Английский текст: RAKE-tutorial-master / rake\_eng\_text.txt

**Heavy Rain** is an **action-adventure game**, requiring the **player** to move the **character** and have him or her interact with the objects or other **non-player characters** on the scene to progress the **story**. The **game** is divided into several **scenes**, each centering on one of **four** **playable characters**. The **choices** the player makes or the **actions** performed or not performed will affect later scenes in the game. For example, it is possible that a character dies or becomes detained, and will not be present in a later scene. There is no immediate "**game over**" in Heavy Rain; the game will progress to a number of **different endings** depending on the sum of the **player's performance** even if all the characters become incapacitated in some manner. Once the game is complete, the player can return to earlier scenes and replay them, possibly altering the **events** as they play through other **chapters**.

Within most scenes, the player can control the **main character** by moving them around the **environment**; they can also hold down a button to see what **thoughts** are going through the **character's mind**, and trigger them to hear an **internal monologue** on that thought. When the player is near an object or another character they can interact with, they will be presented with a **context sensitive icon** that represents what control they need to do. These **controls** include pressing a **button** on the **DualShock controller**, moving the analogue sticks in a specific manner, or rotating the motion-sensitive **controller** in a specific way; in the **version** with **PlayStation Move support**, further actions based on the Move controllers are also present. These actions may lead to additional actions to fully complete the **interaction**. Some scenes impose a **timer** on the player, requiring them to complete the **necessary actions** in time to avoid the **death** or incapacitation of that character. In other scenes, the player does not have full **control** of the character but must instead be prepared to respond to these **icons** in the manner of **quick time events**, such as during a **hand-to-hand fight** or while driving frantically on the wrong side of the road.

———————————————————————————————————————————

Ручная обработка: (красное — совпадающее с Rake)

**Key phrases: (16) Keywords: (19) 35 total**

**Heavy Rain player**

**action-adventure game character**

**non-player characters story**

**four** **playable characters game**

**game over scenes**

**different endings choices**

**player's performance actions**

**main character events**

**character's mind chapters**

**internal monologue environment**

**context sensitive icon thoughts**

**DualShock controller controls**

**PlayStation Move support button**

**necessary actions controller**

**quick time events version**

**hand-to-hand fight interaction**

**death**

**control**

**icons**

———————————————————————————————————————————

Rake обработка: 90 total

**Keywords/phrases не совпадающие Совпадающие: (8 phrases, 18 keywords)**

**с ручной разметкой: частичные совпадения - 7**

('controls include pressing', 9.0)

('endings depending', 4.0)

('possibly altering', 4.0)

('internal monologue', 4.0)

('context sensitive icon', 4.0)

('dualshock controller', 4.0)

('analogue sticks', 4.0)

('sensitive controller', 4.0)

('playstation move support', 4.0)

('driving frantically', 4.0)

('playable characters', 3.666666666666667)

('additional actions', 3.4)

('earlier scenes', 3.333333333333333)

('scenes impose', 3.333333333333333)

('actions performed', 2.9)

('specific manner', 2.833333333333333)

('player characters', 2.7777777777777777)

('characters', 1.6666666666666667)

('performed', 1.5)

('specific', 1.5)

('actions based', 1.4)

('actions', 1.4)

('scenes', 1.3333333333333333)

('manner', 1.3333333333333333)

('player', 1.1111111111111112)

('player makes', 1.1111111111111112)

('action', 1.0)

('adventure game', 1.0)

('requiring', 1.0)

('character', 1.0)

('interact', 1.0)

('objects', 1.0)

('progress', 1.0)

('divided', 1.0)

('centering', 1.0)

('choices', 1.0)

('affect', 1.0)

('character dies', 1.0)

('detained', 1.0)

('present', 1.0)

('number', 1.0)

('performance', 1.0)

('incapacitated', 1.0)

('complete', 1.0)

('return', 1.0)

('replay', 1.0)

('events', 1.0)

('chapters', 1.0)

('control', 1.0)

('main character', 1.0)

('moving', 1.0)

('environment', 1.0)

('button', 1.0)

('thoughts', 1.0)

('trigger', 1.0)

('thought', 1.0)

('object', 1.0)

('presented', 1.0)

('represents', 1.0)

('rotating', 1.0)

('motion', 1.0)

('version', 1.0)

('move controllers', 1.0)

('fully complete', 1.0)

('interaction', 1.0)

('incapacitation', 1.0)

('full control', 1.0)

('prepared', 1.0)

('respond', 1.0)

('quick time events', 1.0)

('heavy rain', 0)

('move', 0)

('scene', 0)

