



# ALPHA GAMES

Peamised väljakutsed videomängude lokaliseerimisel

12/04/2023

Anna-Liisa Männik



# SISUKORD



ALPHA CRC 01

MÄNGUDE ÜKSUS 02

MÄNGUTÖÖSTUSE TRENDID 03

05 VÄLJAKUTSED

04 EESMÄRK

06 KOKKUVÕTTEKS



# ALPHA CRC



## ÜLDIST

- Isabelle Weiss – 1987
- Peakontor Cambridge'is
- 18 kontorit 15 riigis
  - Eestis Tallinnas ja Jõhvis
- Võimekus tõlkida 80+ keelde
- Ühe katuse all

## VALDKONNAD

- IT ja tarkvara, mängud, moe- ja ilutööstus, tervishoid jne.

## TEENUSED

- Tõlkimine/lokaliseerimine/transkreesioon, küljendamine, lingvistiline ja funktsionaalne kvaliteedikontroll, *copywriting*, subtitreerimine, pealelugemine jne.





# MÄNGUDE ÜKSUS



## TIIM

- Üksuse direktor
- Kaks äriarengu juhti
- Kaks programmijuhti
- 12 projektijuhti
- 20+ majasisest tõlkijat
- Lingvistiline kvaliteedikontroll
- Tihe koostöö vabakutseliste tõlkijatega



**KONAMI**



**SQUARE ENIX**



## MEIE TÖÖ

- 2022 a. tõlkisime 85 miljonit sõna
- Suure eelarvega mängud, mobiilmängud, reklaamvideod ja pildimaterjal, pealelugemine, subtitreerimine, kvaliteedikontroll, nõustamine

