

Cooking Dash: Proceso de traducción y localización de videojuegos

Tesis de Máster escrita por

Lluc Itarte Garriga

Bajo la supervisión de

Maria Rossich



MASTERS IN PROFESSIONAL TRANSLATION

UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI

TARRAGONA, 2021

Índice

1. Introducción	1
2. Reflexión del presupuesto	2
3. Relación con el cliente	3
4. El proceso de traducción	5
5. Dificultades de la traducción.....	8
6. Conclusiones	16
7. Valoración del alumno	18
8. Fuentes utilizadas	19

Declaración de autoría

Yo, Lluç Itarte Garriga, con documento de identificación 47860521- M, declaro que

(i) este trabajo es de mi autoría y que, en los casos en los que me he basado en otras fuentes, así lo he reconocido explícitamente, tanto en el texto como en la lista de referencias bibliográficas donde dichas obras aparecen debidamente citadas.

(ii) entiendo qué es el plagio y las consecuencias que plagiar conlleva según la normativa de la Universidad y sus [indicaciones al respecto](#).

Lluç Itarte Garriga
2021

1. Introducción

Empecé a jugar a videojuegos cuando era pequeño, recibiendo mi primera consola y algunos juegos como un regalo de comunión: adentrarme en los mundos que me mostraba la pantalla y descubrir todo lo que tenían que ofrecer me resultó muy divertido y entretenido. Este nuevo interés se iría consolidando con el tiempo, a medida que jugaba más y con los nuevos juegos que recibiría en cumpleaños y navidades. Los años pasaron y esta afición creció conmigo: nuevas consolas, nuevos juegos, nuevas experiencias.

Fue en un punto tardío de mi adolescencia cuando entendí que mi pasión por este medio iba más allá de querer jugar: aunque hubo muchas ocasiones durante esos años en los que tuve curiosidad por ciertos aspectos de la industria e investigué por mi cuenta, todo quedaría claro en cuanto empecé a leer sobre el proceso de creación de videojuegos.

Dada mi buena mano con las lenguas y la escritura, mi foco de atención se centraría en aspectos como la traducción, la localización y la corrección, y a su vez, esto me ayudó a decidir qué carrera profesional iba a escoger: es por eso por lo que, una vez vi que existía la posibilidad de traducir un videojuego para mi trabajo de final de máster, fui a por ella de cabeza y tuve la suerte de ser escogido para hacerla.

Encargarme de este proyecto en cuestión me ha ayudado no solo a conocer y entender mejor el que espero que vaya a ser mi trabajo una vez me gradúe sino también que aun me queda mucho por aprender: yo mismo soy alguien que ha mirado con desdén a aquellos que menosprecian el trabajo de los traductores y localizadores, achacando que es algo que cualquiera podría hacer con bastante facilidad, por su ignorancia.

Pese a ser obviamente consciente de cuán importante es una buena traducción y localización de un juego, me he pillado desprevenido la enorme cantidad de pasos adicionales que hay que tener en cuenta a la hora de encarar un proyecto semejante: mucho más tiempo de reflexión, de revisión, de investigación... En un todo, mucho más tiempo de trabajo para asegurarse de que el resultado sea de la mayor calidad posible.

Mi objetivo será el de reflejar en estas páginas todo el esfuerzo que he puesto a la hora de traducir y localizar el videojuego *Cooking Dash*: se verán reflejadas mi forma de tratar los diferentes elementos a traducir, los aspectos en los que haya podido tener dificultades y como los he solucionado, justificaciones para mis elecciones de palabras y mucho más.

Dicho esto, empecemos.

2. Reflexión del presupuesto

Mandé 3 solicitudes de interés mientras aún estábamos en el proceso de selección de los trabajos, una de estas siendo para este trabajo de localización de videojuegos, y afortunadamente pude conseguir justo lo que quería: dicho esto, lo que no tuve en cuenta fue lo que podría llamar como la experiencia real.

Uno de los aspectos en los que esto se vio reflejado fue en el cálculo del tiempo: inicialmente pensé que a un ritmo de mil palabras al día sería capaz de mantener un ritmo de trabajo fluido y no encontrar ningún escollo por el camino (o por lo menos ninguno que me retuviera por mucho tiempo). Creía que encargarme de lo que inicialmente pensé que serían quince mil palabras en unos quince días era perfectamente posible: no tardaría en descubrir cuán equivocado estaba.

Honestamente, creo que sería algo posible si se encargara alguien que ya tuviera experiencia previa con este tipo de encargos y pudiera dedicar su plena atención a ello: desgraciadamente ese no fue mi caso.

Dejando de lado los días en los que directamente no pude avanzar absolutamente nada por cuestiones personales, procesos como los de investigación, revisión y corrección no solo llevaron más tiempo del que esperaba sino que se convirtieron en eventos recurrentes: por ejemplo, cambiar la traducción de un término específico por otra tras haber usado esa varias veces hasta ese punto no solo implicaba tener que arreglar todos esos casos previos sino también asegurarme de que la alternativa se ajustara tanto a sus apariciones anteriores como las que pudiera haber en el futuro.

