KONAMI

WORLD SOCCER Winning Eleven 2010

ローカライズ事例報告

2009. 09. 01

Confidential

■ ローカライズ事例報告

KONAMI

アジェンダ

■プロジェクト規模

■ ローカライズプロセス

■ 問題点

■ 多言語ローカライズにおける工夫

■今後の課題

■ ローカライズ事例報告

KONAMI

プロジェクト規模

プラットフォーム	6プラットフォーム (PS3/X360/PC/Wii/PS2/PSP)
搭載言語	13言語 (英語・フランス語・ドイツ語・イタリア語 スペイン語・ポルトガル語・オランダ語・ スウェーデン語・ギリシャ語・ロシア語・ 米語・メキシカンスパニッシュ・日本語)
仕向け地	欧州・北米・アジア
翻訳期間	約6ヶ月
搭載word数	約180,000words

■ ローカライズ事例報告

KONAMI

ローカライズプロセス

①日本語をベースに仕様作成(ラフレイアウトおよび UI テキスト作成)

②英語(仮翻訳)をベースにデザイン制作、ビューワでの表示確認

③翻訳発注、反映

④ローカライズチェック用ビルド作成

⑤ネイティブチェック、反映

⑥修正確認

⑦マスターチェック対応

⑧マスターアップ

■ ローカライズ事例報告

KONAMI

問題点

■日本語のデザインができる前に翻訳を準備しなければいけない

■ 翻訳を行っている間もリアルタイムで日本語が変わる
→エクセル管理の為、翻訳会社での翻訳完了後にマージ作業が必要になる

■文字潰れ
→指定範囲に表示されるように文字列を縮小して表示している
→文字数の指定ができていない箇所は文字が潰れる

■テクスチャの変更
→言語×プラットフォーム分の対応が必要
→出来る限り文字列としてデータ管理したい

■仕向け地毎の対応
→マスターROMを複数バージョン用意・タイトル名称が仕向け地により異なる

■ ローカライズ事例報告

KONAMI

多言語ローカライズにおける工夫

■英語への翻訳は社内で対応
→ 一次翻訳のクオリティを上げ、多言語展開時のリスクを低減

■ 画面遷移せずにUIを全言語に切り替えられるシステムを実現
→ 実機での表示チェックにかかる時間を大幅に節約

■ 文字列編集に特化したエクセルマクロの開発
→ 翻訳発注および反映にかかる時間を節約、ヒューマンエラーの回避

■特殊文字
→文字コードを用意して、コードに応じた絵を表示している
※マルチプラットフォームに対応し易い

■フォント選定
→視認性・特殊文字の種類・デザイン性を考慮して選定

■ ローカライズ事例報告

KONAMI

今後の課題

■さらなる多言語化に備えて
→ 表示領域、フォント、アセット管理（エクセルから脱却したい・・・）
→出来る限りテクスチャでデータを持たないようにしたい

■ライセンスモードについてはライセンサー指定のフォント使用必須。
→スキンとフォントを同時に切り替えるシステムを用意

■TRC 対応
→ 情報の伝達、バージョン管理、チェック体制など

■翻訳会社とのデータ共有
→ 翻訳データとチェックレポートをリアルタイムで共有できる環境構築

■クオリティ評価
→ 社内にネイティブがいない言語の場合、翻訳成果の評価が難しい

以　上