

英語だけじゃない！ 外国人が語る欧州言語向け ローカライズの現状と課題

Emilio Gallego

バースデーソング音楽出版Windwardローカライズ事業部
プロデューサー

Gunnar Hempe1

フリーランストランスレーター

Florian Stauber

フリーランストランスレーター

元Natsumeローカライズプロデューサー

ローカライズとは？

- 翻訳とは？
- ローカライズとは？

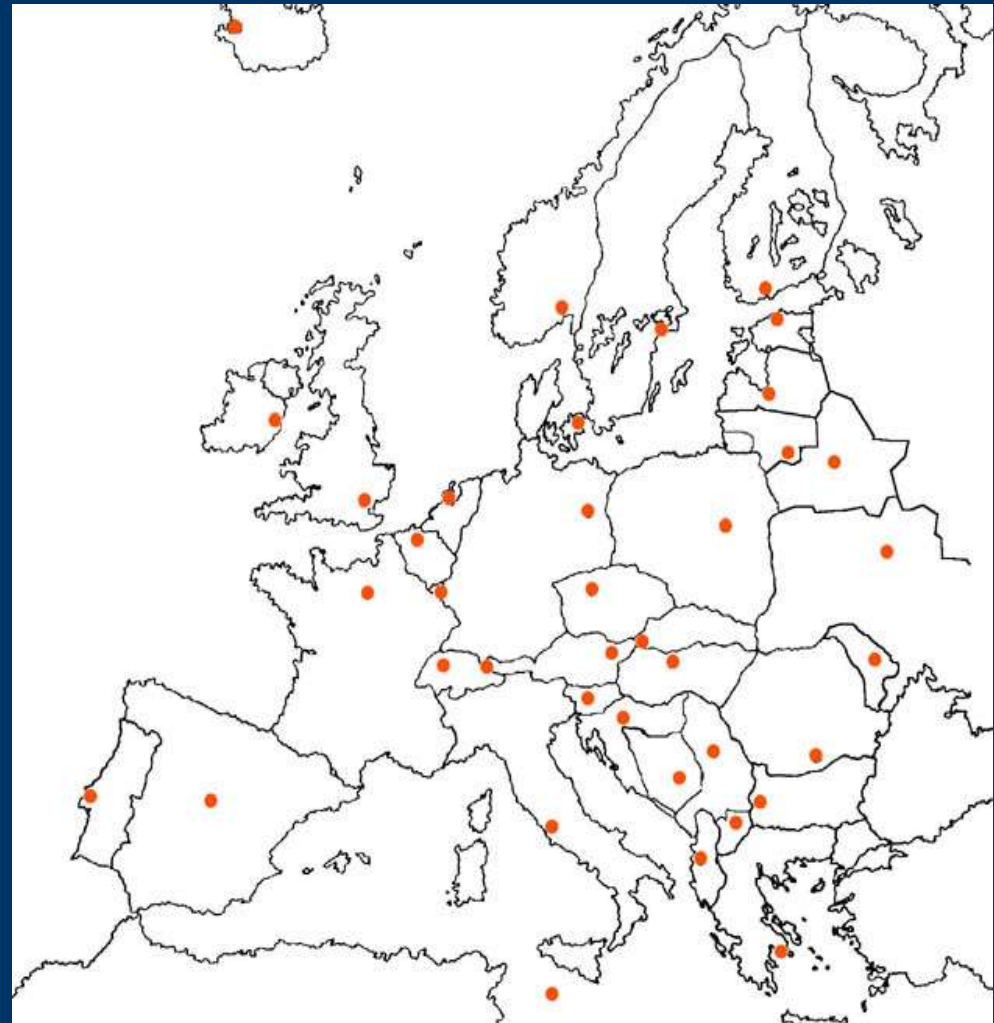
- デバッグとは？
- QAとは？

- フランス語圏について
- ドイツ語圏について
- スペイン語圏について

フランス語圏

- フランス
- ルクセンブルグ
- スイス
- カナダ
- ベルギ
- その他

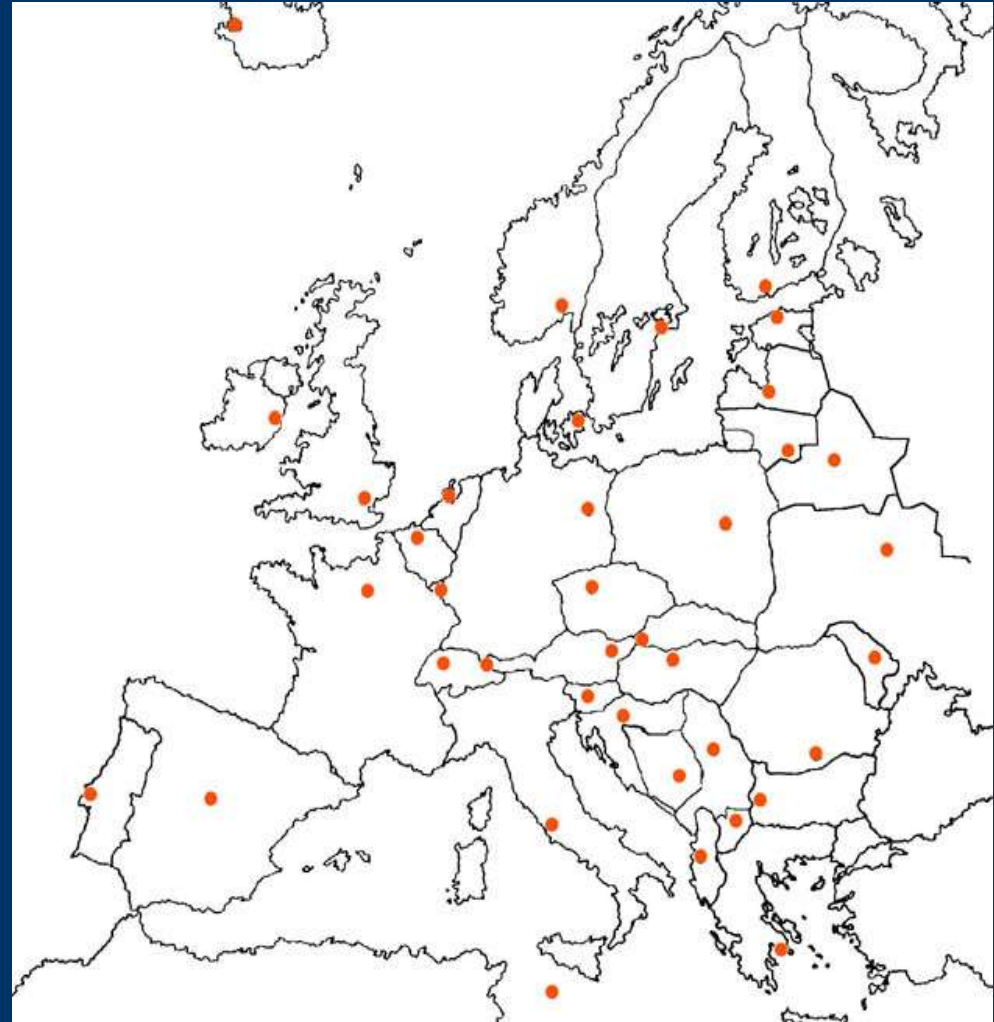
合計：83,000,000人



ドイツ語圏

- ドイツ
- スイス