A esto se le añadió el tener que lidiar con términos de un campo específico, siendo vocabulario culinario (en su mayoría) en este caso, con el cual no estoy demasiado familiarizado: esto, de nuevo, significó ralentizar el ritmo de la traducción más de lo que me hubiera gustado. Lo bueno que pude sacar de todo esto fue darme cuenta del valor de las memorias de traducción a la hora de afrontar proyectos como este: debo admitir que tiendo a considerarlas algo similar a hacer trampa debido a que vayan enlazadas con el uso de herramientas de traducción asistida, y eso me llevaba a creer que el ordenador hacía más trabajo que yo. Sin embargo, tras encargarme de este proyecto por mi cuenta y sufrir por ello, he comprendido que su uso es más cercano al de un utensilio diseñado para ayudar en lugar de hacerlo todo. Volveré a hablar sobre esto en las conclusiones.

Dicho esto, si tuviera que decidir si este tipo de trabajos salen a cuenta o no, lo más probable sería que diese una respuesta afirmativa pero con varios matices, puesto que no todos los casos serían iguales: factores como las tarifas del traductor y lo que el cliente potencial esté interesado en pagar (en caso que quisieran regatear), la cantidad de trabajo que se recibiría, el tiempo disponible (en caso que el cliente potencial tuviese alguna fecha límite en mente) o el conocimiento sobre el tema del proyecto que pueda tener el traductor y su facilidad para encontrar material que pueda ser de utilidad son muy importantes y deben tenerse en cuenta antes de echarse de cabeza y comprometerse.

Si bien es cierto que no podemos esperar trabajar siempre en proyectos hechos a nuestra medida, considero que lo más importante es ir a por esos con los que el traductor se sienta medianamente cómodo y no abarque más de aquello para lo que crea estar preparado, así como adoptar un ritmo de trabajo fluido e ir puliéndolo con el tiempo mediante la práctica.

3. Relación con el cliente

La relación con el cliente sería otro aspecto muy importante para tener en cuenta: es de esperar que cada uno sea un caso único, y asumiendo que se pueda llegar a un acuerdo, el traductor debe intentar hacer su trabajo de forma que resulte satisfactoria para ambas partes, así como dejando una buena impresión para que, con suerte, dicho cliente quiera volver a solicitar sus servicios en el futuro.

Puesto que aquí se refleja mi experiencia con mi trabajo de final de máster, reportar que esta ha sido fluida y no demasiado estresante quizá suponga una excepción con respecto a lo que me espere una vez entre en el mercado laboral, pero igualmente se agradece: el contar con un cliente que no ha sido excesivamente exigente ni ha intentado cosas como regatear con mis tarifas para que le salga más a cuenta, ambas dos ejemplos entre muchos de cosas que pasan en esta línea de trabajo y de las cuales no salen sendos lados, se agradece mucho especialmente cuando uno es nuevo en todo esto.

Algo que, por otra parte, sí ha sucedido y parece tratarse de algo extraordinariamente común en lo que a la traducción y localización de videojuegos se refiere fue el no recibir ningún tipo de material auxiliar por parte del cliente que me pudiera ayudar con el encargo. De hecho, recuerdo que fue lo primero que saqué a colación una vez se me asignó el trabajo: pedí lo que fuera que pudieran darme para solucionar posibles dudas e incertidumbres, y aunque era ingenuo esperar algo como una versión aun en desarrollo del juego, creí que sería posible obtener material más básico como documentos detallados

con explicaciones y notas, arte promocional que sirviera de referencia visual o incluso una memoria de traducción con el contenido ya seleccionado (que además, pese a lo dicho anteriormente sobre mis dudas de usar herramientas de traducción asistida, hubiera contribuido a hacerme considerar el usar una para sacarle provecho y así cambiar mi opinión sobre ellas de forma sutil).

Desgraciadamente no recibí nada por parte del cliente, lo cual significó que el tiempo que dedicase a la búsqueda de material relacionado con el juego: mientras que debo admitir que tuve suerte de que se tratara de un juego que ya había sido lanzado en inglés y por ende fui capaz de hallar recursos al respecto en sitios web creados por fans, por ejemplo, la capacidad en la que eso me podía ayudar seguía bastante limitada.

Para empezar, aunque es muy común que los fans de las franquicias de videojuegos creen páginas por su cuenta y recopilen todo tipo de material que puedan, no es algo garantizado y suele darse más para o bien franquicias populares o bien franquicias establecidas y con varios juegos: esto no suele darse con juegos de móvil, que es justo el que yo tenía. Además, puesto que está hecho por fans, no puede tomarse como un recurso oficial y puede contener errores, lo que significa comprometer la calidad de la traducción; en tercer lugar, es muy posible que no esté completo y/o falte la información específica que el traductor esté buscando, lo cual puede volver esta posible fuente de ayuda inservible.