('story', 0)

('game', 0)

('sum', 0)

('play', 0)

('hold', 0)

('mind', 0)

('hear', 0)

('lead', 0)

('timer', 0)

('time', 0)

('avoid', 0)

('death', 0)

('icons', 0)

('hand', 0)

('hand fight', 0)

('wrong side', 0)

('road', 0)

———————————————————————————————————————————

**Комметарии:**

слова с написанием через дефис разбиваются на 2 токена (hand-to-hand, non-player)

Rake иногда выделяет глаголы в качестве keyword (present, dies, avoid)

16 из 26 keywords/phrases из Rake (score > 1) не совпадают с тем, что было выделено вручную

———————————————————————————————————————————

Русский текст: rake\_rus\_text.txt

**Ливневый дождь** — **дождь** ливневого характера, отличающийся **высокой интенсивностью** (порой до 100 мм/ч). Относится к **ливневым осадкам**. Ливневые дожди возникают в **неустойчивых воздушных массах** на **холодных атмосферных фронтах** или в результате **конвекции**. Выпадают из **кучево-дождевых облаков**. **Облачность** при этом может быть как значительной (7—9 баллов), так и небольшой (4—6), иногда даже 2—3 балла. В **жаркую погоду** они появляются также из **мощно-кучевых облаков**, а слабый ливневый дождь может выпадать даже из средних **кучевых облаков**. Как правило, ливневый дождь охватывает относительно **небольшую территорию**. **Длительность** выпадения ливневого дождя обычно небольшая, в среднем от нескольких минут до 1—2 часов, но иногда такие осадки могут затягиваться и на несколько суток (в **тропических широтах**). Данное **атмосферное явление** часто сопровождается **грозой** и **шквалами ветра**. Ливневые дожди могут приводить к **катастрофическим последствиям** в результате **затопления территорий**. При **интенсивности** свыше 1,5—2 мм в минуту (слой воды в 1 мм соответствует 1 литру воды на каждый квадратный метр) человеку становится трудно дышать. Самый сильный ливень на Земле был зарегистрирован 14 июля 1876 года в индийском городе Черапунджи в штате Мегхалая: за сутки выпало более 1000 мм осадков. С сильными ливнями, вероятно, связаны **легенды** о **Всемирном потопе**. В **Ветхом завете** говорится, что «был дождь на земле сорок дней и сорок ночей. И было **наводнение** сорок дней на земле, и умножилась **вода** и подняла **ковчег**, и он возвысился на землёй». Согласно **библейским преданиям**, воды выпало настолько много, что **Ноев ковчег** смог причалить лишь к вершине **горы Арарат**, так как вся остальная территория была затоплена. По расчётам **метеорологов**, чтобы за 40 дней образовался слой воды в 5165 метров (высота горы Арарат), необходимо, чтобы интенсивность ливня составляла около 100 мм в минуту.

Список стоп-слов: RAKE-tutorial-master / RussianStoplist.txt

———————————————————————————————————————————

Rake обработка:

('отличающийся высокой интенсивностью', 0)

('порой до 100 мм/ч', 0)

('относится к ливневым осадкам', 0)

('выпадают из кучево', 0)

('дождевых облаков', 0)

('облачность при', 0)

('значительной', 0)

('7—9 баллов', 0)

('и небольшой', 0)

('иногда даже 2—3 балла', 0)

('в жаркую погоду', 0)

('появляются также из мощно', 0)

('кучевых облаков', 0)

('а слабый ливневый дождь', 0)

('правило', 0)

('но иногда', 0)

('осадки', 0)

('затягиваться и на несколько суток', 0)

('в тропических широтах', 0)

('ливневые дожди', 0)

('при интенсивности свыше 1', 0)

('5—2 мм в минуту', 0)

('человеку становится трудно дышать', 0)

('самый сильный ливень на земле', 0)

('с сильными ливнями', 0)

('вероятно', 0)

('связаны легенды о всемирном потопе', 0)

('в ветхом завете говорится', 0)

('и', 0)

('наводнение сорок дней на земле', 0)

('возвысился на землёй»', 0)

('согласно библейским преданиям', 0)

('воды выпало настолько много', 0)

('остальная территория', 0)

('затоплена', 0)

('по расчётам метеорологов', 0)

('высота горы арарат', 0)

('необходимо', 0)

———————————————————————————————————————————

**Комментарии:**

all scores are 0.

Rake не лемматизирует слова, поэтому разные формы одной леммы не распознаются как таковые

функция is\_acceptable (в rake.py) использует фильтр isalpha, который не учитывает cyrillic symbols (?)