

Содержание

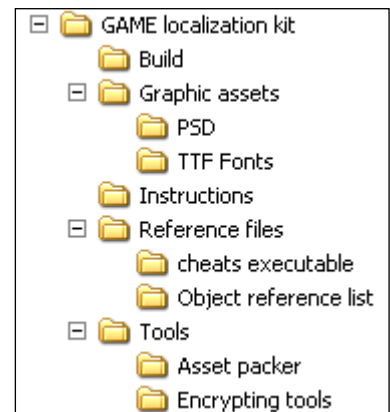
1	Введение	1
2	Игровые ресурсы	2
2.1	<i>Обычные игры</i>	2
2.1.1	Стыковка слов	2
2.1.2	Тексты, внедренные в программный код	3
2.1.3	Внешние заставки	3
2.1.4	"Правило 30%"	3
2.1.5	Никаких текстовых данных вне игровой папки	4
2.1.6	Мини-игры, связанные со словами	4
2.1.7	Никаких инструментов для перевода	4
2.2	<i>Текстовые файлы</i>	4
2.2.1	Формат	5
2.2.2	Количество файлов, совместимость и кодировка	5
2.2.3	Настройки в текстовых файлах	5
2.3	<i>Скриптовые файлы</i>	7
2.3.1	Настройка размера шрифта	7
2.3.2	Регулировка положения текста	8
2.4	<i>Изображения</i>	8
2.4.1	Надлежащая файловая структура	8
2.4.2	Текстовые слои	8
2.4.3	Несколько файлов с одним изображением и текстом	9
2.5	<i>Шрифты</i>	9
2.5.1	Специальные символы	9
2.5.2	Недостающие символы в шрифтах	10
2.6	<i>Инструменты</i>	10
2.6.1	Инструменты для сборки и упаковки	10
2.6.2	Шифрование	11
2.6.3	Чистые сборки	11
2.7	<i>Документация</i>	11
2.7.1	Чит-коды	11
2.8	<i>Требования</i>	12
2.8.1	Обычные игры	12
2.8.2	Игры со словами	12
2.8.3	Игры со спрятанными предметами	12
2.8.4	Игры-симуляторы	13
2.8.5	Приключенческие игры	13
3	Очень полезные функции	13
4	Контрольный список	14
5	Полезные ссылки	14

1 Введение

Локализация казуальных игр требует известной сноровки. В данном документе рассказывается, как облегчить процесс локализации, учитывая ряд требований по локализации еще на стадии разработки игры. При этом подробно описываются возможные проблемы и предлагаются способы их решения. Все написанное здесь основано на передовом опыте.

2 Игровые ресурсы

Рекомендуется использовать логическую файловую структуру, чтобы мы могли легко найти весь материал, необходимый для локализации. На рисунке справа приведен пример типичной файловой структуры, удобной для использования. Конечно, мы предпочитаем иметь наиболее полный комплект для локализации, чтобы в дальнейшем не запрашивать дополнительные материалы. Это сокращает сроки выполнения проекта. В данном документе можно найти контрольный список, который поможет вам подготовить все необходимые нам материалы.



Важно предоставить нам незапакованную сборку игры, чтобы мы имели доступ ко всем ее ресурсам. Мы очень тщательно подходим к переводу внутриигровых текстов, так что мы хотели бы иметь доступ ко всем частям игры. Но нам совершенно *не нужен* исходный программный код.

Ниже описываются наилучшие подходы для облегчения дальнейшей локализации...

2.1 Обычные игры

Ниже описываются общие проблемы, встречающиеся в ходе локализации.

2.1.1 Стыковка слов

Стыковка слов - одна из самых трудных проблем. Это значит, что отдельные куски текста должны правильно «стыковаться», чтобы образовывать единое связное предложение. Обычно это легко сделать в английском языке, но может представлять большую проблему в других языках. Дело в том, что существительные, местоимения и прилагательные могут иметь разное окончание в зависимости от стыкующихся друг с другом слов.

ПРИМЕР: "I think %s is an expert in both lumbering and mining. You should talk to %s about repairing the train bridge"

Предположим, что игра локализуется на испанский язык. Если первое вхождение %s заменить именем, то предложение может стать грамматически неправильным в зависимости от того, является ли «стыкующееся» имя мужским или женским. Ведь слово "expert" переводится как "experto" в случае мужского персонажа и "experta" - в случае женского персонажа. Нам часто попадаются текстовые файлы, содержащие одно предложение для мужского персонажа, и одно - для женского, но это не является идеальным решением. Из приведенного примера видно, что возможны также связанные друг с другом предложения, содержащие две и более «стыковок», что увеличивает число возможных вариантов до 4 и более.

Решение может состоять в том, чтобы выписать все возможные варианты, не используя никаких переменных:

I think Jane is an expert in both lumbering and mining. You should talk to John about repairing the train bridge
I think Jack is an expert in both lumbering and mining. You should talk to Frank about repairing the train bridge

Это часто приводит к тому, что требуется переводить большой объем текста, но это единственно надежный способ обеспечить грамматическую правильность текста, не вникая ни в какие грамматические правила.