Volviendo a los aspectos positivos de la comunicación, otra forma en la que el cliente me ayudó fue a base de reducir la cantidad de palabras del encargo que tenía que traducir: originalmente el documento Excel contenía un poco más de 15.000 palabras, 15.053 en total para ser exactos (basándome en el recuento hecho en ese mismo Excel mediante el uso de fórmulas), y tras una de nuestras primeras conversaciones, se me solicitó reducir a 10.000 la cantidad de palabras de las que debía encargarme, quedando 10.001 tras ajustarlo al número de celdas para que la última no se quedara a medias,

Aunque lo siguiente suele darse más comúnmente en grandes juegos hechos para ordenador y consolas, en especial si tienen grandes cantidades de texto como pueden ser los juegos de rol o de simulación, tener una reducción de un tercio de lo que sería el encargo me hizo pensar en esas ocasiones en las que una traducción es realizada por más de una persona o incluso por un equipo de traductores. La reducción de dinero ganado por el trabajo se vería compensada, con suerte, por la oportunidad de hacerlo mediante la cooperación y coordinación de las partes.

Presupuesto

Nombre: Lluç Itarte Garriga
Dirección: C/ Carretera Nova, N° 140
Ciudad y CP: Alcanar, 43530
DNI: 12345678-Y
Teléfono: 123 45 67 89
Correo: llucitarte15@gmail.com

Cliente	
Nombre:	Maria Rossich
DNI/NIF:	98765432-X
Dirección:	No especificada
Fuente de contacto:	Representante de la compañía creadora de <i>Cooking Dash</i>

Fecha de emisión: 25/2/2021

Ítem	Servicio	Tarifa	Nº Palabras	Precio inicial (€)
<i>Cooking Dash</i>	Trad. VDJ ING-ESP	0,11€ x palabra	10.000	1100

Importe base	1.100.00 €
IRPF (-7%)	77.00 €
IVA (+21%)	231.00 €
Precio final	1.254.00 €

Fecha de entrega: Por determinar (se mantendrá al cliente informado sobre el desarrollo)

Plazo de pago: 15 días disponibles a partir de la entrega del trabajo finalizado

Métodos de pago disponibles (a seleccionar)		
Transferencia Bancaria	PayPal	Otros

4. El proceso de traducción

Como ya mencioné anteriormente, mi forma de ver el uso de herramientas de traducción asistida como si fueran una forma de hacer trampa en el trabajo (más que nada en el sentido de que no todo el esfuerzo vendría de mi parte) seguramente fue una de las razones por las que no pude hacerlo todo de la forma más eficiente. Aunque me las he podido apañar bastante bien por mi cuenta, me alegro de que ya no mantenga esa concepción errónea: al fin y al cabo, como todas las herramientas, están ahí para ayudarme si las necesito y nada más.

Tras asignar las distintas secciones e introducir algunas fórmulas que me ayudaran con el encargo (principalmente recuentos de palabras para hacerme una idea de hasta donde tenía que traducir y mi propio progreso), mi trabajo empezó de forma oficial.

Lo primero que hice fue leer el contenido de todas las celdas a traducir y tomar notas de los tipos de contenidos con los que iba a trabajar, separándolos en distintas secciones:

nombres de comida, nombres de personajes y diálogos serían tres ejemplos al respecto. A su vez, marqué también algunas formas específicas que podían repetirse en varias ocasiones para que, dentro de lo posible, fuera fácil redactar una traducción que se pudiera adaptar a todas las pequeñas variaciones, como por ejemplo los distintos nombres de eventos y todas sus notificaciones según el momento en el que salían.

Hecho esto volví al principio del Excel y empecé a traducir a medida que iba leyendo y procesando el contenido de cada celda.

Puesto que no soy un gran experto en lo que a informática se refiere, me aseguré de tener especial cuidado con aquellas celdas que contuvieran algunos códigos específicos con funciones como incluir un número variable según el número de capítulos que el jugador debe superar para activar un logro o bien alterar una parte del texto para que se le apliquen efectos como la negrita o un color de fuente distinto al del resto, por ejemplo.

Hubo algunos detalles clave que me ayudaron a identificar estos elementos con bastante facilidad: relativo al primer ejemplo que he mencionado y que sirve también para muchos otros elementos, el código siempre empezaba con el símbolo del dólar americano seguido de un tipo especial de corchetes llamado llaves con el contenido de código dentro. El caso específico que me ayudó a entender el funcionamiento fue mediante temporizadores: ver que dentro de las llaves iban incluidas las palabras DÍAS, HORAS, MINUTOS y SEGUNDOS en inglés, además de contar con la inicial en minúscula de cada una de estas tras cerrar las llaves resultó muy intuitivo a la hora de comprender su funcionamiento.

Recuerdo que me encontré con una dificultad relacionada con esto cerca de la mitad del documento: las celdas en cuestión no contenían texto, sino que empezaban con el símbolo de suma y luego contenían las fórmulas, y pese a proceder de forma normal, no era posible.

Excel no reconocía ese formato y me decía que había un error en la nueva celda constantemente, por no hablar de que, en cierto modo, todo se inutilizaba si eso no se arreglaba: tuve la mala suerte de no descubrir cómo corregir esto hasta que me pasó por segunda vez, por lo que la primera supuso una pérdida de progreso con el encargo, no muy grande porque procuro guardar mis avances de forma frecuente, pero fue molesto igualmente. A posteriori me enteré de que, para que Excel no aplique esas fórmulas dentro del propio documento, lo cual presumo es el motivo del error, hay que aplicar un apóstrofe al inicio y se debe informar al cliente para que lo tengan en cuenta los programadores.

