

新システム Cerberus (ケルベロス) 導入

私たちは CCP Shiny と CCP Ronin です。 Team Stonehenge と Team Cerberus の代わりにこの記事を書いています。 今回はローカライズについてと Crucible (クルーシブル) エクステンションを使用する EVEOnline の新しいローカライズ技術である Cerberus (ケルベロス) についての詳細をお伝えします。

「ローカル化ってただ翻訳してるだけじゃないの？」と思っているあなた、率直に言うと確かにローカル化の大部分は翻訳することで、その翻訳管理という良いでしょう。しかし、一度 [国際化・地域化](#) の概念を加えると、大まかに言うなら、「ソフトウェアを設計することで、その機能やデザイン、印象にいかなる妥協もすることなく任意の地域・言語へ適合すること」として定義することができます。 Cerberus という入り口から、私達の既存の翻訳を改善し、日本語の追加だけでなく、将来的にさらに多くのローカライズされたクライアントを配信しようと思っています。

まず、ローカル化の昔話をさせてください

弊社は、2006 年にドイツ語、2009 年にはロシア語クライアントの配信を始めました。これらの言語は、クラウドソーシングと適切なプロバイダを見つけるのに試行錯誤してきました。そして、その道のりは、率直に言って成功ばかりではありませんでした。(ドイツ語で遊んでいるプレイヤーにゲーム内の“Doomsday Devices”の訳について聞いてみてください。) 時間をかけ、改善された翻訳に、ますます多くのフィードバックを貰っています。しかし、残念なことに EVE コード及び、ツールとプロセスがローカライズをうまくサポートする事ができませんでした。2007 年から日本語とフランス語のローカル化を試みましたが、技術的問題が障害となり、中断せざるを得ませんでした。 将来、新しい言語を EVE に加えるには、それに見合った新しいローカライズシステムを導入しなければいけない事が明らかになりました。

そして、Cerberus 誕生

去年、アトランタの Team Cerberus が CCP のカーボンフレームワークで使う新しいローカライズシステムの作成を始めました。去年の夏にこの新技術は EVE の主開発分野に組み込まれました。それ以来、Team Stonehenge と Team Cerberus は、この新しいシステムへ EVE 内の全てのテキストを移行することに取り組んでいます。皆様、既存のシステムから新しいシステムへすべてのテキストを移行することは単純な作業でないことを覚えておいてください。すべてのシステムの UI テキストは、英語と他の言語の両方で EVE を向上させる新しいローカリゼーション機能を活用し、実質的なオーバーホールを受けています。

Cerberus とはなにか？

EVE のこの新しいシステム、Cerberus は、日本語だけでなく、すでに計画中の他の言語を含めた新しい言語をゲーム内に導入する技術の向上に加えて、ドイツ語、ロシア語、中国語を話すプレイヤーへ、今以上のより品質高いローカライズされた EVE を提供する可能にします。後々、説明しますが、英語のテキストもこのシステムの導入により向上するでしょう。

ローカライズシステムの改良の大部分は、プログラマーやデザイナー作業を楽にし、EVE の開発に良い影響を与えます。さらに、ゲーム内で表示されるテキストの改良にも繋がります。以前は変数(基本的な人及び、場所、物の名前)に使用する当社の技術は、単純な文字列の置換に限定されていました。プログラマーやデザイナーは文字列を作成し、その中に別の文字列を挿入します。そうしなければ、最初の文字列はキャラクター、アライアンス、光沢のある鉱石など話していた内容に関係なく、常に同じテキストを表示してしまっていました。新システムではこれを改善するため、EVE へ 2 つの概念「エンティティメタデータと条件」を加えます。

エンティティメタデータ（エンティティとは、キャラクター、種類と場所のことを示します）は、このローカライズシステムに EVE 内のエンティティの特性を保存させることができます。キャラクターについては、ローカライズのシステムが、キャラクターの性別を利用できるようになります。種類と場所については、英語の不定冠詞、ドイツ語の性別、と日本語の発音（分類に使用）のようなものにも利用できるようになります。そして条件文は、実際にこれらの入力に基づいて文字列を変更する際、変数の値またはメタデータの使用を可能とします。例えば、人称代名詞は、質問者が男性であるか女性であるかに応じて変更することができます。英語以外の言語では、形容詞もキャラクターまたはアイテムの性別に基づいて変更することが可能です。

Cerberus 導入による改善点の 1 つは、数値に複数形を指定できることです。「あなたはそのコーポレーションの株式を 5 株所有しています」、「あなたはそのコーポレーションの株式を 1 株所有しています」、これらの文は、一種類だけの文字列になり、数字の入力に基づいて名詞を正しい形で使用します。複数形の用法は、言語で大きく異なることがあります。ロシア語では 2 種類の複数形を使用するため、当社の翻訳者が 3 種類の名詞を用意し、入力に基づいて正しいものが選択されるようにします。英語とドイツ語では、単数形と複数形があります。日本語では複数形は使用されません。したがって、「株式数」の例は、英語、ドイツ語、ロシア語と日本語は、すべて非常に異なる方法で処理されます。

EN: {corpName} creates {[numeric]parameter} {[numeric]parameter -> "share", "shares"}

