

# Tutorial per afegir el català als videojocs

Guia de suport per a desenvolupadors de videojocs per a la localització al català



CAT

PLATA  
FORMA  
PER LA  
LLENGUA

L'ONG del català



CAT

## Continguts

<b>1. Introducció</b>	<b>2</b>
<b>2. Certificació</b>	<b>3</b>
<b>3. Publicació del videojoc</b>	<b>7</b>
3.1. Autopublicació	7
3.2. Contracte amb una editorial ( <i>publisher</i> )	7
<b>4. Avantatges d'incloure el català</b>	<b>8</b>
4.1. Mitjans de comunicació especialitzats	9
4.2. Ajudes i subvencions	11

# 1. Introducció

Si llegeixes aquesta guia d'iniciació, és perquè el teu interès pels videojocs és més que palès. Com ja saps, és evident que el sector està en creixement i que genera moltes oportunitats laborals. Així, alguns territoris de parla catalana han esdevingut un centre molt important en el desenvolupament de videojocs en l'àmbit europeu. En conjunt, a Catalunya, al País Valencià i a les Illes Balears hi ha la seu del 39,7% de les empreses dedicades als videojocs a l'Estat espanyol, que agrupen més del 58% de la facturació global, segons dades del 2019 extretes del *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2020*.

Actualment, segons el *Llibre blanc de la indústria catalana del videojoc 2020*, la majoria dels videojocs desenvolupats per estudis catalans són en català (el 55% el 2019) i, segons el *Llibre blanc del desenvolupament de videojocs en la Comunitat Valenciana 2019*, és present en videojocs desenvolupats per estudis valencians (l'11% el 2018), i també en algunes produccions internacionals. La llengua catalana representa un mercat de més de 10 milions de parlants i, per tant, de potencials consumidors. A més, el català és present en el món tecnològic en la majoria de les grans empreses i plataformes: Twitter, Facebook, Google i Whatsapp, entre moltes altres.

Aquesta guia té dos objectius: per una banda, donar solucions i dreceres per facilitar el tracte amb les plataformes quan es vol certificar i publicar un joc en català i, per una altra banda, pretén fer un breu resum de quins avantatges pot tenir publicar videojocs en català. A la guia s'explica també quina premsa especialitzada hi ha en la nostra llengua, quines són les subvencions i ajudes de l'administració pública a la producció de videojocs en català i altres qüestions.

Esperem que la informació que aportem t'ajudi a gestionar més bé la inclusió del català en el teu projecte i que t'obri la porta a nous recursos. Finalment, tingues en compte que qualsevol publicació escrita al món dels videojocs pot quedar obsoleta donada la ràpida evolució que hi ha. Per tant, si al moment de llegir-ho tens cap qüestió o creus que cal actualitzar-ne alguna part, pots contactar amb nosaltres directament al nostre correu electrònic: [info@plataforma-llengua.cat](mailto:info@plataforma-llengua.cat).

Esperem que et resulti d'utilitat!

## 2. Certificació

Una vegada s'ha treballat en un projecte de videojoc i es vol posar a la venda, es pot publicar en una plataforma de venda de videojocs en línia, buscar la certificació d'una videoconsola o totes dues coses alhora. Tant l'una opció com l'altra requereixen una certificació prèvia de la plataforma de distribució de videojocs o de la videoconsola a la qual es vol accedir.

La certificació d'un projecte és, segurament, un dels moments més crítics del desenvolupament d'un videojoc. De l'èxit en aquest pas en depèn la disponibilitat del videojoc a les botigues digitals de les plataformes o en videoconsoles.

Durant la certificació, les plataformes de venda i les videoconsoles comproven el projecte per veure si compleix els seus estàndards. Les proves més habituals són la cerca de qualsevol element que pugui causar un error del sistema, assegurar-se que el joc desa i carrega les partides correctament, comprovar que compleixi les guies de compatibilitats del sistema, i que la terminologia i la iconografia del videojoc s'adapti al glossari de terminologia de la plataforma o de la videoconsola en qüestió.

És en aquest darrer punt on la falta de reconeixement oficial del català de les plataformes i de les videoconsoles pot implicar algunes dificultats a l'hora de publicar en català. Això es deu al fet que ni les plataformes ni les videoconsoles no disposen d'un glossari amb els termes equivalents en català i, per tant, no tenen un estàndard lingüístic sobre com s'han d'anomenar els diferents elements i funcions del joc ni tampoc sobre maquinari (*hardware*) vinculat a la plataforma o a la videoconsola.

