

Message Studio Ver1.1 から Ver1.2 への移行について

任天堂株式会社 情報開発本部 技術制作部

作成：2010/06/15

この文書では、Message Studio Ver1.1 系から Ver1.2 系へ移行する際の注意点をまとめています。**システムプログラマの方と共に、必ず最後まで目を通してください。** Ver1.0 系から Ver1.2 系への移行については、先に Ver1.1.pdf の情報をお読みください。

Ver1.2 系では多くの仕様変更箇所を含んでいるため、Ver1.1 系とは挙動がかなり異なります。機能追加もそれなりに含まれますが、マスターアップを目前に控えた開発チーム、あるいは既存プロジェクトの他言語への新規ローカライズ案件などについては更新を差し控えることを推奨します。

この文章は機密情報であるため取り扱いにご注意ください。

ディレクトリの構成について

Message Studio のディレクトリ構成に若干の変化があります。そのため、Message Studio 本体プログラムを前回 Ver1.1 系のディレクトリに上書きコピーしての利用は、正常に動作しない場合があります。必ず Ver1.1 系のディレクトリは削除した上で、まっさらな状態から Ver1.2 系をご利用ください。

ファイルの互換性について

Message Studio Ver1.1 系と、Ver1.2 系ではファイルフォーマットの形式が異なります。Ver1.2 系で作成し、保存したファイルは Ver1.1 系で読み込むことは出来ません。Ver1.1 系で作成されたファイルを Ver1.2 系で読み込むことは可能ですが、前述のとおり、上書きしますと戻れなくなります。

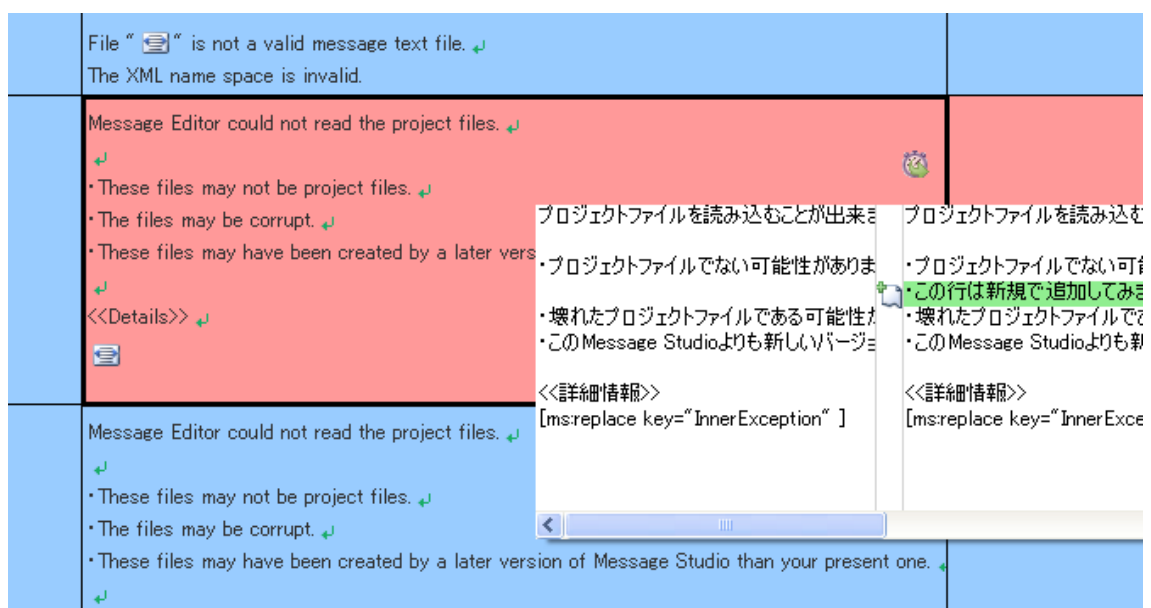
プラグインの互換性について

Ver1.2 系専用としてビルドされているプラグインのみを利用可能です。Ver1.1 系用のプラグインは基本的に互換性がないので併用して利用することは出来ません。動作したとしても問題を引き起こす可能性がありますのでご注意ください。

プロジェクト専用として Ver1.1 系のプラグインを有している場合は、そのプラグインの開発元にお問い合わせください。なお、技術制作部が提供しているフローチャートプラグインおよびミニプラグインパッケージは Ver1.2 対応版が用意されます。

Quick Diff Viewer について

Message Studio は Ver1.2 よりローカライズのための新たな機能として Quick Diff Viewer と呼ばれる機能が用意されました。再翻訳依頼中のセルには、セルにアイコンが表示され、このアイコンにマウスをあわせることで自動的にどのように変更されたかが表示されます(下図参照)。これにより、翻訳者はサーバに問い合わせを行うことなく、高速に自分の手元で何がどのように変更されたかを確認することが出来るようになります。



