SQUARE ENIX

多言語対応における GUIノウハウの共有

ローカライズにおけるUIテキスト多言語対応について

【タイムスケジュール】

13:30-13:50	**株式会社スクウェア・エニックス** **DISSIDIA FINAL FANTASY　ローカライズ事例紹介**
13:50-14:10	質疑応答＆ディスカッション
14:10-14:20	**株式会社コナミデジタルエンタテインメント** **ウイニングイレブン　ローカライズ事例紹介**
14:20-14:40	質疑応答＆ディスカッション
14:40-14:50	**株式会社サイバーコネクトツー** **NARUTOーナルトー　ナルティメットストーム　ローカライズ事例紹介**
14:50-15:45	質疑応答＆ディスカッション
15:45-15:50	結び

SQUARE ENIX

「DISSIDIA FINAL FANTASY」多言語対応事例

株式会社スクウェア・エニックス

開発部（デザイナ） 栗城 桂子
開発部（プログラマ） 森 隆司
ローカライゼーションコーディネーター 山本苗麻

© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

アジェンダ

- 北米、欧州版　DISSIDIA FINAL FANTASYの特徴
- UIデザイナが行った対応と今後の課題
- ロシア語の対応について
- ローカライズチームとの連携
- 多言語対応の設計方法
- 質疑応答

© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD.　All Rights Reserved.

北米、欧州版 DISSIDIA FINAL FANTASYの特徴

- ◇ロシア語の対応
- ◇ 新規仕様の追加とローカライズの同時対応

© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

UIデザイナが行った対応と今後の課題

【良かった点】

◇ PSPフォントライブラリの利用

➡ フォントの作成及び調整、レイアウト調整コスト削減

□ ・・・ PSPフォント使用箇所（アイコン除く）

© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

UIデザイナが行った対応と今後の課題

【良かった点】

◇ラインチェックツールの導入

➡ トランスレーターの翻訳コスト削減

➡ UIデザイナのレイアウト調整コスト削減

	A	B	C	D
1	check start date = 2009/08/19 17:27:15			
2	manual_customize.xls			
3		top_text_manual01	"Hello! Before you jump into the customization men***u, why don't you listen to what I have to say?*** <COLOR=AQUA>When you see a <SP_RECT_ICON=8,2,3,1> icon at the bottom right of the screen</COLOR>, it means you can press the blart sutton...er, rather, the <COLOR=AQUA><ICON=BTN_START> button to open a help manual about that menu</COLOR>. If you get confused about something, try it out! You'll likely meet some familiar faces, too!"	
4		top_text_manual02	"<SP_RECT_ICON=8,2,3,1> button <COLOR=AQUA>change color</COLOR>. Sometimes sparkle. This mean <COLOR=AQUA>new info</COLOR>. Look at <SP_RECT_ICON=0,0,2,1> t***hing, it go back to normal.*** ...Guy poor at explanation. ...Sorry."	

