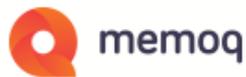


# 游戏出海 本地化先行



—— memoQ 翻译管理系统实践手册



## 写在前面

**阅读对象：**该手册既梳理了游戏本地化业务形态和实际需求，又是一套较系统的解决方案。适用于希望了解、学习或优化游戏本地化翻译流程和具体实践方式的人士，包括但不限于自研游戏公司负责人、出海业务或本地化业务多语言负责人、游戏开发项目组经理、翻译和审校人员及专业的游戏本地化工作室、翻译公司等。

**方案适用群体：**在全球游戏市场呈井喷式发展的机遇期，计划拓展、逐步深化全球业务的游戏大厂或是新秀游戏公司，抑或是小而美的游戏工作室。

# 目录

一、刚需&务实的服务：游戏本地化	4
1.1. 游戏翻译vs游戏本地化	5
1.2. 国际化策略决定游戏本地化的成败	6
二、多语言游戏版本：质量！还是质量！	7
2.1. memoQ质量管理策略	8
2.1.1 质量源头：研发提供的语言包	8
2.1.2 游戏本地化：项目质量管理体系	9
2.1.3 游戏本地化：项目质量控制和评估因子	9
2.2. memoQ QA check	10
2.2.1 游戏本地化翻译：质量控制基本参数如下	10
2.3. memoQ LQA	12
2.3.1 游戏本地化翻译：质量评估模型	12
三、游戏术语：串联整个国际化与本地化业务链条	14
3.1. 游戏术语	14
3.1.1 游戏术语分类	15
3.1.2 术语贯穿游戏业务始终	15
3.1.3 游戏术语管理失控的成本和代价	16
3.2. Qterm术语动态管理方案	17
3.2.1 定位术语管理问题根源	17
3.2.2 多语言游戏管理：重构术语管理目标	17
3.2.3 工具的选择：从表格到Qterm术语管理系统	18
3.2.4 Qterm企业级术语管理系统	19
3.2.5 Qterm术语管理流程	20
四、应对时间压力：敏捷游戏本地化策略	21
4.1. 传统游戏本地化外包	21
4.2. memoQ敏捷游戏本地化实施	22
4.2.1 memoQ敏捷本地化实施流程和架构	23
4.2.2 memoQ敏捷本地化实施内容和效益	24
4.2.3 memoQ系统翻译项目协作方式和流程	25
五、游戏本地化业务和生产：如何管理更规范且有效？	26
5.1.1 本地化翻译外包：客观依赖且需不断优化	26
5.1.2 规范预算和报价	27
5.1.3 优化翻译生产方式	29
5.1.4 让沟通变得更加高效	30
5.1.5 信息安全，不可不察	31
5.1.6 以人为本：寻找合适的语言专家	32
关于memoQ翻译管理系统	34
关于我们	36
商务合作	37

# 刚需&务实的服务：游戏本地化

游戏公司和运营商为支持游戏产品的海外市场发行，向不同语言的用户群体投放产品，扩大用户量和营收，需要对游戏进行本地化和翻译，以提供目标国家和地区的母语玩家顺畅的沉浸式游戏体验。

Slator2019  
游戏本地化报告  
///



Slator 2019  
Game  
Localization  
Report

近年来，随着全球游戏行业持续繁荣，游戏本地化也成为了语言服务和技术服务的热点话题。据《Slator2019年游戏本地化报告》统计，截至2018年底，全球游戏市场营收达到1380亿美元，并将以10%的复合年增长率继续增长，2021年将达到1800亿美元，游戏本地化的市场规模约占全球游戏市场份额的1%，约14亿美元。

该报告包含游戏本地化买方和卖方的大量数据、行业见解以及案例研究，您可了解语言对游戏本地化的意义和价值，同时可获取游戏本地化翻译外包业务供应商信息。

发送邮件获取报告：[andyzhu@datasp.com](mailto:andyzhu@datasp.com)

## 思考

作为自研自发的CP，游戏产品本地化是自己招募语言团队，还是外包专业的本地化团队，抑或交由代理发行代理管理？

## 1.1 游戏翻译vs游戏本地化

流水线式的传统游戏翻译只针对游戏文本进行文字转化，通常是在缺少语境、场景、游戏逻辑的情况下进行分散式作业；通常，CP进行本地化外包时，翻译供应商默认只进行游戏翻译。

而游戏本地化的最终业务导向，是提升目标文化市场用户对游戏产品的接受度，从而实现流水、流量等业务目标。因而，游戏本地化服务会贯穿游戏开发阶段UI设计，语言包结构设计，术语定义，题材、图片等辅助材料整理，多语言翻译，文化适应，本地化测评等全过程。

### 思考

游戏本地化外包，选择流水线式的传统翻译公司？还是敏捷的游戏本地化工作室？关于预算和成本，仅仅是文字翻译？还是以业务为导向的全过程管理？

## 游戏本地化的专业性与特殊性

游戏本地化不同于其他领域，对翻译的质量、时效性、统一性、规范性、文化适应性提出非常高的要求。

游戏文本通常需要处理.xml文本或Excel工作簿来提取和翻译strings，要求很精准地处理文本格式、标签、符号、图片等内容。

翻译过程中一个标签缺失，甚至翻译的字符串过长而导致的“文本爆框”等问题，都会造成测试失败，影响产品上线和发布。

游戏翻译需要懂母语的译员进行翻译，既要做到内容精准，又要求符合目标语言用户的文化习惯，更要求用游戏玩家的语言，增强用户的代入感，对语言专家的质量要求高。

需要处理的内容类型多样，涉及到UI、营销材料等，且翻译成英德俄法西葡土阿意日泰等多个方向语言，翻译增量且周期紧张。

游戏发布之初，更新是常态，往往需要翻译即时响应，并且保证版本的一致性，提供7\*24小时即时高效的服务以保证按时交付。

游戏翻译属于支持业务，需支持和满足游戏用户流量、流水、DAU日活等整体业务指标。

## 1.2 国际化策略决定游戏本地化的成败

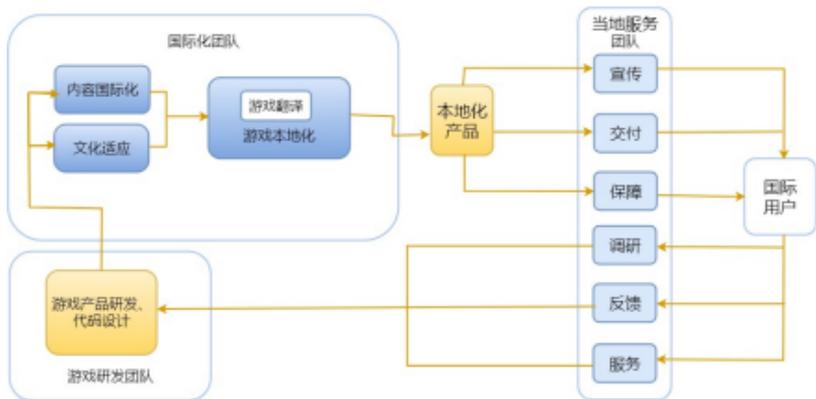
游戏公司的国际化基因和策略，决定了本地化工作的导向、落地和成效。能否顺利进行本地化管理，游戏公司可能需匹配以下条件。