- リッチテンスタイン
- オーストリア

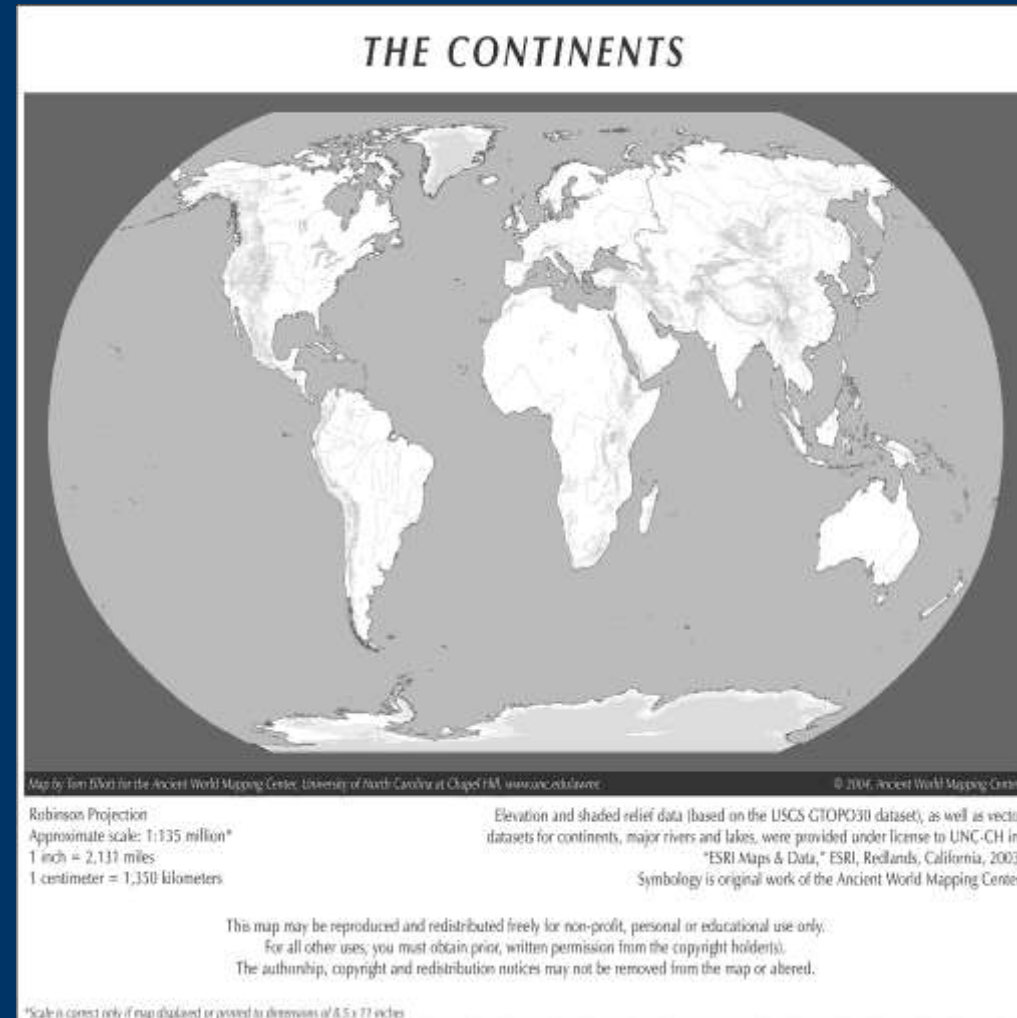
合計：95,000,000



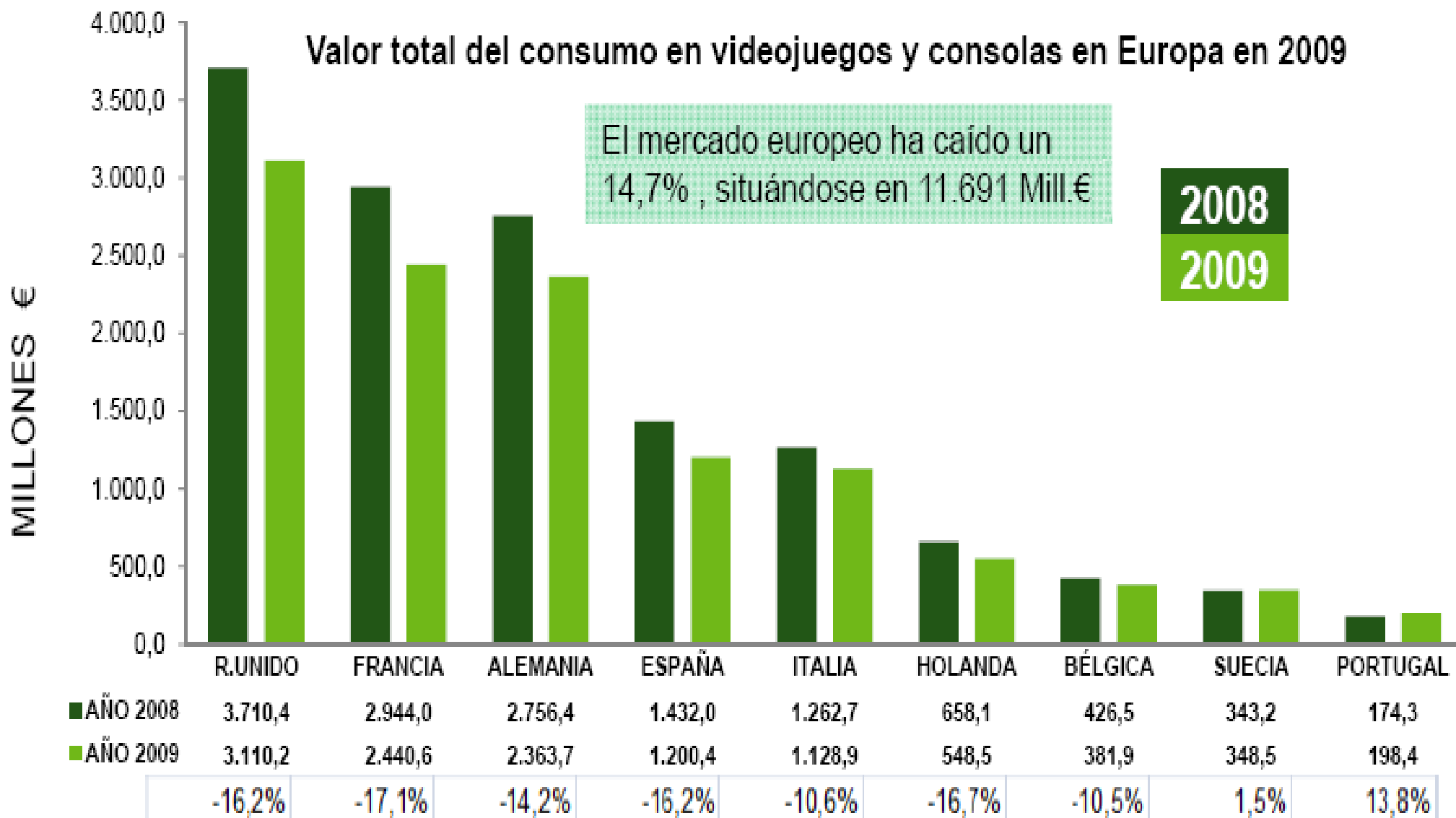
スペイン語圏

- スペイン
- メキシコ
- アメリカ合衆国
- 中米
- 南米
- その他

合計：4億人



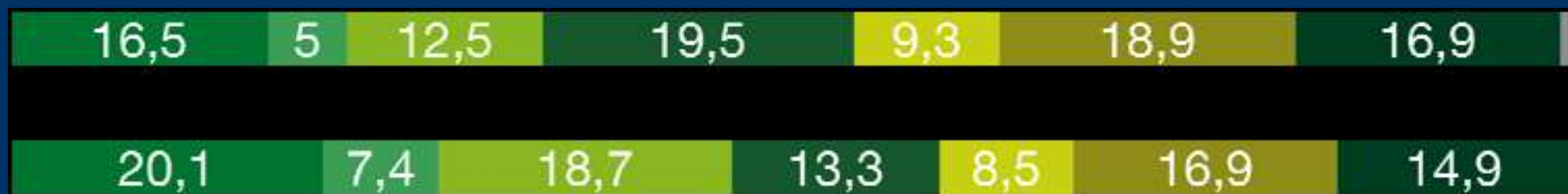
ヨーロッパ市場の現状（1）



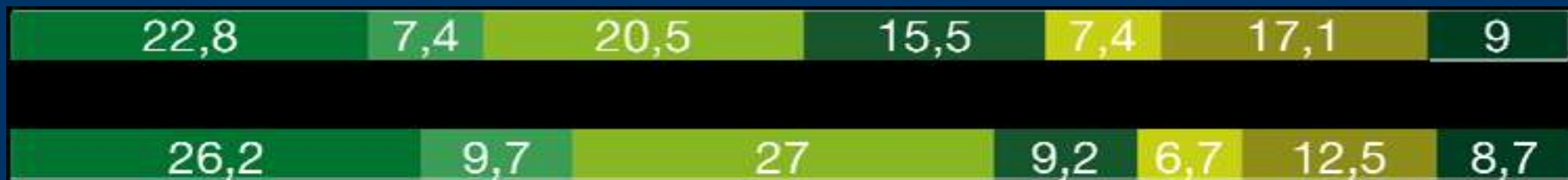
ヨーロッパ市場の現状（2）



ゲーム機別の売り上げ本数（%）



ゲーム機別の金銭的な売り上げ（%）



欧米のローカライズアプローチの違い

アメリカ合衆国

- 翻訳家は日本人や学生が多い
 - 訳文はダメでも、誤訳があってもよい
 - 訳文を「英語」にするのはエディターか脚本家（一人か複数）