※赤文字がオーバーフロー部分

© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

UIデザイナが行った対応と今後の課題

【問題点】

◇システムフォントのバリエーションが作れなかった

➡ グラフィックフォント差し替え作業のコスト増加

・・・ グラフィックフォント使用箇所（アイコン除く）

© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

UIデザイナが行った対応と今後の課題

【問題点】

◇ラインチェックツールにテキスト情報の自動取得機能を作れなかった

➡ ラインチェックツールの実装、対応コストの増加

➡ トランスレーターとの情報認識にずれ → バグ対応に遅れ

◇SCEA 、SCEEのTRC判断基準の情報把握が不足していた

➡ 末期に問題が多発

© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

UIデザイナが行った対応と今後の課題

【今後の課題と対策】

◇グラフィックフォントをテキストデータで管理する機能の検討

➡ グラフィックフォント差し替え作業のコスト削減

◇メニューツールとラインチェックツールの連動システムの検討

➡ ラインチェックツールの実装、対応コストの削減

➡ 翻訳環境の自由度をアップ → 翻訳クオリティアップ

◇日本語版開発初期段階でのローカライズチームとの連携

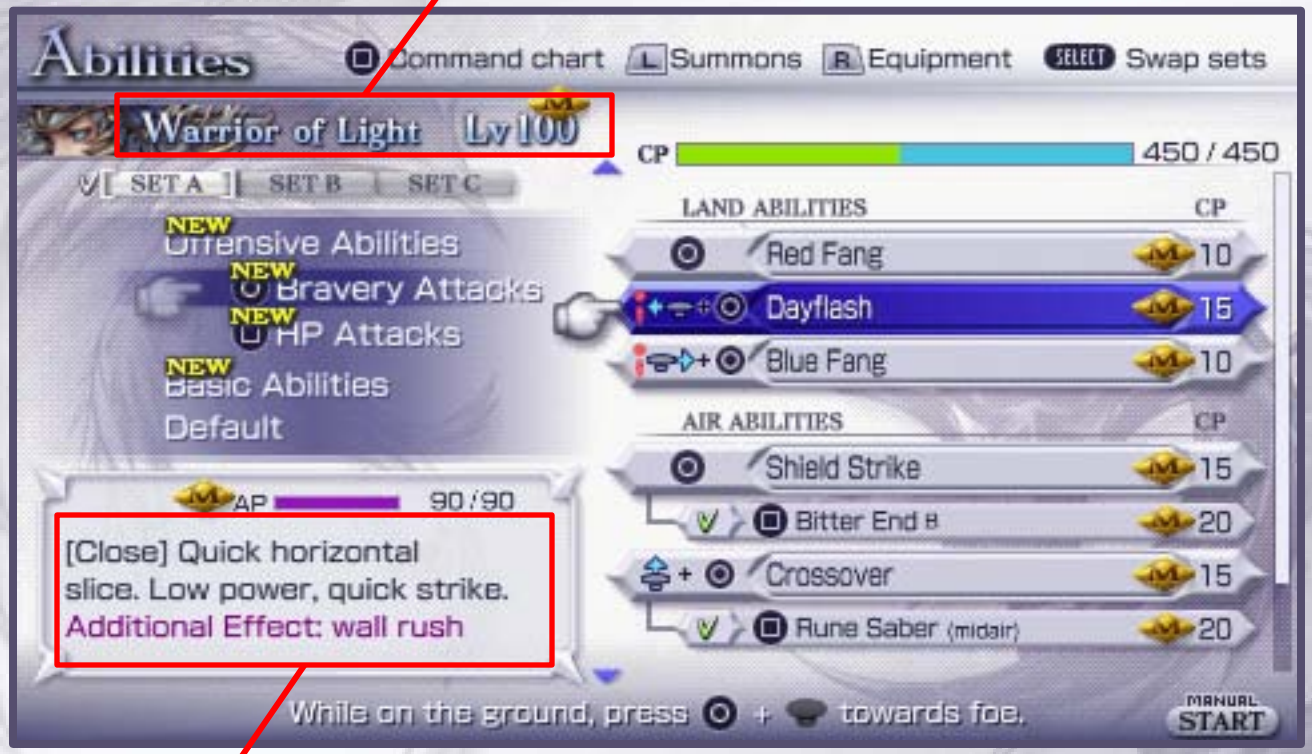
➡ 情報の共有 → 問題を早い時期に処理

© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

UIデザイナが行った対応と今後の課題

【ツール周りの対策（図解）】

グラフィックテキストをテクスチャで用意せず、
フォントテーブルを作成し、テキストファイルで管理



メニューツールで表示領域や文字サイズを管理し、
その情報をラインチェッカーに自働反映

© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

ロシア語の対応について

翻訳とQAはSCEEが担当

【良かった点】

◇ 翻訳の対応がスムーズだった

【問題点】

