno d'armi Vallbar.

Nei dialoghi di supporto con quest'ultimo, però, l'orientamento sessuale di Leon risulta leggermente meno evidente nella localizzazione. In particolare, viene rimossa una frase in cui il ragazzo esprime i suoi gusti identificando l'amico come il suo tipo ideale di uomo: "*atashi wa aniki ga ii no!*" (traducibile a grandi linee con "a me piaci tu!").

L'omosessualità del personaggio è comunque facilmente intuibile dal discorso complessivo anche nella versione localizzata, e in realtà nelle conversazioni di supporto fra lui e un'altra unità non si

riscontra nessun tentativo di velarla. Sebbene non sia un caso di offuscamento totale, come spesso è avvenuto per i titoli precedenti a *Fates*, possiamo notare come anche in *Echoes* l'amore fra individui dello stesso sesso non sia completamente immune dalle influenze di aspetti ideologici circolanti nei mercati target.

Abbiamo comunque a che fare con una localizzazione più aderente al testo sorgente rispetto al caso di studio precedente, dove la dichiarazione d'amore omosessuale ha visto dei tagli alle parti del testo riguardanti il timore di essere rifiutati dall'oggetto delle proprie attenzioni.

## Conclusioni

Riassumiamo ora quanto visto in questa analisi, partendo dagli aspetti tecnici.

Possiamo supporre che l'assenza di tagli e complicazioni sia dovuta più alla natura dei contenuti del gioco che a scelte da parte dei localizzatori. Ipotizziamo quindi che il processo di internazionalizzazione sia stato applicato con successo. Al di là delle solite abbreviazioni per le statistiche, ormai una costante nella localizzazione della serie, la localizzazione non sembra infatti aver incontrato particolari difficoltà per quanto riguarda il codice di gioco, dovute per esempio allo spazio limitato nella UI. Dobbiamo tuttavia ricordare la rimozione del doppiaggio originale, dovuta forse più a un limite imposto da politiche aziendali che a limitazioni tecnologiche della console. Lo stesso si può dire per i contenuti di gioco, i quali non hanno presentato elementi controversi tali da dover comportare tagli, come invece è successo per *Fates*. Ciò potrebbe essere dovuto alla natura di remake del gioco e alla scelta di rimanere il più fedeli possibile all'originale. Buona parte degli elementi narrativi e di gameplay derivano infatti da un'epoca in cui, per esempio, il fanservice aveva un'importanza molto minore a livello di game design. Ricordiamo infatti che *Echoes* ottenne il rating CERO B, mentre *Fates* CERO C.

Passando alla traduzione vera e propria, abbiamo visto l'utilizzo di interessanti strategie di traduzione domesticanti e di cambi di informazione per la localizzazione di vari nomi presenti nel gioco, oltre all'inserimento di riferimenti culturalmente vicini al pubblico target.

Abbiamo poi osservato di nuovo come la localizzazione abbia l'abitudine di "dare una spinta" a certi aspetti del carattere dei personaggi e affievolirne altri. Alcuni diventano appariscenti come nel caso di Python, o del duo Mae-Boey, che mantiene le stesse dinamiche ma rappresentate in modo più irreverente. Altre volte ancora vediamo sottili smorzamenti, come nel caso di Leon, o

addirittura esempi in cui i localizzatori si impegnano per realizzare l'intento iniziale degli sviluppatori, come potrebbe essere successo per Lukas. Per uno di questi casi abbiamo anche visto l'introduzione di accenti non presenti nell'originale, mentre è riscontrabile l'utilizzo di lessico e sintassi più ricercati in conformità allo status sociale di alcuni personaggi.

Abbiamo quindi a che fare con una localizzazione domesticante.

Indipendentemente dal fatto che si ritenga discutibile o meno l'approccio di 8-4, dobbiamo sempre ricordarci che le scelte prese sono state effettuate in base a quello che i traduttori percepiscono essere le aspettative del pubblico e in base alle direttive del publisher-patrono, il quale in tutta probabilità ha fatto sì che localizzatori e sviluppatori lavorassero a stretto contatto. Ciò nonostante abbiamo potuto constatare un'aderenza al testo sorgente decisamente più elevata rispetto al caso di studio su *Fates*.

Nonostante l'inserimento di giochi di parole e battute per aumentare l'umorismo del gioco, similmente a quanto visto in tutti i casi precedenti, per *Echoes* risulta più difficile stabilire se si possa parlare di transcreazione o meno, soprattutto in luce della natura relativamente vaga del concetto. Possiamo però affermare con sicurezza che il testo target sia il risultato di una riscrittura, con un grado di libertà che sembrerebbe collocarsi a metà strada tra quello osservato nella localizzazione di *Fire Emblem: The Blazing Blade* e quello riscontrato in *Fire Emblem Fates*. Sebbene questa differenza possa trovare origine nel diverso studio di localizzazione, considerando la natura collaborativa di questa professione e la severa supervisione che Nintendo tende a esercitare sui suoi titoli, possiamo supporre che questo cambio di approccio sia dovuto almeno in parte alla volontà del publisher.<sup>11</sup> Potrebbe anche essere il risultato delle polemiche scaturite con #TorrentialDownpour, e forse una parte l'ha giocata anche la natura di remake del titolo; tuttavia resta il fatto che è avvenuta un'inversione di tendenza fra l'adattamento degli ultimi due titoli. Sembrerebbe quindi che l'evoluzione della localizzazione della serie non abbia seguito un percorso unidirezionale, con traduzioni sempre più domesticanti e "transcreative", lasciando aperte varie possibilità per il futuro del franchise. Che tipo di approccio verrà riservato per i futuri *Fire Emblem*?

---

<sup>11</sup> Inoltre 8-4 in passato lavorò con il supporto di Treehouse per la localizzazione di *Shadow Dragon*. Non è quindi da escludere che i due studi abbiano collaborato anche per questo titolo. GRANDJEDI6, *Fire Emblem: Shadow Dragon - official thread of "they're not ponies, they're pegasi!"*, "NeoGAF", 2008, <https://www.neogaf.com/threads/fire-emblem-shadow-dragon-official-thread-of-theyre-not-ponies-theyre-pegasi.343398/page-6>, 19-06-2019.

## Conclusioni finali

### Costanti e differenze nelle localizzazioni

Per concludere la nostra analisi elaboreremo ora delle considerazioni sui punti in comune delle localizzazioni osservati nei casi di studio, passando poi alle differenze emerse.

Per prima cosa abbiamo notato delle costanti riguardo a due aspetti particolari. Ogni titolo analizzato ha rivelato un tentativo da parte del team di localizzazione di aumentare l'umorismo inserendo battute, giochi di parole o alterando la caratterizzazione dei personaggi per farli risultare più buffi o esagerati. Per esempio, il lato comico e frivolo di Sain in *The Blazing Blade* venne esagerato, mentre Izana in *Fates* ricevette un trattamento analogo ma decisamente più esasperato. Anche in *Echoes* abbiamo potuto constatare delle dinamiche simili con l'inserimento di giochi di parole e modifiche al modo di esprimersi di alcuni personaggi, sebbene non drastiche come nel caso precedente.

Abbiamo poi osservato in ogni caso di studio l'utilizzo di registri linguistici non presenti nell'originale. Il cavaliere Kent si pone in modo decisamente più formale nelle versioni localizzate, così come il maggiordomo Jakob e il giovane nobile Lukas. Queste modifiche sono state quindi ricollegate nella nostra analisi allo status sociale dei personaggi, supponendo che i team di localizzazione abbiano optato per adeguare il modo di esprimersi dei soggetti al loro rango di appartenenza. Il fatto che il campagnolo Python abbia subito una modifica inversa supporterebbe questa teoria.

Questi due aspetti emersi dai casi di studio sono stati poi fatti da noi risalire alle aspettative del pubblico statunitense, o alla percezione che i localizzatori hanno avuto di esse. L'aumento dell'umorismo sarebbe quindi dovuto a una supposta predilezione del pubblico statunitense per le battute comiche, mentre le alterazioni alle caratterizzazioni avrebbero lo scopo di adeguare i personaggi al setting medievale europeo preponderante dei giochi, in modo che risultino più naturali al pubblico target.

Altri aspetti in comune a tutti e tre i casi di studio sono l'innalzamento dell'età di alcuni personaggi e l'alterazione di nomi di persone, luoghi e oggetti.

In tutti e tre i casi di studio sono stati osservati rimozioni e inserimenti di riferimenti culturali, sebbene non sia stato riscontrato un filo conduttore. In *The Blazing Blade* venne eliminata l'opzione di scegliere il gruppo sanguigno dell'avatar del giocatore, poiché nei mercati target non è usanza determinare il carattere degli individui in base a questa distinzione. Abbiamo anche visto la rimozione di riferimenti a città e aziende reali.

In *Fates* abbiamo invece osservato delle strategie di traduzione stranianti che hanno conservato vari riferimenti culturali giapponesi, in virtù dell'ambientazione di gioco. Abbiamo però sottolineato come questo approccio non fosse uniforme, visto l'inserimento di elementi culturali asiatici non nipponici e l'eliminazione di altri riferimenti, come quello al ninja Fūma Kotarō. Abbiamo anche riscontrato la rimozione di ogni riferimento all'alcool e smorzamenti degli accenni allo shintoismo.

Anche per *Echoes* abbiamo potuto notare l'eliminazione di riferimenti alla tradizione giudaico-cristiana, mentre ne sono stati inseriti di nuovi derivati dalla mitologia greca e norrena. Questa volta però la presenza di alcool non venne considerata problematica.

Per quanto riguarda il gameplay, nel primo caso di studio abbiamo osservato un abbassamento della difficoltà, per venire incontro a un pubblico poco avvezzo al genere, elemento non presente nelle due analisi successive. Abbiamo anche constatato vari tagli ai contenuti per la mancata localizzazione di *The Binding Blade* e altre questioni di natura tecnica. I tagli notati in *Fates* invece sono stati fatti da noi risalire all'appropriatezza dei contenuti rimossi, modificati per rendere il prodotto adatto a un pubblico più giovane. *Echoes*, infine, non ha subito nessuna alterazione da questo punto di vista, grazie all'assenza di contenuti controversi e problemi di natura tecnica. Dal punto di vista dell'internazionalizzazione, quindi, quest'ultimo titolo sembrerebbe essere il più riuscito.

Per tutti e tre i software abbiamo quindi riscontrato un approccio creativo e domesticante da parte dei traduttori, con lo scopo di rendere il prodotto appetibile a una fetta di utenti più vasta possibile, come spesso avviene per la localizzazione dei videogiochi giapponesi. Possiamo quindi affermare che in tutti i casi analizzati i localizzatori hanno individuato il loro patrono nel publisher, il cui obiettivo è ovviamente aumentare il più possibile le vendite.

Sebbene sia possibile riscontrare l'agency dei traduttori in tutti e tre i titoli, tuttavia, il grado di libertà con cui essi si sono distaccati dal testo sorgente non è rimasto costante. Il titolo più fedele all'originale è risultato essere *The Blazing Blade*, dove al di là di qualche lieve enfasi sul carattere di alcuni personaggi, il contenuto del testo inglese non si discosta da quello giapponese. È invece

vero l'opposto per *Fates*, dove confrontando le varie versioni è possibile osservare dialoghi e individui estremamente diversi, come il già citato Izana. Abbiamo quindi osservato come il concetto di transcreazione, come viene inteso da Mangiron e O'Hagan, ben descriva l'approccio utilizzato dai traduttori. *Echoes* sembrerebbe invece rappresentare una via di mezzo fra i due casi precedenti, con aggiunte inedite sparse nel testo di gioco ma una generale aderenza alla traccia originale. Qui ci è stato difficile stabilire se si possa parlare di transcreazione o meno, data la vaghezza del concetto dovuta a una teorizzazione non ancora sufficiente; abbiamo comunque convenuto che si tratti senza dubbio di una forma di riscrittura. Abbiamo poi ipotizzato che questo cambio di tendenza possa aver avuto a che fare con la campagna di protesta #TorrentialDownpour, che lamentava l'approccio troppo invasivo e "liberal" con cui *Fates* venne localizzato.