1. 具备国际化及本地化的策略和相关业务活动，例如：

- 在特定的国家、地区或语言市场，有一定的海外盈利业务模块和用户/客户群体
- 有自主知识产权的产品设计或文档编写时，功能和源代码设计已进行国际化考量

2. 具备较为清晰的组织结构，例如：

- 产品开发、设计、测试等相关部门和责任人
- 国际化业务推广、供应商合作等团队和责任人



3. 具备对语言价值的认知层次，例如：

- 语言规范性、合规性直接影响产品销售和服务
- 不仅是海外市场，研发、运营、销售、采购、服务等涉及全球化战略的每个环节需要语言基础工作的介入

### 思考

当前公司的架构，支持外包团队与内部人员建立有效的沟通路径吗？支持本地化工作嵌入现有业务流当中去吗？流程上本地化环节预留充足的时间吗？

## 二

# 多语言游戏版本：质量！还是质量！

游戏本地化外包一直将交付物的质量放在首要且核心的位置。项目流程一旦进入发布环节，低质量或错误百出的游戏翻译内容呈现出来的游戏产品，所带来的品牌认知度损耗、玩家差评体验、客户流失率、低DAU日活率等，其负面影响和潜在的损失、沉没成本是直接责任部门和整个产品所无法承担的。



【注】：为明确本地化翻译项目质量、交付速度与项目成本三者间的权重和关系，根据调研数据显示：质量是翻译项目中最为关切的指标，权重是交付速度的2.5倍，甚至是项目成本的6倍。



不同语言市场，游戏本地化和翻译问题列举

### 思考

进行游戏本地化外包，游戏公司自身如何建立起自身的质量管控方案？  
如何平衡质量、成本和交期的关系？

## 2.1 memoQ质量管理策略

游戏本地化流程设计、过程活动、资源配置等直接影响交付物质量。因此，不仅需要关注并评估交付物结果本身质量，更包括过程质量、质保管理和评估体系质量，从服务的过程管理、人力资源、质量控制等方面进行规范化运作，以“事先知晓”保障“事后感知”。为满足质量要求，需要有一整套质量规范和措施。

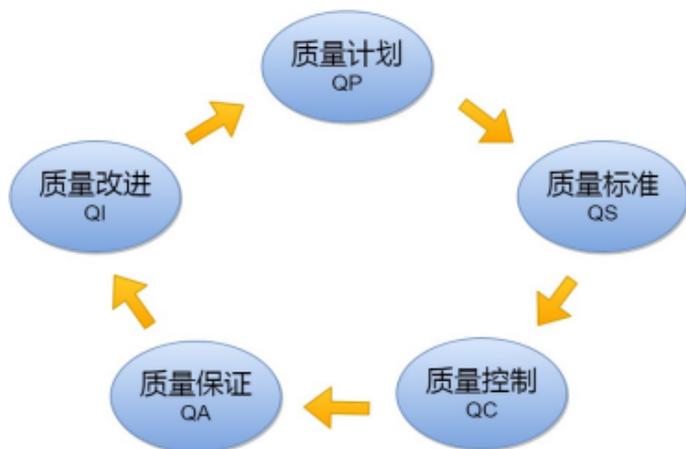
### 2.1.1 质量源头：研发提供的语言包

- ▶ UI设计时有无考虑到多语言适配的需求？
- ▶ 语言包内概念和术语是否保持一致？
- ▶ 语言包结构是否按照逻辑顺序排列？功能结构和逻辑关系是否清晰？
- ▶ 非译元素和需译内容是否清晰说明？
- ▶ 源语言是否语句通顺，简洁，易读，无误？
- ▶ 有无IP侵权的说明（禁用术语）？
- ▶ 是否有剧情、系统、玩法的详细场景和说明（带图）？
- ▶ 功能迭代开发，优化或删除功能有无规范？

#### 思考

游戏立项阶段，是否引入游戏多语言本地化研发支持？是否将多语言团队支持纳入多语开发设计环节？

## 2.1.2 游戏本地化：项目质量管理体系



## 2.1.3 游戏本地化：项目质量控制和评估因子

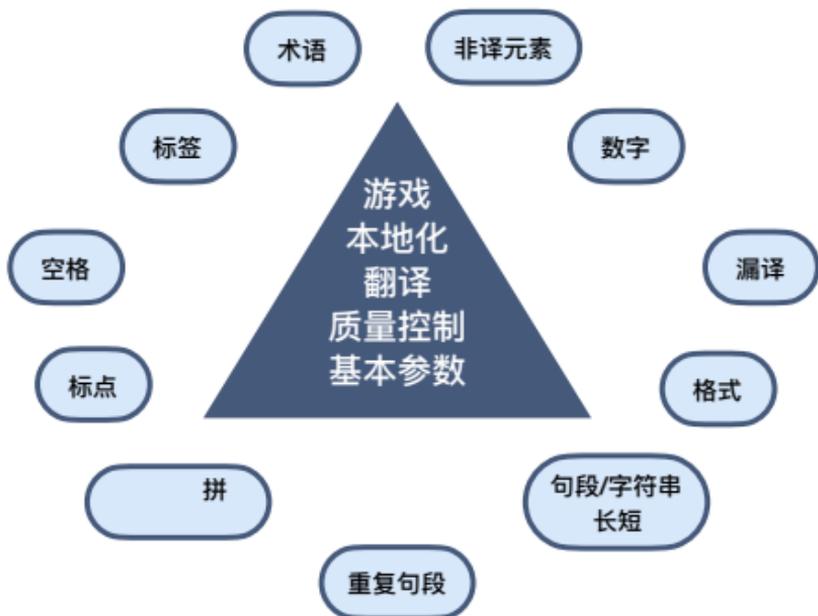


## 2.2 memoQ QA check

在定义了翻译质量规则（QA settings）的基础上，对纯人工翻译结果（human translation）或人工译后编辑结果（post-editing result on the machine translation）自动/批量执行译文错误/警告检查，应用目的：