 - エディターは基本的に原文が分からない
- その結果として：
ローカライズ版は自然だが、オリジナルから離れすぎて、もとの雰囲気あまり残っていないケースは多い

欧州

- 翻訳家は翻訳学部出身の人か、それに近い学問に精通した人材
 - 高いスキルが求められる：原文の言語・目的言語・クリエイティブライティングスキルなど⇒Translator
scriptwriter
 - 翻訳家はローカライズ版の責任を背負う
 - 翻訳家は原文の文化と目的文化に詳しい
- その結果として：
ローカライズ版は原文に忠実でオリジナルの雰囲気を保とうとしますが、求められるスキルは高いため、人材の選ぶのはポイント。

日本のゲームのローカライズ いくつかの誤訳例

- 原文：人肌は恋しい⇒寂しい
 - 英訳：I miss my human skin
=私の肌を寂しく思う。

FIGS : ????

ローカライズの悪循環

- 英語が F I X されない
⇒ F I G S は進められない
⇒ ローカライズ制作期間が伸びる
⇒ 制作コストが上がる。
- 英語に間違いがあります。
⇒ F I G S はその間違いを訳す。
⇒ バグは多くなる。
⇒ コストが跳ね上がる。
⇒ 制作期間が延びる。

ほとんどの場合：クオリティ低迷・制作期間延長
解決方法：日本語から直接にする？
世界同時発売断念？

固有名詞の問題（1）

- 名前のローカライズは昔から行われている：

例：ウィリアムテル

- 英：William Tell
- 仏：Guillaume Tell
- 西：Guillermo Tell
- 独：Wilhelm Tell
- 伊：Guglielmo Tell

- 欧州人の言語に対する執着・愛着。
-
-

固有名詞の問題 (2)

- 種類：キャラクター名・アイテム・場所・技
- ポケモンの例
- 英：ローカライズ
- 仏：ローカライズ
- 伊：英語同様
- 独：ローカライズ
- 西：英語同様

例：Feurisson Quilava Igelavar マグマラ
シ
例：Chenipan Caterpie Raupy キャタピ
ー

(仏) (英) (独) (日)

固有名詞の問題 (3)

- ストリトファイター
 - 日 昇龍拳
 - 英 Dragon Punch
 - 仏 Coup de poing du dragon
 - 伊 Pugno del Drago
 - 独 Drachenfaust
 - 西 Golpe ascendente del dragón

 - 日 竜巻旋風脚
 - 英 Hurricane kick
 - 仏 Coup de pied circulaire
 - 伊 Calcio tornado del drago
 - 独 wirbelkick
 - 西 Patada tornado huracanada

 - しかし次の方がこのましい：
 - Shoryuken (FIGSでそれぞれの訳)
 - Tatsumakisenpukyaku (FIGSでそれぞれの訳)
-
-

