
日本語化

- CS 用の日本語化フォントが使用可能。よってXMLファイルの翻訳のみで日本語化が可能。
-

- [日本語化](#)

- [翻訳元ファイル](#)
- [翻訳の仕方](#)
- [書式・翻訳基準の統一](#)
 - [書式](#)
 - [翻訳基準の統一](#)
 - [用語統一](#)
 - [使用漢字の制限](#)
- [XMLファイル作成](#)
- [諸注意](#)
- [翻訳が必要なファイル・バニラ用](#)
- [翻訳が必要なファイル・字幕MOD用](#)

- [日本語化ファイルダウンロード](#)
 - [フォントサイズ変更](#)
 - [字幕MOD \(クローズキャプション\)](#)
-

翻訳元ファイル

- 純正英語版(EU版、出荷時バージョン 1.6.02)の言語設定ファイル<http://u4.getuploader.com/stalker/download/163/CoP-eng.rar>
 - 今後バージョンアップした場合XMLファイルの変更の有無のチェックを行い、変更部分があればその部分の再翻訳が必要になる。
-

翻訳の仕方

- 翻訳ページはワープロモードになっています。ワープロモードでは改行は Shift + Enter です。
- 翻訳する際は以下の書式にしてください。

```
<string id="st_wpn_pen">
<text>This is a pen</text>      原文は残す
これはペンです。 </text> タグの後ろで改行し、続けて訳文を挿入
</string>      </string> タグは訳文の下に来るようにすること
```

- 不特定多数の翻訳者が同時に翻訳を行っている為、翻訳する際はなるべく翻訳部分をテキストエディタにコピーして翻訳作業を行い、完成した訳文をwikiに挿入するようにしてく

ださい。あまり長い時間編集ページを開いているとその間に他の翻訳者が編集してしまいコンフリクトを起こしたり、たまに編集ボタンを押した後にタイムアウトになり翻訳文が失われる場合があります。

参考：翻訳ソフト・Web翻訳の精度の比較 <http://homepage2.nifty.com/oto3/sokuho.html>
堅苦しい文章に関してはExcite・Yahoo・Google翻訳よりもLivedoor翻訳やOCN翻訳サービス、フレッシュアイ翻訳の方が精度が高いようだ。
しかし会話文等に関してはExcite翻訳の方が自然な文章になる。
Google翻訳は文字数制限が無い事や対応言語の豊富さ等便利ではあるが、肝心の翻訳精度は低い。

書式・翻訳基準の統一

- 参考 CS日本語化ページ http://www31.atwiki.jp/stalker_cs/pages/14.html

書式

- 「:(コロン)」は全角に統一
- .../、\、/、。、。、/、。、。、/、。、。、/、。、。、(三点リーダ)等は・・・(全角中点三つ)に統一
- 文中に出てくる«や»は、" (ダブルクォーテーション) に統一する事。
- 日本語などの二バイト文字に挟まれた半角英数字は読み難いので、二バイト文字との間に半角スペースを入れる事。但し「、\、。、。、:」等の記号・句読点の間には入れる必要なし。
例：「あああ：AAAいいいBBB、うううCCC・・・DDD。」 「あああ：AAAいいいBBB、うううCCC・・・DDD。」
- 金額は三桁毎にカンマを入れる事 (5000 RU 5,000 RU)
- 半角スペースを二回連続で入れるとXML化ツールを使用したとき¥1となってしまう為、半角スペースを2回以上続けて使用してはならない。

翻訳基準の統一

- 武器名は実銃名ではなく架空名のままにする事
- 会話文等のNPCの口調はキャラ毎になるべく統一した方が良い。
- 卑猥な表現が多々あるが、ゲームの雰囲気を保つ為なるべく原文どおり再現した方が良い。
- (建物の階数について) STALKERではヨーロッパ式で階数を数えています。ground floorが1階、first floorが2階、second floorは3階となります。日本やアメリカとは異なりますので、階数の翻訳の際には注意してください。
- 人名や派閥は基本的にアルファベットのまま。Scientistも派閥なのでアルファベットのまま。但し複数形は単数形に直し頭文字は大文字する。(bandits Bandit)
「Merc / Mercs」のような省略形の場合は「Mercenary」と正式名称に変更する。
階級や役職については以下の様に統一してください。

| | |
|---|----|
| General | 元帥 |
| Col / Colonel | 大佐 |
| Lt Col / Lt. Colonel / lieutenant colonel | 中佐 |

| | |
|---------------------------|------|
| Major | 少佐 |
| Captain | 大尉 |
| Snr Lt /Senior Lieutenant | 上級中尉 |
| Lt / Lieutenant | 中尉 |
| Ensign | 少尉 |
| WO | 准士官 |
| Snr. Sgt | 上級曹長 |
| Master Sergeant | 曹長 |
| Sgt. / Sergeant | 軍曹 |
| Private | 二等兵 |
| Professor | 教授 |

