

El uso de herramientas TAO para la localización de videojuegos

Por Sara Gutiérrez y Enrique Mora - Director: Eduard Simón - Máster Tradumática 2017-2018

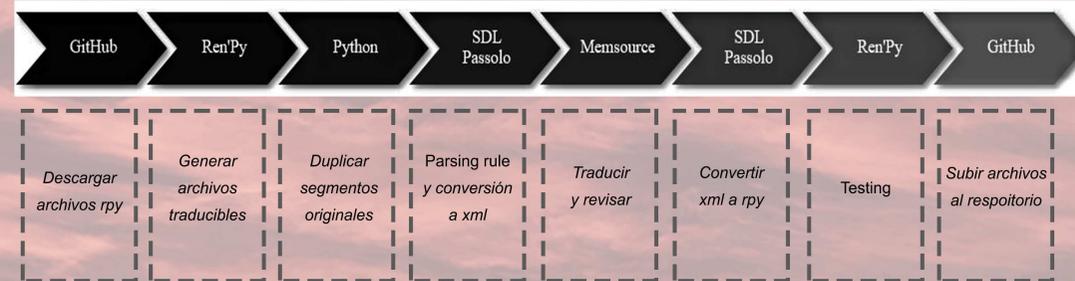
PROCESO DE LOCALIZACIÓN DE WANTED: DRAGON

INTRODUCCIÓN

En el trabajo se analizan las características de la localización de videojuegos y la problemática que acompaña a esta disciplina con el uso de herramientas TAO, que se ilustra con el videojuego *WANTED: Dragon*.

Traducción de los apodos de Cyril Merlonious

VERSIÓN ORIGINAL	VERSIÓN TRADUCIDA
Moronious	Memonious
Cyril the Competent	Cyril el Competente
Cyril the Capable	Cyril el Cualificado
Cyril the Clever	Cyril el Cuervo
Cyril the Courageous	Cyril el Capaz
Cyril the Crazy	Cyril el Chiflado
Cyril the Clueless	Cyril el Confundido
Cyril the Cowardly	Cyril el Cobarde
Cyril the Chaste	Cyril el Casto



Parsing rule para reconocer archivos rpy

Number	Begins with	Ends with
C1	#	<EOL>
C2	translate	<EOL>
S1	"	"



```
# game/day2.rpy:5
translate spanish day2_f5e5ec57:
    # p shout "Niir! I am in no mood for your games! Begone!"
    p shout "Niir! I am in no mood for your games! Begone!"

# game/day2.rpy:6
translate spanish day2_8a475d87:
    # c "Please, Princess, it is I, Cyril, and I only wanted to-"
    c "Please, Princess, it is I, Cyril, and I only wanted to-"

# game/day2.rpy:7
translate spanish day2_16305cc9:
    # p surprised "Moronious! This had better be important!"
    p surprised "Moronious! This had better be important!"

# game/day2.rpy:9
translate spanish day2_7b49d675:
    # c "Good. Good. I'm glad that you opened up."
    c "Good. Good. I'm glad that you opened up."
```

LOCALIZACIÓN DE IMÁGENES

Logos, menús y botones



Escanea este código para ver el resultado:



CONCLUSIONES

- Internacionalización
- Proceso ordenado de trabajo
- Habilidades inusuales
- Ventajas de las herramientas TAO
- Comunicación con el desarrollador
- Impacto de la traducción en el jugador