ПРИМЕР 2: "You need %s %s and %s %s to build a %s"

Пример 2 показывает, что в случае использования 5 (!) переменных резко возрастает количество возможных комбинаций. Часто с такой проблемой можно справиться несколькими способами. Вместо текста можно использовать изображения персонажей, ресурсов и т.п., что позволяет избежать проблем, связанных с мужским/женским родом. Например, так:

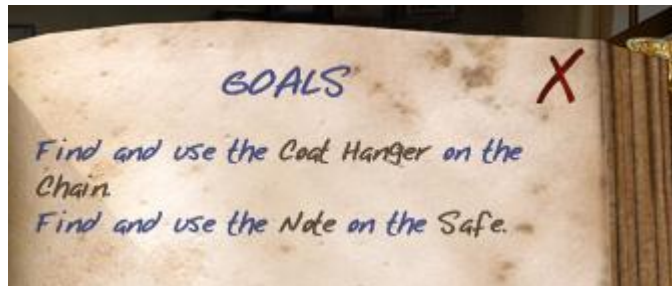
[image.jpg] required for [image2.jpg]

Другая проблема, возникающая при локализации второго примера, состоит в том, что порядок переменных нельзя менять, чтобы получились грамматически правильные предложения для всех возможных случаев. В немецком языке притяжательные местоимения (my, your, mine) имеют множество вариаций: mein, meine,

meines, meiner, meinem, и т.д., и это только для слова "my". Если мы заранее знаем, какие части речи стыкуются и известно, что можно менять порядок слов, то многих проблем можно избежать.

ПРИМЕР 3: "Find and use the" + <object> + "on the" + <object>

Если стыкуются специфические слова, то это практически всегда приводит к проблемам. Пример такой стыковки вы видите на рисунке справа. Очевидно, что в таком случае будут проблемы из-за различных грамматических правил.



ПРИМЕР 4: "You have %s minute(s) left"

Стыковка чисел в предложениях не вызывает никаких проблем. Лучше всего, как в примере 4, писать предложение для случая единственного числа, а в скобках указывать для множественного.

2.1.2 Тексты, внедренные в программный код

Если текст внедрен в программный код, мы не можем его редактировать. Это критическая проблема - мы не можем локализовать такой текст. В таком случае необходимо вывести текст за пределы программного кода.

Лучше всего вывести весь текст в один «внешний» файл. Однако иногда небольшие куски текста остаются в других файлах, либо требуется большая работа, что вывести их из программного кода. В таком случае делайте соответствующие записи в документе на локализацию. При этом требуется дополнительное время на то, чтобы вернуть «выданный» текст в игру и снова проверить его. В приведенном примере (справа) слово "Hint" осталось в одном из скриптовых файлов.

```

GVPopupHint {
    name="status_popup_hint",
    hinttextcontrol = "status_popup_hint_text",
    hint = "Hint",
    vx=175, vy=550,
    w=250,h=200,
    xml_anim = "invisible";
    xml_preloading = true,
    fade_time = 400,
    show_time = 3000,
    --wait_time = 1000,
    self_fade = true,
    states = {normal = "seed_popup"},

```

2.1.3 Внешние заставки

Когда игра распространяется через сети или порталы, требуются различные заставки. Порой необходимо менять заставку, когда игра переходит на другой портал. Чтобы облегчить этот процесс, всегда должна быть возможность менять заставку без перепаковки самой игры.

Желательно также иметь возможность менять порядок появления экранов-заставок - либо посредством изменения скриптового файла, либо просто путем использования структуры splash1.jpg, splash2.jpg, ... определяющей порядок показа.

Чего не следует делать:

- Не помещайте заставку в упакованный файл
- Не используйте шифрование заставки
- Не используйте контрольные суммы для заставки

2.1.4 «Правило 30%»

Всегда учитывайте, что переведенный текст может занимать существенно больше места, чем оригинальный текст на английском языке. Например, на иллюстрации справа показано, что остается много пустого пространства за словами на английском языке (в списке скрытых предметов). И это сделано намеренно, поскольку на других языках, особенно на немецком и итальянском,



слова могут занимать гораздо больше места. Например, слово "skate" (5 букв) переводится в немецком языке как "Schlittschuh", что значительно длиннее. Как правило, для размещения перевода резервируется на 30% пространства по сравнению с самым длинным английским словом.

Можно также увеличивать зоны размещения текста или уменьшать шрифт, но в последнем случае ухудшается читаемость текста, особенно в оконном режиме игры.

Иногда вывод отдельных текстов можно настраивать через скриптовые файлы. Но это приемлемо лишь в том случае, если требуется подстройка только небольшого количества текста в игре. В случае массовой проблемы «обрезания» следует искать другое решение. Посмотрите, как будут выглядеть текстовые зоны, содержащие более длинные или более короткие тексты. Ведь всегда могут возникнуть непредвиденные ситуации. Могут потребоваться некоторые модификации игры, чтобы переведенный текст хорошо вписывался.

2.1.5 Никаких текстовых данных вне игровой папки

Тексты не следует хранить в папках для сохраненных игр, если эти папки не содержатся в игровой папке. Пользователи часто начинают играть (пробные) версии на английском языке прежде чем перейти на локализованную версию. К сожалению, это иногда вызывает проблемы, поскольку некоторые тексты хранятся в файлах сохраненных игр, находящихся в профильной, а не в игровой папке, и поэтому не могут быть переписаны при установке другой языковой версии игры.

2.1.6 Мини-игры, связанные со словами

Мини-игры в игре (такие как головоломки) зачастую трудно или даже невозможно локализовать из-за технических ограничений. На рисунке справа приведен пример игры в слова, в которой игрок должен ввести слово из 26-буквенного алфавита.