- ▶ 定位翻译质量问题所在句段，并执行更改
- ▶ 满足最终交付文本翻译质量要求
- ▶ 持续优化翻译质量规则

### 2.2.1 游戏本地化翻译：质量控制基本参数如下





错误和警告列表						
错误列表: 格式						
错误代码	错误描述	文档	行	原始句段文本 - zho-CN	已翻译句段文本 - eng	百分比
3131	译文 (格式) 中有缺失的标记	测试文件.docx	2	禁用词类: 游戏对话中任意等级喊话, 游戏技术术语	Disabled words : low-level insults in game dialogue, such as shit xxx	0%
错误列表: 标记						
错误列表: 术语						
错误代码	错误描述	文档	行	原始句段文本 - zho-CN	已翻译句段文本 - eng	百分比
3091	原文术语“樟脑”的翻译在译文中缺失, 可能的术语: camphor	测试文件.docx	1	术语类: 药物/化妆品, 厨房洗涤剂, 冰片, 樟脑	Terminology:atropine sulfate, belladonna fluid extract, bomeol, mothball	0%
3091	原文术语“阿托品”的翻译在译文中缺失, 可能的术语: atropine sulfate coating	测试文件.docx	1	术语类: 药物/化妆品, 厨房洗涤剂, 冰片, 樟脑	Terminology:atropine sulfate, belladonna fluid extract, bomeol, mothball	0%
3093	术语“mothball”禁止作为“樟脑”的翻译	测试文件.docx	1	术语类: 药物/化妆品, 厨房洗涤剂, 冰片, 樟脑	Terminology:atropine sulfate, belladonna fluid extract, bomeol, mothball	0%
3094	译文中缺失术语“memo”	测试文件.docx	4	无警告	memoQ, John.brown@gmail.com, John.brown@gmail.co.uk	0%
3097	术语“shit”被禁用, 可能的修正内容:	测试文件.docx	2	禁用词类: 游戏对话中任意等级喊话, 游戏技术术语	Disabled words : low-level insults in game dialogue, such as shit xxx	0%

## 2.3 memoQ LQA

质量评估——翻译质量统计 (LQA report)

基于翻译质量规则与人工审校结果，将所有错误内容赋予分值。

应用目的：

- ▶ 将翻译质量赋予具体分值
- ▶ 用于直观评估翻译供应商/翻译人员的翻译质量
- ▶ 考核项目翻译质量及周期性质量水平波动情况

### 2.3.1 游戏本地化翻译：质量评估模型

评估质量模型包括：评估类别、对应子项、错误严重程度及相应罚分

评估类别	对应子项
Mistranslation	
accuracy	Omission 漏译 Addition 增译 cross-references
terminology	glossary adherence context
language	Grammar Semantics Punctuation spelling
style	general style register/tone language variants
country	country standards local suitability
consistency	

4 级错误严重程度及罚分：

Severity 1 – Critical  
Severity 2 – Major  
Severity 3 – Minor  
Severity 4 - Neutral

错误严重程度及罚分：

1 = minor errors  
5 = major errors  
10 = critical errors

## 模型翻译供应商-质量评估的设置

X

QA 模型 QA 映射 通过/失败标准

设置

- QA 模型使用罚分
- 需要对错误注释
- QA 模型使用严重级别

错误严重级别

在以下文本框中输入级别:

严重错误  
错误

向上移动

向下移动

移除

更新

添加

严重错误

Category	Subcategory	严重错误	错误
术语问题		10	0
禁用词问题		10	0
数字翻译		10	0
非译内容		10	0
翻译规范	多余空格	0	1
翻译规范	拼写错误	0	1
翻译规范	标点符号	0	1

添加

移除

确定(O)

取消(C)

帮助(H)

## 测试文件.docx (翻译质量-翻译规范) - QA 错误报告

创建者: Anly  
 语言: Anly  
 日期: 2019年11月  
 LQA 测试文件: 翻译规范-翻译规范  
 文档的中文源文件 LQA 模型设置: 日期: (1/2019) - 日期: (3/1/2019)

行号	源文内容	目标内容	更正	错误	错误类型	语言
1	术语表: 提取剂药油, 凝胶大提液, 油片, 凝胶	Terminology: <i>atropine sulfate</i> <sup>1</sup> , belladonna fluid extract, <i>benzocaine</i> , <i>sulfadiazol</i> <sup>2</sup>	1 atropine sulfate → atropine sulfate coating 2 methylol → campher	1, 2	1. LQA10: 术语问题-严重错误 2. LQA10: 禁用词问题-严重错误	中文
2	禁用词表: 游戏过程中低等级词汇, 低级词汇 如: <i>shit</i> , <i>shit</i>	Disabled words <sup>1</sup> - low level results in game dialogues, such as <i>shit</i> , <i>shit</i>	2 - <i>shit</i> 3. <i>xxx</i> →	2, 3	1. LQA10: 禁用词问题-严重错误 2. LQA10: 禁用词问题-严重错误 3. LQA10: 禁用词问题-严重错误	中文
3	<1>数字<1>+<1>+<1>: 2019年9月1日, 38°C, 28 cm<1>	Numbers: September 1, 2019, 38°C, 28 cm<1>	2 Numbers: September 1, 2019, 38°C, 28 cm → Numbers: September 1, 2019, 38°C, 28 cm 3 Numbers: September 1, 2019, 38°C, 28 cm → Numbers: September 1, 2019, 38°C, 28 cm	2, 3	1. LQA10: 数字问题-严重错误 2. LQA10: 翻译问题-严重错误 3. LQA10: 翻译问题-严重错误	中文
4	无源翻译内容: memo0, John.brown@gmail.co.uk	Not for translation: <i>memo0</i> , John.brown@gmail.co.uk	4 28 cm → 11.0236 in	4	4. LQA10: 数字问题-严重错误 - 内容问题-严重错误	中文

## 使用下列 LQA 模型源文件总结: 翻译规范-质量评估

文件: 测试文件.docx

测试日期: 2019年11月

类别	子类别	严重错误	错误	总计
翻译规范	术语问题	0	3	3
	禁用词表	0	0	0
	多余空格	0	0	0
	拼写错误	0	3	3
	标点符号	0	0	0
非译内容	非译内容	1	0	1
	禁用词问题	3	0	3
	数字问题	1	0	1
	翻译规范	2	0	2
总计	7	3	10	
已翻译		126 000	53 574	179 574

### 3.1 游戏术语

游戏术语是游戏这个特殊领域甚至是某款游戏特有的概念表示。例如游戏的人物、物品、系统、道具、装备、技能等等。为避免玩家对游戏中概念发生混淆或沟通时产生歧义，一个概念对应一个术语。术语往往通过场景、描述、图像视频资料、注释、关联内容等辅助信息或元信息来区分。



截图来源: <http://db.d.163.com/en/base/legendary/>

	编号 系统+02: マジックポーション Magic Potion (魔法药)	
	消耗: 1 注疏原文: 魔法の森のキノコから抽出した魔力回復剤で、服用すると魔力が高速で回復し、最大値も元に戻る。 注疏译文: 从魔法之森中的蘑菇中提取出的魔力回复药剂，服用后魔力迅速回复到最大值。	
	用法: (食用魔法药)	

截图来源: 东方维基

### 3.1.1 游戏术语分类

游戏所有的名词类、涉及系统的形容词、动词类概念，包括：

系统类（游戏名、各系统、各系统涉及到的物品和动词）

人物类（职业、英雄、NPC、怪物等）

技能类（攻击、防御、控制、回复等）

身份类（阵营、段位、职位、类型等）

属性类（属性、战斗相关术语等）

道具类（道具、各系统货币、其他物品等）

装备类（装备、时装、翅膀等各种加属性的系统等）

地点类（地图、章节名称、关卡名称等）

形容词（前缀、品质等）

【注】内容节选自“聪意游戏本地化”微信公众号

### 3.1.2 术语贯穿游戏业务始终

本地化供应商和游戏公司开项目启动会议时，会向游戏公司获取既有的参考材料，如术语表、风格指南、游戏试玩账号等材料，帮助译员来理解游戏，术语是保障游戏本地化质量最关键的资源之一。