Un'altra caratteristica distintiva della localizzazione di *Fire Emblem Fates* riguarda la preponderanza di alterazioni relative a tematiche delicate quali l'omosessualità e la rappresentazione della donna. Abbiamo visto come Treehouse, il team di localizzazione, abbia modificato svariati dialoghi in modo da presentare sotto una luce diversa vari personaggi e situazioni, come nel caso di una conversazione di supporto dell'originale che avrebbe potuto prestarsi a essere fraintesa come un tentativo di conversione omosessuale, o di altre in cui dichiarazioni d'amore diventano promesse d'amicizia in seguito alla localizzazione, o ancora nuove caratterizzazioni atte a presentare come più forti e indipendenti alcuni personaggi femminili, eliminando stereotipi tipici dei media della cultura popolare giapponese. L'atteggiamento qui tenuto nei confronti dell'omosessualità è nuovo nella storia della localizzazione della serie, in cui molto spesso personaggi implicitamente omosessuali sono stati alterati per nascondere questa caratteristica. Ciononostante, anche in questo caso l'approccio di Treehouse ha fatto sì che originale e localizzazione si distanziassero, andando oltre la semplice aderenza alla traccia originale.

In merito alla mole di modifiche eseguite abbiamo anche analizzato le reazioni di determinate fasce di pubblico, riunite sotto la campagna di protesta #TorrentialDownpour, scontente dell'approccio utilizzato per localizzare questo titolo, che oltre a quanto già detto vide tagli a contenuti originariamente presenti a scopo di fanservice. Mandiberg, forse con eccessiva leggerezza, ricollega questa nicchia di utenti a ideologie politiche di destra, ma io mi trovo parzialmente in disaccordo. Sebbene sia indubbio che movimenti controversi quali GamerGate abbiano appoggiato #TorrentialDownpour, e che la retorica promossa dai membri più attivi di

questa protesta sia da condannare, personalmente reputo improbabile che il disappunto della totalità di questo gruppo di utenti sia unicamente originato da un'avversione per il politicamente corretto. Ritengo infatti che i numeri notevoli raggiunti dalla campagna siano più che altro dovuti alla diffusione capillare della cultura popolare giapponese, con annessi i cliché e il fanservice che Treehouse ha cercato di rimuovere. Questi utenti di nicchia non ritengono negative le caratterizzazioni stereotipate che sia io che Mandiberg abbiamo riscontrato fra i contenuti del gioco, ma le considerano anzi parte degli elementi intraducibili dei videogiochi giapponesi. Abbiamo quindi a che fare con dei membri appartenenti a una forma di cultura ibrida, sostenitrice di regimi di valore alternativi a quelli voluti dalle strutture interpretative quali i publisher, e i cui appartenenti riservano un profondo rispetto per il prodotto originale e la visione del suo autore, rifiutando ogni modifica che vada oltre la semplice traduzione del testo. È questa concezione degli elementi intraducibili di un videogioco che costituisce quella che abbiamo chiamato "nipponicità" dei videogiochi giapponesi.

Questa "nipponicità" tuttavia costituisce un problema per i publisher, in quanto il loro pubblico target corrisponde più ai *casual gamer* che ai fan accaniti. Si è cercato quindi di mediarla tramite la localizzazione, come è avvenuto per il minigioco che permetteva di "accarezzare" il volto dei personaggi o i costumi da bagno utilizzabili in battaglia. Considerando come *The Blazing Blade* e *Echoes* tutto sommato non necessitarono di tagli e modifiche simili, possiamo quindi affermare che *Fates* sia il titolo con più "nipponicità" dei tre, almeno dal punto di vista dei localizzatori, il che comportò determinate scelte per andare incontro ai desideri del publisher-patrono di espandere il più possibile la base di acquirenti. Curiosamente questo titolo è anche l'unico a presentare una parte del mondo di gioco ispirata al Giappone feudale, a differenza del setting medievale europeo tipico di *Fire Emblem*. Credo però che si tratti semplicemente di una coincidenza, in quanto cliché e fanservice possono esistere benissimo anche senza un'ambientazione giapponese.

In ogni caso, tramite la nostra analisi viene confermata l'importanza ideologica del medium videoludico, oltre alla presenza di fasce di pubblico con regimi di valore differenti da quelli sostenuti dal publisher-patrono, i quali dettano le modalità secondo cui i videogiochi vengono localizzati.

Questa eterogeneità della comunità di utenti viene altresì osservata in un recente studio di O'Hagan, dove viene esplorato anche il fenomeno di #TorrentialDownpour. Qui l'autrice attribuisce allo sviluppo e alla diffusione di internet la nascita di comunità non più legate al

territorio geografico di appartenenza, bensì ai soli interessi comuni, raggiungendo quindi una portata globale:

The global reach then turned some game fans' attention to linguistic and cultural barriers pertaining [...] game products, which led to fan-initiated translation activities and theorization. In this process, they began to notice discrepancies between the original and localized versions of certain games. Accordingly, some fans have become increasingly aware of the global distribution mechanism of games through game localization, and turned themselves into vocal critics of the process.<sup>1</sup>

Quest'idea è conforme a quanto abbiamo affermato riguardo la propagazione della cultura popolare giapponese e dei regimi di valori alternativi a essa collegati.

D'altro canto la diffusione di internet e dei social network avrebbe permesso a gruppi eterogenei di utenti di sfruttare il modello di localizzazione post-gold "as an opportunity [...] to express interventionist agenda", utilizzando quindi l'arco di tempo fra i vari rilasci per forzare le proprie opinioni sulle aziende.<sup>2</sup> Ironicamente, ciò avrebbe comportato un inasprimento delle pratiche di auto-censura da parte publisher, decisi a evitare ogni controversia che possa intaccare la loro reputazione.<sup>3</sup>

Come abbiamo potuto osservare nella nostra analisi, ciò descrive perfettamente quanto avvenuto per *Fire Emblem Fates*, con le reazioni degli utenti sconcertati dalla conversazione di supporto fra Corrin e Soleil da un lato e #TorrentialDownpour dall'altro. L'autrice conclude sottolineando l'importanza di "clear, consistent and reasoned localization principles [in order] to (re)gain users' trust in 'official' localized versions", per evitare quindi che i consumatori finiscano per pensare che un gruppo di internauti rumoroso possa facilmente influenzare la localizzazione e le politiche aziendali.<sup>4</sup>

Se volgiamo lo sguardo ai risultati commerciali ottenuti dalla serie, potremmo supporre che l'approccio transcreativo utilizzato per *Fire Emblem Fates*, che riuscì a vendere ben 2,85 milioni di copie nel mondo, sia l'ideale per localizzare un videogioco giapponese e venderlo in Nordamerica e Europa. Dobbiamo considerare però alcuni aspetti non evidenti a un primo sguardo.

---

<sup>1</sup> O'HAGAN, Minako, "Seeking delocalization. Fan community and game localization in the age of user empowerment", *The Journal of Internationalization and Localization*, 4, 2, 2017, p. 184.

<sup>2</sup> O'HAGAN, "Seeking delocalization", p. 195.

<sup>3</sup> O'HAGAN, "Seeking delocalization", p. 198.

<sup>4</sup> O'HAGAN, "Seeking delocalization", p. 199.

Innanzitutto, dobbiamo ricordarci che *Fates* è stato venduto in tre versioni diverse, *Birthright*, *Conquest*, e *Revelation*, ognuna delle quali presenta vari buchi di trama risolvibili solo giocando tutti e tre i giochi. Ne consegue che molti utenti abbiano acquistato l'intero pacchetto, gonfiando considerevolmente il numero di copie acquistate. Le vendite del titolo precedente, *Awakening*, localizzato con un approccio più simile a *Echoes*, si assestano su un livello simile con 2,1 milioni di unità vendute. Considerando come in questo caso si tratti di un singolo software, questo risultato non ha nulla da invidiare a quello del suo successore, instillandoci qualche dubbio sul fatto che la transcreazione sia il metodo economicamente più proficuo per localizzare.

In secondo luogo, le modifiche alle meccaniche di gioco quali la modalità Casual e il focus posto sullo sviluppare relazioni amorose fra i personaggi hanno di sicuro contribuito ad aumentare le vendite, indipendentemente dal tipo di localizzazione, attirando un pubblico non necessariamente interessato alla sfida posta dagli elementi strategici del gioco. Come ci dimostra anche il successo commerciale di *Final Fantasy VII*, quindi, un gioco può vendere bene anche con una pessima traduzione, nel caso in cui gli elementi di gameplay riescano ad attirare un vasto pubblico.

Infine, la base installata della console e la finestra di lancio del software sono altri due elementi di grande rilievo per le vendite. *Echoes*, per esempio, venne rilasciato ormai verso la fine del ciclo di vita del Nintendo 3DS. Ciò ha di sicuro influito negativamente sulle vendite, che ammontano solamente a 750.000 copie, nonostante l'ampia base d'utenza di cui la console poteva godere. Tutte queste considerazioni servono a sottolineare come le vendite di un software non siano necessariamente un indice della qualità o dell'efficacia di una localizzazione. È quindi estremamente complicato stabilire quale sia il metodo migliore per localizzare un videogioco, come conferma anche la presenza di fasce di pubblico eterogenee con diversi regimi di valore. Possiamo però affermare che il publisher e i localizzatori prediligano un approccio che si conformi alla loro percezione dei regimi di valore dominanti, nel tentativo di aumentare il più possibile le vendite. Questa scelta si può rivelare azzeccata se le aziende hanno una chiara idea della composizione del loro pubblico target, o un insuccesso nel caso sottovalutino le dimensioni delle comunità interpretative caratterizzate da regimi di valore alternativi.

Considerando anche le varie differenze fra le versioni di tutti i titoli localizzati che abbiamo riportato nel secondo capitolo di questo elaborato, sembrerebbe quindi che la localizzazione di *Fire Emblem* sia iniziata nel 2003 mantenendo un certo "rispetto" per l'originale, per poi man mano prendersi sempre più libertà, pur mantenendo certe costanti negli apporti originali dei traduttori, quali l'aumento dell'umorismo, riscontrabili fin dall'inizio. L'apice di questo percorso

verso la transcreazione è rappresentato da *Fire Emblem Fates*, il titolo del 2015 che può vantare il maggior successo commerciale della serie. Due anni dopo con *Echoes*, tuttavia, sembrerebbe aver avuto inizio un'inversione di tendenza, forse in risposta a #TorrentialDownpour. Senza rinunciare ai contributi creativi dei traduttori, parrebbe quindi che la localizzazione del franchise abbia cercato di non oltrepassare certi "limiti", oltre i quali determinate comunità interpretative iniziano a far sentire la loro voce. Con un solo titolo rilasciato dopo *Fates*, è però difficile stabilire se questo passo indietro sia duraturo o meno. Personalmente ritengo tuttavia improbabile un ritorno a un grado di distacco dal testo sorgente tale da causare proteste di dimensioni considerevoli fra i giocatori.

## Etica della localizzazione

Vorrei ora trattare brevemente due aspetti della localizzazione da un punto di vista etico, in merito alle scelte tipicamente effettuate dai traduttori.

Il primo riguarda la tendenza a cambiare i nomi dei personaggi. Per fare ciò citeremo un commento di John Ricciardi, il già citato cofondatore di 8-4, tratto dal forum *NeoGAF*:

Names were changed in places (with the dev team's blessing, as always) to provide more consistency between nations in the game. The way the Japanese original was...well, it's hard to explain, but you might liken it to having an O'Connor and a Buttafuoco from the same country. There was no rhyme or reason for a lot of the naming choices. NOA does this kind of fixing-up with every FE game, not just this one.<sup>5</sup>

Da questa affermazione emerge quindi una visione naturalizzata del concetto di nazione e identità nazionale.

In base a questa percezione, nomi di origini culturali differenti striderebbero l'uno con l'altro, creando un'ambientazione confusa per determinati paesi presenti nel gioco. A sua volta ciò farebbe sì che i localizzatori modificchino i nomi nel tentativo di omogeneizzare l'identità culturale

---

<sup>5</sup> GRANDJEDI6, *Fire Emblem: Shadow Dragon - official thread of "they're not ponies, they're pegasi!"*, "NeoGAF", 2008, <https://www.neogaf.com/threads/fire-emblem-shadow-dragon-official-thread-of-theyre-not-ponies-theyre-pegasi.343398/page-6>, 19-06-2019.

dei personaggi appartenenti a una nazione comune. Probabilmente anche l'aspetto dei soggetti influisce su questa percezione.

Non dubito che tutto ciò venga fatto in buona fede, con l'intento di creare un'esperienza di gioco migliore per il giocatore delle versioni localizzate, tuttavia ciò non toglie che questa pratica neghi la diversità etnica riscontrabile all'interno delle nazioni reali, in favore di una concezione essenzialista di identità culturale omogenea e "pura".

Si tratta di una visione estremamente problematica, affine a pericolose idee nazionaliste e ben distante dalla realtà dei fatti.

È invece altamente plausibile che individui appartenenti a etnie diverse convivano in un luogo comune, mentre è chiaro come caratteristiche quali l'aspetto o il nome di una persona non siano necessariamente rappresentative di una determinata cultura o nazione.