用語統一

- 全体の翻訳完了後、用語が統一されているかチェックを行う。

ある英単語(例えば「STALKER」)を全て同じ日本語の単語に統一して訳したい(例えば「ストーカー」)に場合、[Wiki内検索](#)か以下の検索フォームに元の英単語を入れて検索するとその英単語が出現する翻訳ページを一覧表示させられる。

検索 : and or R

統一案

| 関係するファイル | 統一したいもの | どのように統一するか |
|--------------------|--|--|
| st_achievement.xml | 実績名 | 原文のまま(説明文は翻訳) |
| ui_st_screen.xml | | |
| 全般 | アイテム保管庫の名前 | 拠点内にある保管庫は「パーソナルBOX」 裸で配置されている隠しアイテムは「Stash」 拠点外にある保管庫は「BOX」あるいは「Stash」 あるいは「コンテナ」 |
| 全般 | Stalker Trader Technician Medic Guide Hunter Scientist Emission Zone | 英語で(複数形は単数形に直す、頭文字は大文字にする) また、役職のGuideではなくCSに登場した伝説のStalkerの名前であるGuideも st_dialogs_pripyat.xmlに登場するので、後者は"GUIDE"と表記する事 |
| 全般 | 地名 | st_land_names.xml基準で |
| 全般 | クエストアイテム | st_items_quest.xml基準で |
| 全般 | アイテム | st_items_equipment.xml基準で |
| 全般 | 地名(JupiterのBunker) | 「移動研究所」に統一 |
| 全般 | Suit, Armor | 「スーツ」に統一(スーツ名称を除く) |

| | | |
|-------------|--|---|
| 主にJupiter関連 | 科学者から貰えるスーツの名称(Scientific suit) | Scientific Suit |
| 主にJupiter関連 | Monolith のスーツ名称 (Monolith armor / Monolith suit) | Monolith suit |
| 主にJupiter関連 | closed-cycle respiratory module | 内部循環呼吸装置 |
| 全般 | 各拠点名(camp,base等) | Zaton の Skadovsk、Jupiter の Yanov、Pripyat のコインランドリーは「拠点」、その他の Medic や Technician や睡眠用ベッドが存在しないが NPC がたむろって居る場所 (Zaton の廃棄物処理場や Jupiter のコンテナ集積所等)は「キャンプ」に統一 base = 基地、camp = 野営地、仮住まい。ただ Skadovsk等を「基地」とすると違和感がある為拠点で |
| 全般 | Anomaly | 「アノマリー」に統一 |
| 全般 | squad | 「分隊」に統一 |
| 全般 | lair | 巣 / 巣穴 に統一 |
| 全般 | Ukraine Security Service | ウクライナ保安庁 (原文で USS と省略されているものはUSSのママにする事) |
| 全般 | supply officer | 「補給官」に仮統一 |
| 全般 | beacon / radio beacon | 「無線標識」に統一 |
| 全般 | 工具名 | 投票により、原文のままに決定 |
| 全般 | (Mercenary の) client | "顧客"に統一。 Mercenary 以外の client は依頼人・客・得意先・お得意さん等、顧客以外の表現にする事 (2010/04/10時点で全てチェック済み) |

使用漢字の制限

- CS用日本語フォントには漢字は第一水準のものしか含まれて居ないので、第一水準以外の漢字は易しい漢字に直すかひらがな・カタカナ・アルファベットに置き換える。
[第一水準の漢字リストはこちら](#)。ちょっと難しい字だなと思ったらこのページを開き、CTRL+F でその字があるかを確認する。
- その後アイテム名の末尾に現れるとエラーになるダメ文字修正を行う。対処方法は該当アイテム名の末尾に全角スペースを挿入する。

判明しているダメ文字一覧

ブ
ブ
機
品
ーツ

[第二水準の漢字とダメ文字の修正を自動化するには](#)