◇ ロシア語の対応が今回初だった為、スクエニにノウハウが無かった

例えば・・・

■バランスの良いキリル文字の選定ができず、調整が大変だった

■SCEEのQA進行と、スクエニ側のQA体制が噛み合わず、フローに混乱が生じた

© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

ローカライズチームとの連携

【良かった点】

- 開発が柔軟にレイアウト変更に対応

➡ 翻訳のクオリティを下げずに済んだ

【問題点】

- 開発後半の情報伝達フローがうまく回らなかった
- トランスレーターのヒューマンエラーの対応
- 実機環境が無い状態でグラフィックテキストの翻訳を行った

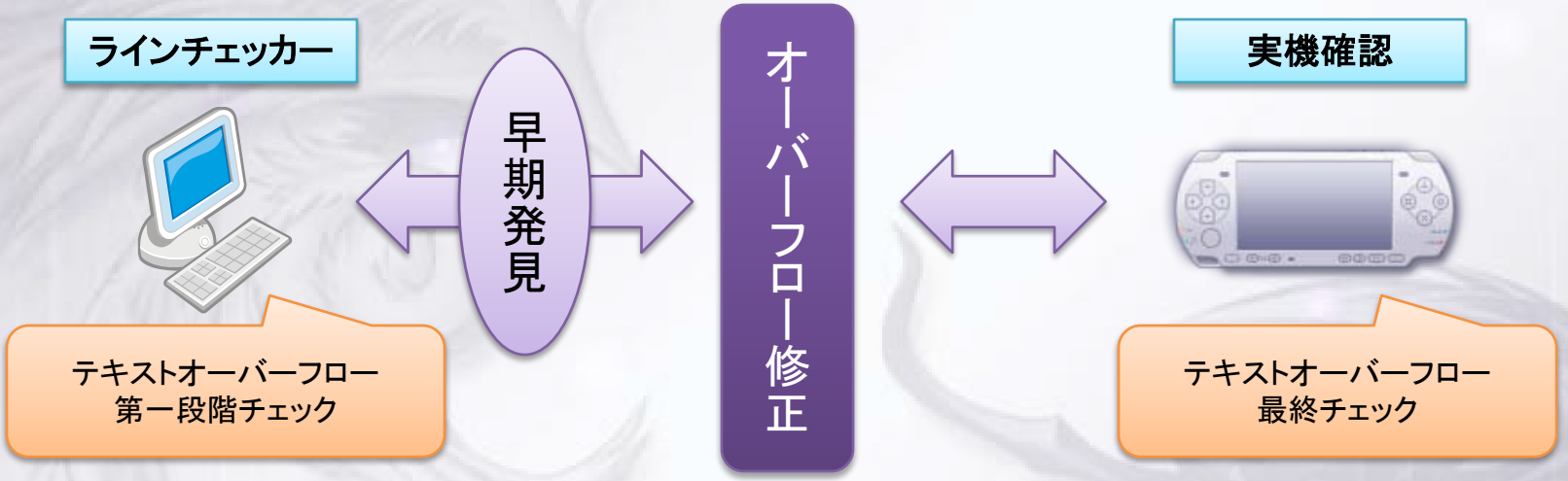
➡ 実機環境が出来てからの、他画面との翻訳調整コストの増加

© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

多言語対応の設計方法

◇ラインチェッカーの対応

➡ 負担が大きい実機確認の軽減、データレベルでのミスの早期発見



◇全言語共通ROMで開発

➡ 言語依存部分はほぼデータにし、プログラムを共通バイナリに

➡ ビルド、ROMイメージ作成、チェックROMの複製などの手間数の軽減

◇メニューのレイアウトデータは言語毎に切り替えできるように設計

➡ 調整によるプログラマコストがかからないので、品質があがった

© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

質疑応答

© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

御質問等の連絡先

◇ *UIデザイナ*

栗城　桂子　– Keiko Kuriki -　kuriki@square-enix.com

◇ *プログラマ*

森 隆司　– Takashi Mori -　tamori@square-enix.com

◇ *ローカライゼーションコーディネーター*

山本 苗麻　– Naima Yamamoto -　y-naima@square-enix.com

© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD.　All Rights Reserved.