Così dovrebbe essere anche all'interno del medium videoludico, e i localizzatori dovrebbero prenderne coscienza per evitare di diffondere idee essenzialiste discutibili.

Il secondo aspetto di cui vorrei parlare riguarda quanto già presentato da Mandiberg. Egli afferma che identificare il pubblico target con il segmento di popolazione più ampio possibile rende necessario far sì che i videogiochi vengano adattati per conformarsi ai discorsi dominanti del mercato target, compresi quelli sull'identità culturale.<sup>6</sup> L'autore prosegue citando Venuti, sostenendo che:

By continually erasing foreign elements in the process of localizing games the localization industry runs the risk of never, to quote Venuti, "creat[ing] a[n] [audience of players] that is more open to linguistic and cultural differences" (Venuti 1998, 87).<sup>7</sup>

Emerge quindi una chiara questione di natura etica. È politicamente corretto eliminare elementi culturali stranieri allo scopo di aumentare le vendite di un prodotto? Fin dove è concesso spingersi durante la localizzazione? Queste domande sono riconducibili alla duplice natura del medium videoludico in quanto artefatto culturale e merce di consumo. Possiamo quindi supporre che le aziende tendano a privilegiare questo secondo aspetto, a differenza di determinate fasce di pubblico che considerano i videogiochi una forma d'arte.

---

<sup>6</sup> MANDIBERG, Stephen, "Fallacies of game localization: Censorship and #TorrentialDownpour", *The Journal of Internationalization and Localization*, 4, 2, 2017, p. 177.

<sup>7</sup> VENUTI, Lawrence, *The Scandals of Translation: Towards an Ethics of Difference*, London, New York, Routledge, 1998, p. 87, cit. in MANDIBERG, "Fallacies of game localization", p. 177.

O'Hagan potrebbe però averci suggerito la soluzione per risolvere questa divisione, affermando che una comunicazione efficiente da parte dei localizzatori potrebbe permettere agli utenti globali di apprezzare la diversità culturale presente in alcuni videogiochi, senza doverla quindi necessariamente rimuovere.<sup>8</sup> Un percorso di “educazione del consumatore”, quindi, potrebbe essere la risposta che metta d'accordo aziende e giocatori.

Abbiamo quindi visto come la localizzazione non sia necessariamente una pratica positiva, atta per esempio a rimuovere elementi controversi quali caratterizzazioni sessualizzate del genere femminile o rappresentazioni della violenza genitoriale. Le scelte dei localizzatori possono invece rivelarsi eticamente discutibili e addirittura dannose ai fini della rappresentazione e salvaguardia della diversità etnica e culturale.

Nel paragrafo seguente esploreremo delle alternative alle odierne pratiche di localizzazione dominanti, nel tentativo di trovare una soluzione ai vari conflitti che affliggono questa disciplina.

### **Proposte per un metodo di localizzazione alternativo**

Abbiamo più volte discusso dell'eterogeneità della comunità di utenti. Ma come possiamo soddisfare tutti i consumatori? È possibile realizzare una localizzazione che vada incontro ai gusti di tutte le tipologie di pubblico? La risposta probabilmente è negativa, ma vorrei fornire qui di seguito alcune idee per risolvere la questione, complementari a quanto O'Hagan suggerisce riguardo la comunicazione fra aziende e consumatori, le quali potrebbero anche stimolare nuovi ambiti di ricerca.

Il primo spunto riguarda le riedizioni che Square Enix realizza per molti dei suoi titoli appartenenti alla serie *Final Fantasy*. Queste versioni, identificate dal suffisso *International*, sono un esempio di localizzazione inversa, in quanto prendono la versione Nordamericana e la riadattano per il mercato giapponese, traducendo solo il testo. Spesso vengono anche inclusi contenuti aggiuntivi, ma ciò che a noi interessa è la presenza di un'utenza giapponese interessata a usufruire di un'esperienza di gioco inizialmente indirizzata a un pubblico straniero. Considerando anche la diffusione ormai globale della cultura popolare giapponese, nessuno si stupirebbe quindi se fosse vero anche l'inverso. Le aziende giapponesi potrebbero quindi realizzare una versione alternativa dei loro software che comporti solamente la traduzione del testo giapponese, indirizzata ai

---

<sup>8</sup> O'HAGAN, “Seeking delocalization”, p. 199.

consumatori scontenti delle pratiche di localizzazione dominanti. Si tratta certamente di un mercato tutt'ora inesplorato da parte dei publisher giapponesi, e di sicuro uno che potrebbe comportare grossi rischi a livello economico. Sebbene tradurre il testo richieda molte meno risorse che effettuare una localizzazione vera e propria, rilasciare una versione più "giapponese" implica comunque realizzare due progetti diversi, uno dei quali indirizzato a un pubblico di nicchia. Non c'è quindi nessuna garanzia che le vendite di queste versioni alternative siano sufficienti a coprire le spese di realizzazione e distribuzione. E finché nessuno deciderà di prendersi questo rischio non potremo saperlo. Tuttavia, ci sono due fattori che potrebbero agevolare questo processo e rendere irrisoria la spesa da parte delle aziende.

Il primo è quello che Mangiron e O'Hagan definiscono traduzione *crowdsourcing*, un modello di traduzione che sfrutta la partecipazione degli utenti.<sup>9</sup> In maniera simile a quanto accade con le fan translation, dove un gruppo di utenti decide di tradurre un gioco per soddisfazione personale, i publisher potrebbero affidare a un gruppo di volontari il compito di realizzare una seconda traduzione. Ovviamente ciò solleverebbe varie questioni riguardo l'etica del lavoro o il metodo di selezione degli individui, ma sono quesiti che vanno ben oltre l'ambito della nostra ricerca. Per ovviare alla tipica segretezza dell'industria videoludica, che cerca di evitare a tutti i costi la fuoriuscita di informazioni prima degli annunci pubblici, ci si potrebbe poi basare di nuovo sull'approccio seguito da Square Enix, che rilascia le versioni *International* ben dopo le altre. Scaglionare così il lavoro impedirebbe quindi di causare *leak* riguardo ai nuovi prodotti. Infine, per ovviare alle spese di distribuzione, ci si potrebbe limitare a rilasciare queste versioni alternative sotto forma di software scaricabili dalle varie piattaforme online, evitando quindi una release fisica.

Ovviamente si tratta di una visione per larghi tratti utopistica dell'industria videoludica, ma il fatto che le compagnie di localizzazione stiano dimostrando interesse per la traduzione *crowdsourcing* lascia viva qualche speranza.<sup>10</sup> Forse in un futuro prossimo ogni videogiatore potrà avere accesso a una traduzione che lo soddisfi, superando finalmente questioni irrisolte riguardo al metodo migliore per localizzare un videogioco.

Nel frattempo avremo modo di vedere come proseguirà la localizzazione di *Fire Emblem*, grazie al rilascio di *Fire Emblem: Three Houses* previsto per il 26 luglio 2019.

---

<sup>9</sup> O'HAGAN, Minako, MANGIRON, Carmen, *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*, John Benjamins Pub. Co., 2013, p. 62.

<sup>10</sup> O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization*, p. 304.

## Appendici

### Appendice 1.

Supporto Livello C		
Personaggio	NTSC-U	NTSC-J
Kent:	Sain!	セイン!
Sain:	Ah, Kent!	お、ケントじゃないか!
Kent:	Take it easy out there, all right? We're not the only ones fighting here, you know? Feel free to let Lord Eliwood face the enemy now and again.	あまり無理をしない方がいいぞ。 戦っているのは我々だけではないのだ。 エリウッド様たちに任せた方がいいこともある。
Sain:	But then... How can I show off my grace in battle?	けどそれじゃ、俺の華麗な活躍を見せられないじゃないか?
Kent:	For whom do you intend to "show off"?	・・・誰に見せるんだ?
Sain:	Why, all of the lovely ladies in our camp, of course! This is the best time to catch their eye, you know. I've got to look good for my admirers!	もちろん、味方の美しい女性たちだ! こういうときが一番のチャンスなんだ。 ここで一気に、いいところ見せないとな!
Kent:	You will never change, will you? You should think more of the needs of our whole group, instead of rushing off into the fray like a berserker!	・・・まったく 相変わらずだな、お前は。 そんなことにばかり熱心になって、 自分の身の安全をおろそかにしてどうする。
Sain:	I'll be fine, Mother! And I'm off!	大丈夫、大丈夫! 先に行くぞ!!
Kent:	Sain, wait! What a bloody fool...	お、おいセイン! まったく・・・ しょうがない奴だ!
Supporto Livello B		
Personaggio	NTSC-U	NTSC-J
Kent:	.....	.....
Sain:	Kent! Is there something troubling you?	ケント? どうかしたか?
Kent:	Sain. No, it's nothing.	セインか。

		いや、何でもない。
Sain:	Then why are you staring off into the distance like that? What are you looking at? Hey, is that...Lady Lyndis? Ohhh, I get it now!	ぼけーっとして、どこ見てたんだ？ ああ、リンディス様か！ そうかそうか！
Kent:	...I merely hoped to see if she were all right. It is our duty to protect our liege, is it not?	・・・ご無事かどうか確認していたんだ。 主君の身を守るのは我らのつとめだからな。
Sain:	Yeah. Sure it is. Say, Kent?	なるほどね。 ま、いいけどな。 だがな、ケント。
Kent:	Yes?	何だ？
Sain:	As your older, wiser companion, let me give you a word of advice. It would never work.	先輩として一つ忠告してやろう。 身分違いの恋はいろいろと苦勞するぞ。
Kent:	What? What are you talking about?	なっ！ なな何を言っている！
Sain:	You can't hide it from me, partner! I can tell just by that dumb look on your face!	俺に隠し事はできないぜ、相棒！ お前のその顔見てればすぐわかるさ。
Kent:	Sain, do not presume to know what I am thinking! I just... As her knight...	お前といっしょにするな！ 私はただ、臣下として・・・
Sain:	Oh, get over it! You can admit it, can't you?! I mean, she is beautiful, and she is kind... How could anyone not have feelings for her?	隠すなって！ いいじゃないか。 リンディス様は美人だし、優しい方だ。 誰だって好きになって当然だろ？
Kent:	..... So, Sain... You, too?	・・・・・・・・ では、セイン お前も・・・？
Sain:	Of course! Falling for beautiful women is what we cavaliers do! But I guess I will have to let you take the lead here, since that is truly the knightly thing to do for one's partner...	もちろんだ！ 美しい女性を愛するのは騎士のつとめだからな。 だが、親友のお前にならここはあえて道をゆずろうじゃないか。
Kent:	H-Hold on! Who said I intended to-	ま、待て！

		勝手に決めつけるな！
Sain:	Because, you know, I really owe you one... Right, Kent! I'm going to leave the way open for you, now! And...feel free to rely on my vast library of experience with women. Because...you certainly will need it...won't you?	お前にはいつも世話になってるからな。 よし、ケント！ 俺がお前のために一肌脱いでやろう！ 俺が積み重ねてきた経験と技術をお前にも教えてやる。 お前はそういうの、苦手だろ？
Kent:	I'll grant you, talking to women has never been my strong suit.	・・・確かに、 否定はできないが・・・
Sain:	Right, then! Shut your mouth and open your ears! Your lessons will begin with basic flattery!	よし！じゃあ黙ってこの俺についてこい！ まずは女性をほめる練習からだ！
<b>Supporto Livello A</b>		
<b>Personaggio</b>	<b>NTSC-U</b>	<b>NTSC-J</b>
Sain:	Hey, Kent! We've learned quite a bit on this quest, haven't we?	なあケント！ 俺たち、この戦いで随分成長したと思わないか？
Kent:	I suppose.	多少はな。
Sain:	You suppose? Why, when we get back to Caelin, we should gather all the lovely lasses we know and have one big, magnificent-	多少どころじゃないさ！ キアランに帰ったら、女の子たちを呼んで ひとつ盛大に・・・
Kent:	Don't start with that again, Sain. This is no time for gaiety. There is still much fighting ahead of us. Either one of us could fall in the battle to come.	また悪い癖だ、セイン。 気を抜いている場合ではない、本当の戦いはこれからなのだ。 私もお前も、いつ命を落としてもおかしくはない。
Sain:	You always expect the worst. That's why Lady Lyndis never...	お前は、すぐ悪い方へ考えるからな。 そんなだからリンディス様にも・・・
Kent:	Hold your tongue. I'll have none of your foolishness now! Just keep your wits about you, that's all I'm saying. One overconfident lurch into danger could easily-	う、うるさい！ とにかくお前は、もっと気を引きしめろ。 そんなふうにお断りしては、いつか足元をすくわれるぞ。

