UAB
Universitat Autònoma de Barcelona

Dipòsit digital de documents de la UAB

This is the **published version** of the master thesis:

Morral Benítez, Pol; Oncins Noguer, Estel · la, dir. OMORI : localización de un videojuego desarrollado con RPG Maker. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona, 2024. (Màster Universitari en Tradumàtica: Tecnologies de la Traducció)

This version is available at https://ddd.uab.cat/record/304205

under the terms of the IN COPYRIGHT license

TREBALL DE FI DE MÀSTER

2023-2024

OMORI: LOCALITZACIÓ D'UN VIDEOJOC DESENVOLUPAT AMB RPG MAKER

MÀSTER EN TRADUMÀTICA: TECNOLOGIES DE LA TRADUCCIÓ

FACULTAT DE TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

Pol Morral Benítez

1688798

TUTOR/A

Estel·la Oncins Noguer

Barcelona, 2024

Dades del TFM / Datos /*Dissertation data*

Títol: OMORI: Localització d'un videojoc desenvolupat amb RPG Maker

Título: OMORI: Localización de un videojuego desarrollado con RPG Maker

Title: OMORI: Localization of an RPG Maker developed videogame

Autor/a: Pol Morral Benítez

Author: Pol Morral Benítez

Tutor: Estel·la Oncins Noguer

Tutor: Estel·la Oncins Noguer

Centre: Universitat Autònoma de Barcelona (UAB)

Centre: Autonomous University of Barcelona (UAB)

Estudis: Màster oficial en Tradumàtica: Tecnologies de la Traducció

Studies: Official master's degree in Tradumatics: Translation Technologies

Paraules clau / Palabras clave / *Keywords*

CA: Videojocs, localització, OMORI, RPGMaker, català

ES: Videojuegos, localización, OMORI, RPGMaker, catalán

EN: Videogames, localization, OMORI, RPGMaker, Catalan

Resum del TFM / Resumen / *Abstract*

Aquest Treball de Final de Màster té com a objectiu documentar el procés de localització d'un videojoc desenvolupat amb RPGMaker a través del cas pràctic del videojoc indie OMORI. La redacció del treball s'ha focalitzat a descriure el procés des d'un àmbit tecnològic per sobre del lingüístic, amb l'objectiu que les estratègies de localització emprades durant el mateix es puguin fer servir en projectes de localització de títols RPGMaker diferents del cas pràctic. Al llarg del treball, fem servir diversos coneixements i eines amb les quals hem treballat durant el màster, amb l'objectiu de valorar el seu ús en aquest entorn.

El marc teòric del treball analitza la localització de videojocs i les consideracions particulars a l'hora d'afrontar-la, les diferències presents en projectes de diferents grandàries i oficialitat, com ara l'escena indie i les fan translations, i la localització de videojocs a la llengua de destí triada, el català.

El marc pràctic documenta el tractament dels diferents arxius del joc per a la seva localització, els obstacles que s'hi poden trobar, les solucions emprades i les seves justificacions. Aquest procés obté un resultat a partir de la qual es podrà dur a terme una localització total en el futur.

Este Trabajo de Final de Máster tiene como objetivo documentar el proceso de localización de un videojuego desarrollado con RPGMaker a través del caso práctico del videojuego indie OMORI. La redacción del trabajo se ha focalizado a describir el proceso desde un ámbito tecnológico por encima del lingüístico, con el objetivo que las estrategias de localización empleadas durante el mismo se puedan usar en proyectos de localización de títulos RPGMaker diferentes del caso práctico. A lo largo del trabajo, usamos varios conocimientos y herramientas con las cuales hemos trabajado durante el máster, con el objetivo de valorar su uso en este entorno.

El marco teórico del trabajo analiza la localización de videojuegos y las consideraciones particulares en la hora de afrontarla, las diferencias presentes en proyectos de diferentes tamaños y oficialidad, como por ejemplo la escena indie y les fan translations, y la localización de videojuegos a la lengua de destino elegida, el catalán.

El marco práctico documenta el tratamiento de los diferentes archivos del juego para su localización, los obstáculos que se pueden encontrar, las soluciones empleadas y sus justificaciones. Este proceso obtiene un resultado a partir de la cual se podrá llevar a cabo una localización total en el futuro.

This Master's Thesis aims to document the localization process of a video game developed with RPGMaker through the practical case of the indie video game OMORI. The writing of the project has focused on describing the process from a technological perspective rather than a linguistic one, with the aim that the localization strategies used during the project can be used in localization projects for RPGMaker titles other than the practical case. Throughout the project, we use various knowledge and tools that we have familiarized ourselves with during the master's degree, with the aim of assessing their use in this environment.

The theoretical framework of the project analyses the localization of video games and the particular considerations when dealing with them, the differences present in projects of different sizes and official status, such as the indie scene and fan translations, and the localization of video games into the chosen target language, Catalan.

The practical framework documents the treatment of the different game files for localization, the obstacles that can be found, the solutions used and their justifications. This process obtains a result from which a full localization can be completed in the future.

Aviso legal / *Legal notice*

© Pol Morral Benítez, Barcelona, 2024. Todos los derechos reservados.

Ningún contenido de este trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión y/o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la autorización de su autor.

© Pol Morral Benítez, Barcelona, 2024. All rights reserved.

None of the content of this academic work may be reproduced, distributed, broadcasted and/or transformed, either in whole or in part, without the express permission or authorization of the author.

ÍNDEX

INTRODUCCIÓ 5

1. Motivació 5

2. Objectius 6

3. Metodologia 7

MARC TEÒRIC 9

4. La localització i els videojocs 9

4.1 Què entenem per localització? 9

4.2 Historia de la localització de videojocs 10

4.3 Procés i consideracions del medi 11

4.3.1 Consideracions generals 11

4.3.2 Etiquetes, variables i text traduïble 13

4.4 La localització del RPG 15

5. Els videojocs *indie* 18

5.1 La localització en l'escala indie 18

5.2 Fanslation: la traducció feta per fans 19

6. Marc de la localització de videojocs a la llengua catalana 21

6.1 Estat de la qüestió 21

6.2 Valor de la localització al català 23

MARC PRÀCTIC 24

7. Cas pràctic de OMORI: localització d'un joc RPG Maker 24

7.1 Breu introducció a OMORI 24

7.2 Per què OMORI? 25

7.3 L'eina de desenvolupament RPG Maker MV 26

8. Anàlisi i obtenció d'arxius 27

8.1 Estructura d'arxius 27

8.2 Tipus d'arxius i tractament 29

8.2.1 Encriptació 29

8.2.2 Arxius de text 30

8.2.3 Imatges i elements paratextuals 32

8.3 Eines que utilitzarem 33

9. Procés de localització 34

9.1 Elements textuals i parsing 34

9.2 Elements gràfics 36

9.3 Proves 39

9.4 Càrrega i reinserció de la traducció 41

10. Dificultats principals i resolucions 42

10.1 Fonts de text 42

10.2 Articles i determinants 44

10.3 Dificultats de traducció 45

10.4 Dificultats de playtesting 47

CONCLUSIONS 48

BIBLIOGRAFIA 50

ANNEXOS 53

ÍNDEX DE TAULES I FIGURES

Figura 1: Fragment de codi de OMORI - Exemple 1 13
Figura 2: Fragment de codi de OMORI de la Figura 1 en execució dins del joc 14
Figura 3: Fragment de codi de OMORI - Exemple 2 14
Figura 4: Fragment de codi de OMORI de la Figura 3 en execució dins del joc 15
Figura 5: "Bíblia" de personatges del videojoc Mass Effect 2 17
Figura 6: Estil visual de OMORI 24
Figura 7: Escena de OMORI dins la interfície de RPG Maker i dins del joc 26
Figura 8: Exemple de creació i edició d'un personatge no-jugador (NPC) dins de RPG Maker 26
Figura 9: Estructura d'arxius de OMORI i de Fear & Hunger – Exemple 1 27
Figura 10: Estructura d'arxius de OMORI i de Fear & Hunger – Exemple 2 28
Figura 11: Menú d'opcions de OMORI amb l'eina OneLoader instal·lada 30
Figura 12: Exemple de l'arxiu de text Items.json de OMORI 31
Figura 13: Exemple de l'arxiu de text 01_cutscenes_neighbors.yaml de OMORI 31
Figura 14: Exemple de splashGalv2.png - Missatge d'advertència al executar OMORI 32
Figura 15: Exemple de emotions_guide.png - Regles del combat de OMORI 32
Figura 16: Exemple de BattleCommands_DreamWorld.png - Menú del combat de OMORI 33
Figura 17: Previsualització de Items.json sense regles de parsing a Trados Studio 34
Figura 18: Items.json amb regles de parsing a Trados Studio 35
Figura 19: Regles de parsing de .json i .yaml del projecte de localització a Trados Studio 36
Figura 20: Captura del programa Clip Studio Paint – 1 37
Figura 21 Captura del programa Clip Studio Paint – 2 38
Figura 22: Captura de playtesting de OMORI dins de RPG Maker MV 39
Figura 23: Captura del codi d'un personatge NPC amb diàleg dins de RPG Maker MV 40
Figura 24: Forçant a OMORI a mostrar una string de text concreta dins de RPG Maker MV 40
Figura 25: Càrrega de la localització de OMORI amb l'eina BundleTool 41
Figura 26: Captura del joc OMORI - Error de font 42
Figura 27: Font de OMORI sent modificada en el programa FontForge 43
Figura 28: Captura del joc OMORI - Error de font solucionat 43
Figura 29: Exemple de string amb l'article afegit 44
Figura 30: Exemple de string amb variable 44
Figura 31: Exemple de string amb variable dins del joc 45
Figura 32: U.F.O. 46
Figura 33: Dial-up 46
Figura 34: Doombox 46
Figura 35: Rare Bear 46
Figura 36: Menú principal 53
Figura 37: Portàtil de OMORI 53
Figura 38: Portàtil de OMORI amb el seu diari 54
Figura 39: Menú de pausa 54
Figura 40: Butxaca (Inventari) - Exemple 1 55
Figura 41: Butxaca (Inventari) - Exemple 2 55
Figura 42: Gràfic d'emocions 56
Figura 43: Relleu (canvi de personatge) - Exemple 1 56

Figura 44: Relleu (canvi de personatge) - Exemple 2 57
Figura 45: Diàleg - Exemple 1 57
Figura 46: Diàleg - Exemple 2 58
Figura 47: Diàleg - Exemple 3 58
Figura 48: Diàleg - Exemple 4 59
Figura 49: Diàleg – Exemple 5 59
Figura 50: Combat - Exemple 1 60
Figura 51: Combat - Exemple 2 60

INTRODUCCIÓ

1. Motivació

La indústria dels videojocs es troba en constant creixement i de la mateixa manera s'hi troba la rellevància i necessitat d'una localització efectiva dels productes que es creen en aquest medi. A mesura que el nombre de desenvolupadors i jugadors s'estén i diversifica globalment i culturalment, és més important que mai poder assegurar l'accessibilitat del públic a productes culturals diversos i en diverses llengües.

L'aparició de diverses eines i programes especialitzats per a la creació de videojocs fa que cada cop més es creïn més videojocs de forma independent, amb pressuposts modests o minúsculs, o amb equips desenvolupament reduïts o, fins i tot, d'una sola persona. Aquest fet genera una creixent necessitat de localització, ja que, en molts casos, el videojoc es troba únicament en l'idioma nadiu del creador o grup de creadors (usualment l'anglès). Addicionalment, sovint aquests no tenen accés al fons per recórrer a un servei de localització a diversos idiomes per un projecte que ja, per definició, té una escala reduïda.

Dins d'aquest moviment, la família de programes *RPG Maker* fa més de 20 anys que ofereix la possibilitat de desenvolupar un videojoc de gènere *Role-playing game* (joc de rol) de forma senzilla a través de l'ús d'eines especialitzades i dissenyades específicament per a la creació de sistemes i gestió d'interfícies pròpies d'aquest tipus de videojoc.

Al llarg dels anys, creadors de diverses parts del món (en la immensa majoria pertanyents a l'escena independent), han creat i publicat diversos videojocs utilitzant diferents versions de l'eina. Segons el lloc web SteamDB, el qual mostra dades pertanyents al portal en línia de videojocs d'ordinador Steam, hi ha més de 1500 jocs publicats a la botiga virtual que s'han desenvolupat utilitzant aquesta família de programes, molts dels quals han estat èxits de vendes i/o de culte.

Estudiant el cas del videojoc *OMORI* (2020), se'ns presenta la possibilitat de determinar un procés de localització efectiu per un producte que s'ha creat usant aquesta eina tan popular i estesa i definir les estratègies i pràctiques de localització adients per a dur a terme aquesta tasca de localització per a videojocs similars.

Posant en pràctica els coneixements adquirits al llarg del Màster, busquem l'oportunitat d'analitzar i posar a prova les diverses pràctiques i estratègies de localització necessàries en aquest context pràctic, amb l'objectiu que els resultats que se'n derivin puguin ser d'utilitat per al tractament i implementació d'arxius localitzables d'altres productes creats amb la mateixa eina.

La tria de la llengua meta al català neix de la motivació personal i inspiració de projectes com Cetrencada.cat i FandubbersCAT, que duen a terme una important labor cap a la normalització i visibilitat de la llengua catalana en el medi dels videojocs. És per a mi innegable l'impacte que posseeix, en l'interès cap a la llengua, el tenir la possibilitat de gaudir de diversos productes culturals traduïts a aquesta. És per això que busco poder contribuir a aquesta labor a través de l'inici d'aquest projecte de localització.

Aquesta motivació es troba prop del nucli de la meva condició com a traductor, i és per això que he volgut incloure aquest aspecte a través de la tria de la llengua catalana com a llengua meta i de redacció d'aquest Treball de Fi de Màster.

2. Objectius

Els jocs *RPG*, per naturalesa, solen ser uns dels gèneres de videojoc que conté més volum de text, i això comporta que els projectes de localització dels mateixos siguin laboriosos i extensos.

OMORI no n'és l'excepció i té un volum de més de 150000 paraules en text localitzable, a més de nombrosos casos de text inserit en imatges que requereix tractament especialitzat. És per això que, en quant a volum de traducció, s'afrontarà aquest projecte de localització a mode de *vertical slice*, presentant una documentació que per sobre de tot permeti observar el procés de localització, els passos i consideracions a seguir en la vessant de bones pràctiques, i la mostra de resultats de diversos fragments del videojoc, tant a nivell de text com de interfície gràfica.

Aplicarem un procés de localització parcial al cas pràctic de *OMORI*, un videojoc desenvolupat amb l'eina RPG Maker MV, fent ús dels coneixements adquirits al llarg del curs. Mitjançant diferents processos i eines de suport tecnològic, busquem il·lustrar el procés de localització d'un videojoc com *OMORI* de principi a fi.

Al llarg del projecte, anotarem els problemes, imprevists i les solucions trobades en aquest cas real de localització. Concretament, ens trobem davant d'un cas de localització independent per a un producte independent, durant el qual assignarem diversos rols del procés sobre una mateixa persona, l'autor d'aquest treball. A través d'aquest context, valorarem tots els aspectes i elements a tenir en compte per a la localització independent d'un projecte com aquest, en contraposició al procés de localització de projectes encarregats per un desenvolupador a una empresa de traducció, així com les limitacions del nostre context.

Durant aquest procés, volem que el treball detalli un bon punt de partida per a la futura localització total del projecte, a més de servir de guia de localització per a projectes d'índole o abast similars.

3. Metodologia

Per a dur a terme aquest treball, primerament definirem el context en el qual treballarem. Concretament, donarem definició a la disciplina de la localització, tenint en compte el mitjà que afrontarem, els videojocs.

Abans de fixar la mirada en *OMORI*, explorarem la localització en el mitjà del videojoc, les consideracions comunes pròpies d'aquest medi i, més concretament, les característiques del tipus de videojoc que és *OMORI*: un RPG o joc de rol.

Seguidament, explorarem la perspectiva del joc prototip desenvolupat amb RPG Maker: el videojoc independent o *indie*. Definirem aquest tipus de videojoc i les seves característiques, amb l'objectiu d'explorar com dur a terme la seva localització i que és el que la diferencia de la present en un videojoc *triple A*.

Per acabar el nostre estudi previ, valorarem l'estat de la qüestió actual de la localització de videojocs al català i determinarem els factors que la fan rellevant i important.

Donant pas a la part pràctica i al nostre procés de localització, farem un anàlisi de *OMORI* i de l'eina RPG Maker MV. Ens familiaritzarem tant amb el propi videojoc com amb l'eina desenvolupament d'aquest, amb l'objectiu de facilitar la resolució de problemes que es puguin donar durant la localització.

Per continuar, extraurem tots els arxius traduïbles de *OMORI* i amb l'eina Trados Studio crearem regles de *parsing*, les instruccions d'anàlisi que ens permetran separar el text traduïble del codi del videojoc. Per aquells arxius que requereixin localització i no siguin arxius de text, farem ús de l'eina d'edició d'imatge i dibuix Clip Studio Paint per a modificar-les dins de les nostres capacitats. Afegirem noves eines al procés si ens veiem limitats per les eines esmentades en algun aspecte.

Durant aquest procés, documentarem les dificultats experimentades així com les solucions que aplicarem en un apartat posterior, amb l'objectiu de facilitar els futurs esforços de localització d'aquest projecte o projectes similars, en el cas que es presentin obstacles semblants.

Per acabar, durem a terme un procés de revisió de la traducció i tornarem a carregar els elements traduïts al joc per a poder fer el *playtesting* de la nostra localització. Anotarem i corregirem els errors trobats extraient els arxius i carregant-los novament. Repetirem aquest procés fins a disposar d'una localització funcional al català de tota la interfície i glossari, així com d'una porció

de l'argument jugable que pugui ser replicada de forma general al llarg de tot el joc en un projecte de localització total.

Per a concloure el nostre treball, determinarem com hem emprat els coneixements adquirits en el Màster durant aquest cas pràctic de localització, la utilitat de les eines i estratègies emprades i, finalment, si podem traspassar el que hem aprés durant el treball a altres projectes de localització de videojocs desenvolupats amb RPG Maker o amb altres eines.

MARC TEÒRIC

4. La localització i els videojocs

4.1 Què entenem per localització?

Es fàcil perdre'ns davant de la multitud de definicions que pertanyen a la disciplina de la traducció. Sovint, trobem termes que s'intercanvien de forma incorrecte que, si bé tenen similituds entre si, generen confusió particularment en el públic extern al món lingüístic.

Esselink (2000) cita a la ara dissolta LISA (*Localization Industry Standards Association,* els documents de la qual ara es troben al lloc web de GALA, la *Globalitzation and Localitzation Association*) per definir la localització com l'adaptació d'un producte per a fer-lo lingüísticament i culturalment adequat al *locale* objectiu (p. 13) on després s'hi distribueix i comercialitza.

Identifiquem locale com la combinació de tant el país o regió com la llengua a la que duem a terme la localització (Sandrini, 2008). Aquest terme és important perquè comprèn totes aquelles variables pròpies relacionades amb la llengua meta presents en el context cultural i geogràfic on aquesta s'usa. Algunes d'aquestes variables comprenen el format de les dates, la moneda, els sistemes de mesura, etc.

Dos grans exemples d'una mateixa llengua en locale diferents són l'anglès dels Estats Units en contrast amb l'anglès del Regne Unit, o l'espanyol peninsular en contrast amb l'espanyol parlat a Llatinoamèrica. Ambdós casos presentaran variants dialèctiques i diferents estàndards regionals que exigiran un suport de localització diferent i especialitzat en cada cas, tot i ésser la mateixa llengua.

Esselink (2002) continua definint la diferencia entre localització i traducció:

> La traducció és només una de les activitats dins de la localització. A més de traducció, un projecte de localització inclou moltes altres tasques com ara la gestió de projectes, enginyeria de software, realització de proves, edició o la maquetació. (Esselink, 2000, p. 14) (traducció pròpia)

A partir d'aquesta distinció, podem veure de quina manera el paper del localitzador es diferencia del paper del traductor, però sense excloure'l. El localitzador és traductor, però també du a terme labors d'enginyeria, gestió o fins i tot disseny gràfic, al mateix temps que comprova el funcionament de totes les parts del producte.

No obstant, no és usual que un sol localitzador dugui a terme totes aquestes labors en un projecte real. Segons la localització, es formen equips especialitzats per cada tasca segons els requeriments particulars de cada projecte (Bernal, 2007). En aquest treball, no obstant, haurem d'assumir el rol

de localitzador multidisciplinari i haurem d'aplicar coneixements de totes aquestes vessants durant el procés de localització per a poder dur a terme el nostre projecte.

4.2 Historia de la localització de videojocs

L'origen de la localització de videojocs sorgeix de la mà de la necessitat d'establir un mercat internacional de diferents productes audiovisuals a mesura que es comença a tenir en compte la distribució més enllà del nivell nacional.
Si bé els desenvolupadors estatunidencs no va començar a tenir en compte el mercat internacional fins més tard, la competència japonesa ja es preparava per explotar aquesta indústria més enllà del mercat nipó local (Bernal, 2006). Un dels exemples més populars de localització d'aquesta era és la de *Pac-Man (Puck man* en japonès). En aquest cas ja es trobava la necessitat d'adaptar els diversos noms dels personatges, que eren únicament comuns en japonès, i fins i tot del mateix nom del joc, que compartia massa similitud amb la paraula anglesa "*fuck",* i ja es preveia que afectaria negativament a l'èxit del producte (Bernal, 2011, p. 13).