Aquest entrebanc pot ser menor en moltes plataformes de distribució de videojocs com és el cas d'Steam, una de les més emprades i que disposa de més oferta de videojocs. A Steam no hi ha cap comprovació de terminologia, i els controls i el maquinari utilitzats a l'ordinador són genèrics, per tant, no cal mantenir uns estàndards de nomenclatura. Així, publicar un videojoc en català a Steam no ha de representar cap dificultat addicional, a banda de l'esforç d'una traducció adequada dels termes i la creació d'un menú de selecció d'idiomes.

En canvi, a les videoconsoles la situació és diferent. El fet de tenir un maquinari propi fa que les empreses de les videoconsoles vulguin estandarditzar-ne el vocabulari i la nomenclatura.

Les mateixes empreses de videoconsoles proveeixen una llista terminològica en llengües seleccionades, escriuen les equivalències dels termes i, en alguns casos, proporcionen breus descripcions de com cal utilitzar els termes en alguns contextos específics (per

exemple, plurals o altres derivacions de termes concrets). Cap d'aquestes empreses no inclou el català a la llista de llengües disponibles i, per tant, cal que cada desenvolupador en faci la traducció.

Hem considerat oportú proposar una mostra d'alguns dels termes més habituals dels glossaris de cadascuna de les tres consoles principals (PlayStation 4, Nintendo Switch i Xbox One) per facilitar-te la tasca d'elaborar la versió en català. És només una mostra reduïda, per bé que seria adequat tenir integrada i sistematitzada tota la terminologia catalana de videojocs (una proposta que encara avui dia manca per desenvolupar i que facilitaria la certificació dels videojocs en català a les consoles).

A continuació et mostrem algunes d'aquestes terminologies en l'original en anglès i una recomanació en català perquè la puguis fer servir:

## PlayStation 4

Requerit/ Recomanat	Terme en anglès	Explicació del terme	Suggeriment de terme en català
Recomanat	<i>Gaming history</i>	Una combinació de les partides jugades i els trofeus guanyats.	Historial de joc
Recomanat	<i>Hub</i>	Una àrea a la pantalla inicial <i>UI</i> que mostra, al selector d'experiència, les previsualitzacions i el contingut relacionat amb un ítem determinat, com un joc o una app.	Centre
Recomanat	<i>Log out (of the console)</i>	Sortida de la sessió d'un usuari de la consola, que finalitza la possibilitat de l'usuari d'operarla.	Tancar la sessió
Recomanat	<i>Party</i>	Un grup creat per usuaris per a jugar i coordinar-se per text i xat de veu.	Grup
Recomanat	<i>Trophy information</i>	Informació sobre els trofeus que ha guanyat un usuari.	Informació sobre els trofeus

## Nintendo Switch

Classificació (només NOA/NOE)	Terme en anglès	Explicació del terme	Suggeriment de terme en català
Terme central	<i>Touch screen</i>	La pantalla LCD amb funcionalitat tàctil.	Pantalla tàctil [f.]
Prioritari	<i>Right stick</i>	Palanca que permet una entrada analògica a la banda dreta del sistema.	Palanca dreta [f.]
Prioritari	<i>Tabletop mode</i>	Un mode de joc en el qual l'usuari col·loca la consola a terra o en una taula i juga fent servir un controlador sense cables mentre mira la pantalla de la consola. Tot i que això normalment vol dir que la Nintendo Switch es col·loca verticalment en un estand, posar-la horitzontalment sense fer servir l'estand també compta com a "Mode sobretaula".	Mode sobretaula [m.]
Prioritari	<i>HOME Menu</i>	És una pantalla que es pot obrir normalment en qualsevol moment prement el botó "HOME". Mostra les icones del <i>software</i> fet servir recentment.	Menú HOME [m.]
Prioritari	<i>System settings</i>	És un terme genèric, no un títol. Cal fer servir articles definits ("la configuració de la consola") per a un ús més natural.	Configuració de la consola [f.]

## Xbox One

Terme en anglès	Descripció	Notes d'ús	Suggeriment de terme en català
<i>Achievement</i>	Un assoliment definit per Xbox o per un joc.	“Desbloquejar” és el terme estàndard fet servir per Xbox quan s'aconsegueix una fita.	Assoliment
<i>Add-ons</i>	Contingut addicional per a jocs o apps, com ara nivells nous, personatges o mapes.	-	Complements
<i>Gamerscore</i>	Puntuació d'assoliments acumulats per un jugador.	“Puntuació del jugador” també es pot fer servir amb referència al resultat aconseguit en una sola fita.	Puntuació del jugador
<i>Home</i>	La pantalla d'inici de la Xbox One, personalitzada per a cada perfil associat a la consola.	-	Inici
<i>Matchmaking</i>	El mètode de la Xbox Live per enllaçar uns jugadors amb els altres i amb les partides.	-	Aparellament

Aconseguir la certificació del videojoc en català a les consoles, però, no garanteix la igualtat de condicions respecte a les altres versions lingüístiques que les consoles sí que reconeixen, com pot ser el cas de l'anglès, el castellà o el danès. El fet que el català encara avui dia no sigui una llengua reconeguda per aquests suports fa que no se'n detecti automàticament la versió lingüística, i que per aquest motiu, la visibilitat del català quedi en un segon terme: és l'usuari qui ha de pensar-hi i anar a cercar la versió en català en un menú lingüístic.