К сожалению, довольно трудно, а иногда даже невозможно в некоторых языках, подобрать связанное с игрой слово, имеющее заданную длину и, что важнее всего, не содержащее никаких специальных символов. Мы всегда можем попытаться локализовать такие игры, связанные со словами, но очень важно, чтобы вы сообщили об этом заранее, прежде чем мы начнем локализацию.

Если мини-игру невозможно локализовать должным образом, ее лучше вообще убрать из игры, чтобы неанглоязычные игроки смогли пройти всю игру, не застряв на мини-игре. Предоставьте нам как можно больше информации в сопроводительной документации. Когда такие вещи обнаруживаются в ходе локализации, это может задержать выполнение всего проекта.

2.1.7 Никаких инструментов для перевода

Начиная новый проект, мы часто получаем специфические инструменты для перевода, но к сожалению, мы не можем, да и не хотим использовать их. Осваивать всякий раз новые инструменты - слишком дорогое удовольствие в плане траты сил и времени, так что мы работаем только с обычными текстовыми файлами. Мы разработали собственный набор инструментов, облегчающих работу практически со всеми форматами, с которыми мы сталкиваемся, так что это не должно быть никакой проблемой.

2.2 Текстовые файлы

В подавляющем большинстве игр используются текстовые файлы для хранения текста (и, возможно, изображений). Чтобы мы могли легко обрабатывать эти файлы, придерживайтесь, пожалуйста, ряда простых правил, приведенных в следующих подразделах.

2.2.1 Формат

Существует множество способов поместить игровой текст в текстовый файл. Легче всего обрабатывать XML-файлы, особенно когда они имеют простую и ясную структуру "ключ / значение", как в примере ниже.

Strings.xml

```
...  
<Text id="TT_X_QUIT">Click here to quit</Text>  
<Text id="TT_RESTORE">Click here to play in a window</Text>  
<Text id="TT_SAVEGAME_YES">Start a previously saved game</Text>  
...
```

Мы можем работать практически с любым форматом текстовых файлов, но при использовании некоторых форматов могут возникать проблемы. Например, неудобно работать с форматом, в котором слова разделяются проблемами или знаками табуляции, и особенно когда это правило не всегда соблюдается. Более того, при использовании такого формата легко допустить ошибку, которая приведет к игровому багу, и затем будет непросто обнаружить проблемное место.

Нам часто попадаются файлы формата Excel XML (файлы формата XML с расширением XLS) - мы работаем без проблем с такими файлами.

2.2.2 Количество файлов, совместимость и кодировка

Иногда может быть очень много текстовых файлов, особенно в играх со спрятанными предметами. Для таких игр мы предпочитаем два файла: один - с названиями спрятанных предметов, второй - с остальным текстом. Для обычных игр должно хватать одного текстового файла. Если по какой-либо причине требуется использовать несколько файлов, убедитесь, пожалуйста, что все они имеют одну и ту же кодировку (лучше UTF-8 или Windows-1252). Зачастую используется несколько различных кодировок, и некоторые из них не поддерживают должным образом все специальные символы при сохранении в другой кодировке, либо кодировка может вообще не поддерживаться игрой.

Не менее важно убедиться, что все файлы имеют один и тот же формат. Если один файл имеет простую структуру "ключ / значение", пожалуйста, используйте тот же формат и в остальных текстовых файлах - это значительно облегчит работу.

2.2.3 Настройки в текстовых файлах

При локализации переводится не только текст, но и региональные стандарты. Например, в английском языке для отделения трех подряд идущих цифр в числах используется запятая, тогда как в голландском - точка. Если разделитель невозможно менять в зависимости от языка, то его лучше вообще не использовать. Следует учесть следующие региональные стандарты (см. следующую страницу):

	en-US	nl-NL	de-DE	sv-SE	it-IT	es-ES	fr-FR	Pt-BR
Числа								
Десятичный знак	.	,	,	,	,	,	,	,
Разделитель групп разрядов	,	.	. (см. примечание*)	[пробел]	.	.	[пробел]	.
Время								
Формат времени	ч:мм:сс оо	Ч:мм:сс	ЧЧ:мм:сс	ЧЧ:мм:сс	Ч.мм.сс	Ч:мм:сс	ЧЧ:мм:сс	ЧЧ:мм:сс
Разделитель времени	:	:	:	:	:	:	:	:
До полудня	AM							
После полудня	PM							
Секунды	s	sec	Sek. или s	s	s	seg.	s	s или "
Минуты	min	min	Min. или m	min	min	min.	min	m или '
Часы	h	u или uur	Std. или St., очень редко h	tim или t	h.	h.	h	h или :
Дни	d	dagen	t	d	g	d	j	d
Недели	w	wk	W (не очень распространено)	v	set	sem	sem.	sem.
Дата								
короткая дата	M/д/гггг	д-M-гггг	дд.ММ.гггг	гггг-ММ-дд	дд/ММ/гггг	дд-ММ-гггг	дд/ММ/гггг	дд/ММ/гг
пример	7/6/2005	6-7-2005	06.07.2005	2005-07-06	06/07/2005	06-07-2005	06/07/2005	06/07/05
разделитель даты	/	-	.	-	/	/	/	/
длинная дата	дддд, ММММ дд, гггг	дддд д ММММ гггг	дддд, д. ММММ гггг	дддд 'д ММММ гггг	дддд д ММММ гггг	дддд, дд' de 'ММММ' de 'гггг	дддд д ММММ гггг	дддд, д' de 'ММММ' de 'гггг
Пример	Wednesday, July 06, 2005	woensdag 6 juli 2005	Mittwoch, 6. Juli 2005	den 6 juli 2005	mercoledì 6 luglio 2005	miércoles, 06 de julio de 2005	mercredi 6 juillet 2005	terça-feira, 6 de maio de 2008
Валюта								
Положительная	\$1,234.56	€ 1.234,56	1234,56 €* (см. примечание*)	1 234,56 €	€ 1.234,56	1.234,56 €	1 234,56 €	R\$ 1.234,00
Отрицательная	-\$1,234.56	€ 1.234,56-	-1234,56 €* (см. примечание*)	-1 234,56 €	€ -1.234,56	-1.234,56 €	-1 234,56 €	(R\$ 1.234,00)