Per una banda, si bé la indústria dels videojocs neix als anys 60 dins dels ordinadors del Massachusetts Institute of Technology (MIT) amb *Spacewar* (Mangiron i O'Hagan, 2006), i més endavant comercialitzant-se a les màquines recreatives i a les primeres consoles amb exemples com *Pac-Man*, els videojocs no s'establirien de forma massiva com a prototip de la indústria multimilionària que són avui dia fins a la meitat dels anys 80, rere una potent crisi. Va ser durant aquesta darrera dècada que s'establí l'estàndard de localització de la documentació del videojoc, com ara els manuals o tota la informació adherida a la caixa del producte. Aquest nivell de localització inicial és coneix com a *Box & Docs*.
Si bé aquesta informació es trobava traduïda sobretot a l'anglès inicialment, també va ser aquí on va néixer el terme *EFIGS* per a fer referencia a la localització de productes a anglès, francès, italià, alemany i espanyol com a base mínima de localització (Bernal, 2011, p. 15).

En aquesta època, els videojocs encara es trobaven lluny del procés de localització total a tots aquests idiomes més enllà de l'anglès. No obstant això, les empreses es feien cada cop més a la idea que el cost de traducció d'aquests productes suplementaris ja comportava un benefici i un abast molt més gran per al seu videojoc en el mercat internacional. Els videojocs es tornen lentament en productes internacionalitzats, és a dir, preparats per a ser adaptats diferents mercats més enllà del local. Això va comportar que els videojocs es comencessin a desenvolupar des d'un inici amb la idea de que es publicarien en diferents llengües.

A partir d'aquests beneficis i avantatges inicials, la localització de videojocs es va fer cada cop més estesa al llarg dels anys 90, amb les primeres aparicions de doblatge i l'establiment del mercat europeu, fins a arribar a la dècada dels 2000, on la localització es va estandarditzar i massificar fins al que coneixem avui com a localització total (Ibid., p. 16).
Aquesta evolució gradual ha provocat que el mercat canviï de la mateixa manera, les grans produccions ja s'ideen cap al públic internacional, amb llançaments simultanis a tot el món i textos i doblatges en diversos idiomes (*Sim-ship* o *simultaneous shipping)*.

4.3 Procés i consideracions del medi

4.3.1 Consideracions generals

La localització i traducció de videojocs conté característiques pròpies que a més a més combinen la traducció audiovisual amb la traducció de software.

Per una banda, tal i com trobem en la traducció audiovisual, el text traduïble d'un videojoc pertany a la modalitat de traducció subordinada, és a dir, és un text que s'ajusta als requisits d'espai o temps d'una imatge en moviment (Espasa, 2019). El videojoc sovint presenta elements trobats a altres mitjans audiovisuals a part dels seus propis, com per exemple el doblatge i els subtítols, elements originaris en el cinema. Aquests elements requereixen una traducció dinàmica que tingui en compte el temps i les regles pròpies d'aquests altres tipus de traducció, com ara els caràcters per línia de la subtitulació o els temps de pronúncia del guió per doblatge per a sincronitzar-se amb el moviments labials (Mangiron, 2018).

Addicionalment, el text en un videojoc es troba present en diàlegs, menús, imatges, etc. Això comporta que la seva traducció s'ha d'ajustar a aquests elements paratextuals, tenint-los sempre en compte. Una gran dificultat d'aquesta labor es troba en el fet que no sempre existeix la capacitat de comprovar l'aspecte visual de la traducció de forma senzilla, és a dir, el localitzador pot no tenir accés al producte final, o estar treballant amb un producte que canvia constantment.
Això comporta que el localitzador treballi amb *strings* o cadenes de text, adherint-se a unes normes preestablertes, però sense saber com apareixerà la seva traducció en el producte un cop finalitzada. Mangiron i O'Hagan ho descriuen en relació amb el ja esmentat model de llançament simultani o sim-ship:

> [...] el traductor ha de treballar amb contingut inestable de la llengua font que podria anar canviant al llarg del projecte [...] Els localitzadors que treballin amb el model Sim-ship han d'afrontar l'estrès afegit de dur a terme la traducció sense poder veure (o jugar) el joc final[...]. (Mangiron & O'Hagan, 2006)

Com veurem a l'apartat 4.3.2, aquest aspecte també relaciona la localització de videojocs amb la localització de software, que presenta problemes similars.
Tot i aquest vincle, una distinció principal entre la localització de software i de videojocs són les seves prioritats. Mentre en el software es prioritzarà per sobre de tot la usabilitat i la utilitat del programari, el text en els videojocs sempre prioritzarà l'experiència del jugador. Degut a això, és tant o més important que el llenguatge sigui no només precís i usable, sinó a més divertit, memorable i que presenti altres característiques en les que cada videojoc pot diferir per a mantenir la seva identitat, sense crear dissonància. Aquesta necessitat de traducció creativa (o transcreació), que ens pot exigir cada videojoc per separat, és el que fa difícil crear un estàndard universal de localització per a videojocs tal com es troba en el software, doncs cada joc pot requerir paràmetres lingüístics molt diferents per a mantenir la seva identitat (Mangiron & O'Hagan, 2006).

I és aquest aspecte que també cal tenir en compte, la naturalesa del medi com a mitjà interactiu d'entreteniment. El localitzador no només tradueix el text per a un espectador pacient, sinó per un agent actiu del producte: el jugador. Això exigeix que el text i els elements traduïbles no han d'entorpir la interactivitat amb la que s'ideen originalment a la llengua font, ni tampoc trencar la "il·lusió" del món virtual on aquests es troben.

Aquest element propi dels videojocs com a medi fa que requereixin un procés més estricte i exhaustiu de control de qualitat, que pren la forma de *playtesting* o proves de joc. A part de les normes de QA (*Quality Assurance*) que podem trobar en projectes de localització d'altres medis, el videojoc requereix la figura del *playtester* per assegurar que la localització funciona en el seu context. Per exemple, el playtester s'ha d'assegurar que la traducció no requereix esforç de lectura ni genera dissonàncies durant l'experiència o que aquesta no provoca errors d'execució en el producte que es puguin haver passat per alt durant el procés de localització.

És possible que molts d'aquests errors es donin únicament en circumstàncies molt concretes i impossibles de predir, com per exemple: "La paraula de longitud X sobresurt del quadre de diàleg, però únicament si la paraula anterior du una L geminada". Això provoca que la labor de cerca i solució d'errors (o *debugging*) continuï fins i tot després de la publicació del videojoc, particularment per errors molt singulars que poden romandre en el producte final fins i tot mesos després de la seva publicació. És per això que els *critical errors* (errors greus que provoquen la fallida del videojoc) prenen prioritat per sobre dels lingüístics i requereixen d'especial atenció durant el procés de localització. L'aparició d'aquests errors es relaciona principalment amb l'apartat 4.3.2 que ara explorarem.

4.3.2 Etiquetes, variables i text traduïble

Com hem esmentat breument en l'apartat anterior, els videojocs, com a software, presenten el seu text traduïble en conjunt amb altres elements. Alguns d'aquests elements, si bé no provoquen que el text estigui subordinat a aquests de forma evident en el producte final (com podrien fer un quadre de diàleg o una pancarta), sent sovint aliens al jugador, sí que prenen un gran rol a l'hora de dur a terme la localització d'aquestes cadenes de text. Aquests elements "invisibles" també es troben presents en la localització de software i/o web i és de vital importància tenir-los en compte per a dur a terme una localització d'aquests productes de forma correcta. Per a il·lustrar aquests elements, usarem les Figures 1-4, que formen part del codi de *OMORI* i com aquest es veu dins del joc final.

Per una banda, el text traduïble en software, incloent els videojocs, pot trobar-se dins del seu codi. Això provoca que el localitzador hagi de distingir de forma precisa quin és aquell text que ha de localitzar i en quasi cap cas modificar res més. Si aquesta distinció no es du a terme correctament, el procés de localització podria provocar un gran número d'errors al moment de iniciar el software o videojoc. Un procés clau per a aplicar i filtrar el text traduïble és el parsing, que veurem més a fons a l'apartat 9.1.

En l'exemple de la Figura 1, veiem diferents grups de text dins de l'identificador *message_1*. Per el moment, el que ens interessa identificar és que *text* correspon a una oració que diu un personatge i, per tant, és l'única string de l'exemple que hem de manipular i localitzar.

```
message_1:
    faceset: MainCharacters_DreamWorld
    faceindex: 18
    text: \kel\c[13]HECTOR\c[0] is the coolest pet rock ever!
```

Figura 1: Fragment de codi de OMORI - Exemple 1

Un cop dins de *text*, podem veure com la oració no conté únicament elements lingüístics. En aquest cas, el text presenta diferents etiquetes que modifiquen les propietats del mateix. Com a localitzadors, és important que identifiquem aquests elements i traduïm el fragment mantenint-los concordants amb el text, per evitar modificar de forma involuntària aquestes propietats i característiques.

Si observem el fragment de codi de la Figura 1 en execució a la Figura 2, podem veure que la etiqueta */kel* fa referencia al personatge que diu la oració, mentre que les etiquetes *\c[13]* i *\c[0]* fan que la paraula "HECTOR", que en aquest cas fa referencia a un altre personatge, tingui un color diferent. Si modifiquem, traduïm o ometem aquestes etiquetes, trencaríem aquests elements visuals. de *message_1*.

Figura 2: Fragment de codi de OMORI de la Figura 1 en execució dins del joc

A més de les etiquetes, podem trobar variables en el text traduïble durant el procés de localització. Una variable és un element textual o numèric que, tal com indica el nom, varia en mostrar-se aquella cadena de text segons diverses condicions. A les strings la variable es pot mostrar de diverses maneres, sovint amb una sèrie de símbols els quals marcaran la porció de text que se substituirà.

A la Figura 3, podem veure diversos tipus de variables. La variable *%1*, en aquest cas, representa una porció de text que es substituirà pel nom d'un personatge, per tant, canviarà segons el personatge al qual faci referència l'acció. D'altra banda, la variable *%2* es tracta d'un número, per tant canviarà segons la quantitat que determini l'acció en el moment de succeir en el videojoc.

```
message:
    actionFailure: "There was no effect on %1!"
    actorDamage: "%1 took %2 damage!"
```

Figura 3: Fragment de codi de OMORI - Exemple 2

A la Figura 4 veiem la string anomenada *actorDamage* de la Figura 3 dins del context del videojoc. La variable *%1* s'ha substituït per KEL, el personatge que està rebent el cop, mentre que la variable *%2* s'ha substituït per la quantitat de vida que ha perdut.

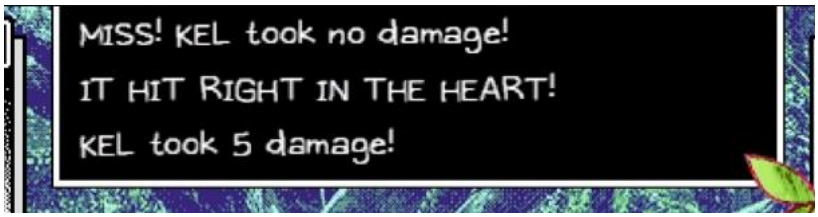


Figura 4: Fragment de codi de OMORI de la Figura 3 en execució dins del joc

Durant el procés de localització, si bé no sol ser estrictament necessari que el traductor sàpiga a què corresponen totes i cada una de les etiquetes i variables presents en el videojoc, és important que es tinguin en compte, particularment de cara a evitar errors de concordança durant la traducció. Per exemple, en aquest cas, el traductor ha de trobar una solució lingüística per als casos on *%1* i *%2* siguin singulars o plurals. Per altra banda, en casos posteriors durant la traducció, *%1* podria ser masculí o femení i, per tant, s'ha de trobar una solució en el cas que variable vagi seguida d'adjectius que tinguin un gènere neutre en anglès, però no en català. En altres casos, podria donar-se que una etiqueta que transformi aquell fragment a negreta, o que directament modifiqui la mida de la font del text, i això provoqui un tall o un salt de línia inesperat en el fragment de la string (Fung, 2012, p. 9 i 10).

4.4 La localització del RPG

El gènere del RPG (*role-playing game* o joc de rol) és un dels gèneres que més ha evolucionat al llarg de la historia dels videojocs. Si bé altres gèneres com els *shooters* (jocs de disparar) o els *platformers* (jocs de plataformes) han evolucionat per sobre de tot en un nivell tècnic conjuntament amb les tecnologies, el RPG ha patit una evolució més ramificada.

Això significa que el que s'entenia com a RPG fa unes dècades s'ha anat matisant i diversificant, afegint-se en molts casos elements d'altres gèneres.

Malgrat la dificultat a l'hora de definir el gènere, Adams (2014) ens simplifica el RPG a tres característiques centrals:

1- Una complexa capacitat d'interacció del jugador amb el món, més profunda que a la resta de videojocs i amb diversos sistemes que interactuen entre sí.
2- Un creixement gradual del personatge o grup de personatges que controla el jugador.
3- Un potent element narratiu (la *quest* o història del joc) que dicti el progrés que seguirà el jugador i el context en el qual els sistemes i personatges es desenvoluparan.

Aquestes tres característiques són elements que es mantenen de l'origen dels RPG en els jocs de rol de taula com ara *Dungeons & Dragons*, fent ús de sistemes, terminologia i progressió semblants.

El jugador controla un personatge o petit grup de personatges i va pujant de nivell mentre interactua amb els diversos sistemes de joc. Normalment, aquests sistemes inclouen un combat amb diverses regles pròpies, on l'èxit recompensa als personatges del jugador amb punts d'experiència. A banda del combat, el jugador també progressa fora d'aquest, millorant el seu equipament com ara comprant armes, aprenent nous sortilegis o explorant noves localitzacions.

La "victòria" en el RPG ve dictada per els petits èxits del jugador en aquests diversos sistemes del joc, fent ús de l'estratègia i planificació tant en combat com en economia, perspicàcia i orientació.

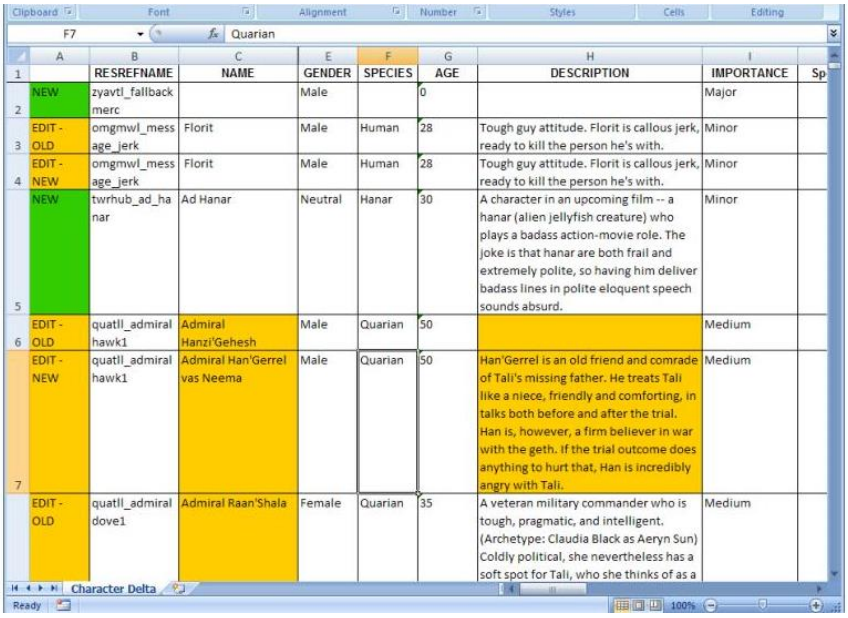
Aquesta profunditat de sistemes va acompanyat d'un component narratiu igualment profund que els engloba. El jugador sol tenir la possibilitat d'interactuar amb un gran número personatges cadascun amb diàleg propi que enriqueix el món i genera històries complexes. La intenció del producte final és crear una experiència d'una fantasia atractiva i que captivi al jugador. (

És per això que el RPG sol ser el gènere de videojocs que conté més text, present en diàlegs, passatges narratius, descripcions d'objectes, etc. (Mangiron & O'Hagan, 2006) que requereixen localització.

A causa del gran volum d'elements traduïbles, les empreses desenvolupadores d'aquest tipus de videojoc solen crear un divers i exhaustiu cos de documentació amb l'objectiu de facilitar el procés de localització:

> Un dels primers passos per nosaltres és crear un *kit* de localització tan complet com es pugui. La idea principal és força senzilla: els traductors necessiten informació per crear traduccions d'alta qualitat, per tant fem l'esforç de donar tanta informació com ens sigui possible. (Christou, McKearney i Warden, 2006, p. 41) (traducció pròpia)

Aquests *kits* de localització poden incloure tot tipus d'elements segons el projecte al que pertanyin. Per exemple, si el RPG conté un gran nombre de personatges de diferents races o especies, seria adient disposar d'un document que indiqui les característiques particulars de parla de cadascuna que es veiessin reflectides en el text. Això permetrà que en la localització a la llengua meta, es mantingui aquesta particularitat en el gran número de diàlegs de personatges de cada raça.



		RESREFNAME	NAME	GENDER	SPECIES	AGE	DESCRIPTION	IMPORTANCE	Sp
2	NEW	zyavtl_fallback merc		Male		0		Major	
3	EDIT - OLD	omgmwl_mess age_jerk	Florit	Male	Human	28	Tough guy attitude. Florit is callous jerk, ready to kill the person he's with.	Minor	
4	EDIT - NEW	omgmwl_mess age_jerk	Florit	Male	Human	28	Tough guy attitude. Florit is callous jerk, ready to kill the person he's with.	Minor	
5	NEW	twrhub_ad_ha nar	Ad Hanar	Neutral	Hanar	30	A character in an upcoming film -- a hanar (alien jellyfish creature) who plays a badass action-movie role. The joke is that hanar are both frail and extremely polite, so having him deliver badass lines in polite eloquent speech sounds absurd.	Minor	
6	EDIT - OLD	quatll_admiral hawk1	Admiral Hanzi'Gehesh	Male	Quarian	50		Medium	
7	EDIT - NEW	quatll_admiral hawk1	Admiral Han'Gerrel vas Neema	Male	Quarian	50	Han'Gerrel is an old friend and comrade of Tali's missing father. He treats Tali like a niece, friendly and comforting, in talks both before and after the trial. Han is, however, a firm believer in war with the geth. If the trial outcome does anything to hurt that, Han is incredibly angry with Tali.	Medium	
	EDIT - OLD	quatll_admiral dove1	Admiral Raan'Shala	Female	Quarian	35	A veteran military commander who is tough, pragmatic, and intelligent. (Archetype: Claudia Black as Aeryn Sun) Coldly political, she nevertheless has a soft spot for Tali, who she thinks of as a	Medium	

Figura 5: "Bíblia" de personatges del videojoc Mass Effect 2. Font: BioWare. https://www.slideserve.com/eldon/localizing-large-rpgs

A la Figura 5, podem veure aquest exemple en el cas real pertanyent al *kit* de localització del videojoc RPG d'acció *Mass Effect 2* de BioWare. En aquesta taula, els desenvolupadors comuniquen a l'equip de localització l'edat de cada personatge, la seva raça (pel fet que alguns personatges són alienígenes) i algunes característiques addicionals com la seva actitud i la seva relació amb altres personatges. Aquests diferents tipus d'informació són de vital importància, ja que poden afectar directament a la naturalesa del diàleg de cada personatge.

5. Els videojocs *indie*

5.1 La localització en l'escala indie

Tot i que la definició de *indie* ha anat canviant i variant al llarg dels anys, tal i com ha passat en altres indústries amb un sector semblant com ara la música o el cinema (Dutton, 2012), podem definir de forma general que significa un videojoc indie avui en dia. En termes simples, els videojocs independents o indie, en contrast dels videojocs *triple A*, són jocs desenvolupats per equips de desenvolupament indie, és a dir, molt petits o fins i tot per una sola persona, però sense el suport econòmic ni logístic d'editors o productores.

El que això comporta és que, degut a l'escala on els creadors operen, aquests disposen, en general, d'un nombre limitat de recursos si els comparem amb les grans produccions. Això es pot reflectir en diversos aspectes, com en les campanyes de màrqueting, la tecnologia en la qual el videojoc opera i també en la seva localització.

Els RPG, sent jocs amb una gran multitud de sistemes com hem vist a l'apartat 4.4, fan encara més difícil destinar recursos fora del desenvolupament del videojoc en si. Afortunadament, eines com *Game Maker* o *RPG Maker* han fet possible estandarditzar alguns d'aquests sistemes en un entorn predefinit que contempla els elements comuns que es presenten en aquests tipus de joc, com ara els sistemes de creació de mapes, d'inventari, de comerç, de combat, etc. Això permet que els creadors se centrin a crear els personatges, diàlegs i elements artístics i narratius per sobre dels elements relacionats amb el programari i el codi. Aquest desenvolupament caracteritza als videojocs indie de la mateixa manera que la música o el cinema indie, sent projectes duts a terme per desenvolupadors apassionats pel medi que no necessàriament busquen crear un gran èxit de mercat.

És per aquest motiu que, en pressupostos molt baixos o directament nuls, els creadors indie ni tan sols es plantegen el dur el seu videojoc a mercats més enllà de l'angloparlant.
Paradoxalment, en aquest aspecte observem una mena de "regressió" que recorda a una era prèvia als inicis de la localització que hem vist a l'apartat 4.1. Com que el desenvolupador pot arribar a descartar la possibilitat d'una localització del seu videojoc fins i tot abans d'iniciar la seva creació, en molts casos el videojoc no es troba internacionalitzat, és a dir, preparat per a la seva adaptació o localització.