术语，有许多实际管理的需求：

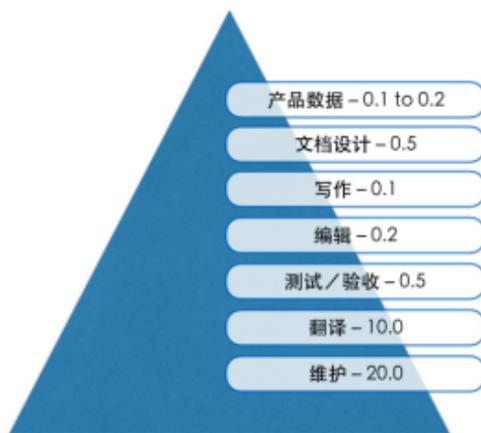
- 同样的术语内容，在不同的材料、媒介中需要翻译，UI设计、营销材料、网站等，且需要翻译成不同的语言
- 某些术语、词汇不需要翻译，例如公司名，品牌或游戏角色名称
- 有些竞争对手、竞品的词汇尽量避免使用
- 多语版本验收时会比对术语表，验证一致性



### 3.1.3 游戏术语管理失控的成本和代价

术语管理由于缺乏约束性管理，未在生成的源头把控，到翻译环节末期压力爆发，许多术语冲突无协调，术语带着问题流向市场，质量无法控制，后期术语的纠错成本无法承担。

假设在游戏开发过程中存在术语不一致的地方，这种错误会蔓延到用户手册、帮助文档、网站介绍、产品包装、培训资料、FAQ 等内容，将会造成严重的后果。这些内容经过多语种本地化之后，术语不一致的问题将会扩展到多个语种，在最后维护阶段的术语更改成本要比在产品数据设计阶段的术语更改成本高 200 倍。



## 3.2 Qterm术语动态管理方案

### 3.2.1 定位术语管理问题根源

**业务层面：**术语管理工作未延伸、拓展并集成到立项、游戏开发、本地化翻译、信息检索、市场营销、售后支持，做术语的全面质量管理

**技术层面：**技术的缺失（跨部门的、跨硬件平台的、统一的、规范的术语管理系统、数据标准、管理规范），流程上无法实现

**实践层面：**缺乏对项目环节、项目角色、所属部门、功能层级、术语管理工作细节的划分，以及对术语管理权限的控制

### 3.2.2 多语言游戏管理：重构术语管理目标

根本目标：帮助目标语言用户通过高质量的翻译内容更好地理解、接受和使用游戏产品。

- (1) 减少译者重复劳动，降低翻译成本；
- (2) 保证术语译名一致，提升译文质量；
- (3) 避免术语使用混乱，达成顺畅沟通；
- (4) 推进术语资源建设，积累语言资产；
- (5) 确保术语使用规范，增强品牌形象；
- (6) 实现国际知识管理，促进信息共享。

### 3.2.3 工具的选择：从表格到Qterm术语管理系统

由于缺乏多语言的术语库，以往通过Excel术语表格管理术语，存在很多棘手问题：例如数据完整性损失、操作量过大、无法有效应用在翻译和质检环节。

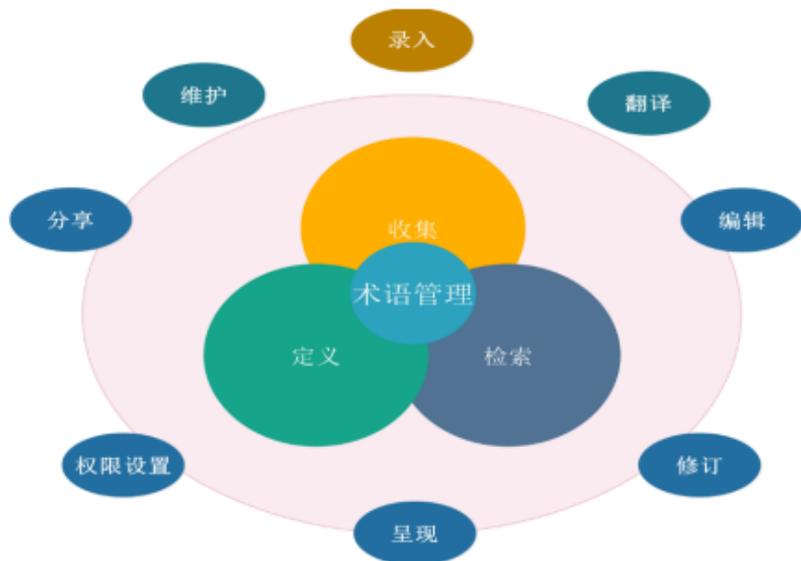
QTerm术语管理系统是集成于memoQ系统的网页端术语管理系统。可实现多语术语库的创建与在线维护、自定义术语信息结构、术语周期管理、术语数据结构转化、账号管理、术语库权限设置、定义术语筛选规则、同memoQ客户端软件与Webtrans在线翻译编辑器交互数据、集成术语讨论板块、打印术语表等功能。

使用 Excel管理多语言术语	应用Qterm术语管理系统
不便记录术语动态属性及使用状态，如设置为未审核、审核通过、作废、锁定等状态；	可以同国际术语标准对接(TBX、ISO704 /12620 / 16642 /30042等)；
不便记录元数据，如条目日期、用户、修改日期等；	可以自定义多样化的术语结构，添加包括多媒体等多种术语字段信息；
不便添加术语图像、书目、上下文信息等；	可以存储大规模术语条目，响应速度快；
不便按特定标准(如主题字段、语言对、领域)导出术语数据；	可以主动识别术语，自定义过滤器，多种检索模式；
不便添加从一个术语到另一个术语的交叉引用；	可以支持多语种项目的术语管理；
不便定义访问特定术语数据的阅读和 / 或写入权限；	可以分权限管理，支持多用户(项目经理、内外部翻译、审校等)同时访问，实时共享；
不便进行检索、修改和更新；	可以根据用户习惯灵活调整界面，互操作性强；
不便进行多人协作和共享等。	可以兼容第三方系统(写作系统、内容管理、辅助翻译、拼写检查、质量检查系统等)

### 3.2.4 Qterm企业级术语管理系统

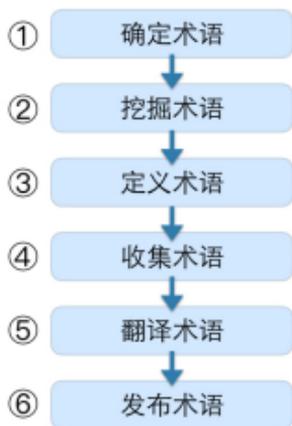
除了进行游戏术语提取、管理与查询，游戏公司还可以借助术语管理系统在线发布多语言术语与词汇，以便于全球用户、员工、供应商随时查询所需信息，帮助企业确保翻译质量，实现跨国营销、品牌沟通、合规性管理中内容以及术语处理的一致性。