Sain:	Overconfident? Who's overconfident? I know this isn't going to be easy... But I'll not let that shake me. After all, I'm not alone. I've got you. And you've got me, right? Right?	別に俺だって、油断してるわけじゃないぜ。 楽な戦いじゃないってのは、覚悟の上だ。 けど、不安はない。 俺は一人じゃないからな。 お前には俺がいる。 俺にはお前がいる。 だろ？
Kent:	Yeah, you're right.	ああ、そのとおりだ。
Sain:	So let's get riding, shall we? And watch my back, partner!	じゃ、そろそろ行くか。 これからも頼むぜ、相棒！
Kent:	Of course, my friend! With honor.	ああ、 任せておけ！

## Appendice 2.

Supporto Livello C		
Personaggio	NTSC-U	NTSC-J
Sain:	Oh...! You are the Fiora I have heard so much about! You are even...three times lovelier than I had heard!	おー！ あなたがあのフィオーラさん！ 想像以上・・・いや その三倍美しい！
Fiora:	I'm sorry? How do you know my name?	？ どうして私の名前を？
Sain:	Oh, but my dear... I have memorized the names of every woman in this army!	それはもう！ この軍の女性の名前はすべて暗記済みですとも！
Fiora:	..... I am Fiora, of the Ilian knights. May we fight with honor.	..... 私はフィオーラ、イリア傭兵騎士団の所属です。 どうかよろしくお願いします。
Sain:	I am Sain, of the Caelin knights! That's S-A-I-N. Do not forget, my lovely!	俺はキアランに仕える騎士セイン！ セ・イ・ンです！ どうかお見知りおきを！
Fiora:	Right. Nice to meet you...	はい。

		どうかよろしく・・・
Sain:	Lady Fiora! Please, be at ease... I will protect you with all the strength and courage in my heart!	フィオーラどの！ どうかご安心を。 あなたは、このセインが熱烈にお守りいたします！
Fiora:	.....	.....
Sain:	Now come closer, don't be shy!	さあ、遠慮せずにもっと近くへ！
Fiora:	Please forgive me if I abstain. And I am capable of defending myself, thank you. Now if you will...	遠慮しておきます。 私は一人でも戦えますから。 それでは・・・
Sain:	Ahh...!? Fiora! Fly away from me if you must! But to shine so beautifully as you go! How cruel, my love! How cruel!	ああっ！？ フィオーラさん！ 空を飛んで逃げってしまうとは・・・ そんなに照れなくともいいのに！
<b>Supporto livello B</b>		
<b>Personaggio</b>	<b>NTSC-U</b>	<b>NTSC-J</b>
Sain:	Fiora!	フィオーラさん！
Fiora:	...Sain.	・・・セイン殿。
Sain:	Yes, it is!! Your knight and protector, Sain!	はい！あなたの騎士セインです！
Fiora:	How...unexpected that we should meet again...	またお会いするなんて、・・・奇遇ですね。
Sain:	Unexpected? Surely you mean destined! Don't you, fair Fiora?	奇遇？ というよりむしろこれは運命！ そう思いませんか、フィオーラさん？
Fiora:	Sain, I can fight on my own. So, if you don't mind...	セイン殿、私は一人でも戦えます。 どうか私のことはお構いなく・・・
Sain:	That will not do, fair lady! For I am bound to... ...to...to..... .....	そうはいきません！ 俺はフィオーラさんを・・・ とっ・・・とと・・・ .....

Fiora:	Hm? Are you all right? ...Are you injured?	? 大丈夫? ・・・もしかして、どこか具合が悪いの?
Sain:	It is nothing! I am always the very picture of health!	と、とんでもない! この俺はいつでも元気そのもの!
Fiora:	Enough of that! Just let me...	いいから、ちょっと見せて・・・
Fiora:	Oh! Your forehead is burning! Have you been fighting like this all day?	! すごい熱・・・! こんな状態で今まで戦ってたの?
Sain:	I am fine! I can overcome this with sheer willpower!	大丈夫! この程度、気合で!
Fiora:	You should rest... Look, just lay down here...	休んだ方がいいわ。 とにかく早く後方に下がって・・・
Sain:	B-But I can't!! I can still stand and fight!	そ、それはだめです! まだまだ俺はやりますとも!
Fiora:	Don't be a fool. Look at you...	無茶言わないで。 そんなこと・・・
Sain:	But... I have promised you. I must protect you!	だって俺、約束したでしょう。 俺が、フィオーラさんをお守りするって。
Fiora:	What...?	え・・・?
Sain:	It is the duty of all knights to protect women! In the face of that duty, this ailment is but a blush! .....	女性を守るのは騎士のつとめですから。 この程度のつらさ、どうということはありません! .....
Fiora:	...Sain? Sain, wake up!	・・・セイン? ち、ちょっと しっかりして!
Sain:	Ah, I see...fields of flowers...	あ、なんかお花畑が・・・
<b>Supporto livello A</b>		
<b>Personaggio</b>	<b>NTSC-U</b>	<b>NTSC-J</b>
Sain:	Fiora!	フィオーラさん!

Fiora:	Sain... You look much better now...	セイン殿・・・ 具合はよくなったようですね。
Sain:	How could I not? Your love has brought me from the brink of death!	それはもちろん！ フィオーラさんの愛にあふれた看護のおかげで！
Fiora:	You know, I think I liked you better near the brink of death... But...at least I have confirmed that you are indeed a knight.	・・・あのままの方が良かったかもしれませんけど。 でも・・・一応、あなたが騎士であることはよくわかりました。
Sain:	You have? Then, darling, come closer! Let this humble knight protect you with all his passion and love!	わかっていただけましたか！ であれば、さあ！ もっともっと俺のそばへ！ この騎士セインが、あなたを情熱的にお守りします！
Fiora:	...I think I shall pass. I think being at your side presents its own, unique dangers...	・・・遠慮しておきます。 あなたのそばは、別の意味で危険そうだから。
Sain:	Ah, my dear, you cut me deeply! But lovely Fiora...you have flown into my heart! Ulp! Where do you find such embarrassing things to say?	そんなことを言わずに！ さあ、フィオーラさん。 この俺の胸に飛び込んで・・・ ああ！そんなに恥ずかしがらなくともいいのに！

### Appendice 3.

Supporto livello A		
Personaggio	NTSC-U	NTSC-J
Eliwood:	Hector, you still remember that time?	ヘクトル、覚えているか？
Hector:	What time?	何を？
Eliwood:	You know, what was it— ten years ago? When the lords of Lycia held the oath rites, back in Ostia? “Should one land of Lycia be attacked, all will fight as one...” Remember? While our parents were off pledging their oaths, we kids were in that one room.	今から、ちょうど十年前だ。 オスティアで、代々リキア諸侯が行う盟約の儀式があっただろう？ 「リキアの領地が他の侵略を受けた時は、みんなが一丸となって戦う」・・・

		親たちがその儀式をしている間、僕たち子供は、一つの部屋に集められていた。
Hector:	Yeah, I remember. We had to act in a manner befitting the children of nobility, or some such nonsense. I just remember being stuck in there, having to sit in that chair talking to whoever was next to me. Course, wouldn't you know that Erik of Laus was on my right? Man, I heard more than enough sweet talk from that one!	ああ、覚えてるぜ。 「貴族の子息としてのたしなみ」とかで椅子に座って、ムダに動かさず 横の奴と談笑をしながら待ってろって閉じこめられたんだっとな。 ついてねえことに、俺の右隣があのだラウスのエリックで 最初はやたらに、こびへつらってやがったっけな。
Eliwood:	Right, right. That was the first time any of us met, after all. He had no idea who you were— he just wanted to get in favor with a lordling of Lycia.	そうそう。あの時はみんな初対面だったからエリックも、君の性格を知らず オスティア侯公子に取り入ろうと必死で話しかけてたようだね。
Hector:	Aye, he was all mouth anyway. Saying things like “let us join forces for the good of Lycia”, and such... then running when things turned sour.	へっ、あいつは、あの時から口だけの野郎だったな。 「リキアの未来のために僕らも力を合わせていこう」とか言って、いざってとこで逃げやがって。
Eliwood:	Aw, don't be too hard on him. When he jumped up, yelling about us swearing our own oaths, then cut his hand like that... No one else knew what to do, either.	それを責めるのは可哀想だよ。 いきなり「よし、じゃあ俺たちも誓いの儀式をするぞ！！」って 立ち上がるなり、ナイフで自分の手のひらを切りつけたんだ。 他のみんなも、その場で固まっていた。

Hector:	Well, everyone's heard the stories. They all know it's the warriors' custom. Each cuts his own hands, then shakes hands with his brothers... What man wouldn't want to do that? Only one had the guts to meet him, tough.	互いに、自分で傷つけた手のひらの血を差し出して合わせる・・・ 昔から伝わる勇敢な戦士の慣わしだって聞いてたからな。 男なら、一度はやってみたいだろう？ ま、誓いをかわす度胸があった奴は一人だけだったけどな。
Eliwood:	You know, back then, I'm proud I took your hand. We are friends, sharing a life-dream now, an ambition. When one is in danger, the other risks his life to protect him... That's why you came, isn't it? Because you remembered?	・・・あの時、君の手をとったことを僕は今でも誇りに思っている。 僕たち二人は、生涯志を同じくする友。 一方が危機に陥った時は、命を賭けて相手を守る・・・ あの約束を憶えていたから、駆けつけてくれたんだろう？
Hector:	Heh, I've got no plans to break my oath. Not now, not ever.	これからも、 その誓いを破る気はないぜ。
Eliwood:	Likewise.	僕も同じだ。
Hector:	Well, then let's live long and in health! I don't want to hear any excuses about not being able to come help when we're old men.	じゃあ、せいぜい長生きしようぜ。 お互いが、よぼよぼのじーさんになっても駆けつけれるようにな。
Eliwood:	It's a deal. ...Stay alive, Hector	ああ、もちろんだ。 ・・・死ぬなよ、ヘクトル。
Hector:	Deal. And don't you go dying before me, either. I'd never forgive you.	おう！ おまえこそ、俺より先に死んだら絶対に許さねえからな！！

#### Appendice 4.

NTSC-U	NTSC-J
Why?	なぜだ？
Why must I lose?	なぜ私が敗れる・・・??
More power...	もっと力を・・・
I...	もっと強くならねば・・・私は
must be... stronger...	私は・・・
I...	何のために・・・
Why? Why did I...	力が欲しかったのだ・・・？
want power?	・・・
.....	・・・
Quintessence?	・・・エイ・・・・・・ル・・・？
...Don't...under...stand...	・・・わか・・・らん・・・
but...	・・・・・・し・・・か・・・し
Gaa... Not like this...	・・・ぐっ・・・このまま・・・
I will not die...like this.	このままでは・・・死なんぞ
With my last breath...	我が最後の力・・・・・・
tremble...and...despair.	絶望に・・・震えるがいい・・・
Hwah ha ha...	フハハ・・・・・・
Ha...ha ha ha...	ハ・・・・ハハハ・・・・

#### Appendice 5.

Testo/Voce	Traduzione	Giapponese
Testo	Incontri	出会い
Testo	Compagni	仲間
Testo	Battaglie	戦い
Voce	Come combatterai con i tuoi compagni..?	仲間と一緒にどう戦うか・・・
Testo	Crescita	成長
Testo	Gioia	喜び
Testo	Diventare più forti	強くなる

Voce	Tutti diventano sempre più forti	みんな、どんどん強くなる・・・
Testo	Separazioni	別離
Testo	Non potrai incontrare	会えない
Voce	Non potrai più incontrare i compagni caduti...	失った仲間には、もう・・・会えない・・・
Voce	Addio	さようなら
Voce	Fire Emblem: The Blazing Blade	ファイアーエムブレム烈火の剣
Testo	Le persone crescono con le storie	人は、物語と共に成長する。

## Appendice 6.

Personaggio	NTSC-U (Maschio-Maschio)/(Femmina-Maschio)	NTSC-J (Femmina-Maschio)	NTSC-J (Maschio-Maschio)
Niles	Good day, Lord Corrin.	カムイ様。	カムイ様。
Corrin	Hello, Niles. How can I help you?	ゼロ。こんにちは。	ゼロさん。こんにちは。
Niles	Well, this might seem out of character, but I was hoping we could have a serious chat.	突然だが、聞いてくれ。 今から少し大人の話をしようと思う。	突然だが、聞いてくれ。 今から少し大人の話をしようと思う。
Corrin	Oh, that doesn't sound good. Is something the matter?	ええっ？ 大人の話というのは…ちょっと…	ええっ？ 大人の話というのは…ちょっと…
Niles	Hmm. I suppose it depends. On how you respond to the topic at hand.	そうか。 確かに俺の大人の話はカムイ様には刺激が強いかもしれん。 しかし、今日の大人の話はその手のものではない。	そうか。 確かに俺の大人の話はカムイ様には刺激が強いかもしれん。 しかし、今日の大人の話はその手のものではない。
Corrin	All right... So, what did you want to talk about?	わ、わかりました。 それで、話とはなんでしょう？	わ、わかりました。 それで、話とはなんでしょう？
Niles	I was just wondering...if you believe a person can be irreparably damaged.	カムイ様は… 語れぬ過去を持つ男のことをどう思う？	カムイ様は… 語れぬ過去を持つ男のことをどう思う？