Això fa encara més difícil dur a terme una localització posterior a la publicació del videojoc, pel fet que els arxius del videojoc no es troben adaptats per a la seva implementació en més d'un idioma.

5.2 Fanslation: la traducció feta per fans

De la mateixa manera que la situació del videojoc indie davant de la localització recorda als inicis de la localització de videojocs en general, també ho fa el fenomen que neix d'aquesta situació: la traducció creada de forma no oficial per fans del material.

Abans que el fet de contemplar el mercat internacional per als videojocs fos normalitzat, el volum de videojocs publicats en diversos idiomes era molt menor. Això no obstant, alguns d'aquests videojocs tenien fans bilingües que volien compartir aquestes obres amb els jugadors del seu mateix idioma.
En alguns casos, davant del silenci per part de les empreses rere la insistència dels fans per una localització d'un videojoc concret, aquests fans bilingües portaven a terme les localitzacions d'aquests videojocs de forma no oficial i col·laborativa, creant la *fan translation* o *fanslation* (O'Hagan, 2009).

Un conegut exemple d'aquest fenomen és la traducció feta per fans del conegut videojoc *Final Fantasy V*. Malgrat la seva publicació l'any 1992, aquest videojoc no rebria una localització oficial en anglès fins a l'any 1999, rere múltiples decisions d'endarrerir la seva publicació per part de la desenvolupadora Square. Això va iniciar un procés de traducció col·laborativa feta per fans que es va completar l'any 1997, dos anys abans de publicar-se la traducció oficial. (Emu News Service, 1997).

Tanmateix, cal remarcar que les fanslations poden ser molt diferents de les traduccions usuals. Per una banda, la fanslation, per la seva naturalesa, pot presentar diversos problemes de traducció, pel fet que es tracta de traduccions fetes usualment per fans i no per professionals de la indústria. A més a més, si són col·laboratives, es poden generar inconsistències o errors de concordança al llarg de la traducció, particularment en grans volums de text com és el cas dels *RPG*.

Per altra banda, la fanslation és pràcticament inseparable de la *emulation* o emulació de les consoles de videojocs. Un emulador es defineix com una plataforma de software que permet a un sistema informàtic comportar-se (emulant-ne el funcionament) com un sistema informàtic diferent, amb l'objectiu de fer servir productes i serveis dissenyats per a aquest últim (Basumallick, 2023).

La raó de la forta connexió entre la fanslation i els emuladors es troba en el *romhacks*, modificacions de *ROMs* (*read-only memory*) de videojocs, és a dir, les dades del videojoc en sí, en aquest cas amb l'objectiu de produir una traducció (Romhacking.net, 2005). En moltes ocasions, aquestes modificacions ROM no es poden jugar en les consoles oficials, requerint la seva emulació en altres dispositius.

La fanslation de *Final Fantasy V* mencionada anteriorment és un romhack de la versió de *Final Fantasy V* original. La diferència principal és el fet que la fanslation no és un seguit d'arxius de text que s'adhereixen al videojoc original, sinó una versió sencera del videojoc modificada substituint els arxius perquè es trobi en anglès. Aquests tipus de modificacions totals i distribució no oficial fa que els romhacks sovint es relacionin amb la pirateria i presentin problemes de caràcter legal. Per a dur a terme aquest tipus de modificacions, s'ha de disposar de coneixements informàtics força avançats, és per això que moltes vegades el perfil de fanslator o traductor fan és una fusió del programador i del traductor (Szczepaniak, 2006).

De la mateixa manera que ho ha fet el videojoc, la fanslation també ha evolucionat. Si bé aquesta pràctica ha quedat pràcticament obsoleta en les grans produccions, degut a l'estandardització i normalització de la localització a la indústria, segueix duent-se a terme en les produccions menys conegudes que no reben aquest tracte, incloent-hi els videojocs indie.

En alguns casos, el desenvolupador *indie* compta amb aquestes *fanslation* i els hi dona suport, com a camí alternatiu per a poder assolir la localització del seu videojoc i fer-lo arribar a un públic més gran. En projectes molt grans com el *RPG,* tal com ja passava als anys 90, la creació d'aquest tipus de traduccions crea comunitats de fans molt unides que duen a terme la traducció de forma col·laborativa. Selahattin (2021) conclou en el seu estudi d'aquestes comunitats:

> Aquestes comunitats online fan d'esfera col·laborativa i són una extensió de la indústria de la localització de videojocs per als jocs independents. Són espais alternatius on s'agrupen traductors, candidats de traducció, desenvolupadors i agències de localització per compartir problemes tècnics o legals [...]. (p. 503) (traducció pròpia)

El romhacking també ha patit molts canvis i la fanslation ara es relaciona més amb el *gamemodding* o modificació de videojocs. A diferència del romhacking, que es distribueix com una versió sencera d'un videojoc i sovint requereix d'emulació, el *mod* és una modificació o addició d'únicament certs arxius en el videojoc i pot ser usualment instal·lada per l'usuari sobre una còpia normal del videojoc per al qual s'ha creat.

Com que, en molts casos, aquestes modificacions només funcionen en còpies legals del videojoc en qüestió, els mods no es troben tan relacionats amb la pirateria i no pateixen tants problemes de caràcter legal.
Addicionalment, cada cop és més comú que molts videojocs es creïn amb la idea que els jugadors en facin modificacions tard o d'hora. Algunes empreses com per exemple Bethesda, creadora de la saga *Elder Scrolls*, dona als usuaris eines que permeten crear mods de forma senzilla.
Trent Oster, cofundador de Bioware, comparteix sobre el modding de RPGs:

> Construir grans RPGs és un procés llarg i difícil. El temps que porta crear-ne el contingut és molt superior al temps que es tarda en consumir-lo. [...] Per a mi, el *modding* és una manera fantàstica de crear una comunitat al voltant d'un videojoc que el faci créixer de maneres que d'altra manera serien comercialment inviables per al desenvolupador. (2020) (traducció pròpia)

El desenvolupador no sol posicionar-se en contra dels mods, gràcies al fet que sovint només aporten contingut que d'altra manera mai podria existir. Les fanslations de jocs indie es troben en una situació similar, ja que en molts casos el desenvolupador mai hagués traduït el seu videojoc a certs idiomes sense els esforços col·laboratius de la comunitat.

El projecte de localització que durem a terme durant aquest Treball de Fi de Màster té el caràcter de fanslation, ja que és una traducció no oficial feta per un fan. Degut a això, haurem d'intentar afrontar-la com a mod de *OMORI,* fàcilment instal·lable en còpies legitimes del joc, sense generar ni distribuir una versió pirata del joc en català.

6. Marc de la localització de videojocs a la llengua catalana

6.1 Estat de la qüestió

La indústria del videojoc a Catalunya es troba en veritable creixement. Segons les dades presents en els llibres blancs de 2021 i 2022, la indústria ha facturat 552 milions d'euros i 660 milions d'euros respectivament, mostrant un increment del 17% i del 20% respecte a les dades de 2019 i 2020. A més, les dades mostren que actualment Catalunya constitueix gairebé el 50% del sector dels videojocs a Espanya. Per la banda de la localització al català, el 54% dels videojocs desenvolupats a Catalunya inclouen el català com a llengua (Llibre blanc - La indústria catalana del videojoc, 2022).

El directori de videojocs de la Generalitat VDJOC llista un total de 216 títols que compten amb traduccions oficials al català (Gencat, 2024). La comunitat Gamers.cat ha recopilat una llista de 174 títols, excloent jocs de mòbil, però incloent fanslations que es troben íntegrament en català. D'aquests 174 títols, 80 són projectes encapçalats per la iniciativa de traducció comunitària

Projecte Ce Trencada. Aquest projecte de traducció col·laborativa, tant en el vessant oficial com el no oficial, també ha crescut de forma exponencial, passant d'haver localitzat un total de 16 jocs l'any 2022 des de la seva fundació el 2021, a 45 jocs únicament durant l'any 2023.

Actualment, la plataforma de compra Steam també permet filtrar els videojocs oferts en català pels seus desenvolupadors amb el seu sistema d'etiquetes de llenguatge. Si apliquem aquest filtre i descartem altres productes que no siguin videojocs, el número és un impressionant 1585 títols que es troben disponibles en català (SteamDB, 2024).

Observant aquestes dades, podem veure com la traducció al català pren cada cop més força en el mercat dels videojocs. No obstant això, també hem de reconèixer a quins jocs pertanyen un gran nombre d'aquestes traduccions. Dels jocs llistats a VDJOC, únicament un cas pertany al videojoc triple A. Aquest cas, *Minecraft*, també va sorgir inicialment d'una traducció col·laborativa pública que Mojang, l'empresa desenvolupadora, va posar en marxa l'any 2011, quan encara es podia considerar un videojoc *indie* previ a la compra de Microsoft (The Guardian, 2014). A més, l'opció del català només es troba a una de les dues versions del joc, disponible únicament per jugar a l'ordinador. Per altra banda, de la llista de 1585 títols de Steam, únicament *Euro Truck Simulator 2* i *American Truck Simulator* podrien ser considerats triple A, ja que es troben desenvolupats per l'empresa SCS Software, la qual treballa amb grans pressupostos.

Això ens indica que, si no la gran majoria, tots els videojocs que actualment es troben en català de forma oficial pertanyen a produccions petites o independents, sent la resta fanslations. Això és conseqüència de la dificultat de fer arribar la possibilitat de localitzar un joc al català a les grans empreses. Jordi Fuentes Bonette, membre del Projecte Ce Trencada, explica el difícil que resulta accedir a parlar amb els responsables de localització de grans empreses com Nintendo, Sony o Xbox (Lúdica, 2021), el que provoca que la localització al català es focalitzi sobretot en projectes duts a terme per desenvolupadors més accessibles, que solen ser els *indie.*

Trobem la paradoxa de la qüestió en el fet que, com hem descrit al llarg de l'apartat 5, els estudis o individus darrere dels videojocs indie no es poden permetre una localització oficial a masses llengües, i depenen en molts casos de les fanslations per arribar a tenir els seus títols a altres idiomes, incloent el català.

Això provoca que gran part de la iniciativa de la localització del videojoc al català de títols internacionals la porten els petits grups de traducció com Projecte Ce Trencada, que cerquen a les empreses per a que aquestes implementin les seves traduccions al català en els seus títols, i sovint no a la inversa.

6.2 Valor de la localització al català

En conjunt a les dades anteriors de la localització de videojocs al català, és important que valorem la importància d'aquesta localització més enllà de mètriques com la notabilitat o les anàlisis de mercat. El català, com a llengua, pateix un baix reconeixement, malgrat tenir un nombre de parlants entorn dels 10 milions, molt elevat envers altres llengües considerades minoritàries. Es tracta d'una llengua minoritzada, com ens defineix la ONG Plataforma per la llengua:

> El català es troba en una situació de llengua minoritzada atès que "pateix una restricció dels seus àmbits i funcions d'ús en un territori determinat, de tal manera que no serveix o no és necessària per a la major part d'ocasions o àmbits en què cal usar la comunicació verbal". (Plataforma per la llengua, 2017)

Els mitjans d'entreteniment formen part d'aquests àmbits on es pot considerar necessària o no la llengua. Sense llibres, sèries, pel·lícules o videojocs en català, la llengua deixa de ser necessària per a l'entreteniment. Això crea situacions en que la presència del català es percep com una anomalia i no com a norma, a més de contribuir al seu desús.

En la meva opinió, és per això més important que mai que entenguem la labor de la localització de videojocs al català com un acte significatiu més enllà de dur productes a una llengua més. Hem de valorar com una localització no només genera interès en el producte que traduïm, sinó també en la llengua a la qual el traduïm. El videojoc, com la resta d'obres de caràcter artístic i creatiu, ajuda a legitimar la llengua en la qual es troba. Hem d'afrontar aquesta labor de localització com un acte de preservació d'una llengua que, d'altra manera, no rebrà el suport que mereix, amb l'objectiu de fer-la créixer tal com ho fa actualment la indústria del videojoc a la seva terra.

MARC PRÀCTIC

7. Cas pràctic de OMORI: localització d'un joc RPG Maker

7.1 Breu introducció a OMORI

OMORI és un videojoc del gènere RPG creat per l'artista independent OMOCAT i el seu equip de desenvolupament. El projecte es va finançar a través de la plataforma de finançament col·lectiu (*crowdfunding*) Kickstarter l'any 2014. A la pàgina del joc, la desenvolupadora categoritza a *OMORI* com a un "Un RPG surrealista i de terror psicològic".

Rere un període de desenvolupament de sis anys, *OMORI* va publicar-se l'any 2020 a la plataforma de compra Steam per ordinador, i més endavant a les plataformes Nintendo Switch, Xbox Series X/S i Playstation 4.

El nom de *OMORI* prové principalment del japonès *hikikomori* (引きこもり), un terme que s'usa per descriure a persones que es reclouen del món exterior de forma física i mental a nivells extrems.

El protagonista principal de *OMORI*, Sunny, és un nen que viu aïllat d'aquesta forma durant un període de temps indeterminat, i que experimenta el seu dia a dia a través d'una versió de sí mateix anomenada Omori, explorant i vivint aventures en un món imaginari. Descobrir la veritat darrere de la situació de Sunny forma part del gran misteri amb el que *OMORI* desenvolupa la seva trama.

Una de les principals característiques de *OMORI* és el contrast que té la seva temàtica amb la seva presentació visual. La narrativa del videojoc afronta de forma explícita i madura temes altament sensibles com la depressió i el suïcidi, aportant elements de terror i realisme a un format RPG que també fa homenatge a altres títols clàssics com ara *Earthbound*, de Nintendo.

Figura 6: Estil visual de OMORI. Font: OMOCAT. https://x.com/OMORI_GAME/status/1390044680419569664

7.2 Per què OMORI?

La tria de *OMORI* com a videojoc a localitzar per aquest treball neix de diversos factors. En termes generals, vaig considerar que era l'únic videojoc que coneixia que complia les condicions que buscava per fer-lo servir de cas pràctic en aquest treball.

Per una banda, vaig triar-lo pel fet que era un joc amb què em trobava molt familiaritzat, ja que feia anys que el vaig jugar. Vaig pensar que aquest fet facilitaria el procés de localització, que com hem vist a l'apartat 4.3, ja és un procés que exigeix certa familiaritat amb els sistemes del videojoc i els contextos en els quals el seu text apareix.
A més a més, la meva relació amb *OMORI* és la que es reflecteix en la fanslation al català i altres llengües, que solen partir del mateix punt: un fan del videojoc en la seva llengua original decideix localitzar aquell videojoc, i no un altre, degut a aquesta experiència prèvia, que genera aquest interès i motivació.
En particular, *OMORI* té un especial significat per a mi com a història, a més de ser un projecte de localització que ja havia volgut iniciar fa molt de temps pel meu compte. En el marc del Treball de Fi de Màster, vaig voler aprofitar l'oportunitat per iniciar aquest projecte que tant em motivava.

Això es relaciona amb la segona raó principal de la tria de *OMORI*: el fet que, tot i tenir la motivació per a començar el projecte, no tenia els coneixements necessaris per a dur-lo a terme. Aquest fet canviaria gràcies a les assignatures del Màster, on esperava aconseguir aprendre totes les habilitats necessàries per a poder gestionar els obstacles de la localització d'un videojoc, particularment en els aspectes relacionats amb les tecnologies i, en especial, a la gestió d'arxius.

Finalment, el tercer motiu de tria de *OMORI* és el fet que ha estat desenvolupat amb l'eina RPG Maker. Volia enfocar el treball per a donar suport als projectes de localització de videojocs que facin ús d'una eina tan popular, documentant els possibles obstacles i dificultats particulars d'aquesta, més que del text de *OMORI* en si. Particularment, en aquest aspecte (i com veurem en l'apartat 8), el sistema d'arxius de *OMORI* presentava obstacles específics que vaig voler afrontar per sobre d'altres jocs fets també amb RPG Maker que presentaven problemes de localització més comuns a primera vista.

7.3 L'eina de desenvolupament RPG Maker MV

RPG Maker MV és la versió més recent de la família de programes RPG Maker, destinades principalment a la creació de videojocs de rol en 2D. Aquesta versió és amb la que s'ha dut a terme el desenvolupament de *OMORI*.

L'eina opera amb els llenguatges de programació JavaScript i HTML5, però té com a objectiu simplificar les tasques de programació durant el desenvolupament del joc. L'eina permet crear condicions, escenaris, objectes i tota mena d'elements sense haver d'escriure una sola línia de codi. El coneixement de programació pot permetre al creador crear sistemes més complexos i adaptar les eines a les necessitats del seu joc, però RPG Maker buscar oferir sistemes predefinits que facilitin la tasca de desenvolupament.

Per exemple, RPG Maker permet crear i modificar personatges NPC (no-jugadors), les seves característiques i les seves accions directament des del seu editor. De la mateixa manera, també permet crear animacions, efectes i tota mena d'elements propis del *RPG* amb una sola eina.

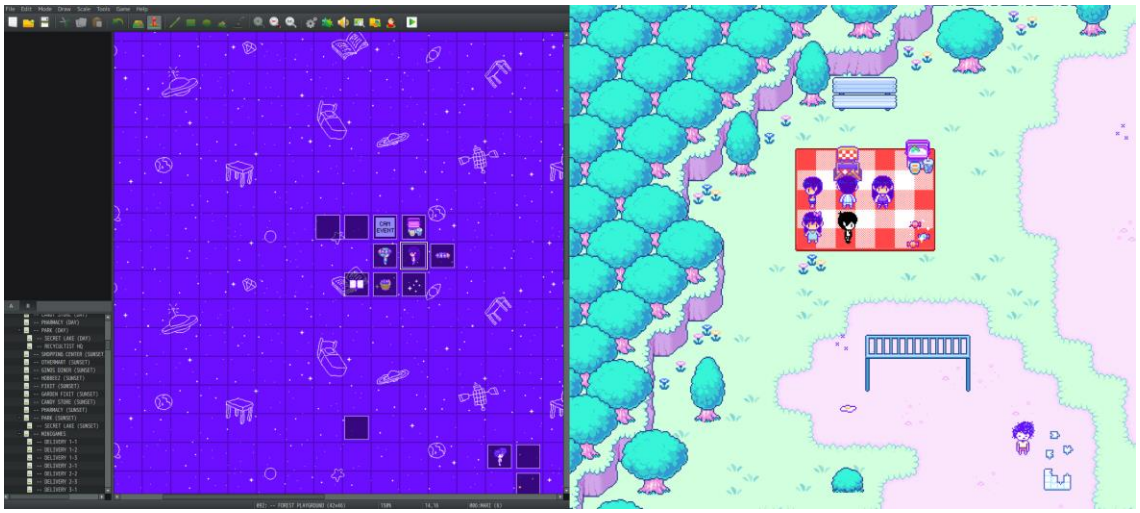


Figura 7: Escena de OMORI dins la interfície de RPG Maker (esquerre) i dins del joc (dreta)

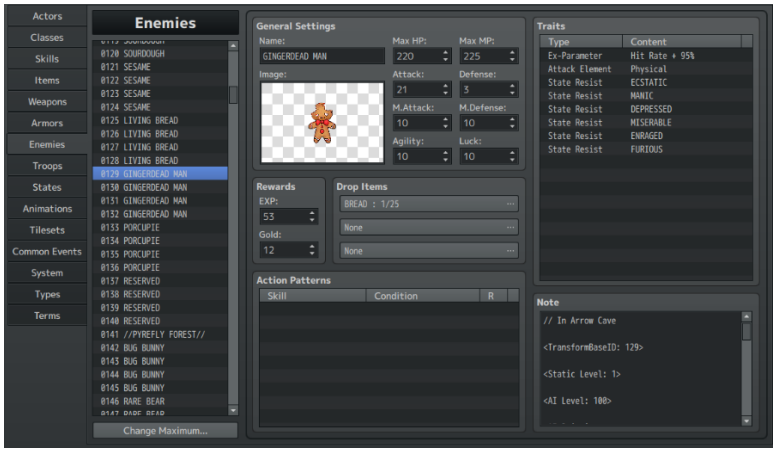


Figura 8: Exemple de creació i edició d'un personatge no-jugador (NPC) dins de RPG Maker

Idealment, com a localitzadors, no passarem gaire temps dins del propi programa fora de la fase de playtesting, però ens convé familiaritzar-nos amb l'eina sobretot de cara a la resolució de problemes que puguem trobar durant la localització.

8. Anàlisi i obtenció d'arxius

8.1 Estructura d'arxius

Un cop familiaritzats amb el videojoc i la seva eina desenvolupament, ha arribat el moment d'explorar com estan estructurats els arxius de *OMORI*.

La majoria de jocs fets amb RPG Maker presenten estructures d'arxius similars. Si comparem *OMORI* amb un altre joc desenvolupat amb la mateixa eina, *Fear & Hunger*, veiem que l'estructura que presenten és força semblant. Com podem observar a la Figura 9, ambdós videojocs distribueixen els seus arxius de forma pràcticament idèntica, seguint el funcionament de RPG Maker. En els dos casos, el text del videojoc es troba dins de la carpeta *data*, inserit dins de fitxers de codi en llenguatge JavaScript.