Por otra parte, la forma en la que se escribe el código que aplica modificaciones a la fuente del texto es distinta a la anterior: el contenido iría metido entre los siguientes símbolos (< y >), puede incluir más de una modificación dentro de cada segmento (mientras que los otros debían ser individuales) y requiere un uso apropiado de los espacios (se usan los espacios normales para separar distintas funciones y una barra baja cuando las funciones cuentan con dos palabras, como por ejemplo <inline_style>).

Más allá de estos dos casos, con los que me encontré con frecuencia, hubo un par en los que se usó el símbolo de porcentaje seguido de una letra (casos como %s y %u, por ejemplo) a modo de marcador de posición: esto quiere decir que ese símbolo de porcentaje debería mostrar una variable específica según el contexto en el que se usara. Al no estar tan claro, mi método consistió en averiguar el tipo de variable en cuestión al que hace referencia para entender el contexto y a partir de eso tomar mi decisión.

Echando la vista atrás, a pesar de haber encontrado unas cuantas fuentes de ayuda a las que recurrir, tampoco he contado con mucho al fin y al cabo por lo que diría que la mayor parte del trabajo igualmente ha venido de mi parte: como ya mencioné anteriormente no recibí ninguna memoria de traducción, lo que me supuso tener que buscar todo tipo de información en respecto a vocabulario culinario.

Afortunadamente, a excepción de algunos casos particulares con los nombres de algunos platos, la gran mayoría de términos específicos eran o bien o comunes o bien algo conocido, por lo que encontrar sus equivalentes en español mediante traductores como WordReference o Linguee (el segundo en particular es especialmente útil ya que, de existir, recoge y muestra ejemplos de textos en los que se usaron las traducciones que ofrece): de hecho, hubo ocasiones en las que la Wikipedia ofrecía secciones individuales dedicadas a ellos (y a pesar que ese contenido no puede declararse como oficial, las fuentes y referencias que indican al final de las páginas sí que resultaron útiles).

La última fuente por mencionar apareció de forma repentina cerca del final y que creo que igualmente merece la pena mencionar: me encontré por casualidad una versión vieja de ese mismo juego en una tienda de segunda mano. Dicha versión era un juego de la Nintendo DS con otro nombre, *Diner Dash*.



A pesar de que esa versión era muchísimo más simple que la más reciente que pueda haber, resultó muy útil a la hora de ayudarme a comprender cosas que simple texto no deja claro (y con lo que ayuda por parte del cliente hubiera ayudado): por ejemplo, que el nombre de la protagonista, Flo, se mantiene igual en español, o que ella es solo una camarera y su compañero, Cookie, es el cocinero.

5. Dificultades de la traducción

Sería deshonesto afirmar que todo el proceso de traducción fue viento en popa en todo momento: mientras que el comienzo fue bastante fluido y sin dificultades notables, a medida que más y más contenido se iba introduciendo y añadiendo muchos más factores para tener en cuenta, el ritmo se ralentizaba.

Para evitar este tipo de situaciones es clave que la persona a cargo de la traducción comprenda el tipo de encargo que se le ha asignado y su contexto, ya que ambos le serán imprescindibles no solo para hacer un buen trabajo sino también para que el tono sea el adecuado: en este caso, dado que el juego aspira a ser alegre, divertido y cómico, hay que asegurarse de que la traducción lo refleje mediante recursos como juegos de palabras, chistes y ocurrencias.

Aun así, a veces llegaba a dar la sensación de que se trataba de una partida de Jenga y el simple hecho de alterar el estado de una pieza era capaz de hacer que el resto se viniera abajo. Esto se dio especialmente en el caso de elementos recurrentes, como con los nombres de los programas de televisión, de los distintos personajes y de los nombres de comidas, por no mencionar que cosas como los logros y los diálogos también son muy importantes: trataré cada uno de estos por partes.

Al comienzo del documento se presentan de forma bastante inmediata 6 nombres de programas de televisión y un logro que acompañara a cada uno de ellos: de estos, una mitad fue bastante sencilla y la otra mitad requirió algo más de reflexión.

Los más sencillos fueron adaptar *Taco Train* y *Taconaut* como «Tacomotora» y «Taconauta» respectivamente, *Barnyard BBQ* como «Barbacorral», o usar «Carnero» como sustituto del apellido *Meats* para el logro llamado *Meet the Meats!*, logrando así que se mantenga esa temática cárnica en nuestro idioma, aunque sea solo por la similitud del sonido de la palabra (un carnero sigue siendo un animal pero su aceptación resulta plausible de forma instintiva).

He aquí algunos ejemplos de casos más complejos: hasta que no me volví a leer los diálogos que aparecen más adelante en el documento creí que el programa *Metal Chef: Italian* iba sobre robots y no sobre temática musical, por lo que tuve que arreglarlo una vez descubrí el contexto adecuado.