Corrin	You're talking about yourself. Is that how you feel about yourself?	…それは、ゼロさんのことですか？	…それは、ゼロさんのことですか？
Niles	No. But I was wondering if that's how you perceive me.	ああ。そうだ。	ああ。そうだ。
Corrin	Where is this coming from?	どうしたんですか？ 突然、そんなことを言うなんて…	どうしたんですか？ 突然、そんなことを言うなんて…
Niles	Do you believe a person with a broken past can build a real future?	カムイ様は、 過去を語れぬ男と共に未来を築けるか？	カムイ様は、 過去を語れぬ男と共に未来を築けるか？
Corrin	Well, I certainly hope so. If you'll recall, my past isn't exactly a fairy tale.	未来を…築く…	未来を…築く…
Niles	Oh, I know! So given two people with equally complex histories... What do you think would happen if they joined to create a new future together? As a married couple.	つまり…結婚はできるか、ということだ。	つまり…結婚はできるか、ということだ。
Corrin	A married couple?!	け、結婚！？	け、結婚！？
Niles	Yes. I've done a lot of thinking about this. You and I have so much in common. You're the first person I've ever met who has shown genuine empathy for me. And I don't believe that's a coincidence.	そうだ。 …俺には決して語れぬ過去がある。 そのことを受け入れた上で俺を信用してくれる人間… そんな人間はこの世界にカムイ様しかいない。	そうだ。 …俺には決して語れぬ過去がある。 そのことを受け入れた上で俺を信用してくれる人間… そんな人間はこの世界にカムイ様しかいない。
Corrin			で、でも私は… 男なんですよ？
Niles			そんなことはわかっている。 男であることも、身分が違いすぎることも、 承知の上で言っているんだ。

			俺は…カムイ様が好きだ。 誰に何を言われようとも。 この気持ちを告げずにいることは、 俺にはもうできない。
Corrin			本気…なんですね。
Niles			ああ。 こんな気持ちは初めてだ。 レオン様への忠誠心とは違う、 熱いモノがずっと身体から離れな い。 変なんだ… 俺は他人の苦しむ顔が好きなのに、 カムイ様の顔が曇ると、 胸の奥が痛くなる。 俺のこの手で守って、大切に、 ドロドロに甘やかしてやりたくなる んだ。 そして…できることならあなたを、 誰より幸せにしたいと願っている。
Corrin	This is a lot to take in.	……………	…ゼロさん…
Niles	Do you think you could marry me? I want you to take this ring.	カムイ様… 俺と結婚をしてくれないだろう か？	カムイ様… 俺と結婚をしてくれないだろうか？
Corrin	Niles…	…ゼロさん。	
Niles		この指輪を受け取って欲しい。	
Corrin		……………	……………
Niles	You seem hesitant. Very well, I was aware that my chances were slim…	…やはり駄目か。 それもそうだ。 過去を話せない男など…	…やはり駄目か。 女からならまだしも、 男からこんな話をされては…

Corrin	You speak too soon, Niles.	..... 過去の話は語れなくても…	..... 過去の話は語れなくても…
Niles	Niles: Hmm?	えっ？	えっ？
	In truth, I've become fascinated with you. You've overcome so much. Our past is out of our control and irrelevant. You've shown me how to move forward. So...yes. I will marry you.	未来のことならば 共に語れるのではないでしょう か？ 過去の方まで未来のことを 二人で一緒に話ませんか？ それなら私… この申し出、お受けしますよ。	未来のことなら、 一緒に語れるんじゃないですか？ 過去の方まで未来のことを 二人で一緒に話ませんか？ それなら私は… この申し出、受けます。
Niles			カムイ様… いいのか？ 本当に？ 後悔は…しないか？
			後悔なんてしませんよ。 確かに…びっくりしなかったと言え ば 嘘になりますが、 さっきの言葉…とても嬉しかったん です。 私はゼロさんの気持ちを受け止めた い。 あなたと幸せになりたい。 …この先もずっと、 一緒にいたいと思ったんです。
Niles	Ah, I knew I was right about you. How splendid! Well, now that the boring, sappy part is out of the way... We don't have to act so reserved.	..... …ありがとう。 …やはり俺の目に狂いはなかつ た。	..... …ありがとう。 …やはり俺の目に狂いはなかった。
Corrin	Wait, this is your "reserved"?	…うふふ。 お眼鏡にかなって光栄です。	…はは。 お眼鏡にかなって光栄です。

Niles	Oh ho! You haven't seen anything yet.		
Niles	Do you have any idea what you're getting into? I sure hope not...	…温かい。これが愛情か。 俺の中が、お前でいっぱいになるのを感じる。 俺はいつの間に、こんなに…お前を好きになっていたんだろ うな。	…温かい。これが愛情か。 俺の中が、お前でいっぱいになるのを感じる。 俺はいつの間に、こんなに…お前を好きになっていたんだろ うな。

**Appendice 7. (\* indica i tre personaggi il cui nome è un anagramma derivato da *Awakening*)**

Nomi NTSC-J	Nomi NTSC-U	Nomi NTSC-J	Nomi NTSC-U
カムイ	Corrin	グレイ	Asugi*
アクア	Azura	キヌ	Selkie
ジョーカー	Jakob	マトイ	Caeldori*
カザハナ	Hana	シャラ	Rhajat*
ツバキ	Subaki	フォレオ	Forrest
スズカゼ	Kaze	イグニス	Ignatius
ツクヨミ	Hayato	ベロア	Velouria
ユウギリ	Reina	ルッツ	Percy
ルーナ	Selena	ソレイユ	Soleil
ニシキ	Kaden	エポニーヌ	Nina
フランネル	Keaton	マクベス	Iago
ハロルド	Arthur	ガンズ	Hans
ブノワ	Benny	シェンメイ	Arete
シャーロット	Charlotte	ドラジェ	Candace
アシュラ	Shura	ナハト	Nichol
アサマ	Azama	モズ	Omozu
クリムゾン	Scarlet	ウィリアム	Lloyd
マークス	Xander	ホルモン	Llewelyn
レオン	Leo	バンバ	Tarba
ラズワルド	Laslow	ファンク	Funke

ゼロ	Niles	セノウ	Senno
モズメ	Mozu	ヴァスハラ	Zhara
ミドリコ	Midori	クーリア	Kilma
シノノメ	Shiro	ララ	Layla
キサラギ	Kiragi	ロンタオ	Anthony

## Appendice 8.

N. Estratto	NTSC-U	NTSC-J
Estratto 1	Woooo! You guys saved me! This calls for a feast. No, better idea—an all-night party! We'll wear pajamas and eat bonbons. Let's get it started! Izana in the house!	助かっちゃった～！キミたちは命の恩人だよ～！ほんっつと、ありがとね～！ささ、お礼にどんどんど馳走食べちゃいなよ！
Estratto 2	Oh, yeah. Definitely. What a bunch of party poopers they were. We were just listening to some music and getting massages. And then I heard, like, a big explosion or something outside. I went to see what was going on, and they captured me. I was still wearing my silk pj's! Anyway, we're all about love, peace, and chicken grease here in Izumo... So we don't exactly have a world-class military force. I don't know what happened after that. I was in my own jail. Luckily, I previously had the cell equipped with velvet sheets and scented candles. Best sleep I've had in weeks!	あ！あったあった。いやー、おっかなかったなあ。外で大きな物音がするから、何かなーと見に行ったらさ、なんと海の方からじゃんじゃん暗夜軍が攻め込んできてて！大して戦う力のない中立の我が国は、あーっという間に占拠されちゃったってわけ。その後、奴らは我が国を通過して白夜との国境に一直線～。間もなく大きな戦闘になったみたいだね。ま、ボクはその時牢の中だったんだけど…
Estratto 3	Hmm. Oh, ancient gods... What's up? I ask that you please answer me. Oh, I'm getting something!	それじゃあ、いっくよ～！！ 古の神々よ…我の問いに応え賜え…………… …
Estratto 4	Sounds good to me. I'm dying for something bubbly to drink. Who wants to join me in the sauna? Oh, right. You probably want to hurry off and find your friends. Well, there's no rush. I peeked into their fortunes a little bit just now. And I can tell you that they're both doing OK at the moment.	さあさあ、占いも終わったことだし、あとは自由にしていよいよ！もちろんこのまま休んでいてもいいし…リョウマ王子とタクミ王子を探しに出発するなら、お見送りするよ。…大丈夫。彼らはきっと無事だ。さっきキミたちの行く末のついでに二人のことも占ってみたけど…悪いことは出てなかったからさ。

Estratto 5	Just as I predicted, sadly. I have but one dying wish... Keep the party going forever. Heehee!	ほんとは…ここで死ぬって…予知してたんだ…みんな…あとは…よろしく……
Estratto 6	Izana certainly suffered the ravages of war—he was never able to win another “Best Hair” contest. He tried to make up for it with lavish dinner parties and vacations, but he felt hollow inside.	イズモ公国に帰り、以前の生活に戻る。この戦いで の活躍で、国民の間での彼の人気は不動のものとな った。だが神々しい見た目と、おちゃらけた性格の 落差は終生変わることなく訪問する者たちを驚かせ たという。

## Appendice 9.

Personaggio	NTSC-U	NTSC-J
Saizo	....	お前が… 暗夜の殺し屋ベルカだな。"
Beruka	....	…何か用？ 白夜の忍び…サイゾウ。"
Saizo	....	ほう…？ お互い名前は既に聞き知っているようだ な。"
Beruka	....	ええ…白夜のサイゾウの名は、暗夜にも知れ渡って いる。 次期王の忠実なる家臣… そして、凄腕の暗殺者だ と。"
Saizo		お前のほうこそ、幼いながらも殺すことに躊躇いをも ため、 冷酷な殺人兵器の少女と噂に聞いていたぞ。"
Beruka		…そう。あなたは… どれくらい殺したの？"
Saizo		なんだその質問は。…お前は覚えているのか？"
Beruka		殺し屋の仕事を始めた頃は数えるのが日課だった。 でもカミラ様に拾われてからは…数えるのを止め た。 それが自分にとって良いのか悪いのかはわからない … ただ、転機ではあったのだと思う。
Saizo		そうか。"
Beruka		…私は答えたわ。あなたはどうなの？"

Saizo		俺は…逆に忘れられない。覚えていたくなくても… 忘れようとしても…殺した人間たちの顔も数も… 心の中にくっきりと刻み込まれているんだ。"
Beruka		…そう。"
Saizo		敵国の殺し屋と暗殺者がこうして手を組むというの も何かの縁だ。お互い守るべき主君がいることも同 じだ… ベルカ。これからよろしく頼む。"
Beruka		ええ。"

## Appendice 10.

Personaggio	NTSC-U	NTSC-J
Flora	Jakob...It's good to see you, though I wish it was under better circumstances.	ジョーカー……また会えて、嬉しいわ。
Jakob	Flora... When I left you at the castle, I never dreamed I'd find you here. Here with your blade raised in anger against she who you swore to protect. I know the difficulty of your situation, but that doesn't excuse your actions. I'm afraid I have no choice but to settle this matter with force.	てめえ…悠長に里帰りしてやがったのかよ。反乱活動だか何だか知らないが、カムイ様を裏切るなんて、忠誠を誓った臣下がしていいことじゃないぜ。悪いが、力づくでもこの場を収めさせてもらう。
Flora	Jakob... In the b-beginning, I never swore my allegiance. I refused. After all, we were little more than hostages. Taken as children...All to prevent this from happening, to stop the Ice Tribe from rebelling.  I often thought of running away, but I never did. I stayed...because of you...	私は…最初から忠誠なんて誓っていないわ。だって私たちは…氷の部族が反乱を起こさないようにするための、人質として…あの王城にいただけなもの。…それでも私が逃げなかったのは、ジョーカー。あなたがいたから…
Jakob	Flora...	??
Flora	I don't want or need your pity, Jakob. Let's finish this!	

