テキスト管理構造

－ ローカライズのためのゲームデータ管理 －

2014年1月20日 初版

板垣 衛

改訂履歴

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版 | リリース | 担当 | 改訂内容 |
| 初版 | 2014年1月20日 | 板垣 衛 | （初版） |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目次

[ 概略 1](#_Toc377523429)

[ 目的 1](#_Toc377523430)

[ 要件定義 1](#_Toc377523431)

[▼ 基本要件 1](#_Toc377523432)

[▼ 要求仕様／要件定義 1](#_Toc377523433)

[ データ仕様 2](#_Toc377523434)

# 概略

本書は、別紙の「ゲームデータ管理DBシステム仕様」に関連して、ローカライズに影響するデータの管理構造を規定するものである。

# 目的

本書は、ローカライズをより効率的かつ柔軟にするためのデータ管理構造を提案することを目的とする。

# 要件定義

## 基本要件

基本的に、翻訳者が扱うExcelシートのデータ構造に対する要件を規定する。

可能な限り、重複テキストの翻訳をしなくて済む構造にする。

言語に応じてテキストのページ数や改ページタイミングが変えられるようにする。

## 要求仕様／要件定義

テキスト中に埋め込む「制御タグ」をできる限り排除する。

* 翻訳すべきテキストを少しでも分かり易くする。
* 「内容がほとんど同じだが、一部の制御タグだけが異なる」といったテキストを極力無くし、翻訳対象テキストを少しでも減らす。

複数ページにまたがる長いテキストは、できるだけページごとにテキストを入力・管理する。

* 例えば、「１～２ページ目までは全く一緒で３ページ目だけ内容が異なる」といったテキストが多数ある場合、全ページ一塊のテキストになっていると、翻訳量が増えてしまい、コストが高くなってしまう。できる限り、テキストを分割して、重複テキストの翻訳が行われずに済むようにする。

言語に応じてテキストのページ数と、ボイスに合わせた改ページタイミングが変えられるようにする。

例えば、アメリカ英語とイギリス英語の両方に対応する場合、イギリス英語はアメリカ英語と異なる部分だけ入力すれば良いようにする。

# データ仕様

全体：



分割①：（日本語欄部分）



分割②：（英語欄部分）



■■以上■■

索引

**索引項目が見つかりません。**

テキスト管理構造

以　上