この機能が利用できるのは、Ver1.2 を利用し始めたよりも後に再翻訳依頼を行ったテキストのみが対象になります。Ver1.1 系を利用していたプロジェクトが Ver1.2 に乗り換えても、すでにある再翻訳依頼中のセルではこの機能を利用することが出来ません。

セルの複数選択及び OLE ドラッグアンドドロップ機能について

Message Studio Ver1.2 以降セルの選択操作などが Ver1.1 の仕様と比べて異なっていますので注意してください。

まず、Message Studio Ver1.2 では、セルの複数選択がサポートされるようになりました。この機能は、隣り合っていない複数のセルを同時に選択し、それらのセルに対して同時にコマンドを発行できるようになる機能です。隣り合わない複数のセルを選択した状態で翻訳依頼を行う操作などが実行できるようになります。この複数セル選択機能は、Ctrl キーを押して利用することが出来ます。

	メタ情報に関するメニュー	
メタ情報とは	<div> <div>翻訳(T) ▶</div> <div>メッセージ調整(E) ▶</div> <div>レビュー(R) ▶</div> <div>この上に行を追加(A)</div> <div>この下に行を追加(B)</div> <div>行を複製して上に追加(S)</div> <div>行を複製して下に追加(T)</div> <div>行を削除(D)</div> <div>貼り付け(セルを上書き) (P)</div> <div>クリップボードから行として上に挿入(U)</div> <div>クリップボードから行として下に挿入(K)</div> <div>コピー(C)</div> </div>	<div> <div>翻訳依頼(T)</div> <div>編集完了(O)</div> <div>再編集(R)</div> </div>
プロジェクト内で管理されるメタ情報 Message Studioでは、このメタ情報は、プロジェクトファイルに保存されます。		
メタ情報の操作について		
Message Studioのメタ情報 ここでは、どのメタ情報でも操作できます。		
メタ情報を付加する		
メタ情報をファイルやフォルダに保存する		のファイルまたはフォルダを選択してください。

これに伴いバージョン 1.2 系からは、OLE DnD 機能(テキストをドラッグして、フローチャートウィンドウにドロップすることでノードを作成したりする機能)のやり方が変更されています。今までは Ctrl キーを押しながらドラッグすることで OLE DnD を開始することができましたが、今回からは、選択しているセルの端からドラッグを開始するようになっています(ただし、Ver1.2.0 ではこの機能は利用できません。Ver1.2.1 以降で利用できます)。

libms(リソース読み込みライブラリ)と出力されるリソースファイルについて

Ver1.2 系では、libms および出力されるリソースファイルに大きな仕様変更が入っています。

1. リソースの内部形式が変更されました。API を利用してリソースファイルにアクセスしている場合は特に問題はありますが、Ver1.2 系で出力されるリソースファイルを読み込ませる場合は最新版の libms にアップグレードする必要があります。アップグレードをしない場合、アプリケーションはアサートに失敗します。
2. libms の API で利用する型の名称が libms_**_t という名前に変更になりました。
3. プロジェクトバイナリファイル(*.msbp)は、言語ごとに出力されるようになりました。スタイルの設定情報など、言語ごとの設定が可能なものが正しく取得できるように修

正されています。この箇所については API の変更はありませんが、読み込むファイルを言語設定によって選択しなければならなくなりますのでご注意ください。

4. プロジェクトバイナリファイル(*.msbp)にスタイルの地の文の色(ベースカラー)情報が出力されるようになりました。これらの情報は、LMS_GetBaseColorIndex、LMS_GetBaseColorIndexByName という API を利用することで取得することが出来ます。
5. テキスト行に対して何のスタイルが設定されていたかを取得できる機能が追加されました。LMS_GetTextStyle、LMS_GetTextStyleByLabel という API を利用することでリソースファイルから取得することが出来ます。ブロックの挿入はデフォルトではオフになっていますが、設定で切り替えるとデータを取得することが出来るようになります。

属性ヘッダファイル出力機能について

Ver1.2 以降では、属性ヘッダファイルの出力に仕様変更が加えられています。まず、今までヘッダファイルに出力されていた u8 や u16 と言った型は、すべて libms_***_t という形で出力されるようになっています。それに伴い、属性ヘッダファイルの上部でインクルードするファイルを指定できるようになっていて、デフォルトでは

```
#include "libms.h"
```