## Appendice 11.

Personaggio	NTSC-U	NTSC-J
Corrin		ソレイユ。
Soleil		..... ...あ、あなたは…どなた？
Corrin		俺だ。カムイだ。
Soleil		え、えー……っ！？ だ、だってあなた… その見た目は、女の子じゃないの！？
Corrin		大成功のようだな。
Soleil		成功って…いや… 全然、意味がわからないんだけど…
Corrin		今のお前には俺が女の子に見える。 そうだろう？
Soleil		え、ええ。完全に。
Corrin		実は、ある魔法の粉を手に入れてな… 悪いが、それをさっき、お前の飲み物の中に入れてもらった。 その粉を飲んだ者は…なんと、自分以外の人の性別が逆に見えるんだ！
Soleil		は、はぁ！？ それでカムイさんが女の子に見えるの！！？
Soleil	Ok, the blindfold's on.	
Corrin	You fastened it tightly? There's no light getting through?	
Soleil	Nope, I'm totally blind for whatever you had in mind.	
Corrin	Good. I want to try a visualization exercise with you. I want you to picture me not as I am, but as I might look if I was a woman.	
Soleil	... Hello, gorgeous.	
Corrin	Y-you've got the idea, it seems... What we'll do is, I'll play the role of a girl, and you try to keep it together around me.	ああ。あの後、お前の悩みを解決したくていろいろ考えてみたんだ。

		そして、こういう結論に至った。 克服するんだ。女性に見える俺を使って。 今から俺がお前に近付く。 それでも卒倒しないように耐性を付けるんだ。
Soleil		え、えーっ！？ き、気持ちはうれしいけど… でもあたしにもタイプというものがあって… それに、あなたはやっぱり、カムイさんだし…
Corrin		もっと近づいて。俺の目をよーく見て。
Soleil		…………… …はっ！？な、なに… この気持ちは… なんか違和感あるけど… でもちょっと…ドキドキしている自分がある… …ねえカムイさん。 あたしの名前を呼んでみてくれるかな…
Corrin		ソレイユ。
Soleil	OK! This should be fun. Though it's harder to fantas- I mean, imagine you as a girl when you're talking. Maybe try a higher pitch?	…も、もうちょっと高い声でお願いできる？ ほ、ほら…リアリティのために…
Corrin	Ah, good point. OK... Oh, Soleil...!	…わかった。ソレイユ。
Soleil	*gasp* Th-ther there it is... that tingly feeling... That familiar rush of blood to the head...	うっ！
Corrin	You saved us all! You were so amazing and strong when you beat up the bad guys!	街を救ってくれてありがとうございます！ とても強くてかっこよかったです！
Soleil	Aaaaaaaah!	はうっ！
Corrin	Was that more or less right? I was trying to get into the village girl mind-set.	どうだ？ 町娘の役をやってみたが…
Soleil	I-it was scary close. I almost fainted.	見事だよ。失神寸前だった。
Corrin	Good! This should help to build a tolerance. Shall we go once more?	それじゃ、この方法で特訓してみよう。 早速、もう一回行くぞ？
Soleil	Yeah. I'm game. But maybe I could take a short break before we get back at it?	うん。ぜひお願いします… でも、その前にちょっとだけ休憩してもいい？
Corrin	Of course! Take all the time you need.	もちろん。

Soleil	Thanks! Because so long as I've got this blindfold on and we're visualizing... I'm gonna daydream about what the rest of the guys would look like as girls! Mmm, Xandra... you're so much prettier when you smile...	やった！じゃあ魔法の粉の効果があるうちに、 軍の男性陣でも見てこよーっと！  さーて！ 普段は華の無い野郎たちが、  どんなカワイ子ちゃんになってるのかなーっ！
Corrin	Uh, Soleil...! Soleil! That's not the point of the exercise!	えーっ！？ままだ、ソレイユ！  そういう事にってはダメだ！  ソレイユーーーっ！！

## Appendice 12.

Nome personaggio	NTSC-U	NTSC-J
Mae	Celica! I heard the news! You're going to the Temple of Mila, right? If so, then I'm going too.  You can't say no!	セリカさま！聞きましたよ。ミラの神殿へゆかれるんですね。私もいきます、おともさせてください！
Celica	Heh. Thanks, Mae. To be honest, I'd welcome the help.	メイ……ありがとう、心強いわ。
Boey	Good, because I'm coming too. I'm not letting the two of you off on your own.	セリカさま、俺もいきますよ。女の子ふたりだとなにかと物騒でしょう。
Mae	"Letting" us? Heh, you say that like you think you can keep us safe	あら、なあに？自分が頼りになるみたいなこといっちゃって。
Boey	I do! And I can! I'll be more help than you, at least.	みたいな、じゃなくてなるんだよ。少なくともお前よりはな。
Mae	Uh, rude? AND wrong! I can conjure lightning, Boey. Big, hurty lightning. What've you got, fire?  Maybe I'll call you if I want to roast marshmallows.	ちょっと、失礼ね！私は雷の魔法を使えるのよ？ボーイなんて、炎の魔法しか使えないじゃない。
Celica	Let's just say you'd both be a great help and leave it at that, shall we? I know I'll be counting on you both. This isn't going to be an easy journey. Still, I'm glad I'll have such good company.	ふたりとも、落ち着いて。私は、どちらも頼りにしてるわ。大変な旅になるかもしれないけど……よろしくね。メイ、ボーイ。

## Appendice 13.

Nome personaggio	NTSC-U	NTSC-J
Lukas	I, for one, think it's a fine idea.	私は賛成です。
Fernand	You too...?!	ルカ?!
Lukas	Knights don't have a monopoly on skill, and Alm is as able a fighter as any. Clive has done all he can to hold the Deliverance together thus far, but if our ship is astray, then we must chart a new course. Alm is that course.	アルムくんの実力は騎士団出身のあなたがたと比べても遜色ありません。クレーベの統率力に限界がきているいま、あらたなリーダーとなりうるのは彼しかいないでしょう。
Fernand	I'll rip that traitorous tongue from your throat!	貴様……口をつつしめ
Lukas	Then you'll finally have the truth in your grasp! I lost friends at the Southern Outpost. Veteran men, yet dead all the same. We MUST adapt so we might end this war as quickly as possible.	私は真実を述べたまでです。南の砦には、長く共に戦った仲間たちもいました。このまま戦いつづけることが最善だとは思えません。

## Appendice 14.

Nome personaggio	NTSC-U	NTSC-J
<b>Supporto livello C</b>		
Lukas	: Clive.	クレーベ。
Clive	: Ho, Lukas! Well met.	ああ、ルカか。
Lukas	Lukas: So how does it feel to have doffed the oh-so-heavy mantle of leadership?	どうです、リーダーを譲った気分は。肩の荷が下りましたか。
Clive	Clive: Ha ha! Do I sense a hint of judgment there? I wager I'm lucky someone as level-headed as you keeps me on my toes. Forsyth is all drive and emotion, while Python... Well, Python hardly seems to care about much of anything. Both are fine soldiers in their own ways, but neither is a great advisor.	ははっ、手厳しいな。 だが、お前のような者がいてくれて心強い。 なにしろ、フォルスもパイソンもあの通りだからな。 フォルスは真面目だが熱しやすいし、パイソンはそもそも熱意というものがない。 ふたりとも、 戦場では優秀なのだが……
Lukas	Lukas: Ha ha ha. Well, don't tell Forsyth. He'd crawl into his bed and never come out again.	はは…… これは、特にフォルスには聞かせられない話ですね。

		衝撃で寝込んでしまいますよ、 きっと。
Clive	Clive: *sigh* I'd laugh were it not true. You see why I need someone like you? A cold observer to watch over me.	だから、そういうところが 問題なのだな…… とにかく、だからこそ お前の存在が貴重だということだ。 これからも、一歩ひいたところから 我々を見守ってくれ。
Lukas	Lukas: .....	.....
<b>Supporto livello B</b>		
Lukas	Lukas: .....	.....
Clive	Clive: Is something wrong, Lukas? Why the troubled expression?	どうした、ルカ。 浮かない顔だな。
Lukas	Lukas: Clive... I was thinking over what you said. About my being a "cold observer"?	クレーベ…… いえ、この間の言葉の意味を少し考 えてしまいました。
Clive	Clive: What, that?	この間の…… 私が、見守ってくれと言ったこと か？
Lukas	Lukas: Yes, that. It's true—I AM cold. Few passions ever manage to flare up in me. Granted, I'm not nearly as dispassionate as Python... But just once, I should like to be red with rage, green with envy... Something! I wonder if it is normal to feel so... detached.	私は昔から、熱くなるということと無縁なんです。 パイソンのように、全てを他人事と捨て置けるわけ ではありません。 かといって、自分を見失うほどのめり込むこともな い…… そういう自分に、ちょっと思うところもあ るのですよ。
Clive	Clive: Of course it is. And I believe such perfect composure to be a virtue beyond compare.	そうなのか？ 私には、常に冷静でいられることはこの上ない美点 に思えるがな。
Lukas	Lukas: Well, I am who I am. I imagine I should stop hoping for more.	まあ、ないものねだりなのでしょうね。
<b>Supporto livello A</b>		
	Clive: Lukas.	ルカ。
Lukas	Lukas: Clive, what is it?	クレーベ。なんでしょうか。

Clive	Clive: The war is drawing to a close. I just wanted to offer thanks for your many services to the Deliverance. Without your fiery presence, we never would have made it this far.	もうじきこの戦いも終わる。 解放軍がここまで来られたのも、 お前の冷静な助言があつてこそだ。 いまの私はリーダーではないが 礼を言わせてくれ。
Lukas	Lukas: My...fiery presence? Are you certain you aren't confusing me with someone? Or is this an attempt to cheer me up after our last heart-to-heart?	どうしたんですか、いきなり。 ……まさか、以前の話 気にしているとか？
Clive	Clive: Er...n-no! Of course not! *sigh* And here I thought I was being subtle. People always see right through me in a way they never do you.	うーん…… どうも私は腹芸が苦手なでいけないな。 やはり、そういったことは 今後もお前に任せるとしよう。
Lukas	Lukas: Well, that's because I'm the cold and composed one. Heh heh. Why do you keep me around if not for my greatest virtue?	ふふ…… そうですね。 お任せください。

## Appendice 16.

Nome personaggio	NTSC-U	NTSC-J
Python	Not so fast. Where do ya think yer goin'? Don't y'know whose halls these is?	待ちな。ここは解放軍のアジトだ。あやしいやつは 通さないぞ。
Alm	Huh? But I thought this was the...	えっ？あの、僕らは…
Lukas	That's enough, Python. There's no call to play at trickery with our new recruits.	ふざけないでください。アルムくんたちが驚いてい ますよ。
Python	Ha ha ha! Heh, Lukas, you ginger stud. You still draw breath. I was worried Desaix's dogs might have punched your ticket to the boneyard. So this sack of guts here must be Sir Grandson.	へへっ…ああるカ、生きてたんだ。南の砦でくたば ったかと思つたぜ。そいつが、うわさの英雄マイセ ンの孫？
Lukas	Yes, he's the one. Is Sir Clive about?	ええ。クレーベは奥に？
Python	Yup. Better shake your tail feathers... he's been waiting for you.	ああ。さっさと行きなよ、お待ちかねだぜ。

## Bibliografia:

- AZUMA, Hiroki, *Dōbutsuka suru posutomodan otaku kara mira nihon shakai (Generazione Otaku: Uno studio della postmodernità)*, Kōdansha, 2001, formato Kindle
- 東浩紀、『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』、講談社、2001年.
- BITTANTI, Matteo (a cura di), *Gli strumenti del videogiocare: logiche, estetiche, (v)ideologie*, Milano, Costa & Nolan, 2005.
- BUSHOUSE, Elizabeth, *The Practice and Evolution of Video Game Translation: Expanding the Definition of Translation*, tesi di Master, University of Massachusetts Amherst, 2015.
- CHANDLER, Heather Maxwell, *The Game Localization Handbook*, Jones and Bartlett Publishers, Inc., USA, 2011.
- CONSALVO, Mia, *Atari to Zelda: Japan's Videogame in Global Context*, MIT Press Ltd., Cambridge, 2016.
- COSTALES, Alberto Fernandez, *Exploring Translation Strategies in Video Game Localisation*, Centre d'Accessibilitat i Intelligència Ambiental de Catalunya, Oviedo, 2012.
- FRY, Deborah, *The Localization Industry Primer*, LISA, 2003.
- HOFT, Nancy, *International technical communication*, New York, John Wiley and Sons, Inc., 1995.
- IWABUCHI, Koichi, "To Globalize, Regionalize or Localize Us, That is the Question: Japan's response to media globalization", in Anura Goonasekera, Jan Servaes, Georgette Wang (a cura di), *The New Communications Landscape: Demystifying Media Globalization*, Routledge, 2000, pp. 144-162.
- KOHLER, Chris, *Power Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, Indianapolis, BradyGames, 2005.
- MANDIBERG, Stephen, "Fallacies of game localization: Censorship and #TorrentialDownpour", *The Journal of Internationalization and Localization*, 4, 2, 2017, pp. 162-182.
- MANGIRON, Carmen, "The Importance of Not Being Earnest: Translating Humor in Video Games", in Delia Chiaro (a cura di), *Translation, Humour and the Media: Translation and Humour*, 2, Continuum International Publishing Group, 2010, pp. 89-107.