Otro ejemplo sería el nombre de otro programa, *Cutie Cakes*: tenía dudas sobre si usar tarta o pastel, puesto que en español hay gente que los utiliza como sinónimos (además de eso se añade la que sería mi primera lengua, el catalán, que solo hace uso de uno de esos términos, lo cual no ayuda). Ante esta



situación decidí revisar las entradas en un diccionario de los dos términos y sus traducciones con tal de confirmar qué le corresponde a *cake* y qué le corresponde a *pie*, y finalmente se tradujo como «Pasteles cuquis» (irónicamente el juego menciona ambos términos más adelante, en la sección del diálogo, lo cual ayudó).

El último de los casos complicados fue el del programa que acabé llamando «El jardín de sushi Enso»: para ser honesto estuve bastante perdido con este caso y finalmente opté por hacer una traducción directa del inglés, aunque no sin antes razonar a qué podía hacer alusión ese nombre. Dado que el estudio de rodaje tenía un aspecto de típica casa japonesa clásica, por no mencionar la ambientación oriental en general de toda esa sección (y el hecho de que el arte no muestre ningún jardín), lo asocié a los típicos jardines zen japoneses (también conocidos como *Karesansui*).

Los nombres de los personajes fueron otro de los pilares maestros (o si se me permite la referencia arquitectónica, muros de carga) del trabajo: a decir verdad probablemente sean los menos recurrentes a través del trabajo en comparación con los otros ejemplos pero siguen acarreando mucho valor a la hora de que la versión final resuene bien con el público español.

Los 3 más importantes fueron, obviamente, los más recurrentes a lo largo de los diferentes capítulos de lo que se puede considerar como el modo historia dentro del juego: por lo tanto, tenemos a Flo, la camarera protagonista y rostro principal del juego (Flo es para *Cooking Dash* lo que Mario y Sonic son para Nintendo y Sega respectivamente); Cookie, el chef amigo y compañero de Flo; y Weldon Brownie, el presentador de cada uno de los programas en los que participa el dúo mencionado previamente.

Otro factor que añade a su importancia es que las partes de diálogo dentro del propio juego que involucran la interacción entre personajes es, en su amplia mayoría, entres estos 3, por lo que sus nombres pueden ir conectados al tipo de personalidad que demuestren en sus conversaciones. A pesar de esto, al final opté por dejar todos sus nombres tal y como estaban: si bien consideré hacer algunos cambios al principio (como pasar de Flo a Flor y crear algo totalmente nuevo para los otros dos) terminé manteniendo los originales.

No obstante, este no fue el caso para el elenco de personajes secundarios, puesto que no cuentan con un desarrollo real además de que sus nombres y aspecto son lo más relevante que tienen en lo que a personalidad se refiere: por ende es de esperar que unos cuantos de estos vayan a recibir un nombre distinto en una traducción y es aquí que un recurso no oficial hecho por fans como es la página wiki del juego viene bien con tal de poder ver su aspecto visual para determinar si dejar el nombre como está o cambiarlo, y en este segundo caso, determinar la inspiración de la nueva versión. A continuación proporcionaré algunos ejemplos a través de 5 secciones, cada una dedicada a un motivo distinto tras mis decisiones.

El primero de los casos es el más simple de todos, que es optar por usar el mismo nombre sin hacerle ningún cambio: razones tras esto pueden ser que ya de por sí el nombre pueda funcionar en ambos idiomas, que esté basado en un tercer idioma que pueda desconocer y por lo tanto no crear algo que pueda resultar falso u ofensivo, o que no se vea la forma de traducirlo y se conserve. Ejemplos de cada uno de los casos serían Violeta, Gordon, Umiko (nombre japonés) y Graael Keene respectivamente.

El segundo consistiría en realizar el mínimo número de cambios en el nombre, a veces reconocible y otras no tanto, y hacerlo sonar más español de forma sutil: esto se puede ver, por ejemplo, al pasar de Barb a Bárbara, de Bernie a Bernardo, de Myna a Carmina, de Norbert a Norberto, y de Rosie a Rosa.

El tercero giraría en torno a los juegos de palabras o referencias: si el traductor es capaz de identificar con facilidad la razón detrás de estos se puede permitir el hacer uno propio, ya siga el patrón del original o intente algo nuevo, y suelen darse con más facilidad cuando el nombre tiene más de 1 palabra. Para esto tengo 2 ejemplos en mente: uno sería Count DeMoni, el cual he traducido como Conde Monio; el otro sería Mayor Prollum, y a pesar de que el chiste está en que es una forma incorrecta de escribir *major problem*, he optado por traducirlo como Alcalde Al Caldo ya que mayor en inglés puede significar alcalde.

El cuarto basaría la traducción en el aspecto del personaje: usaré los personajes llamados Hennui y Tira para ello.