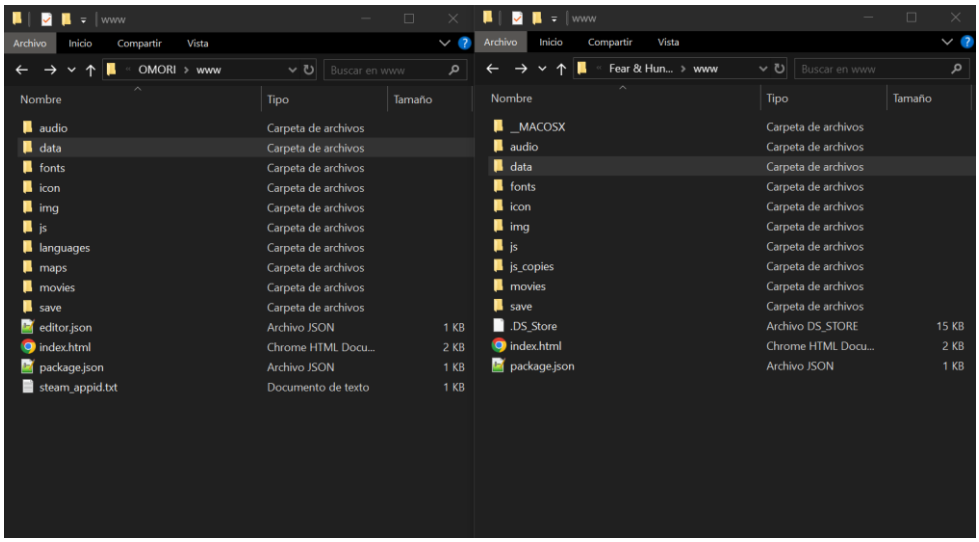


Figura 9: Estructura d'arxius de OMORI (esquerra) i de Fear & Hunger (dreta) – Exemple 1

La diferencia principal més aparent és la carpeta *languages*. Malgrat que no podem saber exactament el motiu, és possible que *OMORI* s'ideés com a projecte apte per a la localització a altres idiomes en un principi, separant el text traduïble del codi, ja que és una opció dins del programa RPG Maker. Tenint en compte que *OMORI* rebria una localització al japonès, xinès i coreà un temps després de la seva publicació, podem assumir que aquest és el cas. No obstant això, aquest fet provoca que *OMORI* tingui el seu text traduïble distribuït a diferents carpetes i en formats diferents, cosa que podria dificultar la seva localització.

La resta de carpetes inclouen elements com la font dels textos, les imatges dels personatges i també els fitxers de so presents en el videojoc. Aquests dos últims tipus d'arxius es troben

encriptats i compilats en formats propietaris que l'eina RPGMaker fa servir, *.rpgmvp* en el cas de les imatges i *.rpgmvo* en el cas dels fitxers de so. Aquests arxius es troben comprimits d'aquesta manera per a fer que el motor del videojoc els pugui llegir ràpidament i de forma eficient, sense haver de carregar fitxers en formats més pesants com ara el *.png* o el *.mp3*.

Com veurem més endavant, en el cas de la localització de *OMORI* haurem de manipular algunes d'aquestes imatges, així que haurem de trobar la manera de modificar aquests arxius encriptats.

Per acabar d'analitzar l'estructura de RPG Maker, explorarem la carpeta *data* que conté el text del videojoc. A la Figura 10, podem observar clarament una altra gran diferència entre l'estructura d'arxius de *OMORI* i de *Fear&Hunger*. Mentre a *Fear&Hunger* trobem arxius *.json*, fitxers de codi de JavaScript, a *OMORI* trobem fitxers amb extensions que corresponen a diferents personatges del joc. Aquest fet es repeteix en altres tipus de fitxers, com ara els mapes i, de forma més important, als presents a la carpeta *languages*.

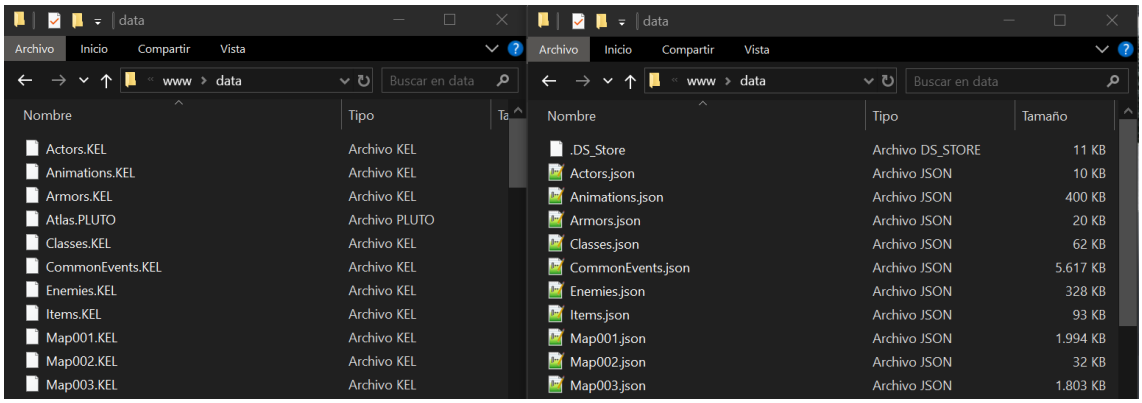


Figura 10: Estructura d'arxius de OMORI (esquerra) i de Fear & Hunger (dreta) – Exemple 2

Com veurem a l'apartat 8.2, aquests formats com *.KEL* o *.PLUTO* no són formats "reals", sinó versions encriptades de formats amb els quals sí que treballarem, com els *.json* presents a *Fear&Hunger*. De la mateixa manera que ho farem amb els formats d'imatge i so, haurem de trobar la manera de modificar aquests arxius encriptats per a dur a terme la localització.

8.2 Tipus d'arxius i tractament

8.2.1 Encriptació

Com ja hem vist a l'apartat anterior, al moment de localitzar un projecte de RPG Maker, és possible que alguns dels seus arxius es trobin compilats o encriptats. Així doncs, el primer pas que hauríem de seguir és trobar la manera d'extreure els arxius localitzables de dins d'aquests paquets.
Com veurem a l'apartat 9.4, en aquest procés hem de tenir en compte que, com a pas final, haurem de tornar a encriptar i compilar aquests arxius per carregar la nostra traducció i perquè el videojoc és pugui jugar amb els arxius que modifiquem.

Un arxiu encriptat és aquell que es troba protegit mitjançant l'ús d'un algorisme determinat. Per a revertir aquest procés, necessitem una clau d'encriptació concreta. Amb les eines de les quals disposem actualment com a localitzadors, no som capaços de dur a terme aquest procés.
No obstant això, a la comunitat de RPGMaker hi ha diversos usuaris amb coneixements de programació que han creat eines que ens ajuden a dur a terme aquesta tasca. Un d'aquests usuaris és Petschko, creador de l'eina *RPG-Maker file decrypter*.
Tal com indica el nom de l'eina, és un programa que desencripta els arxius d'un projecte de RPGMaker i que permet encriptar-los altra vegada. A la mateixa pàgina de l'eina, Petschko indica que és una eina pensada principalment per labors de traducció (2022). Per a la majoria de projectes de RPG Maker, com *Fear&Hunger* o altres, és una eina ideal per desencriptar els arxius *.rpgmvp* i *.rpgmvo*. Malauradament, aquesta eina té problemes per desencriptar alguns dels arxius amb extensions personalitzades de *OMORI* que hem vist a l'apartat anterior, com ara *.KEL* i *.PLUTO*.

Afortunadament, existeix un altre programa que fa una tasca semblant, anomenat *OneLoader*. Aquest programa l'ha desenvolupat l'usuari de nom RPH especialment per desencriptar els arxius de *OMORI* amb l'objectiu de facilitar la implementació de mods. El programa en sí és també una modificació de *OMORI*, que ens permet carregar altres modificacions al sistema d'arxius del joc de forma molt més fàcil.
A més a més, aquest programa està pensat per funcionar amb una altra eina creada per RPH, *BundleTool*. Aquesta altra eina permet encriptar i carregar les modificacions que farem als diversos arxius sense haver de substituir els arxius originals, el que permet habilitar i deshabilitar mods, com ara traduccions, de forma molt més senzilla.

A causa de la compatibilitat específica de OneLoader amb *OMORI*, i pensant també en la distribució de la traducció més endavant, m'he decantat per fer ús d'aquesta eina per a desencriptar els arxius.

Per a fer servir OneLoader, únicament hem de descarregar-lo de la seva pàgina i afegir-lo amb la resta d'arxius de *OMORI*. Un cop instal·lat, el joc ja ens mostra la opció de desencriptar els seus arxius directament dins del seu menú d'opcions, com podem veure a la Figura 11. Amb motiu de facilitar la fase de *playtesting*, demanem que ens exporti aquests arxius junt amb un arxiu de projecte de RPGMaker que substitueixi l'executable *OMORI.exe* original.

Figura 11: Menú d'opcions de OMORI amb l'eina OneLoader instal·lada

Un cop finalitzat el procés, demanem a OneLoader que exporti els arxius a una altra carpeta, que nosaltres hem anomenat "Projecte_OMORI_Cat". El resultat és un sistema d'arxius com l'original, però amb tots els fitxers desencriptats.

8.2.2 Arxius de text

Ara que ja disposem dels arxius, hem d'analitzar els tipus de cadascun i com afrontarem la seva localització. Començant pels arxius de text, estan dividits en dos tipus.

Per una banda, trobem els arxius *.json* (originalment *.KEL*). Aquests són arxius de text JavaScript sense format que inclouen diversos identificadors per a diferents tipus de text dins d'aquests. Això ens ajuda molt a l'hora d'identificar el text traduïble que es troba dins d'aquests arxius de codi.
Els arxius *.json* estan tots situats dins de la carpeta *data*, però no tots aquests contenen text traduïble. Molts d'aquests arxius fan referència a codi dels escenaris i mapes del videojoc, i per tant no ens pertoca modificar-los. No obstant això, altres arxius sí que contenen text traduïble que hem de separar i traduir.
Si obrim un d'aquests arxius, veiem que el seu text està distribuït en llargues cadenes plenes d'identificadors. A primera vista, ja podem veure text descriptiu i diversos noms d'objectes. Aquest text, precedit pels identificadors *name* i *description*, serà el nostre text traduïble dins d'aquests arxius *.json* (Figura 12).

Figura 12: Exemple de l'arxiu de text Items.json de OMORI

L'altre tipus d'arxius de text que trobem són els arxius *.yaml* (originalment *.HERO)*. A efectes de localització són força semblants a *.json*, ja que el text traduïble també es troba marcat amb un identificador. La principal diferència per a nosaltres és que es troben estructurats amb sagnats de text, un fet que facilita identificar-ne el text traduïble i en quina situació aquest apareix per a poder-lo situar de cara al playtesting.

En l'exemple de la Figura 13, veiem un fragment d'un arxiu *.yaml* de *OMORI* on podem identificar fàcilment el text traduïble gràcies a l'identificador *text*. A més a més, podem veure que els desenvolupadors han afegit comentaris que separen cada element de l'arxiu i descriuen les accions que els personatges estan duent a terme. Aquestes petites intervencions recorden a la lectura d'un guió de cinema o de teatre i ajuden molt a entendre les escenes entre els personatges.

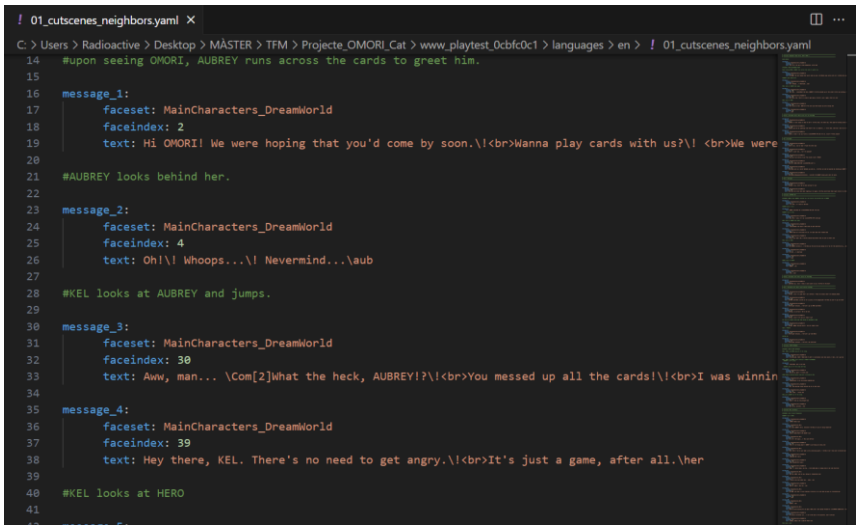


Figura 13: Exemple de l'arxiu de text 01_cutscenes_neighbors.yaml de OMORI

8.2.3 Imatges i elements paratextuals

A més de text traduïble en arxius de text, *OMORI* conté diversos casos de text inserit en imatges. Tots aquests arxius es troben en format *.png* i contenen text de dues formes principals.

El primer tipus d'imatge és aquella que conté text escrit amb un teclat de forma normal, però que apareix inserit dins de la mateixa i no a les cadenes de text (Figura 14). Aquest tipus de text és relativament senzill de substituir i localitzar amb el programari adequat si disposem de la font correcta.

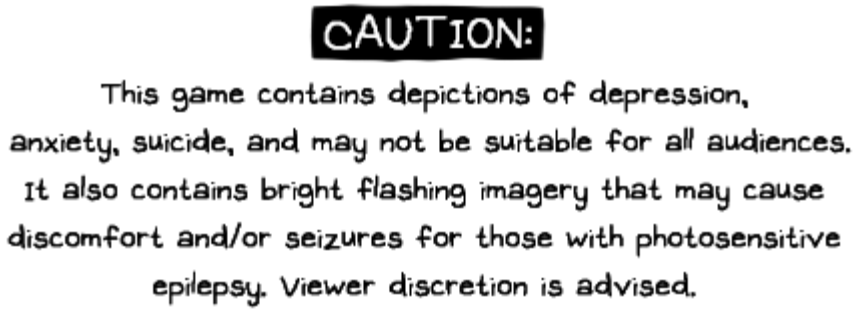


Figura 14: Exemple de splashGalv2.png - Missatge d'advertència al executar OMORI

El segon tipus d'imatge és el més predominant dins de *OMORI*. Es tracta d'imatges que contenen text "dibuixat" que simula un estil visual que recorda a gargots fets a una llibreta, similar a la direcció artística del joc (Figura 15).

Figura 15: Exemple de emotions_guide.png - Regles del combat de OMORI

Aquest text presenta sovint un component artístic que farà més difícil la seva localització per a nosaltres. Com a particularitat que fa destacar a aquestes imatges, el text d'alguns menús apareix també com a dibuix, i no forma part de les cadenes de text presents en els arxius *.json* i *.yaml*, com podríem esperar (Figura 16).

Figura 16: Exemple de BattleCommands_DreamWorld.png - Menú del combat de OMORI

8.3 Eines que utilitzarem

Per a dur a terme la nostra localització, haurem d'emprar eines diferents per als tipus d'arxius que hem de modificar.

Per a localitzar les cadenes de text dels arxius *.json* i *.yaml*, hem de fer ús d'una eina TAO que ens permeti carregar aquests arxius amb regles de parsing. He triat Trados Studio ja que és una de les eines de traducció assistida que hem vist al llarg de les assignatures del Màster i amb la que personalment em trobo més còmode duent a terme traduccions.
Una altra eina que vaig considerar fer servir és Passolo, amb la que havíem après a localitzar software i a fer diverses tasques de parsing, per després exportar els resultats a Trados per fer la traducció usant les dues eines. No obstant això, al llarg del curs vaig aprendre a replicar moltes de les tasques de parsing de Passolo directament a Trados, així que he volgut intentar fer tota la tasca de localització de text amb una sola eina.

Una altra eina que necessitarem és una que ens permeti editar el text inserit a les diverses imatges de *OMORI*. Si bé aquesta eina no l'hem vista durant el curs, he triat fer servir Clip Studio Paint, una eina de dibuix i edició d'imatges semblant a Adobe Photoshop. El motiu de la tria és pel fet que després de molts anys fent ús de les dues eines, tinc una preferència personal per Clip Studio Paint. Les dues eines són pràcticament idèntiques i ofereixen les mateixes possibilitats d'importació, exportació, ús de filtres, efectes, text, etc. No obstant això, duré a terme part de la localització d'imatges amb un iPad, i considero que Clip Studio Paint és una opció més còmode per treballar en aquest tipus de dispositiu.

Per acabar, també farem servir el propi RPGMaker MV durant el procés, particularment en la fase de proves i playtesting. Això ens permetrà comprovar que la nostra localització no presenta errors tècnics sense haver de carregar-la al joc sencer en cada ocasió.

9. Procés de localització

9.1 Elements textuals i parsing

Per a poder carregar els arxius *.json* i *.yaml* al nostre projecte de traducció de Trados Studio correctament, hem d'aplicar regles de parsing concretes per a cada tipus d'arxiu. És imprescindible que duguem a terme aquest procés abans de traduir.

El parsing (o anàlisi/interpretació), que ja hem mencionat algunes vegades al llarg del treball, ens permet definir com el programa llegirà els arxius o, més concretament, quines parts del arxius llegirà i quines altres ignorarà. És molt important preparar els arxius correctament en el parsing, per evitar que modifiquem text no traduïble durant el procés de traducció i això provoqui que l'arxiu no funcioni adequadament.

A la Figura 17, veiem d'un arxiu *.json* carregat a Trados Studio directament sense determinar les regles de parsing adequades. Si ens fixem, veiem diverses strings, com ara la 9, la 20 o la 22, on és força evident que formen part del codi de l'arxiu. Com que no hem definit cap regla, s'han carregat a Trados com a strings a traduir. Si haguéssim dut a terme la traducció sense modificar el parsing, l'arxiu resultant seria inutilitzable i el joc deixaria de funcionar.

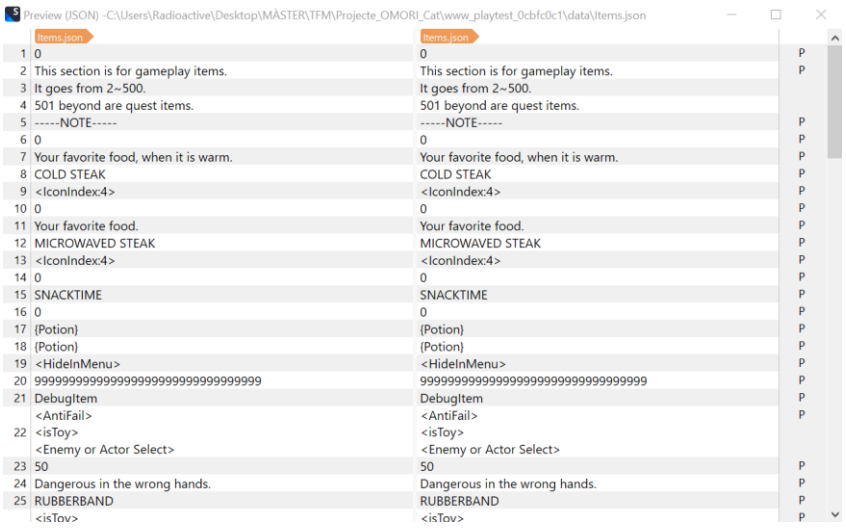


Figura 17: Previsualització de Items.json sense regles de parsing *a Trados Studio*

Per a solucionar-ho, hem de dirigir-nos a les opcions del nostre projecte i anar a la configuració d'arxius *.json* i seguidament entrar al parser. Un cop dins, configurarem el parser mitjançant regles de *path* d'arxius *.json* per indicar-li quins és el text traduïble dins del nostre grup d'arxius.

Com hem vist a l'apartat 8.2.2 mentre analitzàvem els arxius, el text traduïble està marcat amb els identificadors *description* i *name*. Per tant, hem de determinar dues regles de parsing que recuperin el text marcat dins d'aquests dos identificadors.

Les regles que he fet servir són "*.description" i "*.name". Aquestes regles indiquen al parser que ha de llegir cada línia de l'arxiu fins a trobar un identificador anomenat *description* o *name* i afegir el string contingut dins de l'identificador a Trados com a text traduïble. A la Figura 18, podem veure les strings preparades per traduir.

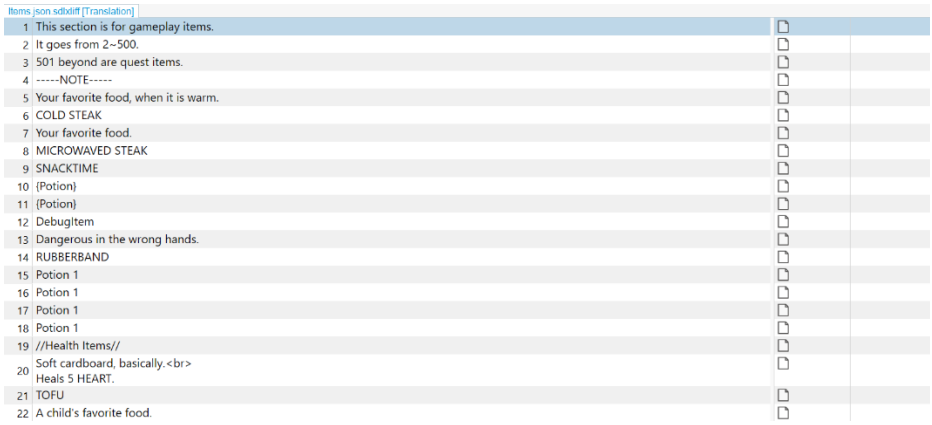


Figura 18: Items.json amb regles de parsing *a Trados Studio*

Amb els arxius *.yaml* hem seguit el mateix procés. Afortunadament, el format *.yaml* és força similar a *.json* a l'hora de definir regles de path per a parsing. No obstant, les estructures del path dels arxius *.yaml* de *OMORI* sí que són diferents, i hem d'utilitzar altres regles per al parsing.