NINTENDO DREAM, *Meikingu obu Faiā emuburemu kaihatsu hiwa de tsudzuru 25-shūnen, kakusei soshite if (Making of Fire Emblem - 25th Anniversary Development Secrets, Awakening and Fates)*, Tōkyō, Tokuma Shoten, 2015.

ニンテンドードリーム編集部、『メイキング オブ ファイアーエムブレム 開発秘話  
で綴る 25 周年、覚醒そして if』、東京、徳間書店、2015 年。

O'HAGAN, Minako, MANGIRON, Carmen, *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*, John Benjamins Pub. Co., 2013.

O'HAGAN, Minako, "Towards a cross-cultural game design: an explorative study in understanding the player experience of a localised Japanese video game", *The Journal of Specialised Translation*, 11, 2009 211-233.

O'HAGAN, Minako, "Seeking delocalization. Fan community and game localization in the age of user empowerment", *The Journal of Internationalization and Localization*, 4, 2, 2017, pp. 183-202.

PELLETIER-GAGNON, Jérémie, *Video Games and Japaneseness: An Analysis of Localization and Circulation of Japanese Video Games in North America*, McGill University, Montreal, 2011.

SZURAWITZKI, Andreas, *Japanese Video Game Localization: A Case Study of Sony's Sairen Series*, tesi di Master, University of Helsinki, 2010.

THAYER, Alexander, KOLKO, Beth E., "Localization of Digital Games: The Process of Blending for the Global Games Market", *Technical Communication*, 51, 4, 2004, pag. 477-488.

## Sitografia

1999-*Nen terebigēmusofuto uriage TOP 300* (Top 300 delle vendite dei software vidoludici nel 1999) 「1999 年テレビゲームソフト売り上げ TOP300」, “Geimin.net”,

[https://web.archive.org/web/20160703092340/http://geimin.net/da/db/1999\\_ne\\_fa/](https://web.archive.org/web/20160703092340/http://geimin.net/da/db/1999_ne_fa/)

2002-*Nen terebigēmusofuto uriage TOP 300* (Top 300 delle vendite dei software vidoludici nel 2002) 「2002 年テレビゲームソフト売り上げ TOP300」, “Geimin.net”,

[https://web.archive.org/web/20160130043017/http://geimin.net/da/db/2002\\_ne\\_fa/index.php](https://web.archive.org/web/20160130043017/http://geimin.net/da/db/2002_ne_fa/index.php)

2015-*Nen no kokunai katei-yō gēmu ichiba kibo sokuhō wo happyō! Sofuto hanbai honsū toppu wa monsutā hanta kurosu ni* (Report sulle dimensioni del mercato nazionale delle home console del 2015! Il primato nel numero delle vendite va a *Monster Hunter X*) 「2015 年の国内家庭用ゲーム市場規模速報を発表！ ソフト販売本数トップは『モンスターハンタークロス』に」, “Famitsu”, 2016,

<http://www.famitsu.com/news/201601/06096700.html>

BARTHOLOW, Peter, *Ogre Battle: The March of the Black Queen Review*, “GameSpot”,

<http://web.archive.org/web/20090818040947/http://www.gamespot.com/ps/strategy/ogrebattlelimitededition/review.html>

BOND, Curtis, *Fire Emblem: Fates Changes Controversial Support Conversation in Western Regions*, “NintendoWorldReport”, 2016, <http://www.nintendoworldreport.com/news/41814/fire-emblem-fates-changes-controversial-support-conversation-in-western-regions>

EAST, Thomas, *Fire Emblem through the ages*, “Official Nintendo Magazine”, 2013,

<https://web.archive.org/web/20141010141757/http://www.officialnintendomagazine.co.uk/48555/features/fire-emblem-through-the-ages/?page=7>

*Faiā emuburemu Akatsuki no megami (Fire Emblem: Radiant Dawn)* 「ファイアーエムブレム 暁の女神」, “Famitsu.com”,

[https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=1701&redirect=no](https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=1701&redirect=no)

*Faiā emuburemu Akatsuki no megami kaihatsu sutaffu intabyū* (Fire Emblem: Radiant Dawn - Intervista al team di sviluppo) 「ファイアーエムブレム 暁の女神 開発スタッフインタビュー」, “NintendoDream”, 2007,

<https://web.archive.org/web/20070618061417/http://www.nindori.com/interview/156FE/index.html>

*Faiā emuburemu Echoes Mō hitori no eiyū-ō intabyū (kōhen) (2017-nen 7-gatsugō yori)* (Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia – Intervista – tratta dal numero di luglio 2017) 「『ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王』インタビュー (後編) (2017年7月号より)」, “Nintendo Dream Web”, 2017, <https://www.ndw.jp/post-1681/>

*Faiā emuburemu Fūin no tsurugi* (Fire Emblem: The Binding Blade) 「ファイアーエムブレム 封印の剣」, “Famitsu.com”,

[https://web.archive.org/web/20160101141122/http://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=1734](https://web.archive.org/web/20160101141122/http://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=1734)

*Faiā emuburemu Gaiden* (Fire Emblem Gaiden) 「ファイアーエムブレム 外伝」, “Famitsu.com”,

[https://web.archive.org/web/20160322075215/https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=1827](https://web.archive.org/web/20160322075215/https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=1827)

*Faiā emuburemu if* (Fire Emblem Fates) 「ファイアーエムブレム if」, “Famitsu.com”,

[https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=31750&redirect=no](https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=31750&redirect=no)

*Faiā emuburemu Kakusei* (Fire Emblem: Awakening) 「ファイアーエムブレム 覚醒」, “Famitsu.com”,

[https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=24660&redirect=no](https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=24660&redirect=no)

*Faiā emuburemu Monshō no nazo* (Fire Emblem: Mystery of the Emblem) 「ファイアーエムブレム 紋章の謎」, “Famitsu.com”,

[https://web.archive.org/web/20160304085946/http://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=1826](https://web.archive.org/web/20160304085946/http://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=1826)

- Faiā emuburemu Rekka no ken (Fire Emblem: The Blazing Blade)* 「ファイアーエムブレム 烈火の剣」, “Famitsu.com”,  
[https://web.archive.org/web/20160101141814/http://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=1733](https://web.archive.org/web/20160101141814/http://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=1733)
- Faiā emuburemu Seima no kōseki (Fire Emblem: The Sacred Stones)* 「ファイアーエムブレム 聖魔の光石」, “Famitsu.com”,  
[https://web.archive.org/web/20160129193129/http://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=1732](https://web.archive.org/web/20160129193129/http://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=1732)
- Faiā emuburemu Seisen no keifu (Fire Emblem: Genealogy of the Holy War)* 「ファイアーエムブレム 聖戦の系譜」, “Famitsu.com”,  
[https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=1824&redirect=no](https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=1824&redirect=no)
- Faiā emuburemu Shin ankoku ryū to hikari no ken (Fire Emblem: Shadow Dragon)* 「ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣」, “Famitsu.com”,  
[https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=1729&redirect=no](https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=1729&redirect=no)
- Faiā emuburemu Shin monshō no nazo hikari to kage no eiyū (Fire Emblem: New Mystery of the Emblem)* 「ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ～光と影の英雄～」, “Famitsu.com”,  
[https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=13946&redirect=no](https://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=13946&redirect=no)
- Faiā emuburemu Sōen no kiseki (Fire Emblem: Path of Radiance)* 「ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡」, “Famitsu.com”,  
[https://web.archive.org/web/20130703055311/http://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page\\_h\\_title&title\\_id=1730](https://web.archive.org/web/20130703055311/http://www.famitsu.com/cominy/?m=pc&a=page_h_title&title_id=1730)
- Faiā emuburemu wo kami kudake! (Semplifica Fire Emblem!)* 「『ファイアーエムブレム』をかみ砕け！」, “Hobo Nikkan Itoi Shinbun”, 2003,  
[https://www.1101.com/nintendo/fire\\_emblem/](https://www.1101.com/nintendo/fire_emblem/)
- Famitsu Reviews Echoes with Franchise High*, “Serenes Forest”, 2017,  
<https://serenesforest.net/2017/04/12/famitsu-reviews-echoes-franchise-high/>
- Fire Emblem*, “Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/game-boy-advance/fire-emblem>

*Fire Emblem*, “VGChartz” <http://www.vgchartz.com/db/game.php?id=3340>

*Fire Emblem Awakening*, “Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/3ds/fire-emblem-awakening>

*Fire Emblem – Developer Interviews*, “Shmuplations”, 2016, <https://web.archive.org/web/20160503191020/http://shmuplations.com/fireemblem/>

*Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia (3DS)*, “VGChartz”, <http://www.vgchartz.com/game/154085/fire-emblem-echoes-shadows-of-valentia/>

*Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia*, “Metacritic”, 2017, <http://www.metacritic.com/game/3ds/fire-emblem-echoes-shadows-of-valentia>

*Fire Emblem Fates*, “Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/3ds/fire-emblem-fates-special-edition>

*Fire Emblem Fates - Treehouse "lolcalization"*, “Imgur”, 2016, <https://imgur.com/gallery/X2w49>

*FIRE EMBLEM INTERVIEW AND VIDEOS*, “IGN.com”, 2005, <https://www.ign.com/articles/2005/09/28/fire-emblem-interview-and-videos?page=2>

*Fire Emblem: Path of Radiance*, “Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/gamecube/fire-emblem-path-of-radiance>

*Fire Emblem: Path of Radiance*, “VGChartz”, <http://www.vgchartz.com/game/771/fire-emblem-path-of-radiance/>

*Fire Emblem: Radiant Dawn*, “Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/wii/fire-emblem-radiant-dawn>

*Fire Emblem: Radiant Dawn*, “VGChartz”, <http://www.vgchartz.com/game/12971/fire-emblem-radiant-dawn/>

*Fire Emblem: Shadow Dragon*, “Metacritic”, <https://www.metacritic.com/game/ds/fire-emblem-shadow-dragon>

*Fire Emblem: Shadow Dragon*, “VGChartz”, <http://www.vgchartz.com/game/25700/fire-emblem-shadow-dragon/>

*Fire Emblem: Shin monshō no nazo hikari to kage no eiyū*, “VGChartz”, <http://www.vgchartz.com/game/45296/fire-emblem-shin-monshou-no-nazo-hikari-to-kage-no-eiyuu/?region=All>

*Fire Emblem: The Sacred Stones*, “Metacritic”, 2005, <https://www.metacritic.com/game/game-boy-advance/fire-emblem-the-sacred-stones>

*Fire Emblem: The Sacred Stones*, “VGChartz” <http://www.vgchartz.com/db/game.php?id=3341>

*Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift*, “VGChartz”,

<http://www.vgchartz.com/game/12378/final-fantasy-tactics-a2-grimoire-of-the-rift/?region=All>

*Game Boy Advance Software Best Seller Ranking (From: Mar 4, 2000 - Jan 30, 2005)*, “Shrine of Data”, 2005,

[http://web.archive.org/web/20050409181026/http://www5e.biglobe.ne.jp/~hokora/english/gbarank\\_e.html](http://web.archive.org/web/20050409181026/http://www5e.biglobe.ne.jp/~hokora/english/gbarank_e.html)

GRANDJEDI6, *Fire Emblem: Shadow Dragon - official thread of "they're not ponies, they're pegasi!"*,

“NeoGAF”, 2008, <https://www.neogaf.com/threads/fire-emblem-shadow-dragon-official-thread-of-theyre-not-ponies-theyre-pegasi.343398/page-6>

HARRIS, John, *Game Design Essentials: 20 RPGs*, “Gamasutra”, 2009,

[https://www.gamasutra.com/view/feature/4066/game\\_design\\_essentials\\_20\\_rpgs.php?page=14](https://www.gamasutra.com/view/feature/4066/game_design_essentials_20_rpgs.php?page=14)

ISHAAN, *This Week In Sales: Fire Emblem Fates Begins Its Conquest*, “Siliconera”, 2015,

<https://www.siliconera.com/2015/07/01/this-week-in-sales-fire-emblem-fates-begins-its-conquest/>