## 3. Publicació del videojoc

La publicació d'un videojoc consisteix en la feina de posar-lo a la venda (ja sigui en format virtual o físic) i en la promoció del videojoc. Hi ha diverses empreses que fan aquesta tasca, però en altres casos els desenvolupadors mateix l'assumeixen, especialment en el cas de projectes més modestos. Les empreses que s'hi dediquen són els anomenats *publishers*, que en català serien l'equivalent als editors.

A continuació et descrivim la situació que et pots trobar segons l'opció que triïs:

### 3.1. Autopublicació

A l'hora d'autopublicar un videojoc, el català no representa cap mena d'inconvenient. L'única dificultat és la d'introduir el català com ho faries amb qualsevol altra llengua. Tingues en compte que hi ha una subvenció específica que et pot ajudar a reduir costos (pots veure-ho a l'apartat 4.2. Ajudes i subvencions). L'únic desavantatge és, com hem esmentat anteriorment, que les plataformes de venda de moment no inclouen el català com a llengua de videojocs i, per tant, els jugadors no poden tenir la versió en català de manera predeterminada, sinó que l'han de seleccionar.

### 3.2. Contracte amb una editorial (*publisher*)

Els editors o *publishers* no solen tenir cap mena de problema per permetre a l'estudi d'incloure qualsevol llengua, i més quan **significa la possibilitat de nous mercats**, com és el cas del català. En el següent apartat exposem alguns motius i avantatges que es poden transmetre al *publisher* per argumentar-ho.

Així mateix, cal dir que si les despeses de la localització en català van a càrrec de la marca que publica el joc (ja sigui perquè es desenvolupa en aquesta llengua o perquè com a estudi s'ha pres aquesta decisió), és positiu especificar-ho al contracte.

## 4. Avantatges d'incloure el català

El català no és una llengua petita, sinó de dimensions mitjanes. Té un pes econòmic dins el context europeu sovint més important del que ens imaginem. Tots els consumidors de comunitats lingüístiques comparables a la catalana —com la finesa, la sueca, la danesa, la noruega, la grega, la lituana o la txeca— tenen, en les seves respectives llengües, la publicitat als comerços i a la via pública, l'etiquetatge dels productes, la retolació i la cartellera, els serveis d'atenció al client i, en general, les relacions amb el consumidor. Això és així encara que la majoria de parlants d'aquestes llengües tinguin, com els catalans, coneixement d'una segona llengua o més, i no per aquest motiu renuncien a disposar de tota la informació comercial i de serveis en les llengües pròpies.

En aquest sentit, els deu milions de parlants de català no són una excepció. Segons una enquesta de la Generalitat de Catalunya<sup>1</sup>, a més de dues terceres parts de la població els agradaria que hi hagués més presència del català a internet. Les empreses tecnològiques més innovadores ja se n'han adonat i incorporen el català als seus productes: no solament Google, Apple i Facebook, sinó també les principals apps de motosharing (Acciona, Cooltra, Yego i Cityscoot), de pagament (Bizum i Verse) i de repartiment de menjar (Glovo). Incloure el català és, per tant, una adequació necessària al mercat i un element de proximitat amb els usuaris.

A més d'això, però, hi ha avantatges molt concrets d'incorporar el català: la presència de mitjans de comunicació especialitzats en videojocs, i les ajudes i subvencions de les administracions públiques.

<sup>1</sup> *Emmarca't. 50 raons per fer marca en català*. Generalitat de Catalunya, Departament de Cultura. 2017. [https://llengua.gencat.cat/web/.content/documents/publicacions/publicacions\\_en\\_linia/arxiu/emmarcat\\_fullet.pdf](https://llengua.gencat.cat/web/.content/documents/publicacions/publicacions_en_linia/arxiu/emmarcat_fullet.pdf)

## 4.1. Mitjans de comunicació especialitzats

Aquest és un camp en el qual tenir el català com a opció té un gran potencial. El fet de tenir el joc localitzat en la nostra llengua, permet arribar als mitjans i influenciadors en català. És un món especialment sensible i agraït en aquestes qüestions.

Hi ha una quantitat considerable de mitjans especialitzats en català als quals agrada molt donar visibilitat als títols que incorporen la llengua i, fins i tot, no sembla difícil arribar a tenir-hi entrevistes o altres promocions, fet que significa una visibilitat addicional.