- ▶ 多语言术语管理软件
- ▶ 集成全球化 workflow
- ▶ 可扩展解决方案



### 3.2.5 Qterm术语管理流程

术语管理贯穿项目启动阶段、计划阶段、实施和监督阶段、收尾阶段等项目管理的各个阶段。只有在项目全过程中严格地管理术语,才能避免后续项目的术语混乱问题。多语言术语管理是系统创建、收集、维护并呈现某行业具有特殊意义或用法的词汇的过程,主要包括以下环节:



多语言术语管理步骤

- (1) 确定与本地化产品密切相关的关键词语
- (2) 从产品及其相关文档的历史版本中挖掘既有术语,最大限度地利用现有内容
- (3) 定义所有术语,并具体说明每个术语与您的本地化流程最相关的一系列属性(包括词性、出处、使用情况等)
- (4) 通过术语管理系统或软件应用等易于访问的集中式平台收集核心术语
- (5) 将所有术语翻译为您所使用的核心目标语言版本,确保术语在企业不同语言版本的所有文档中保持一致
- (6) 将多语言术语表发布至产品全球研发周期涉及的所有团队中

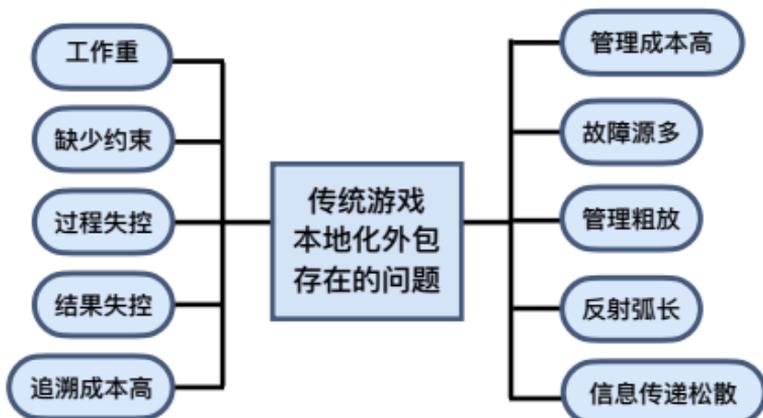
## 四 应对时间压力：敏捷游戏本地化策略

游戏产品发布和投放市场初期，源内容和版本更新是常见的现象，本地化翻译需要即时响应并做到目标市场同步发布和更新。

### 4.1 传统游戏本地化外包

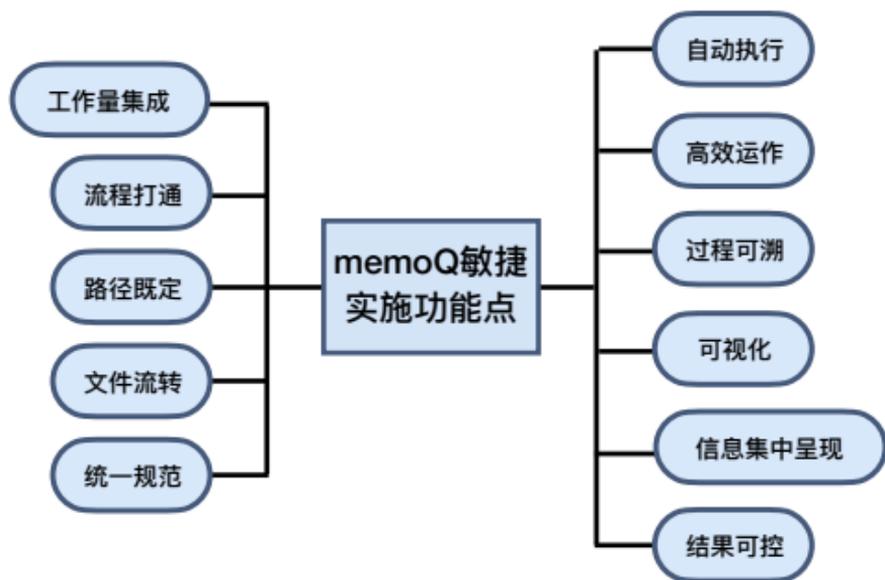
传统游戏本地化外包多属于分散式多节点管理，这种模式往往具备以下问题：

- ▶ **人员分散**：游戏本地化，尤其多语言翻译，项目参与人员遍布全球，很难监控进度；
- ▶ **信息分散**：文件和信息在不同媒介间加工、流转，很难保证信息的规范。例如：游戏包内一个标签在本地化环节反生错误，发布环节就有问题，重新打回翻译，以及原始版本变动，将耗费大量时间和成本；
- ▶ **节点众多**：线性的工作流，缺乏合作，虽变动灵活，但工作节点众多，每一个任务节点都会耗费时间而且会产生故障。比如一个游戏术语或概念在源语言包中发生错误或不一致，经过多语言翻译，问题会扩大多倍，且修订该问题产生的沟通成本巨大。

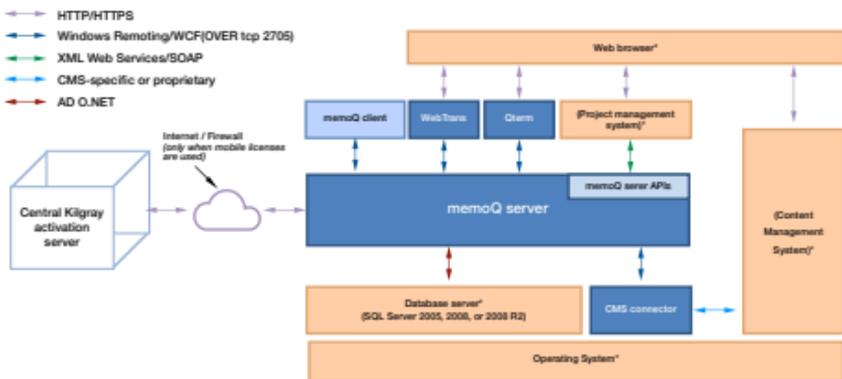
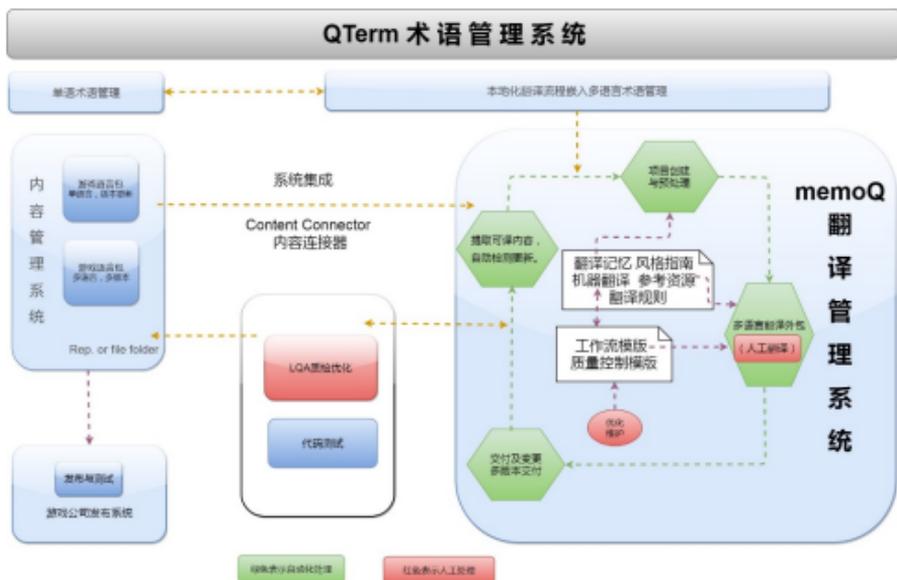


