敢えて力を入れた文字表現

「NARUTOーナルトー　ナルティメットストーム」ローカライズ事例

CEDEC2009　9/1 Tue

CEDEC2009

■どんなタイトル？

- プラットフォーム：PLAYSTATION3
- 「NARUTO -ナルト-」を扱った版権タイトル
- 開発当初から北米・欧州での発売を予定
- 北米版：2008年11月4日発売
- 欧州版：2008年11月7日発売
- 日本版：2009年1月15日発売

多言語前提の開発

■文字表現について

・文字表現はできるだけ少ない方が楽
・テクスチャの場合も凝ってない方が楽

だけど・・・

全て汎用化の文字だけじゃ物足りない！

手描き文字での表現を
ポイントを絞って採用

ユーザーを迎える重要な画面に

※このスペースにはムービーが添付されていましたが、
都合により、ムービーは添付することができません。

ムービー概要

「NARUTOーナルトー　ナルティメットストーム」のモード選択画面を、

各国語（日本語・英語・フランス語・イタリア語・ドイツ語・スペイン語）で表示。

各モード（フリーバトルモード等）の表記文字を、

全言語で書き下ろしたテクスチャとなっています。

好きなキャラの一番気持ち良い演出場面で

※このスペースにはムービーが添付されていましたが、
都合により、ムービーは添付することができません。

ムービー概要

「NARUTOーナルトー　ナルティメットストーム」の勝利者画面を、

各国語（日本語・英語・フランス語・イタリア語・ドイツ語・スペイン語）で表示。

「三代目火影」という文字を、全言語で書き下ろしたテクスチャとなっています。

また、DCCツール（3dsMAX）で編集した配置を、

すぐに実機で確認できる環境をご紹介しました。

■まとめと反省

やっぱり力を入れるところは入れて良かった。

細かな部分の文字テクスチャの作業効率は
もっと良くできたと思う。

今後もポイントを見極めて、力を入れる所に
きちんと時間を割けるようにする為に
効率化を図っていきたい。