El format .yaml amb el que *OMORI* té part del seu text funciona de forma "jeràrquica", així que la nostra regla també ho ha de fer. De la mateixa manera que amb els *.json*, hem vist a l'apartat 8.2.2 que el text traduïble dels nostres *.yaml* es troba dins de l'identificador *text* (en altros arxius concrets, també dins de *name*). No obstant, si observem la Figura 13 altra vegada, veiem que en aquest cas *text* està dins d'un altre identificador, *message_n*, on n és un numero que va canviant.

Per tant, hem de dir-li al parser que l'identificador *text* podria estar dins d'altres identificadors, que tindran noms diferents cada vegada. Per a dur-ho a terme

A la Figura 19, veiem les regles finals de parsing de *.json* i de *.yaml* que hem configurat pel nostre projecte.

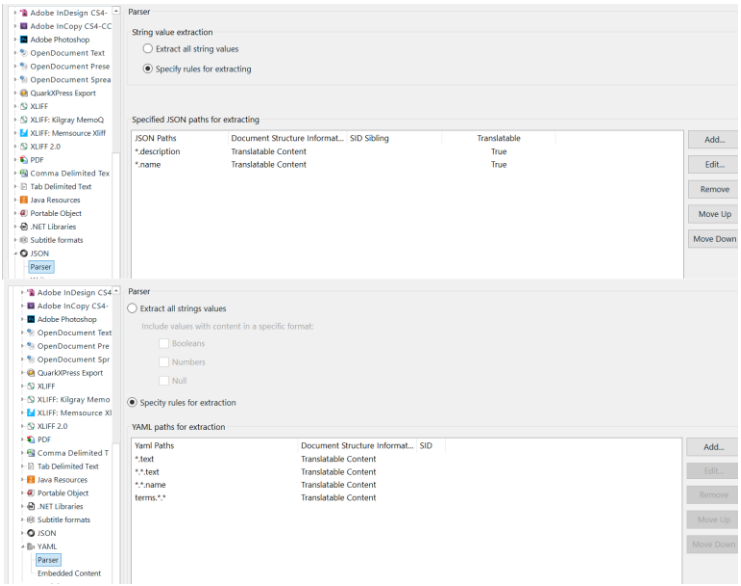


Figura 19: Regles de parsing de .json i .yaml del projecte de localització a Trados Studio

Un cop fetes les regles de parsing, ja podríem començar la nostra traducció. Un cop acabem el grup de strings d'un arxiu podem generar l'arxiu traduït i carregar-lo al projecte per fer les proves, com veurem a l'apartat 9.3.

9.2 Elements gràfics

Per a traduir els elements gràfics, hem de carregar els arxius *.png* a l'eina d'edició d'imatges Clip Studio Paint per separat. Com hem definit a l'apartat 8.2.3, trobem dos tipus d'imatges dins del joc, les que fan ús de la font normal que *OMORI* fa servir per als seus diàlegs i elements textuals, i les que tenen un text inserit amb un component més artístic.

En el cas de les imatges que fan servir la font tipogràfica, primer de tot hem carregat la font de *OMORI* a Clip Studio Paint, que es troba dins del sistema d'arxius que hem desencriptat en els passos anteriors. Un cop disposem de la font, fem ús de la funció *Import* del programa per carregar la imatge que volem localitzar (Figura 20).

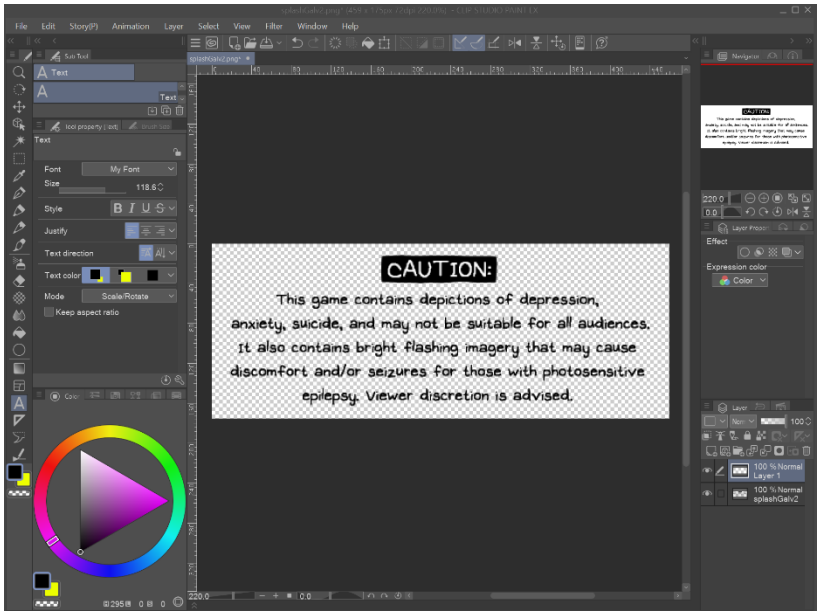


Figura 20: Captura del programa Clip Studio Paint – 1

Un cop tenim carregada la imatge, ja podem començar la localització. Per a projectes on s'espera localitzar les imatges, podríem trobar els elements de la mateixa separats en capes. Per exemple, el requadre negre on es troba la paraula "CAUTION:" es trobaria separat del text.

En aquest cas, treballarem amb un arxiu *.png* amb el text ja inserit, o sigui que l'única opció que tenim com a localitzadors és esborrar el text original i escriure el text en català fent servir l'eina d'edició de textos del programa.

Per sobre de tot, és important que tinguem en compte que la imatge resultant de les nostres modificacions ha de ser idèntica en atributs i propietats en relació a l'original (Mata, 2009, p. 535). Per exemple, en aquest la nostra imatge té un fons transparent, per tant el requadre de text que afegim també l'haurà de tenir. Tampoc podem augmentar l'espai de treball de la nostra imatge, ja que hem de mantenir la resolució original. En resum, tal com hem fet en els arxius de text, hem de procurar no ser destructius mentre duem a terme la localització, per evitar errors greus que facin que el videojoc falli.

En aquest cas la imatge és força simple, però hem tractat de fer una localització el més complerta possible. Hem separat la nostra traducció en capes, hem mantingut el nostre text català en format vectorial i hem comparat les lletres de la traducció amb les originals per mantenir la grandària. A més a més, hem guardat el projecte de Clip Studio Paint (*.clip*) com a suport addicional, a part d'exportar el *.png* altra vegada. Això ens permetrà modificar el text de la imatge de forma molt senzilla i ràpida sense tornar a fer ús de l'original, en cas que necessitem fer correccions més endavant (Figura 21).

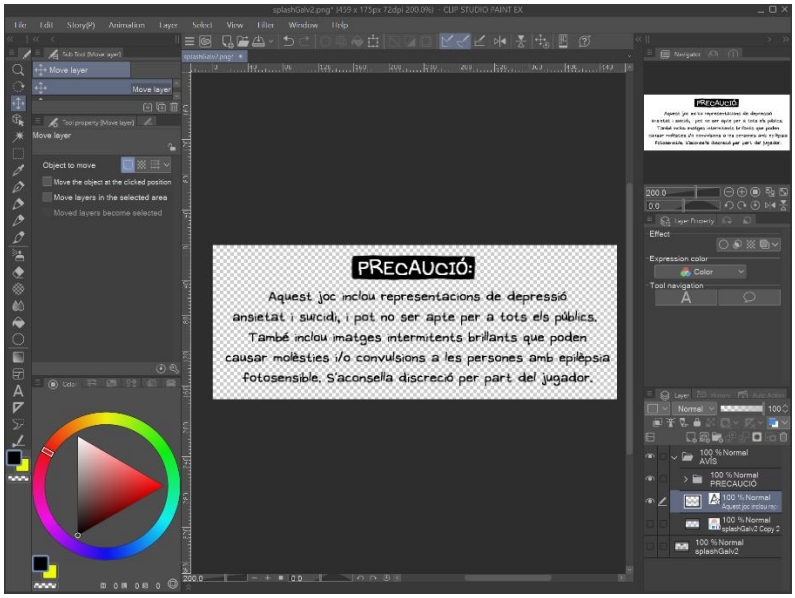


Figura 21 Captura del programa Clip Studio Paint – 2

Per casos on la imatge sigui més complexa, amb components artístics dins del text, el procediment no és gaire diferent. La diferència principal es troba en el fet que, en comptes de generar el text amb les eines de creació i edició de textos, haurem de dibuixar-lo.

En aquestes situacions es posarà a prova la nostra habilitat artística més que la lingüística, així que dependrà de nosaltres quant fidels som capaços de ser a l'estil visual original del joc en la nostra fanslation amb les nostres capacitats de dibuix.

9.3 Proves

Per dur a terme les proves del text que localitzem, podem fer servir la mateixa eina RPG Maker MV. Això ens permet tenir una forma ràpida de comprovar el funcionament de les traduccions sense haver de compilar una versió del joc sencera.
Per a poder executar el joc des de dins de RPG Maker, podem fer servir l'adreça de teclat "Ctrl + R" o prémer el botó verd de "Play" que es troba a la part superior de la finestra del programa.

Un cop comencem la prova, el videojoc s'executa com si es tractés de la versió final, però sense tenir els arxius compilats ni encriptats (Figura 22). El número que apareix a la part superior esquerra és un comptador de *frames* o imatges per segon (FPS). El valor de 60 és un valor estable, però si el número baixa molt, això ens comunica que el videojoc està tenint problemes de rendiment durant les proves.

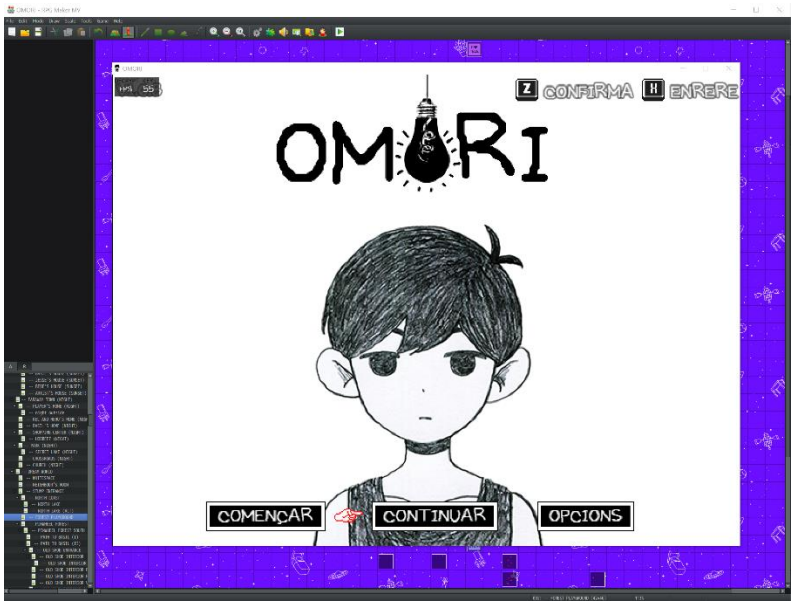


Figura 22: Captura de playtesting de OMORI dins de RPG Maker MV

Fer les proves d'aquesta manera ens permet fer playtesting d'alguns elements del joc molt ràpidament i de forma molt completa, com ara els menús i les opcions. És pràcticament com si estiguéssim jugant al joc sencer.

Per altra banda, si volguéssim comprovar si una cadena de text concreta funciona correctament, aquest mètode seria poc funcional, ja que hauríem de jugar fins a la part on apareix aquella string cada vegada que intentéssim veure si s'ha solucionat l'error.
Dins de RPG Maker MV, tenim una altra opció per carregar elements concrets del videojoc si es tracta de diàleg. En comptes de fer Ctrl + R o prémer el botó de proves, farem clic sobre qualsevol personatge de l'escena que sapiguem que té diàleg associat.

Dins de la finestra que ens mostra el programa, hem de buscar la línia de codi de "crida" al diàleg, és a dir, que recupera la string de l'arxiu *.json* o *.yaml* on es troba per mostrar-la en el quadre de diàleg del joc (Figura 23).

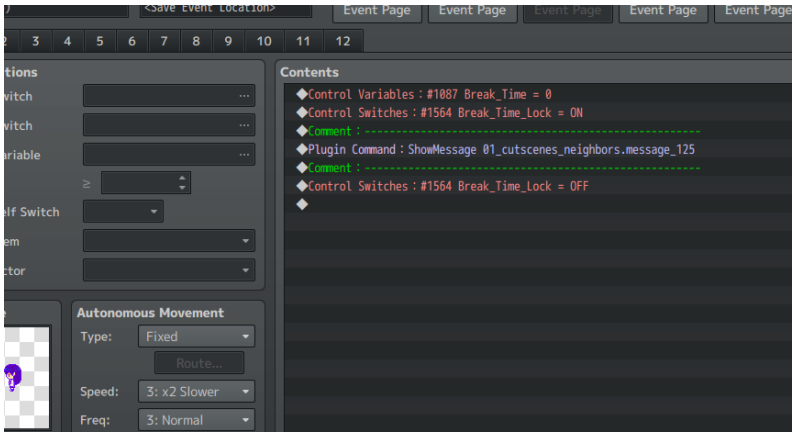


Figura 23: Captura del codi d'un personatge NPC amb diàleg dins de RPG Maker MV

En aquest, a la línia de codi que comença per "ShowMessage" trobem un diàleg que, si ens fixem, fa referència al missatge 125 de l'arxiu *01_cutscenes_neighbors.yaml*. Si canviem aquesta línia de manera que faci referència a un altre arxiu o a un altre missatge, podem fer que el personatge ens mostri qualsevol string de text de *OMORI* quan parlem amb ell.

A més a més, si fem clic a la línia de codi i fem servir "Ctrl + R", RPG Maker MV executarà una versió especial de *OMORI* on el primer que passarà quan premem l'opció de "Començar" és que el joc ens mostrarà aquest string que hem determinat prèviament (Figura 24).

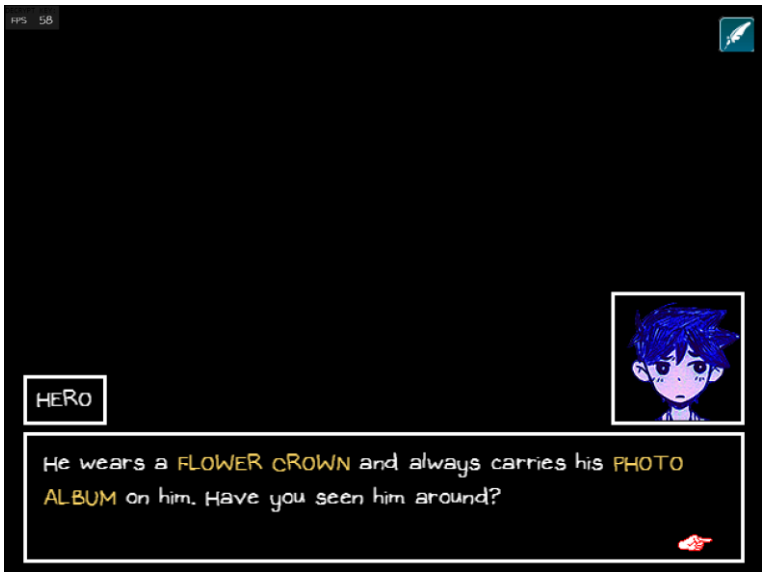


Figura 24: Forçant a OMORI a mostrar una string de text concreta dins de RPG Maker MV

Malgrat que aquesta petita funció ens pot ser molt útil, és important que després de fer les proves, és important que revertim qualsevol canvi que hàgim fet, per evitar errors en el codi.

9.4 Càrrega i reinserció de la traducció

L'últim pas de la nostra localització és tornar a encriptar els arxius que hem localitzat perquè es puguin instal·lar a una còpia del joc complet. Per a fer-ho, farem servir l'eina BundleTool que hem introduït a l'apartat 8.2.1. Aquesta eina té un funcionament semblant a l'eina que hem fet servir fer desencriptar els arxius localitzables inicialment, OneLoader.

En primer lloc, hem d'instal·lar BundleTool dins del directori del joc i després iniciar la versió completa de *OMORI*. Seguidament, hem d'indicar-li al programa on està la nostra còpia en català de *OMORI* que vam anomenar "Projecte_OMORI_Cat". Un cop localitzada, ens demanarà que emplenem altres dades per a crear el mod on es trobarà la nostra traducció (Figura 25).

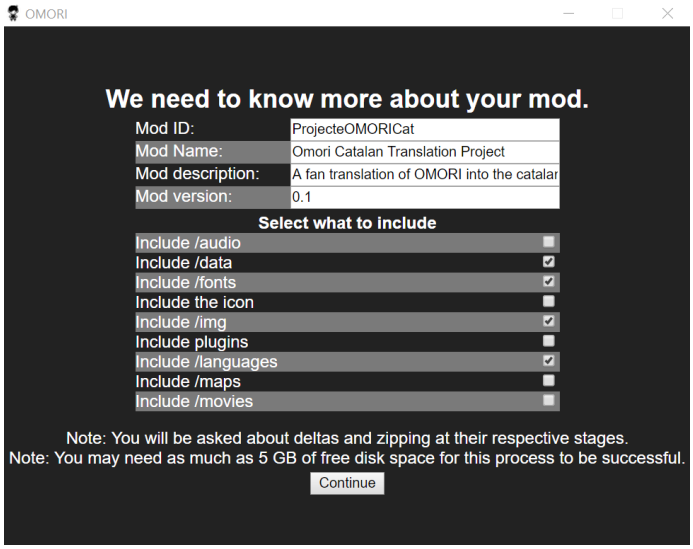


Figura 25: Càrrega de la localització de OMORI amb l'eina BundleTool

El programa també ens demana quins arxius volem compilar dins del mod. Com que nosaltres només hem fet modificacions per a dur a terme una localització de text, només necessitem incloure les carpetes *data, languages* i *img*. En el nostre cas hem d'incloure també la carpeta *fonts*, pel fet que també hem modificat la font tipogràfica de *OMORI*, com veurem a l'apartat 10.1.

Un cop finalitzi el procés, obtindrem un arxiu *.zip* que contindrà tots els arxius que hem modificat de forma comprimida i encriptada. Havent fet això, hem obtingut una traducció de *OMORI* continguda en una única carpeta que podem posar i treure del sistema d'arxius de forma senzilla i flexible, sense modificar cap dels arxius originals directament.

Com que aquest no es tracta d'un projecte de localització total, aquesta localització inicial s'ha dut a terme a la intenció de preparar els arxius i actuar de guia per a una futura localització total de *OMORI* al català, que es seguirà duent a terme després de finalització d'aquest treball.

10. Dificultats principals i resolucions

10.1 Fonts de text

Un dels primers problemes que es va produir durant la localització neix del fet que *OMORI* fa servir una font tipogràfica personalitzada per a gairebé tot el seu text. Com que *OMORI* és un joc independent, no es van crear aquesta font pensant en els seus textos per a la localització, és per això que la font no disposa de molts caràcters necessaris per a escriure en català. Això provocava que el motor de text no trobava els caràcters en les primeres proves, i es mostrava una font per defecte en comptes de la font del joc (Figura 26).

Figura 26: Captura del joc OMORI - Error de font

En el cas del text inserit en imatges no hi ha problema, ja que, per exemple, és relativament fàcil dibuixar l'accent a sobre de les vocals quan calgui, però en el cas del text traduïble dins d'arxius, s'havia de trobar una solució.

Al final vaig optar per intentar aprendre a modificar la font jo mateix. Buscant per internet vaig trobar l'eina FontForge, que permet modificar fonts de text. Tot i que no l'havia utilitzada mai, servint-me de la intuïció vaig poder afegir a les fonts de *OMORI* els accents a les vocals, dièresi, la c trencada (ç) i el punt volat per la l geminada (l·l). A la Figura 27, veiem FontForge amb alguns dels caràcters nous afegits, a més d'un intent d'accent obert per la lletra A que simuli el "traç" de la font personalitzada de *OMORI*. Finalment, a la Figura 28, veiem el resultat final d'aquesta solució que es va implementat.

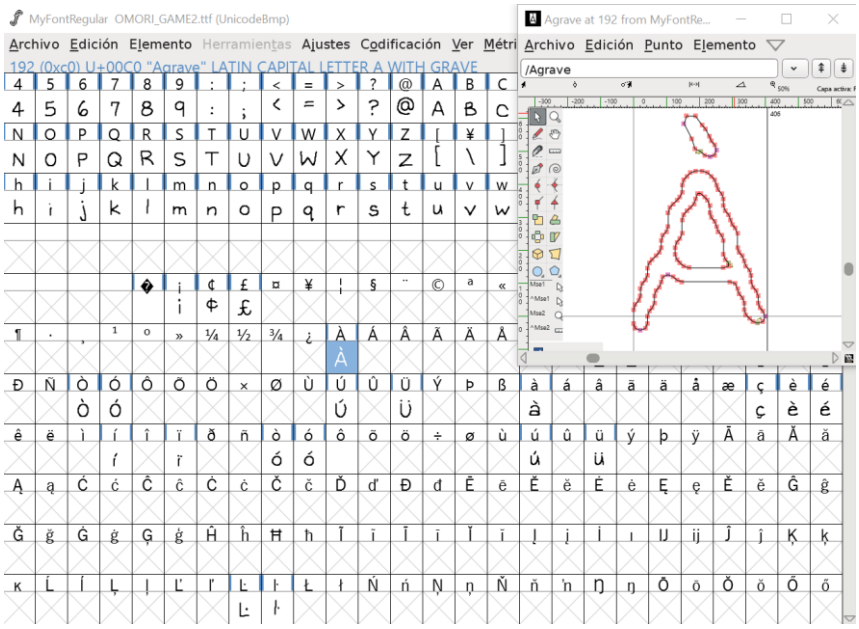


Figura 27: Font de OMORI sent modificada en el programa FontForge

Tot i que durant el Màster no vam treballar aquest tipus de problemàtica concreta, em va alegrar poder trobar la solució a aquest nou problema i, a més a més, poder fer ús correcte d'un programa nou sense haver-ho fet servir mai. Trobo que el gran nombre de programari distint que hem anat veient al llarg del curs m'ha ajudat a agafar confiança a l'hora d'afrontar nous programes sense que aquests semblin tan intimidants.

