



LOCALITZACIÓ D'UN VIDEOJOC DESENVOLUPAT AMB RPG MAKER

Màster en Tradumàtica: Tecnologies de la Traducció

Autor: Pol Morral Benítez

Tutora: Estel·la Oncins Noguera

INTRODUCCIÓ

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.

L'aparició de diverses eines i programes especialitzats per a la creació de videojocs fa que cada cop més es creïn videojocs de forma independent, amb pressuposts modestos o minúsculs, o amb equips desenvolupament reduïts o, fins i tot, d'una sola persona.

OMORI és un videojoc RPG que neix d'aquest moviment gràcies a l'eina RPG MAKER. Estudiant el seu cas, volem determinar un procés de localització independent efectiu per a aquest tipus de productes.



OBJECTIUS

Aplicar un procés de localització parcial al cas pràctic de OMORI, un videojoc desenvolupat amb l'eina RPG Maker MV, centrant-nos en l'aspecte tècnic per sobre del lingüístic i fent ús dels coneixements adquirits al llarg del curs.

Mitjançant diferents processos i eines de suport tecnològic, il·lustrar com seria el procés de localització independent d'un videojoc com OMORI de principi a fi.

Detallar els problemes que trobem i com els resollem, de manera que el projecte pugui servir com a ajuda per a dur a terme projectes de localització de videojocs creats amb l'eina.



METODOLOGIA

MARC TEÒRIC

1. Definirem el context de la localització de videojocs, les seves característiques i les seves particularitats envers la localització d'altres tipus de productes. Dins d'aquestes particularitats, aprendre quines pertanyen al joc de rol o RPG.
2. Estudiarem la dificultat de la localització dins de l'escena indie i el valor de les traduccions fetes per fans.
3. Explorarem l'estat de la qüestió del marc de la localització al català dins del videojoc.

MARC PRÀCTIC

1. Ens familiaritzarem amb OMORI i l'eina de desenvolupament RPG Maker i analitzarem els seus sistemes d'arxius.
2. Descriptarem els arxius i carregarem els fitxers de text a Trados Studio per aplicar regles de parsing i separar el text traduïble del codi del videojoc.
3. Durem a terme la traducció dels fitxers de text amb Trados Studio i de les imatges amb Clip Studio Paint.
4. Utilitzarem l'eina RPG Maker per a fer playtesting durant la traducció i comprovar que no genera errors.
5. Documentarem les principals dificultats o problemes i descriurem les solucions que apliquem al llarg del procés.
6. Tornarem a carregar els fitxers traduïts dins del sistema d'arxius de OMORI i els tornarem a encriptar, per a poder executar el videojoc amb la localització al català.



CONCLUSIONS I RESULTATS

- El rol multidisciplinar del traductor s'observa de forma molt clara durant les labors de localització.
- Els coneixements vists durant el Màster de Tradumàtica són invaluables per a afrontar els projectes de traducció digitals.
- Els projectes de localització de videojocs RPG Maker es poden afrontar amb un procés similar, a més d'ordenat i eficient.
- La importància de localitzar videojocs independents i triple A a llengües minoritzades com el català, per a contribuir a la seva preservació i ajudar a generar interès en la llengua.
- Obtenció d'una metodologia i una base de localització per poder realitzar una localització total de OMORI al català en el futur.