DE: {corpName} hat {[numeric]parameter} {[numeric]parameter -> "Aktie", "Aktien"} erstellt

RU: Корпорация {corpName} выпустила {[numeric]parameter}
{[numeric]parameter -> "акцию", "акции", "акций"}

JA: {corpName} 作成 {[numeric]parameter} シェア

そしてもちろん、このシステムが比較的容易に EVE クライアントを他の言語にローカライズするために十分な柔軟性をもたせることも、私たちの計画に含まれています。

システム移行による短期的な影響

よい影響： 上記のように、新しいローカライゼーションシステムは EVE の日本リリースと他の言語のさらなるローカライズ化計画の重要な部分です。Crucible（クルーシブル）のリリースの一部である日本語の体験版は、Tranquility でプレイヤーの皆様にご遊んでいただけます。しかしながら、提供させていただくのは体験版であり、完全には検証が済んでいないことをご了承ください。EVE 日本語化の作業は来年も継続されますが、弊社は延期していた日本語クライアントの体験版を先に提供することが重要だと思ったからです。ロシア語またはドイツ語のクライアントを使用している方は、すでにこの新技術を活用した翻訳の修正作業を行っていますので、いくつかの改善点にお気づきになるかもしれません。

悪い影響： この移行の一環として、弊社はゲーム内の UI 及び通知システム、メッセージを翻訳し直す必要がありました。時間に制約があったため、残念ながら今回のエクспанションの初回配信では、feature teams によって開発されたドイツ語とロシア語のクライアントの UI とコンテンツの一部は、英語になります。我々としても、部分的にしかローカライズされていないクライアントをリリースする決断をしたという、この状況に満足しておりません。全ての翻訳を終えるまで配信しないという選択肢もありましたが、ドイツ語とロシア語のプレイヤーは Crucible（クルーシブル）エクспанションで開発された新しいコンテンツで遊ぶほうを好む傾向があったため、すべての翻訳が終了するまで待つことはしませんでした。弊社は残された部分のローカライズ作業に全力で取り組んで、今後数週間で完全にローカライズされたドイツ語とロシア語クライアントを提供することを目指しています。

ひどい影響： 翻訳を直すために、プレイヤーの皆様はゲーム内のテキストにいくつかの変更を目にするかもしれません。翻訳途中のもの、ゲーム内で変数の様なものが表示されるなどいくつかのシステム移行関連の問題も起こっています。弊社ではプロの翻訳チームがこれら問題の解決に取り組んでおります。しかし、前もって、特定の状況、システム移行、翻訳のやり直しから問題が生じる可能性をお伝えしておきます。

小さなことから皆様と共に

弊社は、ドイツ語、ロシア語のリリースにあたり、既存のテキストが非常に長い期間ゲーム内で使用されていたので、多くのプレイヤーがそれに慣れていたこともあり、ゲーム内のテキストに固有の変更を加えることを躊躇していました。私たちはプレイヤーの皆様が様々な方法で、時には独自でありながらも、固有の言葉の敵議を設定し始めたことを知っていました。さらに、一番最近のローカライズ化調査のコメントからは、私たちが重要と考えていた地域よりもそれ以外の地域で、特により多くの配慮が必要であることを知りました。これらのことを踏まえて、弊社はこの機会をより密接にプレイヤーの皆様との意思疎通できるものと捉えており、特にローカライズ化に関連した修正や特徴に関連して 1000 の小さなことリスト (1000 Little Things list) と同じ方法でウィッシュリストの作成を始めていきたいと思っております。これにあたって、私たちは、3 つの別々のスレッドを設置する予定です。プレイヤーの皆様が自分の言語でコメントできるような、ドイツ語とロシア語のフォーラムを各言語 1 つずつ設け、またそれとは別に、一般的な問題、システムの回避策やローカライズ化に関するトピックを英語でコメントをしたい方のためのスレッドを 1 つ用意いたします。

弊社は、すべてのローカライズ化に関するご提案を喜んでお待ちしております。ですが、提案にあたってご理解いただきたいことが 2 つあります。一つ目に、投稿された提案全てに対し返信し、その提案を実現することは残念ながらお約束できませんが、すべてを読んだ上で皆様からの提案を考慮することをお約束します。いくつかの提案はすぐに実現が可能かもしれませんが、一方で、実現したくてもそれがすぐできるわけではなく、多少の遅れが生じる可能性もあります。二つ目に、作業を速くするために、“1000 Little Loc Things” だけではなく、とても小さなバグでも（例えば、“ミッション X の中の綴りに誤りがあります。”など）、バグレポートに報告していただくことをお勧めしたいと思います。（バグレポートのトピックですが、ISD のバグハンター部門は、ロシア語、またはドイツ語を話せるより多くの方々の手助けも必要としています。）

長期的な影響

Cerberus の技術により、私たちがローカライズ化重視を強調し内部努力するだけでなく、プレイヤーの皆様も提案をフォーラム書き込んだりバグハンターとして働くことで、ローカライズ化に参加できます。ローカライズ化が始まって数年が経過し、私達のローカライズ化計画にはかなり明るい未来が待っていることが予測できます。私たちはまだ詳細を教えるわけにはいきませんが、来年の話をするだけでも、そのなかに様々な計画があります。個人的に、とてもうれしいことばかりです。