Figura 28: Captura del joc OMORI - Error de font solucionat

10.2 Articles i determinants

A diferència de l'anglès, el català sovint utilitza articles i determinants abans dels substantius. Això pot ser un problema sobretot quan les cadenes de text parlen d'un personatge en tercera persona, o quan el videojoc ens indica que s'ha fet servir un objecte.

Afortunadament, a la gran majoria de situacions podem afegir l'article sense problemes pel fet que el nom del personatge està escrit a la string, i no és una variable (Figura 29).

```
message_125:
    faceset: MainCharacters_DreamWorld
    faceindex: 39
    text: \herRemember what MARI said, OMORI!<br>\!You're stronger than you think!
```

```
message_125:
    faceset: MainCharacters_DreamWorld
    faceindex: 39
    text: \herRecorda el que va dir la MARI, OMORI!<br>\!Ets més fort del que penses!
```

Figura 29: Exemple de string amb l'article afegit

No obstant això, en altres casos aquests noms es troben una mateixa variable, tot i tenir diferències en gènere i nombre. Com que es fa servir una mateixa string, no podem afegir els articles o determinants correctes en aquest cas (Figura 30).

```
useItem: "%1 uses %2!"
victory: "%1 was victorious!"
```

```
useItem: "%1 fa servir %2!"
victory: "%1 ha guanyat!"
```

Figura 30: Exemple de string amb variable

Malgrat reconèixer aquesta limitació, podem observar com en l'idioma original tampoc s'han preparat dues strings diferents, tot i que en anglès hi ha *countable nouns*, que fan servir articles i *uncountable nouns*, que no en fan servir. Com veiem a la Figura 31, els desenvolupadors han optat per no utilitzar mai articles en les strings que facin servir variables, per evitar aquesta complicació. Això genera estructures que tècnicament són gramaticalment incorrectes, com ara "AUBREY uses DANDELION" i no "AUBREY uses a/the DANDELION" però que funcionen en el context del videojoc, ja que es tracta de text informatiu.

Figura 31: Exemple de string amb variable dins del joc

Així que, per afrontar aquesta problemàtica, mantindrem l'estructura original que els desenvolupadors han triat i no farem ús d'articles ni determinants en les strings amb variables que ho impossibilitin d'aquesta manera.

10.3 Dificultats de traducció

OMORI fa servir alguns termes "infantilitzats" per a referir-se a objectes o situacions comunes del RPG des del context de la perspectiva d'un nen. Alguns exemples són:

- POCKET (butxaca): per referir-se a l'inventari.
- TOYS (joguines): per referir-se als objectes.
- HEART (cor): per referir-se als punts de vida.

Com en els anteriors exemples, en alguns casos podem dur a terme una traducció literal sense problemes, però en altres resulta més difícil.

A *OMORI* la "màgia" o "manà" dels personatges s'anomena JUICE. Això fa referència a la força que els hi queda als personatges, de manera que quan un personatge està "out of JUICE", vol dir que està molt cansat. També és una referència al suc que un nen es pot prendre per berenar, quan se li acaba, és hora de descansar.
La primera traducció que es va considerar va ser ENERGIA, però amb aquesta opció, es perdia el component infantil i trencava molt amb la resta de termes.
Finalment, vam mantenir SUC, mantenint el component del berenar i fent referència a com no es pot "treure suc de les pedres".

Relacionat amb el SUC, a *OMORI* s'anomena SNACKS a tots el objectes curatius, ja que són diferents tipus de menjar que podria menjar un nen quan surt a jugar amb els seus amics.
No hi ha una traducció perfecta per a "snack" al català, la més propera és "mos", però el plural és MOSSOS, que no és molt bona opció com a traducció pel que fet que és una paraula que es relaciona més amb la força de policia de la Generalitat de Catalunya.

Una altra opció que vam considerar inicialment és LLAMINADURES, però resulta incorrecte, ja que molts dels objectes que Omori va trobant no ho són, com ara tofu o llesques de pa.
Finalment vam optar per traduir-ho com a BERENAR, fent referència al fet que tots els objectes d'aquesta categoria són diferents tipus de menjar que Omori o Sunny mengen mentre surt a jugar amb els seus amics.

Un altre aspecte que va presentar dificultats són els jocs de paraules que tenen els noms d'alguns enemics. Aquí llistaré els que he trobat durant la traducció i les solucions que he aplicat (les Figures s'han extret dels arxius del joc):

U.F.O.: A primera vista podem pensar que la traducció és senzillament O.V.N.I. (objecte volador no identificat). No obstant, el joc ens indica (i com podem veure) que és una taronja, una *Unidentified Flying Orange*. Ens hem decantat per traduir-la com a TARO.V.N.I., per mantenir el petit joc de paraules.

Figura 32: U.F.O.

Figura 33: Dial-up

Dial-Up: Aquest enemic és una referència a l'antiga connexió per internet *dial-up*, o connexió commutada en català. Hem triat com a traducció *Commutadora* fent referencia a la pròpia connexió i al fet que és un ordinador o computadora.

Doombox: El nom d'aquest enemic és un joc de paraules de *doom* (perdició) i *boombox* (radiocasset). Radioperdició o Perdiciocasset no eren gaire bones opcions, ja que sonaven molt estranyes i poc naturals. Vaig acabar decantant-me per Radiocalipsi, en referencia a l'Apocalipsi o també *doomsday*, en anglès.

Figura 34: Doombox

Figura 35: Rare Bear

Rare Bear: Una de les particularitats del nom d'aquest enemic és que les dues paraules fan una rima i sons similars. A més un *rare bear* en anglès es fa servir per referir-se de manera afectuosa a una persona que encara que és una mica estranya, se l'estima molt. La traducció que he acabat triant és Ós Curiós, que conserva la consonància de l'original, tot i que no es manté l'altre significat.

10.4 Dificultats de playtesting

Com hem vist anteriorment RPGMaker ens pot facilitar de diverses formes el procés del playtesting si modifiquem algunes dades del projecte amb el qual treballem. Malauradament, en alguns casos, les solucions que hem vist no són tan compatibles.

A mesura que el projecte avança, és necessari fer proves de fragments sencers de *OMORI* que es troben 10 o més hores de joc en dins d'aquest, o començar a valorar la presència de strings ja traduïdes en contexts molt concrets, com ara mini jocs, rutes diferents, etc.

El mètode que hem fet servir a l'apartat 9.3 ens podria servir per a aquest tipus de situacions, però requeria que modifiquéssim una gran quantitat de codi i d'elements del projecte cada vegada que volguéssim fer proves. A més, com més modifiquem, més risc hi ha que ens oblidem de revertir algun canvi i creem conflicte entre diversos arxius del joc.

Una solució ideal per aquest problema, és la creació de diferents fitxers de guardat més o menys cada 1 hora de joc. D'aquesta manera, quan duem a terme el playtesting d'una part tan sols hem de carregar el fitxer de guardat a la qual correspon.

El problema més evident amb aquesta solució és que *OMORI* només permet desar 6 fitxers diferents a la vegada. Afortunadament, pel fet que tenim accés als arxius desencriptats, podem anar copiant de sis en sis aquests fitxers que anem generant a una carpeta fora del projecte destinada únicament a recopilar-los i desar-los..

D'aquesta forma, obtindrem tota una biblioteca de fitxers de guardat destinada especialment al playtesting, cosa que farà que la fase de proves sigui molt més ràpida i còmode.

CONCLUSIONS

En acabar la carrera i als inicis del Màster, tenia una idea molt clara de quin tipus de traductor volia ser. Havia publicat el meu Treball de Fi de Grau feia relativament poc, un treball en el qual vaig afrontar una traducció des d'un punt de vista purament creatiu i lingüístic. Aquesta limitada visió és la que jo tenia de la traducció aleshores, per molt que cregués el contrari i, al llarg del Màster, crec que el coneixement més gran que he adquirit és sobre tots els vessants que pot arribar a tenir el traductor i tot el que pot englobar aquesta professió.

Un cop vaig començar a veure més i més aquesta realitat, em vaig decidir a afrontar el meu TFM de forma radicalment diferent de com mai havia pensat fins aleshores. Vaig començar a mirar a *OMORI*, un videojoc que tant significava per mi, no només com una obra artística, sinó des de la perspectiva tecnològica sobre la qual ara estava aprenent al Màster. Volia posar a prova els coneixements que estava adquirint en aquest context pràctic que tant m'interessava, allunyar-me de la part lingüística i apropar-me a tots els aspectes tecnològics de la localització de videojocs.
És gràcies a aquests coneixements que finalment ho he pogut dur a terme: l'aprenentatge de les diverses eines com Trados Studio, conjuntament amb els coneixements de la localització de software, treballant amb variables i entenent com funcionen els diferents tipus d'arxius. Sense haver treballat tots aquests conceptes al llarg del Màster, aquest projecte de localització hauria estat impossible d'afrontar.

Addicionalment, un dels meus objectius amb aquest Treball de Fi de Màster era poder conèixer i documentar un mètode de localització que es pogués dur a terme per a localitzar no només *OMORI*, sinó la resta de videojocs independents que s'hagin desenvolupat de forma similar en RPG Maker. Trobo que només després aprendre al llarg de l'any com analitzar correctament els arxius d'un software i saber destriar-ne que és i que no un text traduïble he pogut crear aquesta petita guia de localització utilitzant a *OMORI* com a cas pràctic, recopilant i solucionant alguns errors que espero puguin ajudar a altres membres de la comunitat de fanslations de videojocs.
Poder aplicar i documentar aquestes anàlisis en un context fora de l'aula m'ha fet reflexionar durant molt de temps sobre cadascuna de les possibles causes de cada obstacle i la meva desconeixença, arran de les quals he pogut evolucionar durant la resolució de cada problema.

Per altra banda, gràcies a aquest treball i de la tria del català com a llengua meta, també m'he pogut adonar del rellevant que és la indústria catalana del videojoc, i que si bé es troba en un creixement molt positiu, així i tot necessita suport, particularment a dur productes de la indústria

a la seva pròpia llengua. Puc afirmar que he après molt sobre aquest sector mentre preparava aquest Treball de Fi de Màster, malgrat no haver estat un dels objectius principals inicialment. És per això que m'alegra dir que arran d'aquest treball, m'he decidit a donar suport al Projecte Ce Trencada, publicant aquesta localització de *OMORI* al català al seu lloc web quan es trobi finalitzada, a més de dur a terme altres projectes de localització de videojocs al català en el futur.

Penso que preparar aquest projecte de localització per aquest Treball de Màster ha sigut una gran experiència en la qual he après molt sobre la meva condició com a traductor i en la que he tingut l'oportunitat d'aplicar de forma pràctica tots els coneixements que he adquirit al llarg del Màster, al mateix temps que he pogut reflexionar i experimentar el polifacètic rol que té el traductor en el món modern.

BIBLIOGRAFIA

ADAMS, Ernest. (2014). *Fundamentals of Game Design, Third Edition.* New Riders.

ANGRILL, Marc. (2021). *Projecte Ce Trencada, un col·lectiu dedicat a la traducció de videojocs al català.* Lúdica. Recuperat el 7 de maig de 2024, de https://ludica.cat/projecte-ce-trencada-traduccio-de-videojocs-al-catala/

BARTRINA, Francesca i ESPASA, Ester. (2019*). Traducción Audiovisual B-A (Inglés-Español).* Universitat Oberta de Catalunya.

BASUMALLICK, Chiradeep. (2023). *What are Emulators? Definition, Working, Types and Examples.* Spiceworks. Recuperat el 3 de maig de 2024, de https://www.spiceworks.com/tech/devops/articles/what-are-emulators/

BERNAL MERINO, Miguel Á. (2006). *On the Translation of Video Games.* The Journal of Specialised Translation. Disponible a: https://jostrans.soap2.ch/issue06/art_bernal.php

BERNAL MERINO, Miguel Á. (2007). *Challenges in the translation of Video Games.* Revista Tradumàtica – Universitat Autònoma de Barcelona. Disponible a: https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a2.pdf

BERNAL MERINO, Miguel Á. (2011). *A Brief History of Game Localisation.* TRANS: Revista de Traductología. Disponible a: https://revistas.uma.es/index.php/trans/article/view/3191/2941

CE TRENCADA. (2024). *Ce Trencada – Projecte Ce Trencada.* Recuperat el 20 de març de 2024, de https://www.cetrencada.cat/ce-trencada/

CHRISTOU, Chris, MCKEARNEY, Jenny i WARDEN, Ryan. (2011). *Enabling the Localization of Large Role-Playing Games*. TRANS: Revista de Traductología.

DUTTON, Fred. (2012). *What is Indie?: DIY Developers discuss what it means to go solo and whether the label really matters.* Eurogamer. Disponible a: https://www.eurogamer.net/what-is-indie

ESSELINK, Bert. (2000). *A Practical Guide to Localization.* John Benjamins Publishing Company. Disponible a: https://archive.org/details/practicalguideto0000esse/page/n9/mode/2up

EMU NEWS SERVICE. (1997). *Thursday, October 16, 1997*. Classic Gaming. Recuperat el 2 de maig de 2024, de https://web.archive.org/web/20070512201129/http://www.classicgaming.com/emunews/october97.htm

FUNG, Jon i HONEYWOOD, Richard. (2002). *Best Practices for Game Localization*. IGDA Localization SIG.

GAMING.CAT (s.d.) *Videojocs en català*. Recuperat el 7 de maig de 2024, de https://www.gaming.cat/webs-en-catala-sobre-videojocs/videojocs-en-catala/

GENCAT, GENERALITAT DE CATALUNYA. (2021). *Llibre blanc. La indústria catalana del videojoc 2021*. Disponible a: https://culturadigital.blog.gencat.cat/wp-content/uploads/2022/06/llibreBlancVJ_2021.pdf

GENCAT, GENERALITAT DE CATALUNYA. (2022). *Llibre blanc. La indústria catalana del videojoc 2022*. Disponible a: https://culturadigital.blog.gencat.cat/wp-content/uploads/2023/07/llibreBlanc_industria_catalana_videojoc_2022.pdf

GENCAT, GENERALITAT DE CATALUNYA. (2024). *VDJOC – Videojocs en català.* Recuperat el 2 de juny de 2024, de https://llengua.gencat.cat/ca/serveis/videojocs/

HAVERINEN, Miro. (2018). *Fear & Hunger* [Videojoc]. Happy Paintings.

KARAGÖZ, Selahattin. (2021). *Indie game localization as spheres of interaction*.

MANGIRON, Carme. (2006). *Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator*. Perspectives: studies in translatology. Disponible a: https://ddd.uab.cat/record/189800

MANGIRON, Carme. (2018). *Game on! Burning issues in game localisation*. Journal of Audiovisual Translation. Disponible a: https://jatjournal.org/index.php/jat/article/view/48/7

MANGIRON, Carme i O'HAGAN, Minako. (2006). *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation.* The Journal of Specialised Translation. Disponible a: https://jostrans.soap2.ch/issue06/art_ohagan.php

MATA PASTOR, Manuel. (2009). *Pautas para el tratamiento de imágenes y contenido gráfico en proyectos de localización (I)*. Entreculturas. Disponible a: https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/7096

MATA PASTOR, Manuel. (2009). *Pautas para el tratamiento de imágenes y contenido gráfico en proyectos de localización (II).* Entreculturas. Disponible a: https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/7105

O'HAGAN, Minako. (2009). *Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing*. The Journal of Internationalization and Localization. Disponible a: https://www.jbe-platform.com/content/journals/10.1075/jial.1.04hag

OMOCAT (Directora). (2014). *OMORI Kickstarter Project.* Kickstarter. Disponible a: https://www.kickstarter.com/projects/omocat/omori

OMOCAT (Directora). (2020). *OMORI* [Videojoc]. OMOCAT, LLC.

OSTER, Trent. (2020). *Resposta a: How do game developers feel about game modding (mods)?* Quora. Recuperat el 3 de maig de 2024, de https://www.quora.com/How-do-game-developers-feel-about-game-modding-mods

PETSCHKO. (2023). *RPG Maker MV Decrypter*. GitLab. Recuperat el 25 d'abril de 2024, de https://gitlab.com/Petschko/RPG-Maker-MV-Decrypter

PLATAFORMA PER LA LLENGUA. (2017). *És el català una llengua minoritària? I minoritzada?*. Recuperat el 20 de març de 2024, de https://www.plataforma-llengua.cat/campanyes/llengua-minoritaria-o-minoritzada/

ROMHACKING.NET. (2005). *Dictionary of ROMhacking Terms.* Recuperat el 3 de maig de 2024, de https://www.romhacking.net/dictionary

RPH. (2022). *BundleTool - The next generation of mod creation.* Mods.one. Recuperat el 25 d'abril de 2024, de https://mods.one/mod/bt

RPH. (2022). *OneLoader – High performance mod loader for OMORI.* Mods.one. Recuperat el 25 d'abril de 2024, de https://mods.one/mod/oneloader

SÁNCHEZ LEÓN, Elizabeth. (2012). *Localització de videojocs*. Universitat Oberta de Catalunya.

SANDRINI, Peter. (2008). *Localization and Translation.* MuTra Journal.

SZCZEPANIAK, John. (2006). *Japanese ROM Translation.* Retro Gamer. Recuperat el 2 de maig de 2024, de https://web.archive.org/web/20110716024241/http://img128.imageshack.us/img128/1900/tra26ba.jpg

STEAMDB. (2024). *Steam Charts – Most played RPGMaker Games.* Recuperat el 15 de març de 2024, de https://steamdb.info/charts/?tagid=5577

STUART, Keith i HERN, Alex. (2014). *Minecraft sold: Microsoft buys Mojang for $2.5bn*. The Guardian. Recuperat el 5 de juny de 2024, de https://www.theguardian.com/technology/2014/sep/15/microsoft-buys-minecraft-creator-mojang-for-25bn

YUNKEY, John. (2002). *Beyond Borders: Web Globalization Strategies.* New Riders.

ANNEXOS

Alguns exemples de la traducció dins del joc:

Figura 36: Menú principal

Figura 37: Portàtil de OMORI

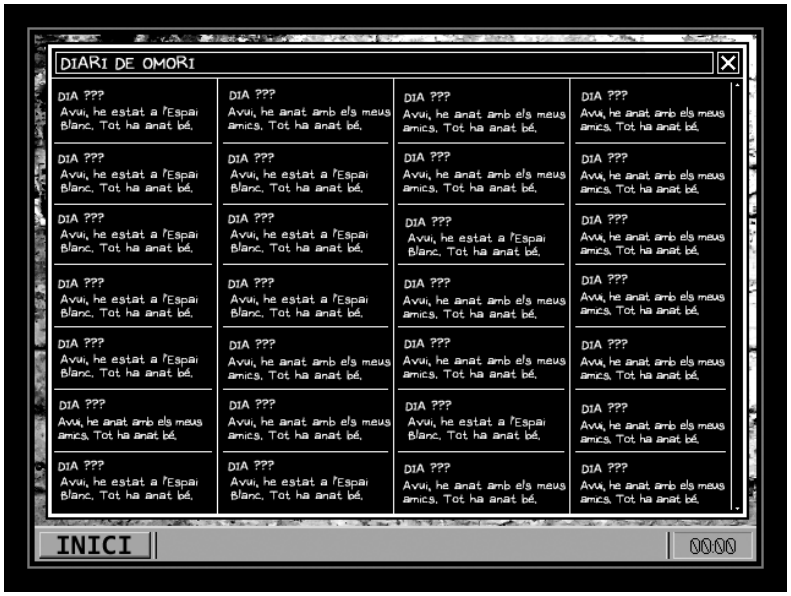


Figura 38: Portàtil de OMORI amb el seu diari

Figura 39: Menú de pausa

Figura 40: Butxaca (Inventari) - Exemple 1

Figura 41: Butxaca (Inventari) - Exemple 2

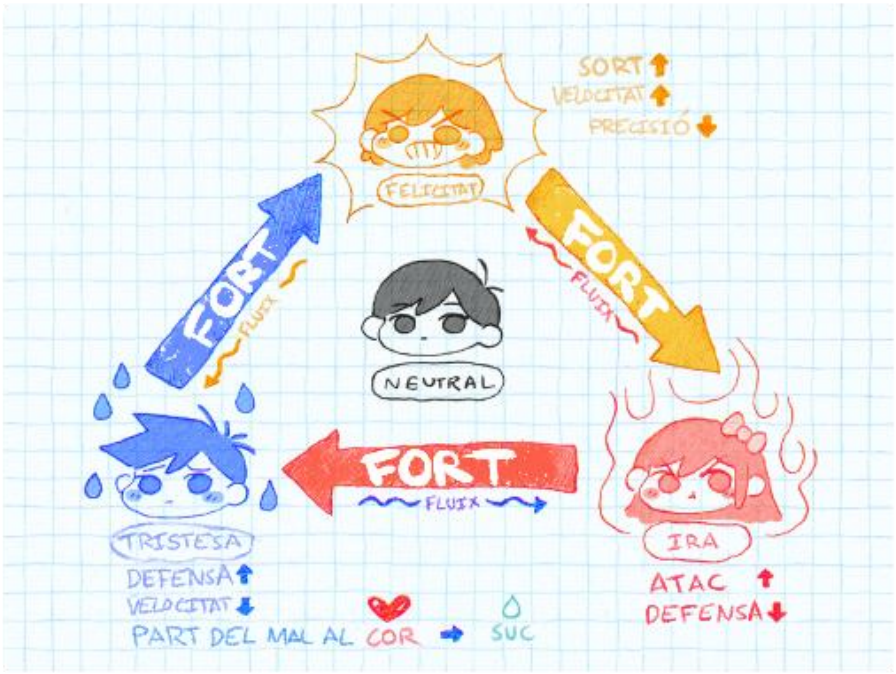


Figura 42: Gràfic d'emocions

Figura 43: Relleu (canvi de personatge) - Exemple 1

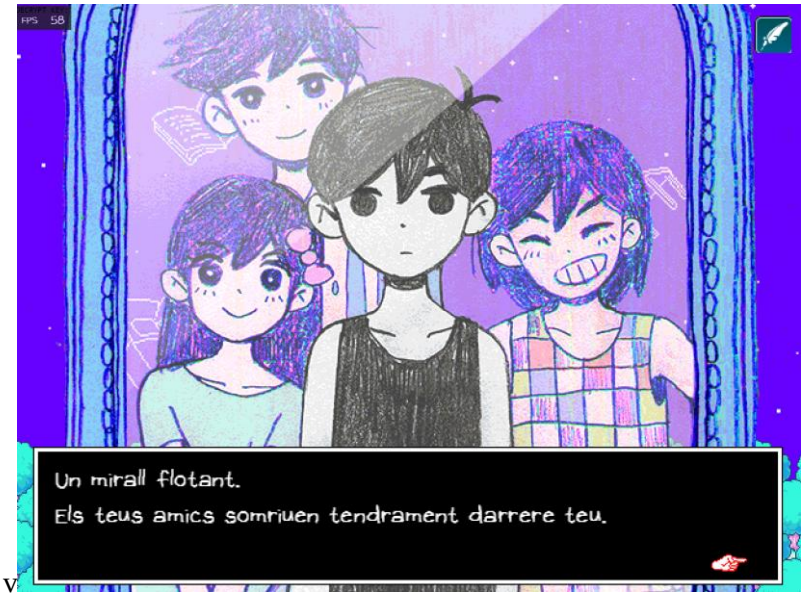
Figura 44: Relleu (canvi de personatge) - Exemple 2