* Точка-разделитель только для чисел, превышающих 9999 (или 9999,99 €)

2.3 Скриптовые файлы

Скриптовые файлы, такие как LUA, XML, CFG и INI-файлы можно использовать для всевозможных настроек самых разных аспектов игры.

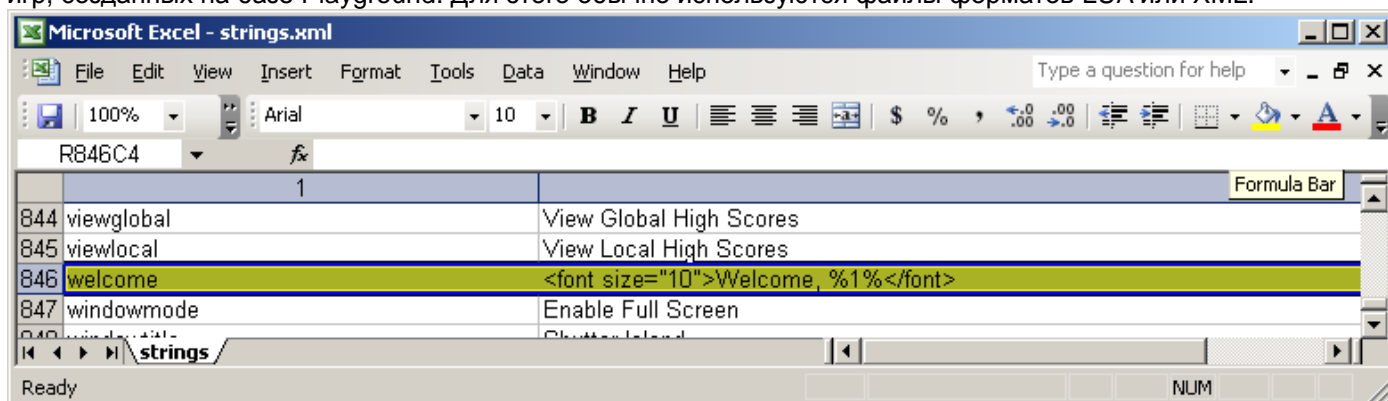
2.3.1 Настройка размера шрифта

Часто переведенный текст не вписывается должным образом в определенные зоны, такие как кнопки, либо накладывается на другие места, где вообще не должно быть текста. Хороший способ предотвратить или решить эту проблему - сделать настраиваемым размер шрифта.

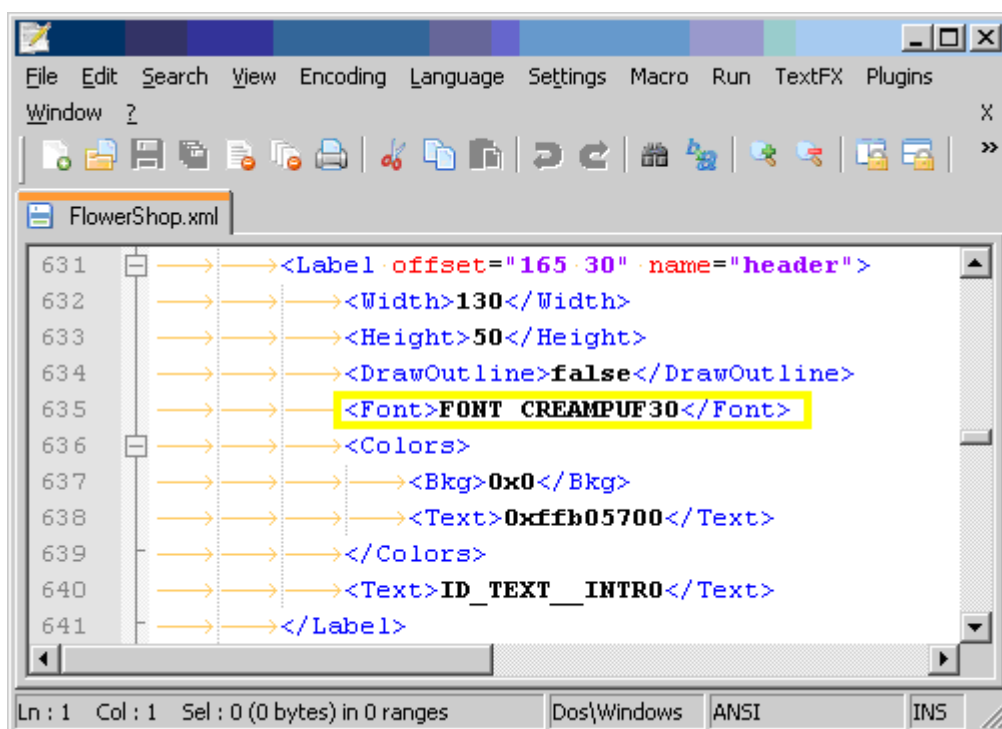
Эту настройку можно предусмотреть в самом текстовом файле - файле, содержащем все текстовые строки из игры (см. рисунок ниже с использованием формата Excel). Либо это можно сделать в дополнительном конфигурационном файле. Хорошим примером первого подхода являются игры, создаваемые с помощью комплекта инструментальных средств Playground. Практически любой шрифт в игре можно настроить с помощью HTML-тэгов, как в рисунке с Excel ниже.



