

Тестування в ігробудуванні

Лекція №10

Тема: Тестування локалізації

Питання лекції

1. Інтернаціоналізація та локалізація
2. Різниця в локалізації ігор та прикладного ПЗ
3. Типові дефекти локалізації в іграх
4. Етапи та підходи виконання тестування локалізації

Інтернаціоналізація та локалізація

Важливим раннім етапом розробки є визначення ринку, для якого гра буде випущена:

- Цей етап не завжди береться до уваги, що може негативно вплинути на продажі гри в майбутньому.
- Наявність локальної версії гри є обов'язковою для її успішного просування на національному ринку.
- Адаптація гри до цільового ринку може збільшити її продажі в рази.



Інтернаціоналізація та локалізація

Інтернаціоналізація (i10n) — це адаптація продукту для потенційного використання практично в будь-якому місці, тоді як **локалізація (L8n)** — це додавання спеціальних функцій для використання в певному регіоні.

Інтернаціоналізація проводиться на початкових етапах розробки, а локалізація — для кожної цільової мови.



Інтернаціоналізація та локалізація

Інтернаціоналізація програмного забезпечення – це комплекс заходів, що виконується на етапі розробки для полегшення подальшого перекладу та локалізації.

Інтернаціоналізація включає:

- Створення та розробку програмного забезпечення у такий спосіб, щоб не виникало перешкод для його локалізації та міжнародного використання.
- Забезпечення підтримки регіональних, мовних або культурних особливостей. Зазвичай це передбачає впровадження попередньо визначених локалізованих даних або раніше створеного перекладу, що зберігається у спеціалізованому ПЗ. Приклади: формати дати й часу, місцеві календарі, формати чисел і системи числення (римські та арабські цифри), вибір та представлення списків, а також використання особистих імен та форм.
- Винесення локалізованих елементів із коду чи вмісту (контенту) таким чином, щоб локалізовані версії можна було завантажити пізніше або обрати відповідно до вподобань користувача. Як правило, це реалізується у формі мовних пакетів (language packs), що завантажуються.



Інтернаціоналізація та локалізація

Локалізація – це процес адаптації програмного забезпечення до культури певної країни.

Локалізація гри включає:

- Переклад текстів ігрових діалогів та субтитрів, підказок, описів та повідомлень, імен персонажів, назв об'єктів.
- Переклад заставок, елементів інтерфейсу та меню.
- Адаптація текстур та графіки.
- Підбір акторів, дубляж та запис звукових файлів.
- Інтеграція локалізованих матеріалів у гру.
- Переклад та адаптація веб-сайту проєкту та друкованих матеріалів.
- Переклад рекламних матеріалів (новин, прес-релізів та маркетингових матеріалів).
- Підтримка гри після виходу локалізованої версії (оновлення, новини та патчі).

Тестування локалізації – це перевірка того, наскільки якісно ігровий продукт адаптований для конкретної цільової аудиторії відповідно до її культурних, мовних, релігійних, політичних та інших особливостей. Зазвичай тут розглядаються культурні та мовні аспекти, зокрема переклад інтерфейсу користувача, документації та файлів іншою мовою, а також формати валют, чисел, часу, телефонних номерів тощо.

Різниця в локалізації ігор та прикладного ПЗ

Основні відмінності локалізації ігор:

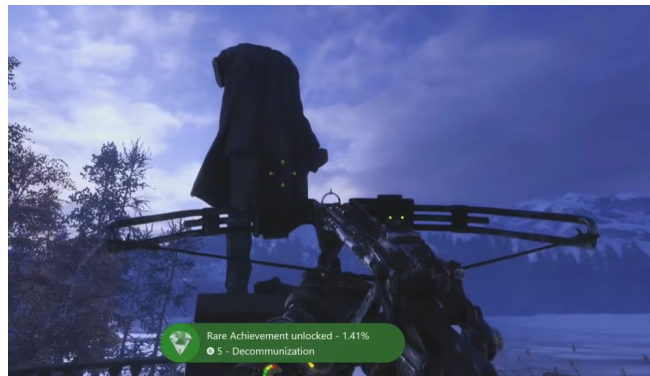
- Адаптація графічного контенту
- Локалізація аудіо-контенту
- Адаптація і локалізація текстів
- Сумісність з жанровою термінологією

Під час локалізації гри слід враховувати наступні фактори цільової аудиторії:

- Історична точність
- Релігія
- Культура
- Ідеологія

Тестування локалізації включає:

- Тестування перекладу
- Відповідність законодавству і віковим обмеженням
- Тестування кольорів і символів



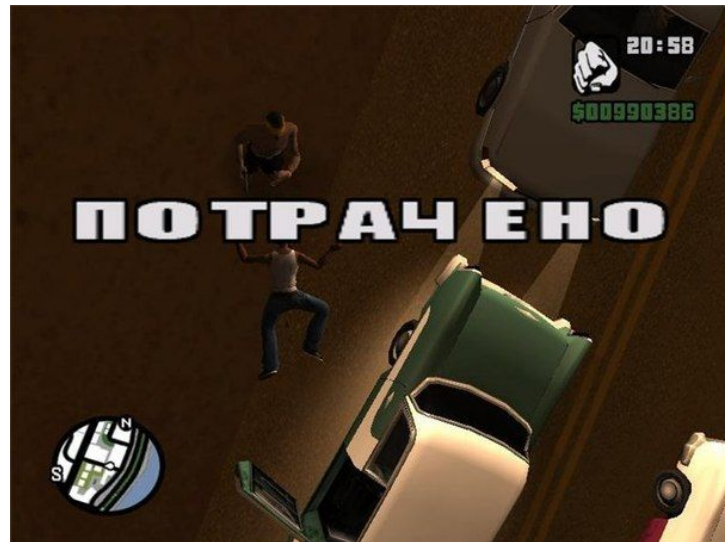
Типові дефекти локалізації в іграх

Основні джерела дефектів локалізації:

- Графічні матеріали
- Музика та озвучування
- Історичні події
- Фрази та цитати

Технічні дефекти:

- Спотворення тексту
- Обрізання/накладання текстів та елементів інтерфейсу через різну довжину слів різними мовами
- Відсутність перекладу
- Відсутність тексту
- Некоректний розмір шрифтів
- Некоректні хот-кеї
- Розсинхронізація



Типові дефекти локалізації в іграх

Дефекти перекладу:

- Некоректний переклад або транслітерація власних назв, дат, числових значень, назв історичних подій, свят, реалій, жаргонізмів, ненормативної лексики, розмовної лексики, аббревіатур, «промовистих» імен та прізвищ тощо.
- Суперечливі терміни. Один і той самий термін повинен мати узгоджений (послідовний) переклад у всьому застосунку. Часто трапляється, що варіанти перекладу суперечать один одному.

Джерела дефектів культурної адаптації контенту:

- Гумор
- Релігія
- Історія
- Особливості національної культури та світогляду
- Юридичні обмеження
- Надмірна локалізація



Етапи та підходи виконання тестування локалізації

Мета тестування локалізації — переконатися, що гра підтримує багатомовний інтерфейс та функціональність, і що в ній немає проблем з локалізацією (переклад іншою мовою, формат дати й числа, поштові адреси, порядок імені та прізвища, валюта тощо).

Процес тестування локалізації включає:

- Визначення та вивчення списку підтримуваних мов.
- Тестування коректності перекладу, включно з елементами інтерфейсу користувача, системними повідомленнями та дефектами.
- Перевірка перекладу розділу «Допомога» (Help) та супровідної документації (за наявності).

Тестування локалізації передбачає порівняння рядків, перекладених командою локалізації, з рядками еталонної локалізації з метою пошуку:

- Граматичних, пунктуаційних, синтаксичних дефектів.
- Порушень регіональних вимог тестованої локалізації (формат часу, дати, одиниці вимірювання, відповідність законодавству тощо).
- Відсутності необхідних технічних даних (змінних, розділів, що використовуються для форматування тексту тощо).
- Порушень художнього стилю (art style) та контексту еталонної локалізації.
- Дефектів відображення тексту в ігрових інтерфейсах (занадто довгі рядки, порушення формату відображення шрифтів тощо).

Етапи та підходи виконання тестування локалізації

Попередній етап тестування локалізації

Цей етап включає:

- Надання тестувальникам усієї необхідної документації по продукту.
- Створення глосарію та пам'яті перекладів (translation memory), щоб допомогти тестувальникам правильно інтерпретувати терміни, що використовуються.
- Надання попередньої версії продукту (якщо він уже локалізувався раніше) для оцінки.
- Вибір та налаштування інструментів управління дефектами – документа чи платформи, де будуть фіксуватися всі дефекти, знайдені під час тестування локалізації.