Figura 45: Diàleg - Exemple 1

Figura 46: Diàleg - Exemple 2

Figura 47: Diàleg - Exemple 3

Figura 48: Diàleg - Exemple 4



V

Figura 49: Diàleg – Exemple 5

Figura 50: Combat - Exemple 1

Figura 51: Combat - Exemple 2

SOURCE SEGMENT	TARGET SEGMENT
NEW GAME	COMENÇAR
CONTINUE	CONTINUAR
OPTIONS	OPCIONS
CONFIRM	CONFIRMA
BACK	ENRERE
This isn't the way to the playground, silly!\aub	Per aquí no es va al parc, tontet!\aub
Hi OMORI!	Hola OMORI!
We were hoping that you'd come by soon.\! Wanna play cards with us?\!	Esperàvem que arribessis aviat.\! Vols jugar a les cartes amb nosaltres?\!
** We were just about to start another game!\aub**	 Estàvem a punt de començar una altra partida!\aub
Oh!\!	Oh!\!
Whoops...\!	Ups...\!
Nevermind...\aub	És igual...\aub
Aww, man...	Uf, vaja...
\Com[2]What the heck, AUBREY!?\! You messed up all the cards!\! I was winning, too.\kel	\Com[2]Però què coi, AUBREY!?\! T'has carregat totes les cartes!\! A sobre anava guanyant.\kel
Hey there, KEL.	Escolta, KEL.
There's no need to get angry.\! It's just a game, after all.\her	No fa falta enfadar-se.\! Al cap i a la fi, és només un joc.\her
Don't give me that, HERO! \!You only say that 'cause you were losing.\kel	No em vinguis amb aquestes, HERO! \!Això ho dius perquè anaves perdent.\kel
...\her	...\her
\aubWhy is \n[3] always so mean to me!?\!	\aubPer què en \n[3] em tracta sempre tan malament!?\!
** You know, the other day, that good-for-nothing stole my \c[13]STUFFED TOY\c[0] and hid it somewhere in this room.**	 Saps què? L'altre dia aquest barroer em va prendre el meu \c[13]PELUIX\c[0] i me'l va amagar per aquí.
\aubWhy would he do something like that?\!	\aubPer què em faria una cosa així?\!
He's so immature...\!	És tan infantil...\!
** I mean, what did I ever do to him!?**	 Vull dir, què li he fet jo!?
\aubOh, I know!\!	\aubOh, ja ho tinc!\!
Can you find my \c[13]STUFFED TOY\c[0] for me, \n[1]?\!	Pots buscar-me el meu \c[13]PELUIX\c[0], \n[1]?\!
Pretty please?	Sisplau?

\kelYo \n[1], look at what I found the other day!	\kelEi \n[1], mira que em vaig trobar l'altre dia!
\kelIt's a pet rock...	\kelÉs una pedra mascota...
Isn't he awesome?	Oi que mola?
A tiny pet rock stares at you from inside \n[3]'s POCKET.	Una petita pedra mascota t'observa des de dins de la BUTXACA d'en \n[3].
\kel\{I'M GONNA NAME HIM \c[13]HECTOR\c[0]!!\}	\kel\{LI POSARÉ DE NOM \c[13]HECTOR\c[0]!!\}
\kel\}And just as a secret between you and me...\! You can see him anytime by checking my EQUIP from the PLAYER MENU!	\kel\}I t'explicaré un petit secret...\! El pots venir a veure quan vulguis si em vas a EQUIPAR des del MENÚ DEL JUGADOR!
\kel\SINV[1]Maaaaaaannnnnnnnnnnn...\sinv[0]\! AUBREY always gets what she wants.	\kel\SINV[1]Tiiiiiooooooooooooo...\sinv[0]\! La AUBREY sempre aconsegueix el que vol.
\herWhat's up, \n[1]?	\herCom va, \n[1]?
We've been waiting for you!	T'estàvem esperant!
\her\n[3] and \n[2] have been fighting a lot again.\! You would think they'd get tired of it after a while, but they're both just so full of energy.	\herLa \n[3] i en \n[2] es barallen molt últimament.\! Pensaries que se'n cansen després d'una estona, però els dos estan plens d'energia.
I-is that...?\!	A-això és...?\!
Could it be?\aub	Podria ser?\aub
AUBREY snatched the \c[13]STUFFED TOY\c[0] from you.	La AUBREY t'agafa el \c[13]PELUIX\c[0].
Hey, KEL!\!	Ei, KEL!\n
Look, it's my \c[13]STUFFED TOY!\c[0]\aub	Mira, el meu \c[13]PELUIX!\c[0]\aub
\Com[2]W-What the heck?\!	\Com[2]P-Però que coi?\!
Where did you get that?\kel	D'on has tret això?\kel
OMORI found it!\! Lucky for me, I've got some real friends!\aub	L'ha trobat l'OMORI!\! Per sort, alguns dels meus amics són de veritat!\aub
Serves you right, KEL.\! You should know better than to pick on others.\her	Ja t'està bé, KEL.\! Hauries d'aprendre que fer la guitza als altres està malament.\her
But AUBREY started it...\! She was the one who was making fun of me for the mole on my...\kel	Però va començar la AUBREY...\! Ella era la que s'estava burlant de mi per la piga que tinc al meu...\kel
On your...\! what?\aub	Al teu...\! què?\aub
...\kel	...\kel
AUBREY...\her	AUBREY...\her

Fine...\aub	Està bé...\aub
\aubThank you, \n[1]!	\aubGràcies, \n[1]!
I knew I could count on you.\! You're the best!	Sabia que podia comptar amb tu.\! Ets el millor!
\herHey, \n[1]!	\herEi, \n[1]!
I'm glad that's all settled.\!	M'alegro que s'hagi solucionat.\!
Those two always seem to be bumping heads.	Aquests dos sembla que sempre estiguin discutint.
\herMARI and BASIL invited us for a picnic at the playground!\! Did you want to go see them?	\herLa MARI i en BASIL ens han convidat a un pícnic!\! Els vols anar a veure?
\herAlright everyone...\! Let's go see MARI and BASIL!	\herVinga tots...\! Anem a veure a la MARI i en BASIL!
\herOkay, no worries!\!	\herD'acord, no t'amoïnis!\!
We'll be here.	Estarem aquí.
\herHey, \n[1]!\!	\herEi, \n[1]!\!
Are you all ready to go?	Tot preparat per marxar?
\herHey, OMORI!	\herEi, OMORI!
Welcome back!\!	Benvingut de nou!\!
Are you ready to go?	Estàs preparat per marxar?
\herAlright everyone...\! Let's go find BASIL!	\herVinga tots...\! Anem a buscar en BASIL!
\herAlright everyone...\! Let's go exploring!	\herVinga tots...\! Anem a explorar!
\{\sinv[1]OH, YEAH!!	\{\sinv[1]OH, SÍ!!
FRESH AIR AT LAST!!\!\} Gotta love that nature.\!	AIRE FRESC, PER FI!!\!\} M'encanta la naturalesa.\!
Well, let's go!\kel	Bé, anem!\kel
\Com[2]Hey, wait a sec!\aub	\Com[2]Ei, un moment!\aub
Help me up, guys!	Ajudeu-me, nois!
I'm stuck.\aub	Estic encallada.\aub
\SINV[1]Only if you say please!\SINV[0]\kel	\SINV[1]Només si ho demanes sisplau!\SINV[0]\kel
KEL, stop messing around and get me out of here.\aub	KEL, para de fer broma i treu-me d'aquí.\aub
Okay, okay...	D'acord, d'acord...
\}fine.\kel	\}està bé.\kel
Hmph!\!	Hmph!\!
Took you long enough!\aub	No t'hi has pas afanyat!\aub

Well sorry, princess...\kel	Doncs perdona, princesa...\kel
\{MARI!	\{MARI!
BASIL!\aub	BASIL!\aub
Oh, hello AUBREY!	Oh, hola AUBREY!
Hello, everyone!\! How are you all doing today?\mar	Hola a tots!\! Com va tot avui?\mar
\{KEL'S BEING MEAN TO ME AGAIN!!\aub	\{EN KEL M'ESTÀ FENT LA GUITZA UNA ALTRA VEGADA!!\aub
Oh, no!\!	Oh, no!\!
Not again...\!	Un altre cop no...\!
How could he?\mar	Com ha pogut?
Pshh, I'm not being mean!\!	Pfft, no li faig la guitza!\!
AUBREY's just being all whiny.\kel	La AUBREY és una ploramiques.\kel
Well, KEL!\!	Bé, KEL!\n
You've just made a very convincing point.\!	Acabes de fer un argument molt convincent.\!
** Now I don't know who to believe!\mar**	 Ara no sé a qui creure'm!\mar
\{BELIEVE ME!!\kel\}	\{A MI!!\kel\}
\{NO, BELIEVE ME!!\aub\}	\{NO, A MI!!\kel\}
Sigh...\!	Ai...\!
Settle down, you two...\! \}Why does it always have to be like this?\her	Calmeu-vos, els dos...\! \}Per què sempre acaben igual?\her
Chin up, HERO!	Va anima't, HERO!
Look at you, being all responsible.\mar	Mira't, tot responsable.\mar
I really like that about you... hehe...\mar	M'agrada molt això de tu... hehe...\mar
Come on, MARI!\!	Ei, MARI!\!
Not now...\her	Ara no...\her
Oh HERO, you know I'm just teasing.\! You're so cute when you get all flustered!\mar	Oh HERO, ja saps que faig broma.\! Ets tan bufó quan et poses vermell!\mar
...\her	...\her
Hehehe...\mar	Hehehe...\mar
While we were waiting for you guys, BASIL and I were going through his \c[4]PHOTO ALBUM\c[0]!\!	Mentre us esperàvem, el BASIL i jo estàvem mirant el seu \c[4]ALBUM DE FOTOS\c[0]!\!
Did you wanna join us?\mar	Voleu que el mirem junts?\mar
Of course!\! After all...\! we're the ones in the pictures, aren't we?\aub	És clar!\! Al cap i a la fi...\! som els que surten a les fotos, no?\aub

\{BASIL, BASIL!	\{BASIL, BASIL!
GET A LOAD OF THIS!!\kel	MIRA AIXÒ QUE FAIG!!\kel
\Com[2]C'mon, BASIL!	\Com[2]Va, BASIL!
Take a picture of me!\kel	Fes-me una foto!\kel
Sorry, KEL.	Ho sento, KEL.
I only take photos of people when they least expect it!\bas	Només faig fotos quan la gent menys s'ho espera!\bas
You like to take photos of people acting naturally when they're not in front of a camera, right BASIL?\her	T'agrada fer fotos de persones de forma natural com si no hi hagués una càmera, oi BASIL?\her
Yeah...\!	Sí...\!
There's something special about everyone living their own lives.\!	Trobo molt especials els moments en què la gent està vivint la seva vida.\!
Those are the moments I want to capture!\bas	Aquests són els moments que vull capturar!\bas
So like...\! we just have to pretend you're not there?\kel	O sigui...\! hem de fer com si no estiguessis?\kel
Haha...\!	Haha...\!
Yeah, I guess you can put it that way.\bas	Sí, suposo que es podria dir d'aquesta manera.\bas
Sure, I can do that!\kel	Entesos, doncs ho faré!\kel
Did you want to show us your \c[4]PHOTO ALBUM\c[0] now, BASIL?\mar	Ens volies ensenyar el teu \c[4]ALBUM DE FOTOS\c[0] ara, BASIL?\mar
Ah, okay...\! but it's nothing amazing.\bas	Ah, d'acord...\! però no és res de l'altre món.\bas
Oh, BASIL!	Ai, BASIL!
Stop doubting yourself!\! I'm sure they'll be great.\aub	Prou de dubtar de tu mateix!\! Segur que són fantàstiques.\aub
You're right, AUBREY.\! Sorry...\!	Tens raó, AUBREY.\! Perdó...\!
I'll try to believe in myself more.\bas	Intentaré confiar més en mi mateix.\bas
Here!\!	Aquí!\!
This way we can all see.\bas	Així les podem veure tots.\bas
These photos are all so charming, BASIL.\! You really know how to capture the moment!\her	Aquestes fotos són precioses, BASIL.\! Sí que saps com capturar el moment!\her
Thanks...\!	Gràcies...\!
I didn't take all of them though.\! MARI likes to steal my camera sometimes.\bas	No són totes meves, però.\! A la MARI li agrada prendre'm la càmera a vegades.\bas
Only sometimes!\mar	Només a vegades!\mar
Hey, I have an idea!\!	Ei, tinc una idea!\!

Did you all want to come hang out at my house?\bas	Voleu venir a passar l'estona a casa meva?\bas
I just finished planting some little sprouts and wanted to show everyone.\!	Acabo de plantar unes quantes llavors i us les volia ensenyar.\!
Come on!	Va nois!
They're really cute!\bas	Són molt bufones!\bas
Yeah sure, that sounds fun!\!	És clar, sona divertit!\!
Let's go!\kel	Anem!\kel
It's south of the playground, right?\her	Està al sud del parc, oi?\her
Yup, that's the way!\bas	Sí, és cap allà!\bas
\marHmm...\!	\marHmm...\!
I think I'll sit this one out.\!	Crec que em quedaré aquí.\!
You all go on and enjoy yourselves!\mar	Vosaltres aneu i passeu-vos-ho molt bé!\mar
\marBut if you're ever feeling weary, you can always stop by one of my picnics!	\marPerò si esteu cansats en algun moment, sempre podeu aturar-vos en un dels meus pícnics!
I'll always have some refreshments ready...\! and you can even SAVE using my picnic basket!\mar	Tindré sempre alguns refrigeris a punt...\! i fins i tot podeu GUARDAR amb la meva cistella de pícnic!\mar
\herAwww...	\herAuuu...
Thanks, MARI!\!	Gràcies, MARI!\!
You're always doing so much for us!	Sempre fas tant per nosaltres!
Bye, MARI!	Adéu, MARI!
We'll see you again soon!\aub	Ens veurem aviat!\aub
Run along and have fun now! \!You know where to find me!\mar	Va correu i passeu-vos-ho bé! \!Ja sabeu on trobar-me!\mar
Your friends are waiting for you.	Els teus amics t'estan esperant.
There was no effect on %1!	No ha tingut efecte sobre %1!
%1 took %2 damage!	%1 ha rebut %2 de mal!
%1 used %2!	%1 fa servir %2!
What will %1 and friends do?	Què faran %1 i companyia?
What will \n[8] do?	Què farà \n[8]?
What will %1 and %2 do?	Què faran %1 i %2?
What will \n[8] and friends do?	Què faran \n[8] i companyia?
What will %1 do?	Què farà %1?
It had no effect.	No ha fet cap efecte.
MISS! %1 took no damage!	FALLA! %1 no ha rebut mal!
%1 took no damage!	%1 no ha rebut mal!

IT HIT RIGHT IN THE HEART!	HA ANAT DIRECTE AL COR!
%1's %2 went down!	El %2 de %1 ha baixat!
%1 was defeated...	%1 ha estat derrotat…
%1 gains %3 %2!	%1 guanya %3 %2!
TAG	RELLEU
EQUIP	EQUIPAR
POCKET	BUTXACA
SKILLS	HABILITATS
OPTIONS	OPCIONS
LVL.	NVL.
%1 was victorious!	%1 ha guanyat!
A white door casts a faint shadow.\! What would you like to do?	Una porta blanca fa una ombra tènue.\! Què t'agradaria fer?
OPEN THE DOOR	OBRIR LA PORTA
DO NOTHING	RES
You stared at the door.	Observes la porta.
\n<MEWO>Meow?\!	\n<MEWO>Miau?\!
(Waiting for something to happen?)	(Esperant a que passi alguna cosa?)
\n<MEWO>Meow?\!	\n<MEWO>Miau?\!
(Not much to do around here, is there?)	(No hi ha molt per fer aquí, oi que no?)
\n<MEWO>Meow?\!	\n<MEWO>Miau?\!
(Or is there?)	(O potser sí?)
\n<MEWO>Meow?\!	\n<MEWO>Miau?\!
(Are you looking for a way out?)	(Estàs buscant una sortida?)
\n<MEWO>Meow...\!	\n<MEWO>Miau...\!
(There always is one...| but...)	(Sempre n'hi ha una...| però...)
\n<MEWO>Meow?\!	\n<MEWO>Miau?\!
(Waiting for something to happen?)	(Esperant a que passi alguna cosa?)
\n<MEWO>Meow?\!	\n<MEWO>Miau?\!
(When is Mom coming back?)	(Quan tornarà la Mama?)
You booted up your laptop.	Encens el teu portàtil.
What would you like to do?	Què t'agradaria fer?
LOOK AT THE KEYBOARD	MIRAR EL TECLAT
STARE AT THE SCREEN	MIRAR LA PANTALLA
OPEN YOUR JOURNAL	OBRIR EL TEU DIARI
LOG OFF	DESCONECTAR-TE
You stared at the screen.	Observes la pantalla.

The heat from the laptop warmed your lap.\!\lb It felt nice.	La calor del portàtil t'ha escalfat la falda.\!\lb Donava gust.
You cannot use the laptop from this side.	No pots fer servir el portàtil des d'aquesta banda.
Your sketchbook.\!\lb Take a look inside?	El teu quadern.\!\lb El vols fullejar?
YES	SÍ
NO	NO
A tissue box for wiping your sorrows away.	Una caixa de mocadors per netejar les teves penes.
A lightbulb hangs from the ceiling, wherever it is.\!\lb Look into the lightbulb?	Una bombeta penja del sostre, sigui on sigui.\!\lb Mirar dins la bombeta?
It's pitch black inside.\!	Dins és negre com la gola del llop.\!
You can't see a thing.	No pots veure res.
Something fell nearby.	Ha caigut alguna cosa a prop.
You found a \v[49].\!\lb You can see your reflection clearly in the blade.	Has trobat un \v[49].\!\lb Veus clarament el teu reflex a la fulla.
It's pitch black inside.\!	Dins és negre com la gola del llop.\!
You can't see a thing.	No pots veure res.
You can't leave without a weapon.	No pots marxar sense una arma.
You got a BLURRY PHOTO.	Has trobat una FOTO BORROSA.
You got a SHINY KNIFE.	Has trobat un GANIVET BRILLANT.
A white door casts a faint shadow.\! What would you like to do?	Una porta blanca fa una ombra tènue.\! Què t'agradaria fer?
OPEN THE DOOR	OBRIR LA PORTA
STARE AT THE DOOR	MIRAR LA PORTA
You stared at the door.	Observes la porta.
\n<CAT>Meow?	\n<CAT>Miau?
Just a bunch of static.	Només hi ha un munt de soroll blanc.
What would you like to do?	Què t'agradaria fer?
LOOK AT THE KEYBOARD	MIRAR EL TECLAT
STARE AT THE SCREEN	MIRAR LA PANTALLA
LOG OFF	DESCONECTAR-TE
You stared at the screen.	Observes la pantalla.
You cannot use the laptop from this side.	No pots fer servir el portàtil des d'aquesta banda.
A sketchbook.\!\lb Take a look inside?	Un quadern.\!\lb El vols fullejar?
YES	SÍ
NO	NO
A tissue box.	Una caixa de mocadors.