Более распространенным является второе решение, когда размеры шрифтов можно определять во внешних файлах. Оно встречается почти в каждой игре, в которой можно изменять размеры шрифтов, за исключением игр, созданных на базе Playground. Для этого обычно используются файлы форматов LUA или XML.

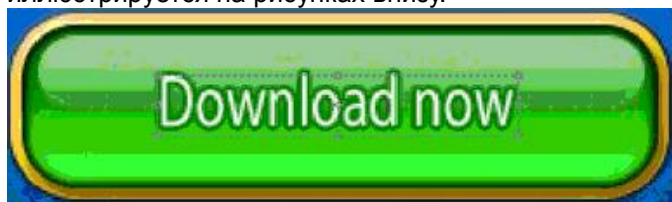


Во многих играх используются графические или растровые шрифты, и обычно они не масштабируются должным образом. В таком случае часто требуется иметь новый файл с более мелким шрифтом.



2.3.2 Регулировка положения текста

Когда текстовая строка укорачивается или удлиняется, может возникнуть вопрос о ее выравнивании. Текст на кнопке может выглядеть плохо из-за того, что он выравнивается по левому краю, а не по центру. Сказанное иллюстрируется на рисунках внизу.



ОРИГИНАЛЬНАЯ КНОПКА



НЕ ВЫРОВНЕНА



СЛИШКОМ МАЛО МЕСТА



ВСЕ В ПОРЯДКЕ

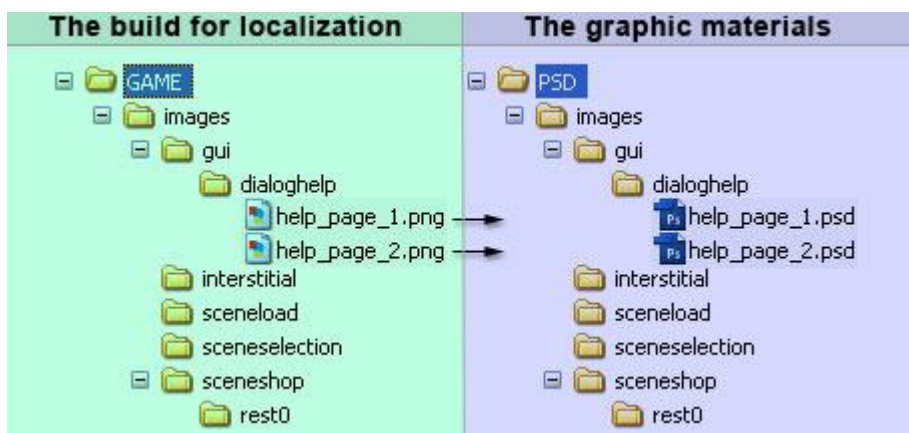
2.4 Изображения

Иногда текст неизбежно содержится в файлах изображений. Это не очень удобно, но мы можем обрабатывать и такие файлы.

2.4.1 Надлежащая файловая структура

Чтобы локализация шла как можно быстрее и как можно легче, рекомендуется предоставлять PSD-файлы с той же структурой папок, как и в самой игре (см. рисунок внизу). По мере возможности не используйте никакие "экзотические" графические форматы. Лучше всего использовать форматы JPG и PNG, но подойдут и другие, такие как TGA или TTF. Постарайтесь избегать следующих форматов: GIF, JPE, PVR, DDS и JP2.

- Не помещайте каждое изображение в свой отдельный PSD-файл, поскольку это очень неудобно: тогда придется открывать каждый файл по-отдельности, на что уходит время.
- Убедитесь, что на PSD-файлах присутствует только английский язык, а не русский, японский или какой-либо еще.
- Избегайте использования двух файлов для одного изображения, когда первый файл содержит изображение, а второй - маску прозрачности. Используйте вместо этого формат с поддержкой альфа-слоя, такой как PNG (см. примеры на следующей странице).
- Убедитесь, что все PSD-файлы отвечают самым последним версиям изображений, используемых в игре.



2.4.2 Текстовые слои

Чтобы можно было легче и быстрее локализовать PSD-файлы, помещайте текст всегда на свой текстовый слой, не проводя растеризацию, из-за которой текст будет невозможно редактировать. Если это не возможно, например в случае «дизайнерского текста», размещайте текст на своем отдельном слое, чтобы этот слой можно было легко удалить и заменить другим (с переведенным текстом).

Кроме того, для текста лучше применять «блочный», а не «строчный» формат, чтобы можно было легко регулировать ширину, высоту и положение текста. См. пояснения на рисунке в подразделе [«Регулировка положения текста»](#). Для получения дополнительной информации о блочном и строчном форматах текста перейдите по URL-ссылке, указанной в конце данного документа.