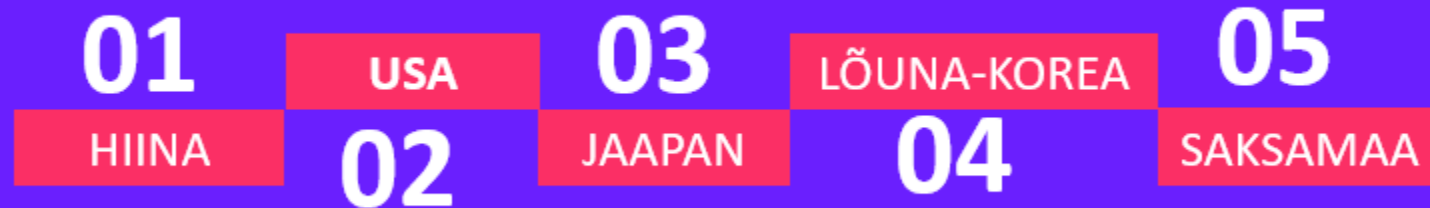




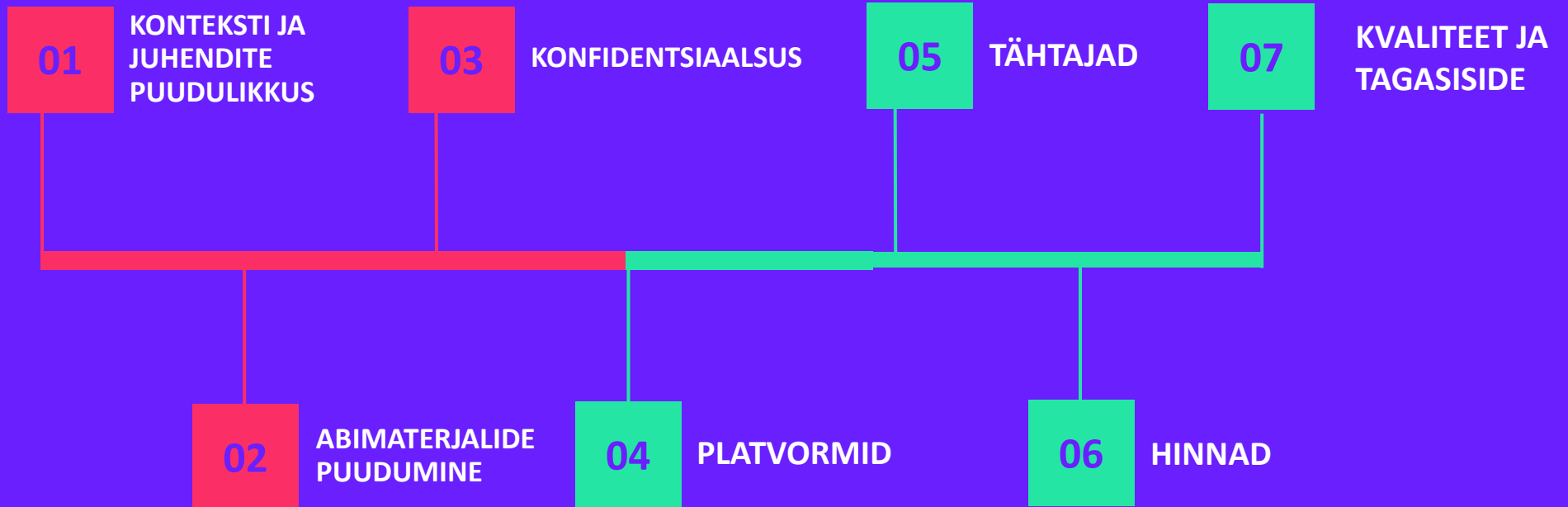
# MÄNGUTÖÖSTUSE TRENDID



- Aastaks 2026 – 314 miljardit dollarit
- 60% uutest mängijatest on naised ja 1/3 mittevalged
- Immersiivsed kogemuspõhised platvormid
- Mobiilimängud



# VÄLJAKUTSED



## Konteksti puudumine

“<chara id='601' get='name' /> has been added!”

¡Se ha añadido a <chara id='601' get='name' />!

---

“Chest”

- ¿Cofre? / Laegas?
- ¿Pecho? / Rind?

“Play”

- ¿Jugar? / Mängi?
- ¿Reproducir? / Esita?





# Juhiste puudulikkus

Tähemärkide piirangud

ID_ad13	Cómpralo hoy mismo
---------	--------------------

Kirja- või  
kõnekeelsem

Milline hispaania keel?

- Euroopa
- Ladina-Ameerika
- Neutraalne

Toon

Jätta osa teksti inglise keelde?

Kas see üleskutse?

ID_4564	Preorder
---------	----------



## Abimaterjalide puudumine

Pildid ja  
videod

Uusväljalase/Järg/  
Segu mitmest žanrist või  
mängust

Viited



# Konfidentsiaalsus



“Pildid lekkivad!”



Varjatud detailid



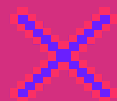
Konfidentsiaalsuslepingud



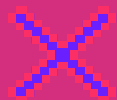
## Küsime kliendilt?



- Tundub hea lahendus puuduliku konteksti, väheste abimaterjalide ja konfidentsiaalsust puudutavate küsimuste puhul.



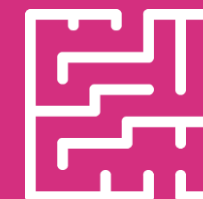
„Kas see viitab Punasele või Sinisele?”  
„Jah”



Projekti tähtaeg võib jõuda kätte enne, kui saabub vastus küsimusele.