En el arte del juego, Hennui aparece con una expresión bastante triste (también se podría pensar que es de agotamiento pero dado que uno de sus platos favoritos es el pudín de chocolate negro, información que aparece en la página wiki hecha por fans, y es bien conocido que hay gente que come chocolate cuando están tristes, esa posibilidad se descarta) y eso hace que cambiar su nombre a Tristán resulte aceptable. El segundo caso involucra una chica llamada Tira en inglés: su arte muestra su pelo de color azul, largo y ondeante como si se tratara de las olas del mar, de ahí que se pueda optar por nombres como Mar o Marina, siendo el segundo el que terminé escogiendo.



Finalmente, el quinto sería el que rompe un poco más las reglas: se trataría de hacer los cambios necesarios para que se ajuste tanto al aspecto del personaje como a su nombre, puesto que en el caso anterior se usaron nombres normales y en este son una referencia en sí mismos. Aquí cuento con tres ejemplos: Van Ryder, Cray Teaque y Shakes McGee.

En el primero de estos, viendo su aspecto y su nombre, lo que queda claro al instante es que es un motero, de ahí que elija sustituir Ryder por Harley, nombre que inmediatamente hace pensar en un modelo de motos muy famoso y que es muy popular entre los moteros.



Por otra parte, Cray Teaque es un juego de palabras usado para construir la pronunciación de «crítico» en referencia a los críticos gastronómicos, y su aspecto respalda dicha teoría: mi aportación fue contribuir a esa referencia llamándolo Antonio Ego, una variación del nombre Antón Ego, uno de los personajes principales de la película *Ratatouille* de Pixar, principalmente para ahorrarse quebraderos de cabeza legales con otras compañías.



El último, Shakes McGee, es uno de los que más orgulloso me siento: al principio tuve algunas dudas, pero eventualmente puse las piezas en su sitio. Su aspecto de camionero, actitud inquieta y nombre haciendo alusión a temblar pintaron una idea clara sobre su personalidad: creé su nuevo nombre una vez descubrí (de nuevo gracias a la página wiki hecha por fans) que uno de sus pedidos favoritos era una jarra grande llena de café, rebautizándolo como Andrés Presso, aludiendo a los cafés expreso.



Tras finalizar con la lista de nombres, la próxima sección fue la de diálogos: de hecho, van igual de juntas en el mismo documento. Como he mencionado antes al hablar de Flo, Cookie y Weldon Brownie, esta parte de la traducción es especialmente importante a la hora de definir su personalidad y la concepción que el jugador tendrá de cada uno, y aunque no se mantenga exactamente igual entre diferentes lenguas, considero que lo más importante es tanto mantener la idea básica del tipo de persona que son así como resultar entretenidos.

Aunque quizá no parezca algo muy importante, hay otros 2 detalles que pueden ser de utilidad a la hora de planificar este tipo de contenido: en primer lugar, el patrón del diálogo es predecible puesto que funcionará de forma similar en los distintos programas (ofreciendo un poco tanto al principio como al final de un capítulo, mencionando nuevas mecánicas en el primero de cada nuevo programa, mencionando la posibilidad de un nuevo programa cuando se finalicen todos los capítulos del que se está jugando, asegurándose de añadir algunas bromas y elementos cómicos para hacer el tiempo de juego más ameno, etc.); en segundo lugar, los diálogos en su mayoría toman lugar durante un programa en directo, y aunque eso es algo que ya se tuvo en cuenta en la versión original, la traducción debe procurar que su contenido también sea apropiado para todo tipo de audiencias y no digan algo que pueda hacerles quedar mal.

Con esto en mente el más fácil de traducir de los 3 va a ser el presentador Weldon Brownie por defecto: si bien es cierto que tiene algunos diálogos en los que muestra personalidad y bromea, su cometido principal es el de servir como introductor a los diferentes desafíos que el juego ofrece a los jugadores y poco más. A partir de ahí pintarlo como una persona alegre y enérgica, entusiasmada con cada uno de los distintos programas que presenta no solo hacia los concursantes sino también la audiencia para que todos sean un éxito.

Afortunadamente se dispone de algo más de margen con los otros 2 personajes para ser creativo con sus conversaciones: Flo es la protagonista del juego y de la franquicia además de quien controlan los jugadores, por lo que presumo que la intención con ella siempre fue la de crear a una chica emprendedora, dispuesta a trabajar duro por alcanzar sus metas y que nunca tira la toalla. Esta concepción es reforzada por la introducción presente en la versión del juego en la Nintendo DS.

Se nos presenta a una Flo trabajando en una oficina que termina huyendo frustrada mientras la persigue una muchedumbre con la intención de darle un montón de papeleo

por hacer. Una vez logra darles esquinazo se encuentra con un pequeño restaurante cerrado y decide abrirlo por su cuenta para no solo ser su propia jefa sino también ejercer una profesión con la que está a gusto.