2.4.3 Несколько файлов с одним изображением и текстом

В некоторых играх невозможно избежать использования нескольких графических файлов для отображения одного и того же изображения. Типичным примером является графика нескольких «состояний» кнопок. Вид кнопки может меняться в зависимости от того, находится ли она в свободном состоянии, наведен ли на нее курсор и нажата ли она. На рисунке справа показаны три этих вида кнопки. В редких случаях к ним еще может добавляться состояние «отпущенной» кнопки. В этих случаях совершенно необходимо принять меры предосторожности, описанные в предыдущем подразделе. Иначе текст может начать «прыгать» или смещаться.



Альфа слои, несущие маску прозрачности, следует, по мере возможности, всегда сохранять в самом файле с изображением, а не в отдельном файле, как показано на рисунке ниже. Мы предпочитаем работать с PNG-файлами, поскольку в этом формате сжатие происходит без потерь и в нем можно сохранить альфа-канал. Если из-за использования формата PNG объем игры становится слишком большим, то хорошим компромиссным решением является использование формата PNG только для изображений с альфа-слоями, и JPG - для остальных изображений.



2.5 Шрифты

Проблемы со шрифтами - одна из основных причин задержки локализации. Ниже приводится несколько советов и рекомендаций, помогающих избегать таких проблем.

2.5.1 Специальные символы

В данном документе уже часто упоминался термин «специальные символы». Под ним имеются в виду символы, не входящие в английский алфавит (abc...xyz). Алфавит большинства западноевропейских языков содержит больше букв. Все эти дополнительные символы содержатся в кодировке Latin-1, также называемой ISO/IEC 8859-1. Учтите, что для букв кириллицы (используемой в восточноевропейских языках) не достаточно кодировки Latin-1. Очень важно помнить о двух вещах для локализации специальных символов:



- Кодировка игры должна поддерживать эти символы. Если, к примеру, файлы предоставлены в формате ANSI, и такой формат требуется для игры, то возникнет проблема, когда дело дойдет до перевода игры на восточноевропейские языки, поскольку эта кодировка не поддерживает буквы кириллицы.
- Файлы шрифтов должны содержать все необходимые символы. Иногда мы получаем игры с пометкой, что они поддерживают Unicode, и это замечательно, но это еще не означает, что все необходимые для локализации символы содержатся в файле со шрифтом. Всегда проверяйте наличие всех необходимых символов в каждом файле со шрифтом.

2.5.2 Недостающие символы в шрифтах

Некоторые TTF-шрифты являются «дизайнерскими», и нам нелегко создать «специальные символы» для них. В этом случае есть два выхода.

- Сам разработчик должен создать недостающие символы для этих шрифтов. Обычно требуется поддержка только Latin-1, если игру требуется локализовать только на западноевропейские языки.
- Разработчик должен предоставить шрифт на замену. Конечно, лучше использовать шрифт, похожий на оригинальный, поскольку нехорошо использовать везде стандартный шрифт типа Arial.

С растровыми шрифтами еще труднее иметь дело, поскольку у нас обычно нет инструмента для редактирования их. Каждый разработчик использует собственный формат, так что на разработчике лежит ответственность за то, чтобы предоставить нам шрифты, поддерживающие необходимые символы.



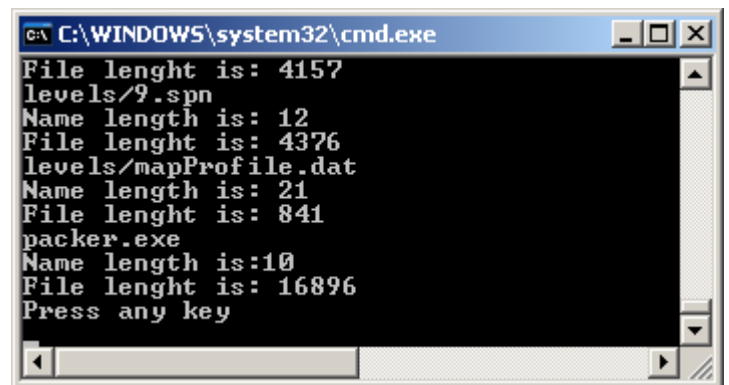
2.6 Инструменты

Мы сталкиваемся со всевозможными инструментами. Далее мы описываем самые распространенные инструменты и наши требования, предъявляемые к ним.

2.6.1 Инструменты для сборки и упаковки

Одно из наших требований состоит в том, чтобы мы могли сами создавать локализованные сборки игры без помощи разработчика. Это означает, что иногда требуется конвертировать игровые файлы в другой формат, поскольку игра разрабатывалась без учета дальнейшей локализации и поэтому не имеет «родной» поддержки формата XML. В этом случае нам требуется сценарий сборки или программа для конвертирования. Важные моменты:

- Поддержка командной строки, и без взаимодействия с пользователем. Обычно нам требуется по семь раз делать сборку игры в ходе локализации, и мы не хотим делать это вручную. Так что, пожалуйста, не тратьте свое время и усилия на создание красивого графического интерфейса - он все равно нам не пригодится.
- Поддержка относительных путей для параметров командной строки.
- Нам необходима справка или небольшой файл с инструкциями по командной строке.



Хорошими примерами инструментов для упаковки с поддержкой командной строки являются PFPACK (часто используемый для игр на базе Playground) и POPPAK. На рисунке выше приведен пример очень неудобного инструмента, поскольку он требует «нажать любую клавишу», тем самым предполагая взаимодействие с пользователем.

Мы приветствуем использование разработчиками инструментов для упаковки, поскольку это защищает их игры и сокращает время установки игры пользователями.

2.6.2 Шифрование

В некоторых играх используется шифрование вместо упаковки. И то, и другое, по сути нацелено на защиту игр, но предпочтительнее использовать упаковку.