という出力が追加されるようになっています。この設定の箇所を空欄にすることで、インクルードファイルを利用しないことを選択することも可能です。

システムタグ「改ページ」について

Ver1.2 よりシステムタグの中に「改ページ」が追加されています。このタグを利用すると文章のページ切り替えをサポートすることが出来ます。このタグを入力するとプレビュー表示などで改ページをその位置へ出すことが出来るようになります。他のシステムタグと同様に、この機能を利用する場合もゲーム側の対応が必須となりますので、利用する前に担当プログラマの方とご相談ください。

なお、「改ページ」が入れられた場合、編集ウィンドウ上では改ページの直後に改行が入ったように表示されますが、実際にはその位置には改行は入りません(編集ウィンドウでは編集しやすいように表示を整えているに過ぎません)。従って、「改ページの直後の改行を無視する」という処理はゲーム側で実装する必要はありません。この件に関して詳細はヘルプの「ソース文字列について」をご覧ください。

改ページタグは編集ウィンドウ上から **Ctrl + Enter** のショートカットキーで入力することが可能です。

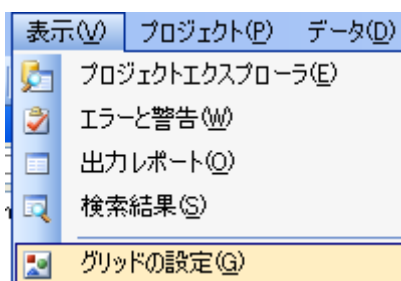
属性の強調表示機能について

属性には「デフォルト値」と呼ばれる機能があります。テキスト行に属性情報が設定されていない場合はデフォルト値が参照されますが、**Ver1.1** までは表示上差異がありませんでした。**Ver1.2** 以降は、ユーザーが手動で設定したデータは太字で強調表示されるようになり、デフォルト値は通常のフォントで描画されるように変更されています。

	0	NewItem_2
	6	aaa
	3	aaa

これにともない、グリッド上におけるキー操作の挙動に若干の変更がありますのでご注意ください。今までは **Delete** キーを押した場合、セルの内容をデフォルト値に変更するという仕様でしたが、**今回からは、ユーザーが指定したデータを抜き取ってデフォルト値に戻すという仕様となっています。**

この強調表示機能は、無効化することも可能です。設定は、プロジェクトのユーザー毎の設定として保存されるため、チーム全体で共有されることはありません。設定は各自行う必要があります。まず、「表示」メニューから「グリッドの設定」をクリックします。



下図のように、各属性の型ごとに、チェックボックスのオンオフを切り替えます。

属性にはそれぞれデフォルト値(ユーザーが明示的に設定していないとき)があり、強調表示機能を利用すると、ユーザーが明示的に設定したセルを太字で表示します。

- ☒ リスト型属性に 属性強調表示機能を適用する
- ☒ 数値型属性に 属性強調表示機能を適用する
- ☐ 文字列型属性に 属性強調表示機能を適用する

なお、デフォルトは以下のように設定されています。

- リスト型属性：強調表示機能を利用する
- 数値型属性(s8、u16 など)：強調表示機能を利用する
- 文字列型属性：強調表示機能を利用しない

スタイルの背景色機能について

Ver1.2 より、スタイルに背景色を設定できるようになりました。今までは黒地に白文字などの設定で文章を出す場合、プレビューなどで正しく表示されませんでした。スタイルの背景色を設定することでこれを回避することが出来ます。このスタイルの背景色は、プレビューおよび編集ウィンドウで有効になります。メッセージグリッド上では今までどおり背景色はセルステータスによって描画されます。

プラグインの遅延ローディング機能について

Ver1.2 より、プラグインの遅延ローディング機能が実装されました。Ver1.1 より以前のバージョンでは、プラグイン同士が依存しあっている場合に、.NET 構成ファイル(*.config)を手動で作成して dll 同士のバインディング設定を行う必要がありました(ディレクトリ構成やプラグインの名称によっては不要な場合があります)。

この、dll の遅延ローディング機能によって、構成ファイルを手動で記述することなく、自動的に依存関係を解決できるようになっています。

プラグインのデフォルトディレクトリについて

プロジェクトを作成したときのプラグインのデフォルトディレクトリが以下のように変更されました。

(旧) \$(ExecDir)\¥.¥plugins

(新) \$(ProjectDir)\¥plugins

なお、今までに作成されたプロジェクトを開いた場合は、以前の設定が引き継がれます。上記の変更は、あくまでも Ver1.2 シリーズにおいて、新規作成されたプロジェクトに限った話です。

Subversion ライブラリについて

Ver1.2 より、Subversion 関連のライブラリのバージョンが以下のとおり変更されています。

- Subversion Ver1.6.9
- OpenSSL 1.0.0
- apr 1.4.2
- zlib 1.2.4

また、いくつかの動的リンクライブラリ(dll)ファイルは、静的リンクに変更されています。