Si bien es cierto que la trama de esa versión no se corresponde con la presente en la versión con la que he trabajado, la concepción que uno crea de Flo es la misma: una chica apasionada que está dispuesta a empezar desde cero e ir progresando poco a poco hasta cumplir sus sueños, y una vez llega a ese punto, seguir adelante. Es importante que ese optimismo se vea reflejado cuando habla, y aunque me haya permitido el lujo de incluir algún que otro momento en el que sus frases acarreen algo de ingenio e ironía para que no parezca lo que se conoce como el tropo de Mary Sue, debe permanecer esa aura positiva a su alrededor: de hecho, por pura coincidencia de nombre compartido, una representación idílica sería la del personaje del mismo nombre creado por Arnold Worldwide para la Progressive Corporation, con su primera aparición siendo en 2008 y ganándose el alias de “The Progressive Girl” o «La chica progresiva».



Por último tenemos a Cookie, y siendo honesto, es como un lienzo en blanco: dado que casi toda la atención suele estar situada sobre Flo, da un poco la sensación de que él siempre se queda en segundo plano y eso da poco con lo que trabajar, pero ese es precisamente su punto fuerte, la oportunidad de moldearlo... y la he aprovechado.

Mientras que es cierto que en la versión original se le dan muchas más oportunidades de hablar con el propósito de hacer bromas, chistes, juegos de palabras y algo de ironía, mi versión de Cookie ha apuntado más hacia la mordacidad y demostrar carácter: la intención es que se le vea como alguien que hace muy bien su trabajo y es dedicado pero no se las apaña demasiado bien cuando está en el punto de mira. He aquí algunos ejemplos:

- En una ocasión el presentador se acerca a Cookie con la intención de entrevistarle: para empezar, su forma de responder (“Eh, buenas: estar aquí es genial y todo eso.”) ya deja entrever que no es muy hablador; luego, después de que le pregunten si quiere compartir algo con posibles futuros concursantes, se niega en redondo y dice que sus técnicas de rebozado son personales e intransferibles.

- Hay otro momento en el que el presentador le pregunta a Cookie cómo se las está apañando, y este no tiene reparo alguno en exclamar que esta temporada va a acabar con él, todo esto en mayúsculas y exclamaciones para reforzar el sentimiento.
- Durante uno de los capítulos en los que preparan dulces, el presentador cuestiona si Cookie es su verdadero nombre, y después de que él lo confirme, le comenta que es irónico dadas las recetas con las que están trabajando (en este caso incluyen pasteles con decoraciones de galletas): después de responder con un “Supongo”, Cookie menciona que ojalá hablar de eso no lo haya gafado.
- En el programa de temática *country*, el presentador le pregunta si quiere seguir preparando comida o probar a cantar, y Cookie no solo responde diciendo que se queda con la comida sino preguntando si alguna vez le han oído cantar: el presentador confirma que nunca le han oído cantando pero que no puede ser tan malo, y su respuesta es “No lo quieras saber...”.

Considero que ese humor un poco más cínico y directo pero sin excederse puede ser una buena incorporación para el tono generalmente inofensivo e incluso quizá un poquito santurrón del que el juego hace gala: de hecho, es justo como la dinámica que origina del dúo formado por Flo y Cookie, en la que 2 polos opuestos se las apañan para funcionar bien juntos y proporcionar un tipo de comedia cada uno que puede gustar más o menos según el tipo de jugador. Obviamente cambios que parezcan considerables deben comentarse con el cliente primero, más que nada por estar seguro y contar con su consentimiento a la hora de hacer estas cosas.

Finalmente, el último aspecto que me tomó algo de tiempo por finalizar fue la traducción de los nombres de la comida, específicamente el de los platos: es cierto que algunos ingredientes y utensilios de la cocina pueden resultar algo complicados en un primer momento pero dejan de suponer un problema en cuanto se han investigado y traducido adecuadamente.

Los platos, sin embargo, son otra cosa: debido a la amplia variedad de temas presentes entre los programas y la gran cantidad de comidas disponibles, el número de recetas a traducir es extenso y la dificultad de estas puede variar considerablemente. Habrá algunas que no cuenten con sus propias secciones y otras para las que solo se ofrezca el nombre en inglés o en la lengua de su país de origen, por poner 2 ejemplos de las dificultades presentes a la hora de lidiar con todo esto.

Afortunadamente, de forma algo similar al caso anterior, unas cuantas tienen un patrón que puede simplificar el trabajo: básicamente se tratará de varias celdas con el mismo tipo de comida pero con alguna variación en lo que a los detalles se refiere, como el método de cocido, la guarnición, el tipo de salsa, crema, glaseado y demás.

En el caso de que el nombre en inglés no proporcione todos los detalles necesarios se puede considerar de incluir términos extra en la traducción para facilitar su entendimiento, como que *Al Pastor* pase a «taco al pastor»; de la misma manera, si alguno de los nombres incluye información para la que una traducción literal sería ilógica es preciso que ese elemento se adapte para la cultura de destinación, como podemos ver al pasar *60 oz steak* (bistec de 60 onzas) a «bistec de kilo y medio» para que refleje una unidad de medida que el público entenderá.

Como apartado extra quisiera mencionar que uno de los aspectos más rebuscados del encargo fue la traducción de lo que serían los créditos, o más bien, los nombres específicos de los distintos cargos que aparecen en estos, todo debido a la falta de costumbre en general de traducir créditos en los videojuegos: no es algo tan crucial como todo lo mencionado anteriormente pero me gustaría ser capaz de hacerlo si es posible. No obstante, en futuros encargos preguntaré al cliente sobre esto desde un comienzo.