XMLファイル作成

- Wiki の訳文は以下の書式になっている。

```
<string id="st_wpn_pen">
<text>This is a pen</text>
これはペンです。
</string>
```

これをゲームに使用できるようにするには、

```
<string id="st_wpn_pen">
<text>This is a pen</text>   この行を削除(コメントアウトでも良い)する
<text> これはペンです。 </text>   訳文の前後にタグを入れる
</string>
```

実際に編集すると以下のようなになる。

```
<string id="st_wpn_pen">
<text>これはペンです。 </text>
</string>
```

- 次に一行目の

```
<?xml version="1.0" encoding="windows-1251" ?> は
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?> にしてエンコードをUTF-8で保存する。これらの作業を自動化するには
```

- GAMEDATA フォルダに突っ込む前に XML エディタ([たとえばこれとか](#))に一旦読み込ませると構文エラーがある場合指摘してくれる。

諸注意

- アイテム名や地名等を変更して、関係するXMLファイルや攻略等他のWikiの記述を一緒に変更せずそのまま放置するケースが目立ちます。このようなプレイヤーが混乱するような行為は一切行わないで下さい。
- ゲーム本来の世界観に含まれない一部サイトの内輪ネタや、悪乗りの翻訳はしないこと。また、安易なカタカナ語は使用しない事。カタカナ語と本来の英単語では意味が異なる場合が多い。

- 特にチェック推奨となっていない完成済みの訳文の表現を変える場合(書式修正に関しては不要)、必ず以下の書式のコメントアウトで修正理由として修正するに足る十分な根拠を記入してください。既訳の訳文は、誰かが時間と労力を費やして作成したものです。変更する場合は、前翻訳者が訳文が変更された理由を把握できるようにしましょう。特に現在は翻訳の詰めの段階に入っています。大意を外した訳はもう残っていないはずなので修正理由の記入は確実に。

```
<string id="st_wpn_pen">
<text>This is a pen</text>
これは鉛筆です。
</string>
<!-- 鉛筆の方が自然じゃね? -->
<string id="st_wpn_timp">
```

コメントアウトするときは必ず</string>の下に書いてください。起動できなくなります。
2/25 コメントアウトタグを全面的に修正した。xml化後のチェック時にコメントアウトタグのエラーばかり出ても意味がなく、その他の無効なタグを見逃す可能性を考慮しての修正。

翻訳が必要なファイル・パニラ用

進捗 = 翻訳進捗状況、翻訳済み文章の割合に応じてパーセンテージを書き換えてください。100% になったら訳文の文意が原文と相違無いかチェックを行い、問題が無ければ「完成」としてください。

英 = 翻訳元英文を純正英語版のものへ差し替えたかどうか。全て完了済み

用 = 用語/書式統一チェック

漢 = 使用漢字が第一水準範囲内かのチェック(マクロで自動化が可能、最終工程なので校正後に)

ダ = ダメ文字潰し(マクロで自動化が可能、最終工程なので校正後に)

備考 = そのファイルが定義している内容等。訳に自信が無い場合はここに「チェック推奨」と書いて置いてください。

| ファイル名 | 進捗 | 英 | 用 | 漢 | ダ | 更新日時 | 備考 |
|---|----|---|---|---|---|---------------------------------|--|
| st_achievement.xml | 完成 | 済 | 済 | 済 | | 2010-03-22 20:44:37 (Mon) | PDAに表示される実績、実績名は原文ママ |
| st_characters.xml | 完成 | 済 | 済 | 済 | | 2010-02-17 23:44:20 (Wed) | NPC名、階級は米軍基準 |
| st_dialog_manager.xml | 完成 | 済 | 済 | | | 2010-03-26 10:28:53 (Fri) | 会話文(汎用) |
| st_dialogs.xml | 完成 | 済 | 済 | | | 2010-03-16 21:32:48 (Tue) | 会話文(汎用) |
| st_dialogs_jupiter1.xml | 完成 | 済 | 済 | | | 2010-04-23 15:19:47 (Fri) | Jupiter会話文 Part1 長いので分割しています。 XML化の際は番号順に結合し st_dialogs_jupiter.xml とリネーム する事 |