2.6.3 Чистые сборки

Пожалуйста, не используйте никаких экзотических слов в именах файлов и папок игры и убедитесь, что сборка не содержит никакого «мусора»:

- Нет точек в именах папок
- Нет скрытых файлов thumbs.db в папках, содержащих изображения
- Нет скрытых папок MacOS в сборках для Windows
- Нет сохраненных игр (если игры сохраняются в игровой папке)
- Нет вирусов (просканируйте все игровые файлы)

2.7 Документация

Чтобы ускорить процесс локализации и устранить лишние задержки, возникающие из-за пересылки вопросов и ответов, рекомендуется предоставлять полную документацию ко всем шагам локализации. Кроме того, пройдитесь по контрольному списку (находящемуся в конце данного документа) и предоставьте нам как можно больше информации.

2.7.1 Чит-коды

В ходе локализации приходится тестировать игру не один раз и по разным поводам. Всегда делается общий лингвистический тест - это когда переводчики проходят всю игру, чтобы убедиться, что все правильно выглядит. Независимо от того, насколько интересна игра, нам необходимо проходить ее как можно быстро, для чего и требуются чит-коды. Часто требуется проверять или перепроверять только небольшие фрагменты игры, и в таком случае требуется быстрый доступ к ним без необходимости переигрывать игру с самого начала.

Обычные игры

- Выиграть уровень
- Выиграть уровень на повышенной сложности
- Проиграть уровень (особенно когда всякий раз при проигрыше выводится разный текст или требуется 20 минут, чтобы проиграть уровень)
- Открыть карту
- Открыть карту уровень за уровнем
- Пропустить уровень
- Пропустить/выиграть мини-игру - особенно нужно для головоломок и игр в слова (об этом чит-коде часто забывают)
- Выиграть трофей (для каждого трофея)
- Пропустить введение - особенно для игр с долгим введением
- Прокрутить видео-сцену
- Загрузить конкретную видео-сцену
- Сократить время ожидания, получить бонусы
- Чит-код, позволяющий просмотреть все учебные сообщения с данного уровня. Очень неудобно, когда учебное сообщение появляется случайным образом: мы исправляем ошибку в сообщении, а затем не можем вызвать его снова.
- Доступ к секретным уровням и/или альтернативным путям развития сценария (если есть)

Игры-симуляторы

- Добавить деньги (и отнять деньги)
- Добавить время (и отнять время)
- Добавить ресурсы

Игры со спрятанными предметами

- Показать все предметы, которые необходимо найти - либо подсветкой, либо «искорками». Нам все же необходима возможность щелкать по каждому предмету, чтобы проверять строчки с единственным/множественным числом.
- Выделить сразу все предметы - обычно бывают уровни, содержащие более 20 предметов, тогда как отображается только около 10. Мы хотим быть уверенными, что видели все предметы, которые могут появиться на этом уровне.
- Найти все предметы и выиграть уровень
- Бесконечные подсказки без задержки
- Кнопка быстрого перехода (пропуска)

Игры со словами

- Перезагрузить/обновить головоломку

2.8 Требования

В зависимости от игры может потребоваться некоторая дополнительная информация для локализации. Вся эта информация должна содержаться в сопроводительной документации. Обратите внимание на следующие моменты и предоставьте информацию, связанную с ними.

2.8.1 Обычные игры

- ЗАГЛАВНЫЕ или строчный буквы требуются для некоторых слов? В некоторых языках определенные слова всегда пишутся заглавными буквами, в других - только строчными.
- Есть ли текстовые строчки, в которых не допускаются специальные символы?
- Предметы/знаки/мотивы не всегда хорошо известны сразу во всех странах. Определенные предметы питания, торговые марки или дорожные знаки могут быть неизвестны в некоторых странах.

2.8.2 Игры со словами

- Нет динамического распределения букв. Как и в английском языке, не все буквы встречаются одинаково часто в тексте. Распределение букв меняется в зависимости от уровня. Убедитесь, пожалуйста, что это распределение динамически меняется в игре, либо предоставьте конфигурационный файл, с помощью которого мы сможем менять распределение букв в зависимости от языка. Если это распределение не менять, то оно останется таким же, как в английском языке, и окажется неправильно сбалансированным.
- Поддержка букв с диакритическими знаками. Не всегда возможно или логично позволять пользователям вводить слова с диакритическими знаками. Можно обойти эту проблему следующим образом. Словарные файлы оставить «как есть», то есть оставить все диакритические знаки. Однако пользователь вводит слова без диакритических знаков. Игра сравнивает введенное слово со всеми словами в словарном файле и находит наиболее похожее с учетом диакритических знаков. Это слово и отображается. Однако учтите, что существуют и комбинированные символы, такие как Æ и ß.
- Инструменты для создания списка слов. Предоставьте нам инструкции и инструменты (с командной строкой), чтобы мы могли создать локализованные версии.

beachhouse (scene_beachhouse.txt)

<p>Sailboat OBJECT: obj23 <i>ITEMID: sc_beachhouse_boat</i></p>	
<p>Book OBJECT: obj47 <i>ITEMID: sc_beachhouse_book</i></p>	
<p>Drink Mixer OBJECT: obj78 <i>ITEMID: sc_beachhouse_cocktailshaker</i></p>	
<p>Coffee Mug OBJECT: obj69 <i>ITEMID: sc_beachhouse_coffeecup</i></p>	

2.8.3 Игры со спрятанными предметами

- Справочный список с предметами. Нам нужен справочный список с изображениями предметов, чтобы наши переводчики могли точнее локализовать названия предметов. Мы будем признательны, если вы предоставите нам такой список в формате HTML или XLS. Мы всегда пытаемся создать

такой список на основе языкового файла и доступных ресурсных файлов (с изображениями) с помощью скрипта, просматривающего ресурсные файлы и выводящего найденный контент в файл формата HTML.

