



## Nintendo Message Studio オーバービュー

2009 年 12 月 03 日

任天堂株式会社 情報開発本部 技術制作部

この文書は、Message Studio がどのようなソフトウェアなのか、概要のみ簡単にまとめたものになります。より詳細な解説はマニュアルをご覧ください。機密事項につき、取り扱いにご注意ください。

### テキストの入力、翻訳、データ共有の統合環境

Message Studio は、プラットフォームに依存しないゲーム制作ツールです。テキストの編集、管理、翻訳、リソースデータ出力など、オリジナルのデータ作成からローカライズまでを幅広くサポートすることが可能です。また、チーム全体でスムーズに運用できるように、入力されたデータを共有する機能も備えています。

### 並行作業の重要性と 作業仲間コミュニケーション不足の解消

最近のゲーム開発では、地域によらず、なるべく商品を同時に出荷できることが求められてきています。たとえば、オリジナル版が 11 月に発売できたとしても、翻訳版の作成に 4 ヶ月かかってしまえば、そちらは年末商戦には間に合わないことになり、多くの利益損失を生んでしまいます。これを防ぐために、オリジナル版の制作と並行して翻訳版の作成も進めていかねばなりません。

しかし、複数の作業仲間が並行してデータの編集を行うことには常にリスクを伴います。まず、各作業仲間の作業内容を確実に全体に波及させなければなりません。また、どこを翻訳しても問題ないのか、仕様変更により表示されるメッセージが変わった箇所はどこなのかを正確に全員が把握しなければなりません。これらを、時差の伴う、地球の反対側にいるスタッフと正確に行うことは非常に難しいといえます。

Message Studio は、データを直接サーバと通信してやり取りすることで管理することが出来るため、全てのスタッフが簡単な操作で常に最新版のデータにアクセスできます。各編集者が同時にデータ変更しても、適切にマージ(すり合わせ)が行われます。さらに、「セルステータス機能」と呼ばれる機能によって、変更したという情報が正確に翻訳者に伝わります。この機能は、翻訳者の作業進捗を把握する上でも参考になるため、マスターアップの目処をつけるにも役立ちます。

### プラグインの導入によるゲーム独自仕様の吸収

Message Studio は、プラグインと呼ばれるファイルを追加することで機能を拡張していくことが出来ます。プラグインによって可能になることは多岐に及び、メニューの追加か

らデータのインポート、エクスポートまで幅広い処理を行えます。これによって、ゲーム独特の定型作業を簡略化し、作業を効率的に進めることが出来ます。たとえば、決まりきった内容のテキスト行を 5 個分、常にファイルに挿入する必要があるときは、メニューの中に「テキストを 5 個挿入」と書かれたアイテムを配置するプラグインを用意すると、ユーザーはそのメニューを選ぶだけで、毎回の作業を終了することが出来ます。

プラグインファイルは、.NET Framework 2.0 環境においてビルドされることが求められるため、Visual Basic .net あるいは C#.net によって作成することが可能です。

## プレビュー画面 と 実機表示エミュレーション機能

Message Studio には、任天堂が出しているミドルウェアのフォントファイルを読み込み、それを PC の画面上に直接表示するプレビュー機能を搭載しています。この機能を利用することで実際のゲーム機でどのように表示されるかを、リアルタイムで確認することが出来ます。入力したテキストが実機画面に収まりきるかを調べるために活用することが出来ます。機能を利用するために開発機を用意する必要はありませんので、完全に PC 上だけで作業を完結させることが出来ます。

プレビュー画面には、タグ(文章中に埋め込む特殊な記号)の表示設定などを反映されることもできます。たとえば、ユーザーが自由に入力可能な主人公の名前を表示するためのタグを Message Studio が発見した場合、プレビュー画面上には、フォントの中で最も幅広の文字を指定数分入力した場合どうなるかを表示することが出来ます。

プレビュー画面の表示方法はプラグインによって拡張することが出来るため、もしも任天堂が提供するミドルウェア以外の手法によってテキストのレンダリングを行う場合でも利用することが出来ます。当然、フォントの読み込み方法なども拡張できますので、独自形式のフォントも利用できます。

## リソース読み込みライブラリ「libms」

Message Studio では、編集中的数据は最終的に変換されてリソースファイルとなり、それがゲームに読み込まれることになります。ゲームに読み込む部分は、パッケージに付属している libms と呼ばれるマルチプラットフォームのライブラリに組み込むことによって簡単に行うことが出来ます。このライブラリは C 言語で書かれており、ソースコードも提供されます。

リソースファイルは、Message Studio が標準的に出力する形式の他に、別の形式で出力するようにすることも可能です。つまり、プラグインを用意することによって、編集中的数据から任意のデータを作り出せます。すでにゲームエンジンを持っていて、編集環境だけを Message Studio に移行するということも、この機能によって容易に実現できます。ただし、ユーザープラグインによって出力されたリソースファイルは libms では開くことが出来なくなります。