| | | | | |
|--|--------------------|---------|---------------------------------|---|
| st_dialogs_jupiter2.xml | 完成 | 済 済 | 2010-06-01 16:40:44 (Tue) | Jupiter会話文 Part2 |
| st_dialogs_jupiter3.xml | 完成 | 済 済 | 2010-06-05 13:44:02 (Sat) | Jupiter会話文 Part3 |
| st_dialogs_jupiter4.xml | 完成 | 済 済 | 2010-04-09 05:09:04 (Fri) | Jupiter会話文 Part4 |
| st_dialogs_jupiter5.xml | 完成 | 済 済 | 2010-03-22 18:08:30 (Mon) | Jupiter会話文 Part5 |
| st_dialogs_pripyat.xml | 完成 | 済 済 | 2010-06-03 23:37:21 (Thu) | Pripyat会話文 |
| st_dialogs_zaton1.xml | 完成 | 済 済 | 2010-08-17 01:07:27 (Tue) | Zaton 会話文 Part1 長いので分割 しています。 XML化の際は番号順に結合し st_dialogs_zaton.xml とリネーム する事 |
| st_dialogs_zaton2.xml | 完成 | 済 済 | 2010-04-09 05:02:38 (Fri) | Zaton 会話文 Part2 |
| st_dialogs_zaton3.xml | 完成 | 済 済 | 2010-08-29 14:36:01 (Sun) | Zaton 会話文 Part3 |
| st_dialogs_zaton4.xml | 完成 | 済 済 | 2012-05-16 21:28:09 (Wed) | Zaton 会話文 Part4 |
| st_generate_fnames.xml | 完成 | 済 済 済 済 | 2012-03-03 03:08:22 (Sat) | NPCの名前生成用、階級のみ翻訳 |
| st_items_artefacts.xml | 完成 | 済 済 済 | 2010-03-03 11:49:06 (Wed) | アーティファクト名・説明文、名 称は原文ママ |
| st_items_equipment.xml | 完成 | 済 済 済 | 2010-03-22 20:47:04 (Mon) | アイテム名・説明文、ゲームには 支障は無いが、薬物に詳しい人に チェックをお願いしたい |
| st_items_outfit.xml | 完成 | 済 済 済 | 2010-03-23 15:28:40 (Tue) | スーツの名称と説明、名称は翻訳 の必要なし |
| st_items_quest.xml | 完成 | 済 済 済 | 2010-04-09 05:35:47 (Fri) | クエストアイテム名・説明文 PDAの内容等は字幕と重複して いるので、 これらを変更した場合は同時に st_closecaption.xml も変更する事 |
| st_items_weapons.xml | 完成 | 済 済 済 | 2010-04-06 21:51:50 (Tue) | 武器名・説明文。武器名はなるべく 原文ママで。「榴」という字は 第二水準の漢字なので使用しない事 |
| st_items_weapons_upgrade s.xml | 100%・ チェック 中 | 済 | 2010-05-22 14:47:03 (Sat) | アップグレード関連 |
| st_land_names.xml | 完成 | 済 済 済 | 2010-03-13 04:47:17 (Sat) | 地名 |

| | | | | |
|---------------------------------------|------|--------|---------------------------------|---|
| st_quests_general.xml | 完成 | 済 済 済 | 2010-03-09 19:04:34 (Tue) | かなり短い |
| st_quests_jupiter.xml | 完成 | 済 済 済 | 2010-03-22 20:36:53 (Mon) | タスク名 |
| st_quests_pripyat.xml | 完成 | 済 済 済 | 2010-04-09 04:57:40 (Fri) | タスク名 |
| st_quests_zaton.xml | 完成 | 済 済 済 | 2010-03-15 23:12:05 (Mon) | タスク名 |
| st_subtitles.xml | 完成 | 済 済 済 | 2010-04-13 05:15:33 (Tue) | OPとEDの字幕 原文からだが、OPのナレーションと字幕の年がズレている。原文準拠とする。ズレたままでOK。 |
| ui_st_inventory.xml | 完成 | 不要 済 済 | 2010-03-10 03:46:51 (Wed) | インベントリ関係 |
| ui_st_keybinding.xml | 完成 | 不要 済 済 | 2010-06-30 04:36:23 (Wed) | キー設定周辺 |
| ui_st_loadscreen.xml | 完成 | 不要 済 済 | 2010-06-14 13:51:40 (Mon) | ロード中に表示されるメッセージ。 \\nタグ使用不可 関連 100 Zone Survival Tips |
| ui_st_mm.xml | 完成 | 不要 済 済 | 2010-06-17 19:59:04 (Thu) | ビデオ設定やマルチ関連 |
| ui_st_mp.xml | | | 2010-06-05 01:59:57 (Sat) | マルチプレイ関連、注意書き追加 |
| ui_st_other.xml | 完成 | 済 済 済 | 2010-06-27 16:18:03 (Sun) | 色々、string id="st_save_*** はオートセーブデータのファイル名を指定する部分なので翻訳禁止 |
| ui_st_pda.xml | 完成 | 済 済 済 | 2010-03-15 07:04:58 (Mon) | PDAに表示される文字列 |
| ui_st_screen.xml | 完成 | 済 済 済 | 2010-03-09 19:17:17 (Tue) | ゲーム内のメッセージ・ヒント・注意等 |
| st_generate_snames.xml | 翻訳不要 | | | NPCの名前生成用 |
| st_mp_mapdesc.xml | 翻訳不要 | | | マルチ用のマップ説明 |
| st_mp_speechmenu.xml | 翻訳不要 | | | マルチ用のゲーム中のメッセージ |
| st_mp_teamdesc.xml | 翻訳不要 | | | マルチ用の派閥説明 |
| ui_st_credits.xml | 翻訳不要 | | | スタッフロールの中身 |