Pude ver, mientras investigaba al respecto, que sí se dieron algunos casos de intento traducción en juegos lanzados a principios del 2000, pero no fue algo que se mantuvo: mientras que consultar los que encontré y revisar los manuales que los juegos físicos solían llevar (cosa que se ha perdido con el tiempo) ayudó un poco, tuve que traducir la gran mayoría por mi cuenta.

6. Conclusiones

Tras toda esta reflexión creo que hay unas cuantas conclusiones obvias que sacar de mi experiencia trabajando en este encargo de traducción para mi trabajo de final de máster:

- Actualizar y mejorar mi método de trabajo, y empezar a echar mano de herramientas de traducción asistida además de memorias de traducción (si es posible) para agilizar el ritmo.
- Aprender más sobre las fórmulas de los documentos Excel no solo para que no tenga dificultades durante el trabajo sino también para crear mis propios atajos y recursos para ahorrarme pasos adicionales.
- Esforzarme más en mantener conversaciones con el cliente para mostrar mi interés y dedicación por el encargo así como, si hay suerte, la oportunidad de recibir material adicional de consulta.
- Diseñar mis propias memorias de traducción para contar con un poco de ventaja en posibles encargos de futuro y estructurarlas de manera que cada una esté dedicada a una temática en concreto.

Estas son las cosas más importantes que debo mejorar, y mientras que no son las únicas, creo que las otras son cuestión de práctica y progresarán con el tiempo a medida que siga traduciendo y puliendo mis habilidades hasta tener algo eficiente y hecho a mi medida.

Economizar el tiempo es un aspecto clave para todos los que comparten esta profesión: como ya he mencionado, saber manejar bien el tiempo no solo ayuda mientras se está trabajando en un proyecto sino también a finalizarlo de forma más rápida, lo que significará pasar a encargarse de otro, y por ende, a un mayor número de ganancias al final de cada mes.

En un todo y volviendo a algo que mencioné durante mi introducción, el proceso de traducción y localización, no solo de videojuegos sino en general, es complejo y requiere de profesional cualificado si se esperan buenos resultados: no se trata de traducir palabras individuales sino de entender el contenido, el contexto y la cultura de destinación.

La fecha de emisión de la factura final es la forma más clara de ver todo lo que me queda por mejorar: aunque no contaré con tantísimo tiempo una vez esté trabajando de verdad en el ámbito de la traducción y localización de videojuegos, así que es imperativo que me aprenda todos los posibles recursos a mi disposición y a recurrir a ellos cuanto antes.

Factura

Nº de factura: 97

Nombre: Lluc
Apellidos: Itarte Garriga
Dirección: C/ Carretera Nova, Nº 140
Ciudad y CP: Alcanar, 43530
DNI/NIF: 12345678-Y
Nº de teléfono: 123 45 67 89
Correo electrónico: llucitarte15@gmail

Cliente
Nombre y apellidos: Maria
Apellidos: Rossich
Dirección: C/ Mirador, Nº 17 (Bajos)
Ciudad y CP: Tarragona, 43007
DNI/NIF: 98765432-X
Fuente de contacto: Representante de la compañía creadora del juego <i>Cooking Dash</i>

Fecha de emisión: 11/5/2021

Nombre del proyecto: Traducción *Cooking Dash*

Item	Servicio	Tarifa	Nº Palabras	Precio acordado (€)
<i>Cooking Dash</i>	Trad. VDJ ING-ESP	0,11€ x palabra	10,000	1,100

Subtotal	1,100.00 €
IRPF (-7%)	77.00 €
IVA (+21%)	231.00 €
Total	1,254.00 €

Pago a nombre de: LLUC ITARTE GARRIGA
Datos bancarios: ES58 2100 0006 3001 1124 6384

7. Valoración del alumno

Llegados a este punto, tengo una ligera idea sobre cómo valorar toda esta experiencia que he vivido durante varios meses con mi trabajo de final de máster.

Obviamente aún estoy algo verde y es de esperar durante las primeras veces en las que se intenta hacer algo nuevo: no ha ido mal pero hace falta seguir puliendo mi metodología de trabajo.

Algo que he aprendido es a darle una oportunidad al uso de recursos que desconozca o no esté acostumbrado a utilizar si pueden resultar beneficiosos: como ya he mencionado, el más importante serían las herramientas de traducción asistida y las memorias de traducción, pero cosas más pequeñas como aprender fórmulas básicas para Word y Excel o programar atajos también son de suma importancia.

Otra cosa que he aprendido es que conviene tener siempre a mano algunos modelos básicos de documentos, como presupuestos y facturas, que sirvan como base cada vez que necesite crear una nueva para un encargo.

8. Fuentes utilizadas

- Wiki de *Cooking Dash*: https://cookingdash2016.fandom.com/wiki/Main_Page
- *Diner Dash*, juego de Nintendo DS
- Muñoz Sánchez, P. (2017). *Localización de videojuegos*. Editorial Síntesis