*It Would Be a Shame If Something Happened to It*, “Know Your Meme”, 2013,

<https://knowyourmeme.com/memes/it-would-be-a-shame-if-something-happened-to-it>

Iwata Asks “*Fire Emblem Fates*”, “Nintendo UK”, 2015, [https://www.nintendo.co.uk/Iwata-](https://www.nintendo.co.uk/Iwata-Asks/Iwata-Asks-Fire-Emblem-Fates/Fire-Emblem-Fates/1-Story-by-Shin-Kibayashi/1-Story-by-Shin-Kibayashi-1032066.html)

[Asks/Iwata-Asks-Fire-Emblem-Fates/Fire-Emblem-Fates/1-Story-by-Shin-Kibayashi/1-Story-by-Shin-Kibayashi-1032066.html](https://www.nintendo.co.uk/Iwata-Asks/Iwata-Asks-Fire-Emblem-Fates/Fire-Emblem-Fates/1-Story-by-Shin-Kibayashi/1-Story-by-Shin-Kibayashi-1032066.html)

KEISER, Joe, *The Century's Top 50 Handheld Games*, “Next Generation”, 2006,

[https://web.archive.org/web/20071010052300/http://www.next-gen.biz/index2.php?option=com\\_content&task=view&id=3557&Itemid=2&pop=1&page=0](https://web.archive.org/web/20071010052300/http://www.next-gen.biz/index2.php?option=com_content&task=view&id=3557&Itemid=2&pop=1&page=0)

KLEPEK, Patrick, *The Fight Over The Best Way to Translate Fire Emblem Fates*, “Kotaku”, 2016,

<https://kotaku.com/the-fight-over-the-best-way-to-translate-fire-emblem-fa-1761106038>

*Langrisser Re:Incarnation Tensei*, “VGChartz”, [http://www.vgchartz.com/game/85816/langrisser-](http://www.vgchartz.com/game/85816/langrisser-reincarnation-tensei/?region=All)

[reincarnation-tensei/?region=All](http://www.vgchartz.com/game/85816/langrisser-reincarnation-tensei/?region=All)

*Localization of the Fire Emblem series*,

[https://fireemblemwiki.org/wiki/Localization\\_of\\_the\\_Fire\\_Emblem\\_series](https://fireemblemwiki.org/wiki/Localization_of_the_Fire_Emblem_series)

MAKUCH, Eddie, *Fire Emblem Fates Sells 300,000 Copies at Launch, Breaking Records*, “Gamespot”, 2016, <https://www.gamespot.com/articles/fire-emblem-fates-sells-300000-copies-at-launch-br/1100-6435055/>

MANDELIN, Clyde, *Game Localization and Nintendo of America’s Content Policies in the 1990s (NSFW)*, “Legends of Localization”, 2018, <https://legendsoflocalization.com/game-localization-and-nintendo-of-americas-content-policies-in-the-1990s/>

MARQUEZ, Hugo, *Do not censor Fire Emblem: Fates for it's worldwide release*, “Change.org”, 2015, <https://www.change.org/p/nintendo-do-not-censor-fire-emblem-fates-for-it-s-worldwide-release>

MCFLY, Franz J, [ARCHIVIO VENDITE SOFTWARE JAP] DIVISIONE X CONSOLE], “Forumeye.it”, 2018, <https://web.archive.org/web/20190306044014/https://forum.everyeye.it/invision/index.php/topic/841735-archivio-vendite-software-jap-divisione-x-console/>

*Nihon Yuni chosakken sentā/hanrei zenbun 2002/11/14d* (Japan Uni Copyright Center / Testo completo dei precedenti giudiziari 14/11/2002) 「日本ユニ著作権センター／判例全文・2002/11/14d」, “Translan”, 2002, <http://www.translan.com/jucc/precedent-2002-11-14d.html>

NINTENDO, *Nine Months Financial Results Briefing for Fiscal Year Ending March 2017*, [https://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2017/170201\\_2e.pdf](https://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2017/170201_2e.pdf)

*Nintendo software and hardware sales data from 1983 to present*, “ResetEra”, 2017, <https://www.resetera.com/threads/nintendo-software-and-hardware-sales-data-from-1983-to-present.2725/>

*Pepe the Frog*, “Know Your Meme”, 2015, <https://knowyourmeme.com/memes/pepe-the-frog>

RITSU, Andrea, *A New Degree of Homophobia Found in Fire Emblem Fates*, “Tumblr.com”, 2015, <http://archive.is/UTRyl>

*Shining Force II*, “VGChartz”, <http://www.vgchartz.com/game/6944/shining-force-ii/?region=America>

[*Shūkan sofuto hanbai rankingu TOP 50*] 3 DS FE ekōzu ga 14. 3 Man-pon de 1-I (4-gatsu 17-nichi~23-nichi) ([Classifica delle vendite settimanali dei software – top 50] FE Echoes per 3DS al primo posto con 143.000 copie – dal 17 a 23 aprile) 「【週間ソフト販売ランキング TOP50】 3DS 『FE エコーズ』 が 14.3 万本で 1 位 (4 月 17 日~23 日)」, “Dengeki Online”, 2017, <https://dengekionline.com/elem/000/001/513/1513089/>

SQUARE2005, *All Last-Gen 32/64-Bit U.S. J.RPG Sales (SAT, PSX, N64)*, “NeoGAF”, 2006,  
<https://www.neogaf.com/threads/all-last-gen-32-64-bit-u-s-j-rpg-sales-sat-psx-n64.115532/>

*Tactics Ogre – 1995 Developer Interview*, “Shmuplations”, <http://shmuplations.com/tacticsogre/>  
*The Making Of: Advance Wars*, “Edge Online”, 2010,  
<https://web.archive.org/web/20120426182037/http://www.edge-online.com/features/making-advance-wars?page=2>

UMISE, Minoru, *Hokubei-ban Faiā emuburemu if, kagayakashī uriage no ura ni hisomu rōkaraizu no fuhyō. Shinchōna hairyo de naiyō ga sakugen (Fire Emblem Fates, la pessima reputazione che si cela dietro le ottime vendite. I contenuti scomparsi a causa della prudenza)* 「北米版『ファイアーエムブレム if』、輝かしい売上の裏に潜むローカライズの不評。慎重な配慮で内容が削減」, “Automaton”, 2016, <https://automaton-media.com/articles/newsjp/fire-emblem-fates-sales-well-but-some-of-emblem-complained-quality-of-localization/>

*US Platinum Videogame Chart*, “The-Magicbox”, <http://www.the-magicbox.com/Chart-USPlatinum.shtml>

WINKLER, Chris, *Weekly Japanese Sales Charts Update*, “RPGFan”, 2003,  
<http://www.rpgfan.com/news/2003/1425.html>

WINKLER, Chris, *Final Fantasy X-2 Tops Half-Year Ranking*, “RPGFan”, 2003,  
<http://www.rpgfan.com/news/2003/1705.html>

*You Had One Job*, “Know Your Meme”, 2013, <https://knowyourmeme.com/memes/you-had-one-job>

## Ludografia:

*Genei Ibunroku # FE (Tokyo Mirage Session #FE)*, 『幻影異聞録 # FE』, Atlus, Nintendo, 2015.

*Faiā Emuburemu Akanea senki hen (BS Fire Emblem: Cronache di Archanea)* 『ファイアーエムブレム アカネイア戦記編』, Intelligent Systems, Nintendo, 1997.

*Faiā emuburemu Akatsuki no megami (Fire Emblem: Radiant Dawn)* 『ファイアーエムブレム 暁の女神』, Intelligent Systems, Nintendo, 2007.

*Faiā emuburemu Ankoku ryū to hikari no ken (Fire Emblem: Shadow Dragon and the Blade of Light)* 『ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣』, Intelligent Systems, Nintendo, 1990.

*Faiā emuburemu Echoes Mō hitori no eiyū-ō (Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia)* 『ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王』, Intelligent Systems, Nintendo, 2017.

*Faiā emuburemu Fūin no tsurugi (Fire Emblem: The Binding Blade)* 『ファイアーエムブレム 封印の剣』, Intelligent Systems, Nintendo, 2002.

*Faiā emuburemu Fūkasetsugetsu (Fire Emblem: Three Houses)*, 『ファイアーエムブレム 風化雪月』, Intelligent Systems, Nintendo, 2019.

*Faiā emuburemu Gaiden (Fire Emblem Gaiden)* 『ファイアーエムブレム 外伝』, Intelligent Systems, Nintendo, 1992.

*Faiā emuburemu if (Fire Emblem Fates)* 『ファイアーエムブレム if』, Intelligent Systems, Nintendo, 2015.

*Faiā emuburemu Kakusei (Fire Emblem Awakening)* 『ファイアーエムブレム 覚醒』, Intelligent Systems, Nintendo, 2012.

*Faiā emuburemu Monshō no nazo (Fire Emblem: Mystery of the Emblem)* 『ファイアーエムブレム 紋章の謎』, Intelligent Systems, Nintendo, 1994

*Faiā emuburemu Musō (Fire Emblem Warriors)*, 『ファイアーエムブレム 無双』, Omega Force, Team Ninja, Koei Tecmo, 2017.

*Faiā emuburemu Rekka no ken (Fire Emblem: The Blazing Blade)* 『ファイアーエムブレム 烈火の剣』, Intelligent Systems, Nintendo, 2003.

*Faiā emuburemu Seima no kōseki (Fire Emblem: The Sacred Stones)* 『ファイアーエムブレム 聖魔の光石』, Intelligent Systems, Nintendo, 2004.

*Faiā emuburemu Seisen no keifu (Fire Emblem: Genealogy of the Holy War)* 『ファイアーエムブレム 聖戦の系譜』, Intelligent Systems, Nintendo, 1996.

*Faiā emuburemu Shin ankoku ryū to hikari no ken (Fire Emblem: Shadow Dragon)* 『ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣』, Intelligent Systems, Nintendo, 2008.

*Faiā emuburemu Shin monshō no nazo hikari to kage no eiyū (Fire Emblem: New Mystery of the Emblem)* 『ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ～光と影の英雄～』, Intelligent Systems, Nintendo, 2010.

*Faiā emuburemu Sōen no kiseki (Fire Emblem: Path of Radiance)* 『ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡』, Intelligent Systems, Nintendo, 2005.

*Faiā emuburemu Torakia 776 (Fire Emblem: Thracia 776)* 『ファイアーエムブレム トラキア776』, Intelligent Systems, Nintendo, 1999.

*Famikon wōzu (Famicom wars)*, Intelligent Systems, Nintendo, 1988.

*Fire Emblem Awakening*, Intelligent Systems, Nintendo, 2013.

*Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia*, Intelligent Systems, Nintendo, 2017.

*Fire Emblem Fates*, Intelligent Systems, Nintendo, 2016

*Fire Emblem Heroes*, Intelligent Systems, Nintendo, 2017.

*Fire Emblem: Path of Radiance*, Intelligent Systems, Nintendo, 2005.

*Fire Emblem: Radiant Dawn*, Intelligent Systems, Nintendo, 2007.

*Fire Emblem: The Blazing Blade*, Intelligent Systems, Nintendo, 2003.

*Fire Emblem: The Sacred Stones*, Intelligent Systems, Nintendo, 2005.

*Fire Emblem: Three Houses*, Intelligent Systems, Nintendo, 2019.

*Fire Emblem: Shadow Dragon*, Intelligent Systems, Nintendo, 2009.

*Fire Emblem Warriors*, Omega Force, Team Ninja, Nintendo, 2017.

*Final Fantasy IV*, Square, Square, 1991.

*Final Fantasy VII*, Square, Sony Computer Entertainment, 1997.

*Final Fantasy Tactics*, Square, Sony Computer Entertainment, 1998.

*Final Fantasy Tactics Advance*, Square Enix, Nintendo, 2003.

*Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift*, Square Enix, Square Enix, 2007.

*Ico*, SCE Japan Studio, Team Ico, Sony Computer Entertainment, 2001.

*Langrisser Re:Incarnation Tensei*, Masaya Games, Aksys Games, 2016.

*Ogre Battle: The March of the Black Queen*, Quest, Enix, 1993.

*Rangurissā (Warsong)* 『ラングリッサー』, Masaya Games, Nippon Computer Systems, 1991.

*Shining Force*, Climax Entertainment, Sonic! Software Planning, Sega, 1993.

*Shining Force II*, Sonic! Software Planning, Sega, 1994.

*Siren*, Project Siren, Sony Computer Entertainment, 2003.

*Tactics Ogre: Let Us Cling Together*, Quest, Quest, 1995.

*Tactics Ogre: Let Us Cling Together*, Quest, Square, 1998.

*Tactics Ogre: The Knight of Lodis*, Quest, Atlus, 2002.

*Tokyo Mirage Session #FE*, Atlus, Nintendo, 2016.

*Warsong*, Masaya Games, Treco, 1991.

© Le immagini utilizzate in questo elaborato sono proprietà esclusiva di Nintendo e Intelligent Systems.