## 4.2 memoQ敏捷游戏本地化实施

通过memoQ统一的系统平台及工具，集中管理项目成员、语言数据，任务流节点，通过流程设计来实现自动化流程，实现从项目、任务接收（端）到交付（端）全程高效运作的本地化实施策略。



## 4.2.1 memoQ敏捷本地化实施流程和架构



## 4.2.2 memoQ敏捷本地化实施内容和效益

memoQ中翻译项目流程自动化，可通过使用项目模板和“内容连接器”【Content Connector】实现，通过关联CMS源语文件夹和目标语文件夹，自动检测内容更新，自动创建服务器项目（多语翻译项目），自动执行任务分发（多供应商或多项目组成员），分配内容即时更新，自动记录各个项目节点版本内容（版本记录、更新和回复），自动化处理翻译闭环（流程自动化处理），任务完成自动执行交付（集中或分批交付），形成自动的文件流转回路。

上传源文件	自动检入	自动执行项目操作	翻译和审核	译稿返回	返回目标文件
客户将文件存储在共享文件夹	内容连接器从客户文件夹中自动探测和检入更新内容	memoQ服务器自动导入翻译文档，执行预翻译、执行项目分析、自动进行任务分发	译员审核进行翻译、编辑、审核工作	memoQ服务器将翻译环节完成的稿件返回到内容连接器	内容连接器将译文内容和文件存储到客户文件夹

项目工作方法	自动化操作	效益
游戏本地化项目创建与过程管理	<ul style="list-style-type: none"> <li>源文档路径→TMS→目标文档路径，自动传输</li> <li>自动处理格式，提取翻译内容</li> <li>一键创建多个语种翻译项目</li> <li>自动进行任务分配/替换</li> <li>自动创建生成统计和报告</li> <li>自动载入功能设置（数字自动翻译）</li> <li>随时查看项目进度</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>时间减少80%↓</li> <li>项目管理难度减少50%↓</li> <li>进度风险减少80%↓</li> </ul>
协作翻译	<ul style="list-style-type: none"> <li>内容提取、分发、合稿集中处理</li> <li>文件统一载体自动流转</li> <li>内外部项目成员共用语料资源</li> <li>译员与审核使用工具效率提升显著</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>翻译效率提升20%-50%↑</li> <li>项目周期缩短20%-50%↓</li> </ul>
使用翻译数据资源	<ul style="list-style-type: none"> <li>语料复用（基于ID做匹配）</li> <li>版本更新（自动提取更新内容）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>根据数据统计重复率与实际工作量，翻译成本降低20%-70%↓</li> </ul>
精准的翻译字数和翻译工作量统计	<ul style="list-style-type: none"> <li>项目重复分析与翻译字数统计</li> <li>译后分析报告—译员实际工作量统计</li> <li>审核编辑距离报告—审核实际工作量统计</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>翻译费用支付依据保障提升90%↑</li> </ul>



### 5.1.1 本地化翻译外包：客观依赖且需不断优化

游戏公司的翻译业务诉求（时效性、工作量、多语言、管理难度、专业性）及翻译工作的支持属性（业务指标、人员配备、资源稀缺、生产模式），决定了游戏公司自身无法消化翻译需求，而必须依托翻译供应商来组织译员进行翻译生产（供应商掌握了生产资源和生产方式的前提）。

#### ▶ 遴选优质的本地化翻译供应商

指标	应具备
信息保密管控	安全工作流程操作说明
	保密协议/Nondisclosure Agreement (NDA)
	系统安全技术框架
翻译质量管理体系	提供方拥有适用并有效运行的质量管理体系
	翻译服务过程执行相关标准和规范
响应度和项目周转效率 (TAT)	提供试译
	标准TAT, 人员配置及单日产字数
	加急TAT, 人员配置及单日产字数
资质和认证	反映其履约能力及证明材料
	信用状况
	企业资质及相关证书
单位项目配备资源	人力资源: 项目经理资质、语言专家配备、母语专员、技术支持人员
	专业语言资源: 专业语料库、专业术语库、风格指南、操作规范、文档管理规范
	软件和系统环境
价格	根据项目交付周期、配备资源、项目统计数据提供报价
项目运作经验	项目流程管理和规范
	相关游戏项目运作经验
翻译资源的整合能力和协作经验	同行协作的组织管理能力和经验
	外部资源的整合能力
	兼职笔译员的选聘、使用和管理经验

Note：基于多年的行业经验，我们为游戏公司建议优质的合作公司名录，且提供游戏本地化项目管理咨询。

#### ▶ 优化条件

随着语言信息技术的迅猛发展和成熟的翻译软件系统广泛应用，同时，留学生资源增加、游戏翻译行业的语言专家积累、各种需求对接平台的有效转化，游戏公司能够直接对接游戏翻译经验的母语游戏译员增加，直接招募双重身份的资深“玩家”和“译员”完成翻译业务。

#### ▶ 目标导向

国内外游戏市场环境，及海外市场需求的猛增，驱动着越来越多的游戏公司更多地投入游戏本地化翻译的业务，构建自身的生产资源和生产能力，以更好地满足自身翻译业务诉求。

## 5.1.2 规范预算和报价

本地化翻译预算和报价，是游戏和翻译供应商都关心的问题。当客户拿到翻译过的、目标语言的材料时，这其中涉及的工作有时不止翻译，产生工作量和人力成本的环节还包括：本地化、编辑、MT编辑、校对、质检、排版、术语等。单就翻译价格而言，文本内在重复（多少字是重复的），以及和已翻译内容之间的匹配（已经翻译过的），都会影响实际工作量。

如何获得比较客观的预算或报价呢？

可行方法：

- 1.通过memoQ系统创建详细的统计报告
- 2.基于统计数据设定费率（比如千字多少钱、重复按多少比例、匹配按多少比例等）
- 3.通过项目模板，自动生成报价材料

案例：

memoQ计算重复内容并统计项目实际翻译量。

计算出翻译记忆、语料库重复匹配及文本内在重复的字数/字符数，统计出新字，作为预估项目工作量/进度、报价/成本的客观依据。

### Analysis

Scope: Project documents in current language, number of documents: 15  
Resources: Homogeneity