翻訳が必要なファイル・字幕MOD用

| ファイル名 | 進捗 | 英用 | 漢ダ | 更新日時 | 備考 |
|-------|----|----|----|------|----|
|-------|----|----|----|------|----|

[st_closecaption.xml](#)

100% ・
チェック求 済 チェック 済 済 2010-04-06
む 求む 21:45:17 (Tue)

Better English Translation から抽出したModの日本語訳ファイルをコピペ
(文字コードもコピペなので反映されるか不明。)

日本語化ファイルダウンロード

言語ファイルの他に日本語フォントファイルが必要です。

GOSUKE FACTORY

[STALKER Clear Sky 日本語フォントセット ver 1.01](#)

- [2010年03月31日時点のまとめ](#)
- [2010年04月30日時点のまとめ](#)(下記のxml追加のみで日本語文章ファイルは3/31日版のまま)

EU版の純正英文ベース。会話文、アップグレード関連等、全てEU版ベースで翻訳が完了。皆さんお疲れ様でした。残すは武器のアップグレード関連とCCの追加のみです。

翻訳不要のst_generate_snames.xml、st_mp_mapdesc.xml、st_mp_speechmenu.xml、st_mp_teamdesc.xml、ui_st_credits.xml、ui_st_mp.xmlもEU版のものを同梱

localization.ltx 付きなのでどの言語版でもCoPインストール先のフォルダに上書きするだけで適用可能。露・独・ポーランド語版に適用する場合、1.6.02パッチ適用後でないエラーが出るかもしれない。

睡眠メニューの時間表示部分のみフォントサイズを12から9にする為、変更したui_sleep_dialog.xmlとそのワイド画面用のui_sleep_dialog_16.xml(4/30日版から)同梱、[このように](#)文字が重なる事を回避できる

OP/EDの字幕視認性アップの為、影付きフォントを指定し直した game_tutorials.xml (4/30日版から)を同梱。

[過去のバージョンはこちら](#)

フォントサイズ変更

- [CoP高解像度用fonts.ltx.zip](#)

高解像度で字が小さすぎて見づらいという人用。

字幕MOD (クローズキャプション)

最新版

- [IGCC-CoP_JP v1.2 2012年03月03日版](#)

「MISERY」MODで追記されてた字幕部分をマージし、IGCC-CoP_JP v1.01 改良追記版でも入っていなかった文章を大幅に追加。ほぼ全ての会話が全て字幕表示されるようになっています。

旧版

[IGCC-CoP_JP v1.2 2012年01月26日版](#)

[IGCC-CoP_JP v1.01 2010年02月19日版](#)

字幕表示MODを日本語化したものに加え、日本語フォントが含まれる。日本語化ファイルは含まれて居ない。

[IGCC-CoP_JP v1.01 改良追記版 2011年01月20日版](#)

上記のIGCC-CoP_JP v1.01を元に、地下のPripyat-1トンネルでの分隊の会話、Flintの話など、InGameCC-CoP_JP ver.1.01で記載されてなかった文章を大幅に追加 & 翻訳してあります。

注意：DX10のワイド環境でうまく動作しないとの報告アリ

[コメントはこちら](#)

過去の投稿は「[翻訳の注意](#)」とリンク先に移動済み