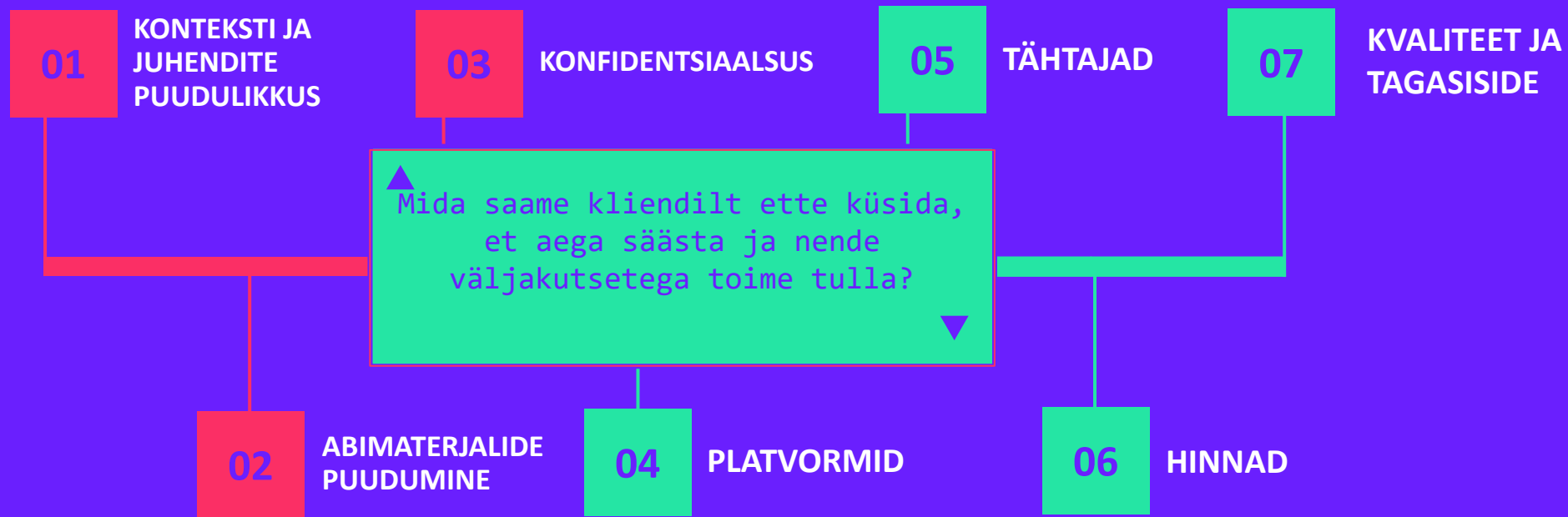


Pikem kirjavahetus



# Eelnevad sammud







## Konteksti lisamine



Pilt on rohkem väärt kui tuhat sõna.

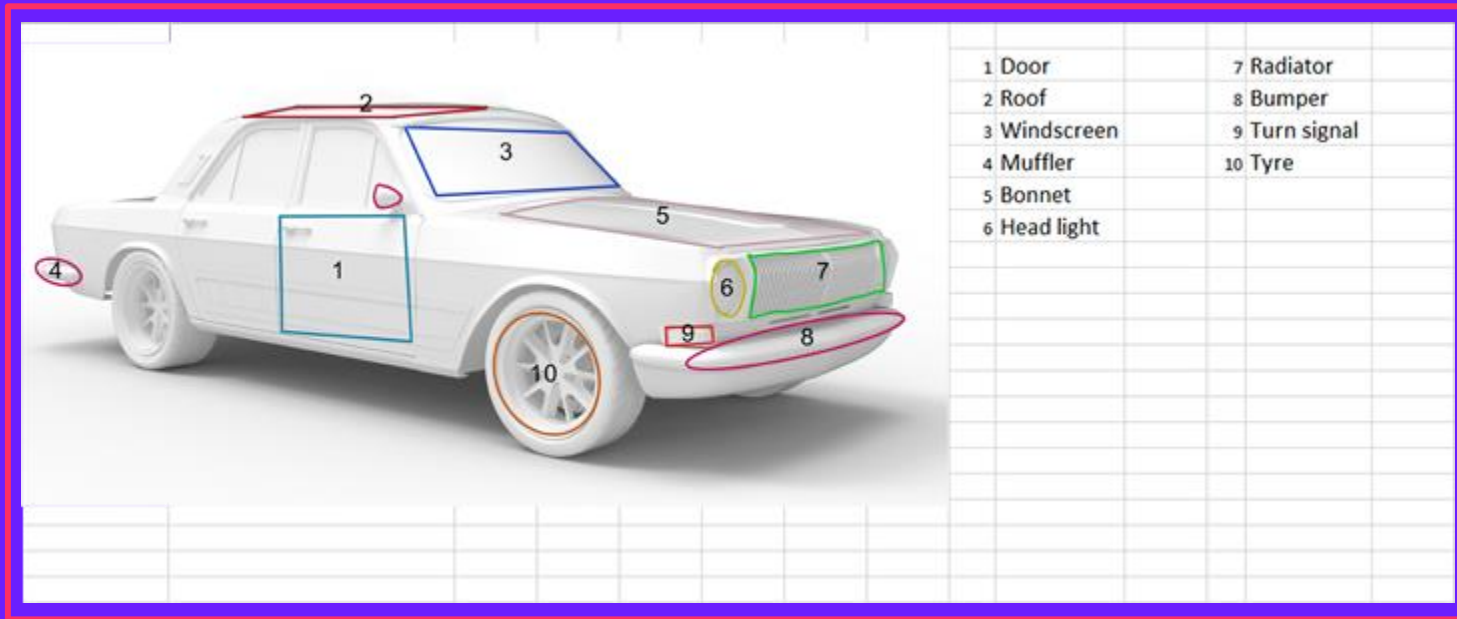
Garage door

Puerta del garaje



Garage gate

¿Puerta del garaje?