Type	Segments	Source words	Source non-Asian words	Source Asian characters	Source chars	Source tags	Source
All	141262	117777	67174	111111	111111	121111	106.00
X-Translated / double content	0	0	0	0	0	0	0.00
Repetition	0	0	0	0	0	0	0.00
91%	58181	37111	37111	31111	40111	79171	27.93
90%	43185	12111	11111	11111	12111	41485	18.11
85%-90%	2081	6111	311	311	1111	1166	0.74
85%-94%	1271	5111	1375	17166	2111	364	1.58
75%-84%	3759	5111	2681	31111	5111	361	3.01
50%-74%	22254	38111	19117	38111	50111	4259	32.32
No match	12541	20111	15111	27111	36254	3766	24.31

The screenshot shows the 'Project Home' interface with a 'Finances' tab selected. It displays project statistics and a table of costs. The project total is 10136.04 CNY (28963 weighted words) for 'Activity: Translation | Review 1 | Review 2'. The pricing is 0.35 CNY/word (实际按照日语单价). The table lists various segments with their names, word counts, weighted counts, and prices.

Alert	Name	Word count	Weighted count	Price
	stringL1	4	0.30	8.11 CNY
	stringL1	90	2.80	3.02 CNY
	stringL1	3	0.80	0 CNY
	stringL1	67	15.70	4.98 CNY
	stringL1	72	50.80	17.5 CNY
	stringL1	310	354.70	123.94 CNY
	stringL1	596	126.70	45.19 CNY
	stringL1	321	5.80	3.08 CNY
	stringL1	976	191.80	64.85 CNY
	stringL1	1309	289.70	75.4 CNY
	stringL1	307	16.60	5.81 CNY
	stringL1	800	86.70	38.14 CNY
	stringL1	33	21.80	7.67 CNY

导出的项目数据统计报告可辅助需求方平衡成本，通过流程设计协调翻译供应商，把钱花在刀刃上。在同等翻译预算下，筛选/驱动供应商提供更优质的译员资源、质量更高的过程管理、质控管理、术语管理、进度控制，形成质量稳定的良性合作关系。

统计维度	于翻译需求方	于翻译供应商	说明
字数vs字符数	成本控制点	利润点	按照原文和译文长度比例，可调整千字报价
100%重复	成本控制点	利润点	memoQ可完全去除 案例中： <b>成本可直接压缩38%</b>
0-94%重复	成本控制点	利润点	可通过memoQ协作翻译、术语管理、内容集中处理 案例中： <b>成本可压缩=8%</b>
字符标签化处理	成本控制点	利润点	memoQ字符串或文本定义成标签化不计入字数统计 案例中： <b>成本可直接压缩=3%</b>

### 5.1.3 优化翻译生产方式

神经机器翻译NMT技术的不断发展，译文质量不断提高，调用机器翻译结果更加便利。国内相关的，如BAT的阿里、有道、百度、搜狗、腾讯机器翻译，谷歌、微软机器翻译，小牛、云译机器翻译，还有国外十几家，如aws、DeepL、Yandex等等，都可调用。

关键在于，项目经理和译者，如何使用“翻译记忆库预翻译TM+机器翻译MT+译后编辑PE+术语库TB+质量保证QA”的人机融合增强计算机辅助翻译方式(ACAT)模式进行高效而优质的翻译生产。



版本	日期	用户	操作	详情	注释
current					
1.5	2019/7/15 13:45:29	Andy	上传		腾讯
1.4	2019/7/15 13:41:55	Andy	上传		有道
1.3	2019/7/15 13:37:14	Andy	上传		小牛
1.2	2019/7/15 13:29:52	Andy	上传		搜狗
1.1	2019/7/15 13:22:25	Andy	上传		Google
1.0	2019/7/15 13:17:55	Andy	导入	原文中“Library Of Korean ...	

## 5.1.4 让沟通变得更加高效

多语言本地化翻译业务外包，因需求对接、过程管理、质量控制等产生的沟通会消耗巨大的管理和时间成本。随着语种、参与角色数量，流程节点、系统工具的多元，错误返工等，沟通成本会成倍扩大。

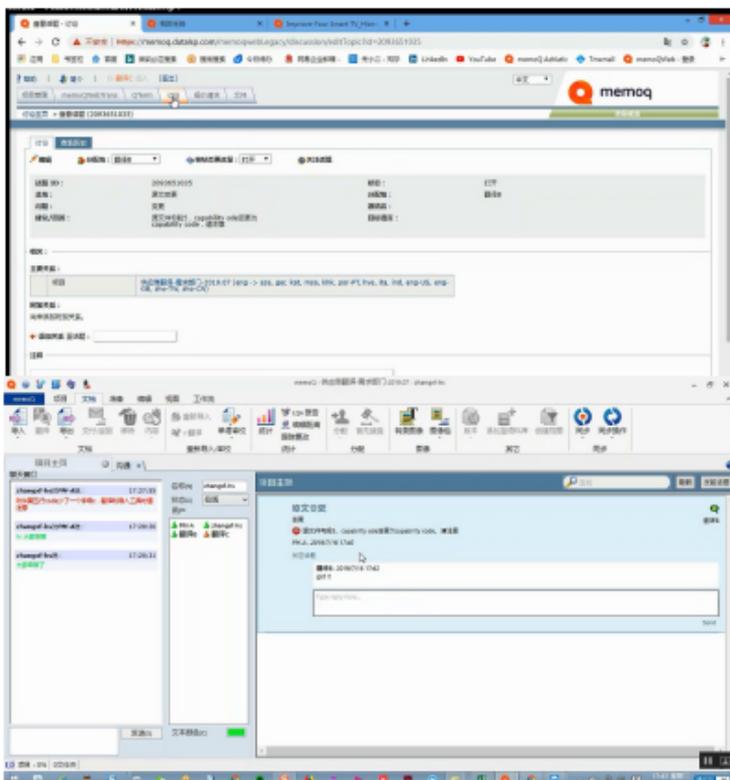
解决方法：

1. 组织架构上得支持业务沟通
2. 靠谱的PM执行沟通规范、流程设计及熟悉对接人和对话习惯
3. 沟通内容嵌入到生产系统，基于项目和内容做定点的沟通

案例：

memoQ系统基于翻译项目内置了即时聊天窗口以及话题模块

- ☞ 可对具体角色和具体问题发起讨论
- ☞ 所有交互信息留存、可检索、可关注、可筛选



## 5.1.5 信息安全，不可不察

数据安全既是翻译业务管理者，又是游戏出海业务负责人，更是游戏公司不可掉以轻心的问题。如果不对翻译业务外包环节进行信息安全管理，很可能会给整个部门和公司带来风险。甲方客户对接项目经理、项目经理又对接多个译员、审校，其中交互的源文档/交付文档及各种信息都可能造成信息的安全性问题。