Tenir presència en aquest mercat pot marcar una diferència. La garantia de ser coneguts per un mercat específic té un gran valor des del punt de vista del màrqueting. A més, aquesta visibilitat al mercat local no exclou la difusió i les vendes que es puguin fer més enllà: és a dir, no es perd, només es guanya.

### Llista de mitjans i programes en català.



**Lúdica** (revista, podcast i vídeos generalistes sobre videojocs)  
<https://ludica.cat/>

---



**Generació Digital** (Catalunya Ràdio)  
<https://www.ccma.cat/catradio/generacio-digital/>

---



**3D Nassos** (revista generalista sobre videojocs) -  
<https://3dnassos.cat/>

---



**Nintenhype** (jocs de Nintendo)  
<https://www.nintenhype.cat/>

---



**Freaks and bits** (ràdio i podcast de cultura audiovisual)  
<https://twitter.com/freaksbits>

---



**La culpa és dels videojocs** (ràdio)  
[https://www.ivoox.com/podcast-culpa-es-dels-videojocs\\_sq\\_f1804738\\_1.html](https://www.ivoox.com/podcast-culpa-es-dels-videojocs_sq_f1804738_1.html)

---



**Retroscroll** (jocs retro)  
<https://retroscroll.cat/>

---



**Xe, quin pisme!** (videojocs de terror)  
<https://xequinpasmelog.wordpress.com/>

---



**Pixelats.cat** (jocs retro)  
<https://pixelats.cat/>

---



**Ready to Play** (ràdio)  
[https://www.ivoox.com/podcast-ready-to-play-videojocs-i-mes-en\\_sq\\_f1313860\\_1.html](https://www.ivoox.com/podcast-ready-to-play-videojocs-i-mes-en_sq_f1313860_1.html)

---



**5 minuts més** (podcast)  
[https://www.ivoox.com/podcast-podcast-5-minuts-mes\\_sq\\_f1754130\\_1.html](https://www.ivoox.com/podcast-podcast-5-minuts-mes_sq_f1754130_1.html)

---

## 4.2. Ajudes i subvencions

A banda dels arguments esmentats a l'apartat anterior, incloure el català pot comportar avantatges econòmics com ara ajudes per finançar el projecte, per finançar-ne la difusió o per fer auditories a l'empresa o l'estudi.

De les diferents administracions presents al domini lingüístic català, actualment la Generalitat de Catalunya i prou ofereix avantatges en les subvencions pel fet de desenvolupar videojocs en català i, per tant, els estudis i desenvolupadors establerts a Catalunya tindran més facilitats per accedir-hi. Són les següents:

### **Ajuts de l'administració a Catalunya, atorgades per l'Institut Català d'Empreses Culturals (ICEC).** Pots veure tota la informació en aquest enllaç:

**[https://icec.gencat.cat/ca/serveis\\_tramits/subvencions\\_financament/](https://icec.gencat.cat/ca/serveis_tramits/subvencions_financament/)**

- > **Aportacions reintegrables i subvencions a projectes de l'àmbit dels videojocs.**  
El català és un dels criteris que determina l'import de la subvenció o aportació reintegrable. Per tant, si inclou el català, tens opció d'aconseguir més finançament.
- > **Subvencions a l'organització a Catalunya d'esdeveniments de contingut digital cultural.** Si fas servir el català a la web i com a llengua de comunicació habitual de l'esdeveniment, tindràs més possibilitats d'aconseguir aquesta subvenció, atès que es valora en fins a 10 punts sobre 100. Només per a esdeveniments que es facin a Catalunya.
- > **Subvencions per a la realització de consultories per a empreses o entitats culturals.** En cas que necessitis fer una auditoria, pots demanar aquesta subvenció, en la qual es valora en 20 punts sobre 100 l'impacte cultural i lingüístic de l'estudi.

### **Ajuts de l'administració a Catalunya, atorgades per l'Oficina de Suport a la Iniciativa Cultural (OSIC).** Pots veure tota la informació en aquest enllaç:

**<https://cultura.gencat.cat/ca/tramits/tramits-temes/>**

- > **Subvencions per a la incorporació de la llengua catalana en productes tecnològics.** És una subvenció específica per a la incorporació del català en, entre altres productes, videojocs. Permet sufragar fins al 70% del cost d'incloure el català.

Subvencions existents a juliol del 2021.





PLATA  
FORMA  
PER LA  
LLENGUA

# L'ONG del català

Amb la col·laboració de:



**Generalitat  
de Catalunya**

Plataforma per la Llengua  
C/ Sant Honorat, 7. Principal 1a  
08002 Barcelona  
Tel.: 93 321 18 03  
[info@plataforma-llengua.cat](mailto:info@plataforma-llengua.cat)  
[www.plataforma-llengua.cat](http://www.plataforma-llengua.cat)