		Well said. Individuality is sublime, but one cannot deny the intimacy and power of pairings meant to be.
Cu.default.T_2	Lia	
Cu.default.T_3	Omid	Are any of us okay?
Cu.default.T_4	Paul	(Is she saying we'd make a great couple?! You've still got it!)
Cu.default.T_5	Omid	Look, <C9>! A treat!

Chapter :072 Grinding to a Halt ID:[6956] Task : Grinding to a Halt 1

Chapter :072 Grinding to a Halt ID:[6956] Task :  Uncompleted

PREV



Dialogue ID:3

Uncompleted

Ask Question

Are any of us okay?

The image shows a dialogue scene within a game interface. It features two pixelated characters: a man on the left and a woman on the right. A large speech bubble is positioned between them, containing the text "Are any of us okay?". The scene is framed by a thick black border. The interface includes navigation buttons for "PREV" and "NEXT", a status indicator "Uncompleted", and an "Ask Question" button. Below the dialogue, the text "Dialogue ID:3" is displayed, and a grey input field contains the question "Are any of us okay?".



Beetaversioon!





# Selgete juhiste ettevalmistamine



## Tähemärgipiirangud

	<b>Easter Sale</b>	
	Google:	
Tagline - 80 character limit	Happy Easter!	13
Description - 500 character limit	For 24 hours only, get up to 125% MORE Wilds! Available from Level 10.	70

## Mis hispaania keel?

- [Euroopa](#)
- [Ladina-Ameerika](#)
- [Neutraalne](#)

## Jätta osa teksti inglise keelde

- Tootenimed  
nt Deep Space Nine

## Kirja- või kõnekeelsem

Kõnekeelsem

## Toon



## Kas see on CTA?

CTA 1	ID_4564	Preorder	
-------	---------	----------	--

# Abimaterjalide lisamine

Pildid ja videod



Uusväljalase/Järg/  
Segu mitmest žanrist  
või mängust

- Sõnastikud
- Varasemad tõlkemälud



Viited

Ligipääs, et  
nendega tutvuda





# Platvormid



- Igal kliendil on oma eelistused:
  - kust töö sisse tuleb,
  - kus ja kuidas tõlked tagasi saata,
  - kuidas arveid esitada.
- Ligipääs kliendi platvormidele
- Tiimisisene infokogu
- Võimalikult sarnane üleshehitus erinevatele klientidele
- Ettevalmistus asendamiseks