- Составные предметы с несколькими значениями. В случае группирования/добавления определенных спрятанных предметы могут возникать две проблемы. 1: Для некоторых предметов используется одно и то же слово (например 'bat' в английском языке может означать бейсбольную биты или летучую мышь), но это может быть не так в других языках. 2: Иногда множественная форма слова не хранится отдельно, а получается добавлением "s" к слову в единственном числе (это запрограммировано), что будет неправильно в других языках с другими грамматическими правилами.
- Неизвестное или ограниченное пространство для названий предметов. Длина переведенного названия предмета, как правило, отличается от длины оригинального названия. Чаще всего для перевода требуется больше места. Что будет, если перевод выйдет за границы списка? Существует ли ограничение на максимальную длину слова?
- Предметы, ссылающиеся на текст. Например, когда игрок должен взглянуть на «кошку», эта «кошка» может означать слово «кошка», написанное на стене или клочке бумаги.
- Изображения предметов с надписями, которые должны быть локализованы, требуют особого внимания. Например, на изображении бутылки с ядом имеется надпись «poison», которая должна быть переведена (см. рисунок справа).



2.8.4 Игры-симуляторы

- Много случаев употребления символов валют. Символы валют разбросаны по всей игре, в том числе на анимированных объектах (таких как монеты). Можно ли редактировать их обычным образом?

2.8.5 Приключенческие игры

- Когда приключенческая игра имеет несколько путей развития сценария и/или различные концовки, то блок-схема очень бы помогла разобраться в том, когда происходит выбор и к чему он ведет. Это сократило бы время тестирования.

3 Очень полезные функции

Иногда разработчики предоставляют нам встроенные функции, которые помогают нам легче и быстрее локализовать игру. Эти функции не обязательны, но они настолько полезны, что мы приводим их здесь на случай, если вы захотите сделать дополнительную работу, чтобы помочь нам.

- Выравнивание текстовых зон в самой игре. Проблемы с наложением текста встречаются чаще всего. Есть несколько путей бороться с этим. Очень полезно иметь возможность видеть и менять границы (или размер шрифта) текста прямо в игре, активизируя специальный режим с помощью чит-кодов.
- Автоматическое масштабирование текста. Очень интересная возможность из тех, что мы видели – «умные» кнопки или текстовые зоны, автоматически уменьшающие размер шрифта, если текст выходит за границы. Это действительно эффективный способ, помогающий избегать проблем с наложением текста.
- Автоматическое масштабирование границ текста. Желательно, чтобы рамки для всплывающего текста автоматически расширялись, чтобы вмещать весь текст. Если же рамки фиксированы в размерах, то важно обеспечить 30%-50% свободного места, чтобы уместился весь перевод.
- Перезагрузка текстового файла в игре. Очень полезно иметь возможность перезагрузки текстового файла прямо в игре, чтобы не перезагружать игру после каждого изменения текстового файла, чтобы проверить ту же сцену с внесенным изменением.

4 Контрольный список

Текст	Да/ нет/ комментарии / детали
Все ли игровые тексты содержатся в одном файле? (и НЕТ инструментов для перевода)? Есть ли ограничение на длину некоторых слов?	
Уместится ли текст, если он расширится на 30% после перевода?	
Можно настраивать или масштабировать текст, чтобы уместился перевод?	
Есть ли текст в данных приложения или папке для сохраненных игр? (например, названия спрятанных предметов)	
Есть ли мини-игры со словами? Если да, то есть ли ограничения на текст?	
Не внесен ли текст в исходный программный код?	
Нет ли стыковки слов в языковом файле? Если да, то что стыкуется?	
Изображения	
Есть ли PSD-файлы для изображений с текстом (текст на отдельном слое)?	
Буквы с диакритическими знаками (Latin-1) во ВСЕХ шрифтах, включая TTF-файлы для PSD?	
Разное	
Имеются ли чит-коды, позволяющие быстро проходить игру?	
Фирменные экраны настраиваемы и не упакованы/зашифрованы в файле данных?	
Все ли инструменты предоставлены (упаковка/шифрование/сборка)?	
Можно ли настраивать региональные параметры и не внесены ли они в программный код? (валюта, разделители и т.д.)	
Нет ли ненужных файлов и игровой папке? (например, thumbs.db)	
Локализовалась ли уже игра на некоторые языки?	
Есть ли период исключительного права для уже локализованных языков? Если да, то каков он и когда истекает?	
Есть ли документ для локализации?	

5 Полезные ссылки

Кодировка ISO/IEC 8859-1 (Latin-1)

<http://ru.wikipedia.org/wiki/Latin-1>

Кириллица

<http://ru.wikipedia.org/wiki/Кириллица>

Кодировка UTF-8

<http://ru.wikipedia.org/wiki/UTF-8>

Язык программирования Lua

<http://ru.wikipedia.org/wiki/Lua>

Стандарт XML

<http://www.w3.org/TR/2008/REC-xml-20081126/>

Блочный текст в Photoshop

<http://www.adobe.ru/photoshop-lessons/34-rabota-s-tekstom.html>