Етапи та підходи виконання тестування локалізації

Тестування культурних та регіональних особливостей

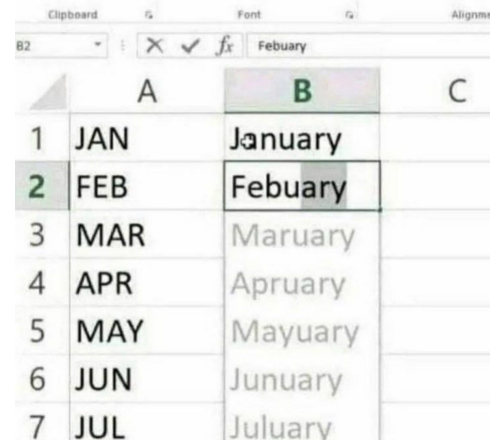
Це один із найважливіших етапів тестування локалізації. Для нього використовуються скріншоти або локалізований білд гри. Необхідно протестувати:

- Формат дати та часу для обраного регіону,
- Формати телефонних номерів та адрес,
- Кольорові схеми,
- Відповідність назв продуктів регіональним стандартам,
- Формат валюти,
- Одиниці вимірювання.

Лінгвістичне тестування

Тестуються мовні особливості. Тестувальник (локалізатор) повинен переконатися, що:

- Використовується однакова термінологія.
- Відсутні граматичні дефекти.
- Відсутні орфографічні дефекти.
- Дотримано правил пунктуації.
- Використовується правильний напрямок тексту
- Вказані коректні назви брендів, міст, місць, посад тощо.



The screenshot shows a spreadsheet with columns A, B, and C. Column A contains month abbreviations (JAN, FEB, MAR, APR, MAY, JUN, JUL). Column B contains the full names of the months (January, Febuary, Maruary, Apruary, Mayuary, Junuary, Julyuary). The word 'Febuary' is misspelled. The spreadsheet interface includes a toolbar with 'Clipboard', 'Font', and 'Align' options.

	A	B	C
1	JAN	January	
2	FEB	Febuary	
3	MAR	Maruary	
4	APR	Apruary	
5	MAY	Mayuary	
6	JUN	Junuary	
7	JUL	Julyuary	

Етапи та підходи виконання тестування локалізації

Тестування інтерфейсу користувача

- Перевірка локалізації написів на зображеннях.
- Переноси рядків на сторінках/екранах розставлені відповідно до правил цільової мови.
- Спливаючі вікна та сповіщення відображаються коректно.
- Довжина рядків не перевищує існуючих обмежень, і текст відображається правильно.

Функціональне тестування

Необхідно перевірити, чи коректно працює локалізований застосунок, тому звертається увага на:

- Функціональність локалізованого продукту.
- Функції введення інформації.
- Підтримку спеціальних символів для різних локалей та мов.
- Підтримку комбінацій клавіш (гарячих клавіш).
- Підтримку різноманітних шрифтів.
- Підтримку різних роздільників форматів.

Тестування відео- та аудіо-контенту

Перевіряється:

- Відповідність озвучки персонажам
- Наявність розсинхронізації
- Особливості вимови



Етапи та підходи виконання тестування локалізації

Що піддається тестуванню під час тестування локалізації:

- Локалізація “коробки”
- Локалізація інтерфейсу
- Текстова локалізація
- Локалізація озвучення
- Графічна локалізація
- Глибока локалізація – культурна адаптація



North American Release

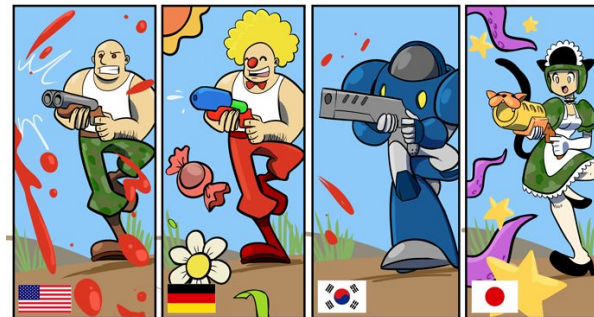


Spanish (European) Release

NERFNOW.COM

LOCALIZATION

SOMETIMES, SLIGHT CHANGES ARE MADE IN A GAME TO MAKE SURE IT WILL BE PROPERLY RECEIVED BY DIFFERENT CULTURES.



Дякую за увагу!