# Tähtajad



			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

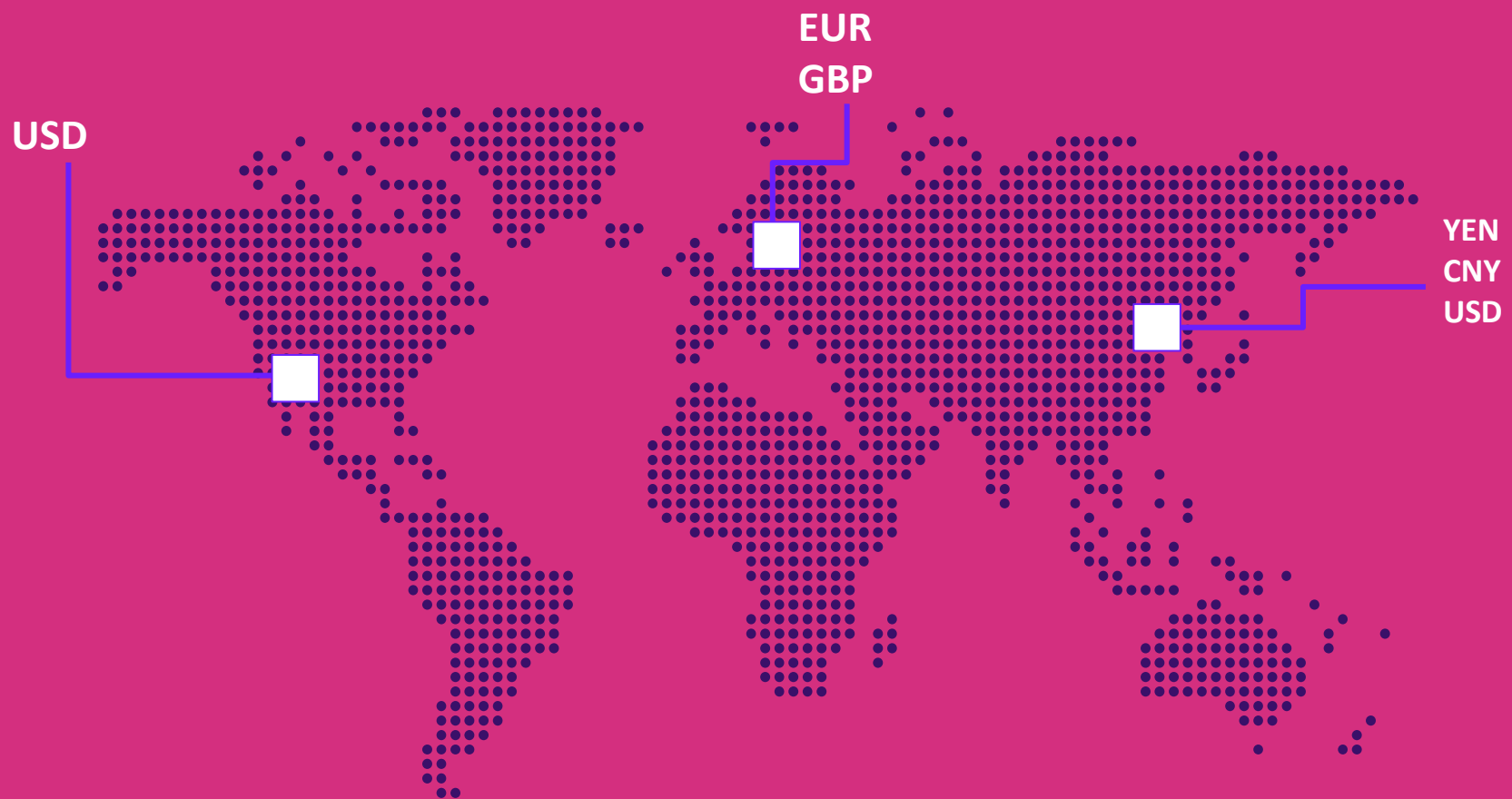
- **Suuremate projektide etteplaanimine**

Erinevad ajavööndid ja valmisolek

- **Ajapikenduse küsimine**

Anna projektijuhile hilinemisest teada!

# Hinnad



Erinevad turud



Erinevad ajavööndid



Palju spetsialiste samade keelekombinatsioonidega



# Tasakaal



# Kvaliteet ja tagasiside



MÄNGIJAD

See kõlab nagu  
masintõlge.



MÄNGUSTUUDIOD

Palun vaadake seda  
tagasisidet mängijalt.

Jah



TÕLKETIIM

Kas see on  
tavamängijalt,  
kes ei pruugi  
lokaliseerimisest  
palju teada?

Selge



# Kuidas negatiivset tagasisidet minimeerida?



Lingvistiline kvaliteedikontroll protsessi osana



TÕLKETIIM



MÄNGUSTUUDIOD



MÄNGIJAD



# EESMÄRK



TÕLKETIIM



MÄNGUSTUUDIOD





# Üksteise väljakutsete mõistmine



Meil on sama eesmärk  
Kõrgem kvaliteet = Parem toode  
Ajasääst on ka rahasääst!





## KOKKUVÕTTEKS



- Hea kommunikatsioon on kõige alus: tõlkijad – projektijuhid – kliendid
- Küsimusi võib alati küsida (kuid vastused on mõnikord juba olemas)
- Küsida täpsustusi võimalikult vara
- Tugevad usalduslikud sidemed ja sõbralik suhtumine





ALPHA  
GAMES



GG!

Tänään kuulamast!