固有名詞の問題（４）

- ローカライズする名前としない名前を分ける
 - ポケモンでも「ピカチュ」は全言語で「ピカチュ」
 - どのように分けるか？
 - 主役 V S 脇役
 - 意味がある V S 意味はない
 - シリーズ化するかしらないか
 - 日本語から訳すか英語から訳すか
 - 世界同時発売なのか？
 - しかし、
リーガルチェックで引っかかることは多い：
 - Rosetta(JAP)/Rosalinda(ITA)/ Rosalina(ENG)/
 - Harmonie (FRE)/ Estela (ESP) / Rosetta (南米)
-
-

QAと翻訳の関係

- 基本的に三パターンが見られます：

- 翻訳とQAをする会社は同じ
- 翻訳とQAをする会社は違う
 - イ) お互いにコミュニケーションはある
 - ロ) お互いにコミュニケーションはない

コミュニケーションによって：

- バグ数を減らす
- プロセスの洗練画実現できる。
- 理想は翻訳家がQAに参加させること

コストパフォーマンス

- 安く、素早くローカライズを行うために何が必要？
 - ローカライズミドルウェアの導入：
 - 各言語の専門用語パック
 - エクセル上のプラグイン・マクロ
 - 翻訳ファイル（エクセルなど）の統一化

重要なのは翻訳のコストを下げるばかりではなく、翻訳作業を正確に仕上げるための手段を設け、それとともにデバッグのコストを下げることも視野に入れるべきである。

ローカライズと売り上げの関連性？ (1)

- ヨーロッパ各国のユーザーはゲームソフトに何を期待しているか？
 - フルローカライズ？
 - 部分ローカライズ？
 - 説明書だけのローカライズ？
 - 国によって、傾向は違う？
- 漫画関係のゲームは原作と同じ用語を使ってほしい。

ローカライズと売り上げの関連性？ (2)

文化的なローカライズ？

- 暴力は？

- レーティング？

ドイツの場合はナチ関係のものは歴史関係以外で国内の暗黙の了解みたいな状態で避ける。ケースバイケースではあるが、判断するよりその問題点を防ぐ方がいい。

次はGUIについて、一言。

Apparatuses

	Expert Mortar & Pestle	500	1	75
---	------------------------	-----	---	----

Potions

	Grand Elixir of Exploration	275	0.5
	Moderate Elixir of Exploration	80	0.3
	Potion of Cure Disease	140	0.5
	Potion of Cure Poison	60	0.5

399/530 39 35031

SW W

- Fortify Health 20 pts for 300 secs on Self
- Fortify Fatigue 20 pts for 300 secs on Self
- Night-Eye for 300 secs on Self
- Fortify Blade 10 pts for 300 secs on Self
- Fortify Blunt 10 pts for 300 secs on Self
- Fortify Destruction 10 pts for 300 secs on Self
- Fortify Restoration 10 pts for 300 secs on Self
- Fortify Sneak 10 pts for 300 secs on Self



Tränke



Schw. Gift der Entkr.



8



0.5



Schw. Tr. d. Blitzsch.

36

0.5



Schw. Tr. d. Ch.wdhst.

29

0.5



Schw. Tr. d. l.e.en.-W.

46

0.5



Schw. Tr. d. Nachtsi.

33

0.5



Schw. Tr. d. Feuerschi.

36

0.5

480/485

15

1759



Lebensenergie wiederherstellen
20 Pkt. an Selbst



SW

N

ローカライズと売り上げの関連性？ (3)

- 各国のメインのサイト
 - ドイツ：
pcgames.de, geemag.de, videogamezone.de
 - フランス：gamekult.fr, jeuxvideo.com
 - スペイン：vandal.net, meristation.com

新作のドイツ語版のテストができない場合、英語版のレビューをしてから、ローカライズのレビューをすることは多い。それは売り上げに影響を及ぼす要素の一つと考えられる。

AppStoreではドイツ語ローカライズはない時は評価がかならず下がる。

ローカライズの問題点について、
ここまでです。
長々と聞いて頂き、ありがとうございました。

エミリオ・ガジェゴ
e.gallego@windward-japan.com

グナ・ヘンペル
gunjira@gmail.com
フロリアン・ストーベル
flosta76@gmail.com