A lightbulb hangs from the ceiling, wherever it is.\!\lb Look into the lightbulb?	Una bombeta penja del sostre, sigui on sigui.\!\lb Mirar dins la bombeta?
It's pitch black inside.\!	Dins és negre com la gola del llop.\!
You can't see a thing.	No pots veure res.
\n<OMORI>...	\n<OMORI>...
A lightbulb hangs from the ceiling.\!\lb Do you want to destroy it?	Una bombeta penja del sostre.\!\lb Vols destruir-la?
You learned \c[1]RED HANDS\c[0].	Has après \c[1]MANS VERMELLES\c[0].
You found a map.	Has trobat un mapa.
A black door casts a heavy shadow.\! What would you like to do?	Una porta negra fa una ombra tènue.\! Què t'agradaria fer?
A book titled \c[4]ALL ABOUT BATTLES\c[0].\! You should probably read this.	Un llibre titulat \c[4]TOT SOBRE LES LLUITES\c[0].\! Probablement hauries de llegir-lo.
Would you like to take a look?	T'agradaria fullejar-lo?
What chapter would you like to read?	Quin capítol t'agradaria llegir?
\kel\c[13]HECTOR\c[0] is the coolest pet rock ever!	\kelL'\c[13]HECTOR\c[0] és la millor pedra mascota del món!
You can't leave without your friends.	No pots marxar sense els teus amics.
An eye stares at you from inside the shelf.	Un ull t'observa des de dins de la prestatgeria.
There's a movie on TV.\! Four boys are walking on railroad tracks.	Hi ha un pel·lícula a la tele.\! Hi ha cuatre nois caminant per unes vies de tren.
A photo of someone familiar.	Una foto d'algú familiar.
A fluffy pillow shaped like the head of a girl.	Un coixí esponjós amb la forma del cap d'una noia.
\n<SNAKE>\sinv[1]Sssssssssss...?\sinv[0]\!	\n<SNAKE>\sinv[1]Sssssssssss...?\sinv[0]\!
(Waiting for something to happen?)	(Esperant a que passi alguna cosa?)
A cat-shaped hole.	Un forat amb forma de gat.
You feel the presence of SOMETHING behind the door.\! Look into the keyhole?	Sents la presència de QUELCOM darrere de la porta.\! Mirar pel forat de la clau?
A neatly-wrapped present.	Un regal ben embolicat.
A blender.	Una batedora.
A single bean on a plate.	Una sola mongeta en un plat.
Would you like to make toast?	Vols fer una torrada?
You made TOAST.	Has fet una TORRADA.
A baseball and a baseball bat.	Una pilota i un bat de beisbol.
A tentacle is poking out of the ground.	Un tentacle que sobresurt del terra.
\basHuh?	\basOh?

There's some roots in the way...\! How did these get here?	Hi ha unes arrels al camí...\! Com han arribat fins aquí?
\aubNo worries, BASIL!\! I bet this would be a cinch for OMORI to \c[1]CUT\c[0] out of the way!	\aubNo passis ànsia, BASIL!\! Segur que són bufar i fer ampolles de \c[1]TALLAR\c[0] per l'OMORI!
\aubCome on, OMORI!\!	\aubVa, OMORI!\!
You can do it!	Tu pots!
\aubCome on, OMORI!\!	\aubVa, OMORI!\!
You can do it!	Tu pots!
\n<SNAKE>\sinv[1]Sssssssssssss...?\!\sinv[0] (Going out, OMORI?)\! \sinv[1]Sssssssssss...\!\sinv[0] (Here is your allowance for today.)	\n<SNAKE>\sinv[1]Sssssssssssss...?\!\sinv[0] (Que marxes, OMORI?)\! \sinv[1]Sssssssssss...\!\sinv[0] (Aquí tens la teva paga d'avui.)
You got \v[1001] CLAMS.	Has obtingut \v[1001] PETXINES.
\n<SNAKE>\sinv[1]Sssssssssss...\!\sinv[0] (Take care.)	\n<SNAKE>\sinv[1]Sssssssssss.\!\sinv[0](Cuida't.)
\n<SNAKE>\sinv[1]Sssssssssss...?\!\sinv[0] (Waiting for something to happen?)	\n<SNAKE>\sinv[1]Sssssssssss...?\!\sinv[0] (Esperant a que passi alguna cosa?)
\basWait, OMORI...	\basUn moment, OMORI...
We're supposed to go to my house!\!	Havíem d'anar a casa meva!\!
It's just past the path south of the playground.	Està al final del camí del sud del parc.
\basI just finished planting some little sprouts and wanted to show everyone.\!	\basAcabava de plantar unes quantes llavors i us les volia ensenyar.\!
Come on!	Va nois!
They're really cute!	Són molt bufones!
\herWhere are you going, OMORI?\!	\herOn vas, OMORI?\!
Let's go see MARI and BASIL!\!	\herAnem a veure a la MARI i en BASIL!
We can't let their picnic go to waste!	No hem de desaprofitar el seu pícnic!
\herWhere are you going, OMORI?\!	\herOn vas, OMORI?\!
Let's go see MARI.\!	Anem a veure a la MARI.\!
She's worried sick about you.	Està molt preocupada per tu.
\marLet's go see the spooky house, OMORI!\!	\marAnem a veure la casa estranya, OMORI!\!
Don't be scared.\!	No tinguis por.\!
We're all doing this together!	Ho farem tots junts!
\aubWhere are you going, OMORI?\!	\aubOn vas, OMORI?\!
We have to look for BASIL...	Hem de buscar a en BASIL...
\aubHi, OMORI!\!	\aubHola, OMORI!\!

I'm so happy to see you!	M'alegro molt de veure't!
\kelWhat's up, best friend?\!	\kelCom va, millor amic?\!
Didja miss me?	M'has trobat a faltar?
Heh, heh...	Heh, heh...
H-huh?	E-eh?
What happened?\!	Què ha passat?\!
W-Where am I?\!	O-on sóc?\!
W-who are you?\who	Q-qui sou vosaltres?\who
Hey, there!	Ei, hola!
How are you feeling?\her	Com et trobes?\her
Oh, hello...\!	Oh, hola...\!
\herHe wears a \c[4]FLOWER CROWN\c[0] and always carries his \c[4]PHOTO ALBUM\c[0] on him.\! Have you seen him around?	\herPorta una \c[4]CORONA DE FLORS\c[0] i sempre duu el seu \c[4]ALBUM DE FOTOS\c[0] a sobre.\!
Que l'has vist per aquí?	Que l'has vist per aquí?
...\!	...\!
No, I'm afraid I haven't...\! But if I do see anything, you'll be the first to know.\cap	No, molt em temo que no...\! Però si veig alguna cosa, sereu els primers en saber-ho.\cap
BASIL...\!	BASIL...\!
Where could he have gone?\aub	On ha pogut marxar?\aub
Sniff...\!	Esnif...\!
Sniff, sniff...\aub	Esnif, esnif...\aub
\Com[2]Ah...\!	\Com[2]Ah...\!
Please don't cry, little lady!\cap	No ploris siusplau, senyoreta!\cap
\marHi, OMORI! Cliff-faced as usual, I see.\! You should totally smile more! I've always liked your smile.	\marHola, OMORI! Tan seriós com sempre, pel que veig.\! Hauries de somriure més! M'agrada molt veure't feliç.
\marOMORI, you need to face your fears for BASIL's sake... \!I believe in you!	\marOMORI, has d'afrontar les teves pors pel bé de'n BASIL... \!Jo crec en tu!
\aubWe'll see you later, MARI!	\aubEns veiem després, MARI!
\marBye now!	\marAdéu!
Stay safe! \!Remember, OMORI!	Aneu amb compte! \I recorda, OMORI!
You're stronger than you think!	Ets més fort del que penses!
\herRemember what MARI said, OMORI! \!You're stronger than you think!	\herRecorda el que va dir la MARI, OMORI! \!Ets més fort del que penses!
\aubDon't worry, we'll be right behind you!	\aubNo et preocupis, estem just aquí darrere!

\kelYeah... and if you fall, we'll be right here to catch you!	\kelSí... i si caus, estem aquí per agafar-te!
\aubKEL, don't scare him!\!	\aubKEL, no l'espantis!\!
You won't fall, OMORI...\!	No cauràs, OMORI...\!
I promise!	T'ho prometo!
A floating mirror.\! Your friends smile warmly behind you.	Un mirall flotant.\! Els teus amics somriuen tendrament darrere teu.
A floating mirror.	Un mirall flotant.
A black light bulb looms overhead.\!	Una bombeta negra penja per sobre teu.
You don't want to touch it.	No la vols tocar.
A black light bulb looms overhead.\!	Una bombeta negra penja per sobre teu.
You feel as if you must protect it.	Sents com si l'haguessis de protegir.
A black light bulb looms overhead.\!	Una bombeta negra penja per sobre teu.
You must protect it.	L'has de protegir.
A sand castle.	Un castell de sorra.
A pail and shovel.	Un cubell i una pala.
A very difficult puzzle.\!	Un trencaclosques molt difícil.\!
All the pieces are blank.	Totes les peces estan en blanc.
A bunch of small toy cars.	Un grapat de cotxes de joguina petits.
Cards are scattered across the floor.	Hi ha cartes per tot el terra.
Egg.	Ou.
A yo-yo.	Un io-io.
Eternal banana.	Plàtan etern.
A park bench.	Un banc.
Building blocks.	Blocs de construcció.
Umbrella.	Paraigües.
A watering can.	Una regadora.
Would you like to water the plants?	Vols regar les plantes?
Sunflowers.	Gira-sols.
Lily-of-the-valley.	Lliris de maig.
Roses.	Roses.
Gladiolus.	Gladiols.
A cactus.\!	Un cactus.\!
Sturdy and resilient.	Robust i resistent.
White tulips.	Tulipes blanques.
A flower.	Una flor.
A flower?	Una flor?

A bunch of potted plants and flowers.\! BASIL loves taking care of things.	Un munt de plantes i flors en testos.\! A en BASIL li agrada cuidar les coses.
Big bone.	Os gran.
Small bone.	Os petit.
Nourishment.	Aliment.
Shelter.	Refugi.
A comfortable-looking bed.	Un llit que sembla còmode.
A fireplace.\!	Una llar de foc.\!
The fire is warm.	El foc està calent.
A photo of a stranger.	Una foto d'un desconegut.
A bunch of books.\!	Un munt de llibres.\!
Mostly about plant care.	La majoria són de jardineria.
A street lamp.	Un fanal.
Some cups of lemonade.	Uns gots de llimonada.
Construction stuff.	Estris de construcció.
Strange artifacts from different lands.	Artefactes estranys de diferents terres.
Small candies.\!	Caramels petits.\!
Not for sale.	No estan en venta.
FOREST BUNNY	CONILLET DEL BOSC
FOREST BUNNY?	CONILLET DEL BOSC?
LOST SPROUT MOLE	TALPBROT PERDUT
SPACE BUNNY	CONILLET ESPACIAL
DUST BUNNY	CONILLET DE POLS
U.F.O.	TARO.V.N.I.
VENUS FLYTRAP	PLANTA CARNÍVORA
WORMHOLE	CUC DE FORAT
MIXTAPE	CINTA DE CASSET
DIAL-UP	COMMUTADORA
DOOMBOX	RADIOCALIPSI
SHARK PLANE	TIBUAVIÓ
VENUS FLYTRAP	PLANTA CARNÍVORA
SNOW BUNNY	CONILLET DE NEU
SNOW ANGEL	ÀNGEL DE NEU
SNOW PILE	PILA DE NEU
BUN BUNNY	PANELLET
RARE BEAR	ÓS CURIÓS

YE OLD SPROUT	EL VELL BROT
KITE KID	NEN DE L'ESTEL
KID'S KITE	ESTEL DEL NEN
RIGHT ARM	BRAÇ DRET
LEFT ARM	BRAÇ ESQUERRE
BOSS	CAPATÀS
THE EARTH	LA TERRA
SPACE EX-BOYFRIEND	EXNÒVIO ESPACIAL
DOWNLOAD WINDOW	FINESTRA DE DESCÀRREGA
SPACE EX-HUSBAND	EXMARIT ESPACIAL
BUN BUNNY	PANELLET
PLUTO	PLUTÓ
Your favorite food, when it is warm.	El teu menjar preferit, quan està calent.
COLD STEAK	BISTEC FRED
Your favorite food.	El teu menjar preferit.
MICROWAVED STEAK	BISTEC DEL MICROONES
Soft cardboard, basically. ** **Heals 5 HEART.	Cartró tou, bàsicament. Cura 5 al COR.
TOFU	TOFU
A child's favorite food.	El menjar preferit dels nens.
Sweet! ** **Heals 30 HEART.	Que dolç! Cura 30 al COR.
CANDY	CARAMEL
S'more smores, please! ** **Heals 50 HEART.	Més postres, sisplau! Cura 50 al COR.
SMORES	POSTRE DE NÚVOL
A healthy stick of grain. ** **Heals 60 HEART.	Un pal de gra molt saludable. Cura 60 al COR.
GRANOLA BAR	BARRETA DE CEREALS
A slice of life. ** **Heals 60 HEART.	Un tros de vida. Cura 60 al COR.
BREAD	TROS DE PA
Suggested serving size:	Porció recomanada:
6-8 nachos. ** **Heals 75 HEART.	6-8 natxos Cura 75 al COR.
NACHOS	NATXOS

Wing of chicken. ** **Heals 80 HEART.	Ala d'un pollastre. Cura 80 al COR.
CHICKEN WING	ALETA DE POLLASTRE
Better than a cold dog. ** **Heals 100 HEART.	Millor que un bratwurst. Cura 100 al COR.
HOT DOG	FRÀNKFURT
Designed to hold syrup! ** **Heals 150 HEART.	Dissenyada per aguantar el xarop! Cura 150 al COR.
WAFFLE	GOFRA
Not designed to hold syrup... ** **Heals 150 HEART.	No dissenyada per aguantar el xarop... Cura 150 al COR.
PANCAKE	COQUETA
1/8th of a WHOLE PIZZA. ** **Heals 175 HEART.	1/8è d'una PIZZA SENCERA. Cura 175 al COR.
PIZZA SLICE	TALL DE PIZZA
Aquatic taco. ** **Heals 200 HEART.	Taco aquàtic. Cura 200 al COR.
FISH TACO	TACO DE PEIX
Contains all food groups, so it's healthy! ** **Heals 250 HEART.	Conté tots els grups d'aliments, així que és saludable! Cura 250 al COR.
CHEESEBURGER	HAMBURGUESA
Chocolate!?	Xocolata!?
Oh, it's baking chocolate... ** **Heals 40% of HEART.	Oh, és xocolata per cuinar... Cura el 40% del COR.
CHOCOLATE	XOCOLATA
Circular bread with a hole in it. ** **Heals 60% of HEART.	Tros de pa circular amb un forat al mig. Cura el 60% del COR.
DONUT	DÒNUT
Now that is a lot of sodium! ** **Heals 80% of HEART.	Això sí que és molt de sodi! Cura el 80% del COR.
RAMEN	RAMEN
Wet noodles slathered with chunky ** **sauce.	Fideus humits barrejats amb salsa espessa.
Fully heals a friend's HEART.	Cura al màxim el COR d'un amic.
SPAGHETTI	ESPAGUETIS

9/10 dentists hate it. ** **Heals 35 HEART to all friends.	9/10 dentistes les odien. Cura 35 al COR de tots els amics.
POPCORN	CRISPETES
From France, wherever that is... ** **Heals 60 HEART to all friends.	Fregides i ben cruixents. Cura 60 al COR de tots els amics.
FRIES	PATATES
Delicious, yet functional. ** **Heals 100 HEART to all friends.	Deliciós, però funcional. Cura 100 al COR de tots els amics.
CHEESE WHEEL	RODA DE FORMATGE
An entire chicken, wings and all. ** **Heals 175 HEART to all friends.	Un pollastre sencer, amb ales i tot. Cura 175 al COR de tots els amics.
WHOLE CHICKEN	POLLASTRE SENCER
8/8ths of a WHOLE PIZZA. ** **Heals 250 HEART to all friends.	8/8ens d'una PIZZA SENCERA. Cura 250 al COR de tots els amics.
WHOLE PIZZA	PIZZA SENCERA
Heals a friend's HEART and JUICE, and **raises ALL STATS for the battle.**	Cura al màxim el COR, el SUC i puja TOTS els valors durant el combat.
SNO-CONE	GEL-CURUTXO
You say tomato, I say tomato. ** **Heals 100 HEART and 50 JUICE.	Tu dius tomàquet, jo dic tomàquet. Cura 100 al COR i 50 al SUC.
TOMATO	TOMÀQUET
What more could you ask for? ** **Heals 250 HEART and 100 JUICE.	Què més es pot demanar? Cura 250 al COR i 100 al SUC.
COMBO MEAL	PLAT COMBINAT
Chicken nuggets shaped like dinosaurs. ** **Heals 250 HEART to all friends.	Nuggets de pollastre amb forma de dinosaures. Cura 250 al COR de tots els amics.
DINO CLUMPS	DINO-TROSSOS
Pasta shaped like dinosaurs. ** **Fully restores a friend's HEART.	Pasta amb forma de dinosaures. Cura al màxim el COR d'un amic.
DINO PASTA	DINO-PASTA
Your favorite cookie. ** **Made with MARI's love.	La teva galeta preferida. Feta amb l'amor de la MARI.
MARI'S COOKIE	GALETA DE LA MARI
Everyone's favorite cookie. ** **Made with MARI's love.	La galeta preferida de tots. Feta amb l'amor de la MARI.
MARI'S COOKIE	GALETA DE LA MARI

Recyclable material. ** **Give to RECYCLE MACHINE for 5 CLAMS.	Material reciclable. Val per 5 PETXINES a la RECICLADORA.
CAN	LLAUNA
Recyclable material. ** **Give to RECYCLE MACHINE for 10 CLAMS.	Material reciclable. Val per 10 PETXINES a la RECICLADORA.
GLASS BOTTLE	AMPOLLA DE VIDRE
Recyclable material. ** **Give to RECYCLE MACHINE for 15 CLAMS.	Material reciclable. Val per 15 PETXINES a la RECICLADORA.
CARDBOARD	CARTRÓ
Recyclable material. ** **Give to RECYCLE MACHINE for 20 CLAMS.	Material reciclable. Val per 20 PETXINES a la RECICLADORA.
DEAD BATTERIES	PILES GASTADES
Recyclable material. ** **Give to RECYCLE MACHINE for 25 CLAMS.	Material reciclable. Val per 25 PETXINES a la RECICLADORA.
COMPUTER PART	COMPONENTS
Deals small damage to all foes ** **and reduces their SPEED.	Fa una mica de mal a un enemic i redueix la seva VELOCITAT.
JACKS	OSSETS
Deals damage to a foe and reduces ** **their DEFENSE.	Fa mal a un enemic i redueix la seva DEFENSA.
RUBBER BAND	GOMA ELÀSTICA
Actually dangerous... ** **Deals heavy damage to all foes.	Perillosa de veritat... Fa molt de mal a tots els enemics.
DYNAMITE	DINAMITA
Little fires. ** **Inflicts HAPPY on a friend or foe.	Espurnetes. Provoca FELICITAT en un amic o enemic.
SPARKLER	Bengala
Small squares of colorful paper. ** **Inflicts HAPPY on all friends.	Quadradets de paper de colors. Provoca FELICITAT a tots els amics.
CONFETTI	CONFETI
Sad words strung together. ** **Inflicts SAD on a friend or foe.	Paraules tristes ben filades. Provoca TRISTESA a un amic o enemic.
POETRY BOOK	POEMARI
Angsty water droplets. ** **Inflicts SAD on all friends.	Gotes d'aigua ben tristes. Provoca TRISTESA a tots els amics.
RAIN CLOUD	NÚVOL DE PLUJA
It's not what you wanted...	No era el que volies...

Inflicts ANGER on a friend or foe.	Provoca IRA a un amic o enemic.
PRESENT	REGAL
Who would invent this!?	Per què algú inventaria això!?
Inflicts ANGER on all friends.	Provoca IRA a tots els amics.
AIR HORN	BOTZINA
Has a calming effect.	Té un efecte relaxant.
Removes EMOTION from a friend or foe.	Elimina l'EMOCIÓ d'un amic o enemic.
DANDELION	DENT DE LLEÓ
Bitter bean juice. Increases a friend's SPEED.	Suc de grans amarg. Augmenta la VELOCITAT d'un amic.
COFFEE	CAFÈ
A questionable potion made for OMORI.	Una poció estranya feta per a l'OMORI.
Can only be used underwater.	Només usable sota l'aigua.
MYSTERY POTION	POCIÓ MISTERIOSA
Deals big damage to a foe and reduces their DEFENSE.	Fa molt de mal a un enemic i redueix la seva DEFENSA.
BIG RUBBER BAND	GRAN GOMA ELÀSTICA
Pretty calcium that's used in jewelry. Can be sold for CLAMS.	Calci bonic que es fa servir per joies. Es pot vendre a canvi de PETXINES.
PEARL	PERLA
A journal for keeping track of foes!	Un diari per prendre nota dels enemics!
FOE FAX!	DIARI D'ADVERSARIS
Rightfully belongs to SPACE BOYFRIEND.	Propietat legítima del NOVIO ESPACIAL.
SPECIAL MIXTAPE	CASSET ESPACIAL
A guide all about EMOTIONS, drawn by HERO.	Tot sobre les EMOCIONS, dibuixat pel HERO.
Wow...	Quina passada...
EMOTION CHART	GRÀFIC D'EMOCIONS
A book all about battles, written by HERO.	Un llibre amb tot sobre els combats, escrit pel HERO.
Wow...	Quina passada...
SELF-HELP GUIDE	GUIA D'AUTOAJUDA