基于甲方客户和外包公司的彼此信任关系是一种方式，另外，甲方客户如全部使用内部生产（例如，招聘全职的翻译审校，或招聘人员进驻公司短期生产）可消除安全风险。但实际情况是，由于人员的分散性和项目的周期性，管理的难度及成本问题难以解决。所以，解决潜在的信息安全风险，可通过流程设置和执行来设置安全“防火墙”，达到不同的安全级别标准，同时，设置项目参与人员项目入口安全权限。



游戏公司可设置不同的安全级别：非机密，机密，高度机密，外包商所接触的源文档或交付内容需达到机密层级。新产品信息（文字、图片、代码等）未目标市场网站或其他渠道发布的都可定义为机密层级。其中关键产品和涉及到法务的内容定义为高度机密。

翻译供应商制定了安全工作流程操作说明，以规范所有的项目参与人员。

### 1. workflow安全技术机制

对于源文档和交付文档传送和返回，使用Customer Portal客户门户功能模块（基于Web端的翻译项目启动和过程监控系统），加载Secure Socket Layers (SSL)，通过SSL数字证书序列号，为域名加载数字安全证书，进行安全服务保障。

2. 所有参与翻译供应商的语言专家需要签订保密协议Nondisclosure Agreement (NDA)，协议内容覆盖所有参与的为甲方工作的内容。包括禁止语言专家将内容上传到互联网或使用机器翻译上传数据。
3. 翻译、审校人员必须在memoQ系统分发的证书licence内进行翻译和审校工作。所有项目参与人员交互的数据都是通过游戏公司加载了SSL数字安全证书的memoQ server进行控制。
4. 所有翻译公司执行的任务和操作皆可追溯。

具体实施过程中，每隔1周会对安全工作流程操作遵守情况进行审计和排查。

## 5.1.6 以人为本：寻找合适的语言专家

游戏翻译作为一门专业的领域内容，能够提供高质量翻译内容的语言专家至关重要。翻译供应商在启动项目前需遴选合适的译员、审校及项目参与人员，提供便捷有效的项目协作环境，进行工作内容分配和管理并进行任务操作规范说明。其次，遴选译员资源需要设定合理的资格认证和能力评估标准。

### ▶ 项目译员/审校招聘

根据实际项目需求，参考T/TAC 2-2017—中国翻译协会标准口笔译人员基本要求，以及GB/T 19363.1—2008中华人民共和国国家标准翻译服务规范关于译员资质说明等，设定译员/审校资质和能力要求说明。

#### 1. 最低资质要求：

翻译相关专业、CATTI二级笔译证书  
游戏领域2-5年的翻译经验  
母语译员

#### 2. 能力要求：

稿件测试，评估专业和能力  
游戏玩家，熟悉背景、风格  
计算机辅助翻译工具应用能力，QA检查自检（数字、字符串长短、风格）  
资源查找能力等  
合同和条款，签约保密

### ▶ 资源经理/供方经理人员管理工作

结合项目/业务需求，PM参与语言专家的招聘和遴选。人员确定后，由PM和译员直接对接，并开始项目。

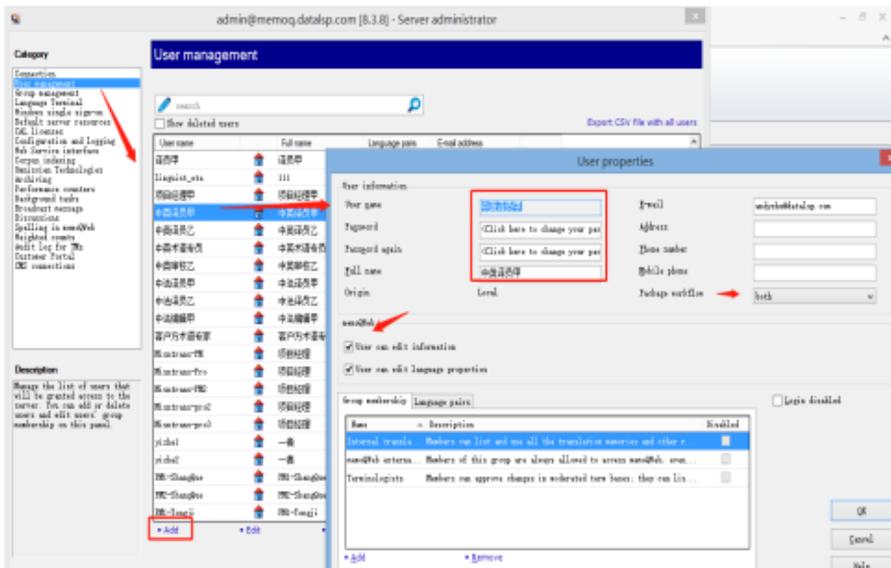
- 招募和遴选语言专家（译员）、团队和合作伙伴（公司）
- 评估项目业务需求
- 招募流程设计
- 招聘工作
- 处理译员质量问题
- 语言专家库管理（译员档案数据库管理（数据更新，技能、领域、价格））

## ► memoQ语言专家数据库管理

语言专家资源不论对于游戏公司或翻译供应商而言，都是非常核心的资产，有时很难在不同的组织间交互这些资源。但实际项目环节，例如游戏公司在流程设计上，既需要外部多个翻译供应商，也需要内部的审校专家等。同时，外部的翻译供应商又会招聘临时译员参与项目。

为解决项目协作的问题，memoQ可通过用户账号和团队账号管理的形式，让不同项目成员参与项目，同时，账号管理权限在不同组织的管理人。

游戏公司服务器管理员登录memoQ server，分别创建内外部语言专家账号并完善信息：项目经理账号、译员账号、编辑和审校账号、术语管理员账号及权限。例如，点击“用户管理”>“添加”，进行成员账号命名、设定账号密码、添加邮箱、手机号、分配语言对、价格信息、擅长领域等信息，选择包工作流（选择在线或选择文件包及在线）、基于Webtrans网页编辑器是否允许编辑等信息。



# 关于memoQ翻译管理系统

## ► 全球用户的认可

2004年发布第一版memoQ以来，在全球已有16万+个人用户和1000+企业使用memoQ管理全球多语言业务。memoQ部分企业客户有：

POPCOP游戏、德国邮政、MTM、Compuware软件、Codex游戏、理光、西门子、NEC、Wacom、Inno Games、博世力士乐（Rexroth）、赢创工业（EVONIK）、罗茨风机（AERZEN）、美敦力（Medtronic）、勃林格殷格翰（Boehringer Ingelheim）、珀金埃尔默（Perkinelmer）、埃克森（EXXON）、德国电视企业ProSieben MediaAG、德马格起重机械（TEREX）等。

资料来源：<https://www.memoq.com/en/customers>



## ► 技术创新

memoQ在全球用户反馈和不断创新翻译技术的基础上，已多次荣获全球大奖，目前memoQ已是全球市场领先的翻译工具。



## ▶ 市场领先

据中国翻译协会发布的《2016中国语言服务行业发展规划报告》调查显示，memoQ的排名第一，占语言服务需求方翻译工具的57.7%（图3-17）。

注：图3-17出自中国翻译协会“2016中国语言服务行业发展规划报告，138页”

### 4.2 计算机辅助翻译工具体使用情况

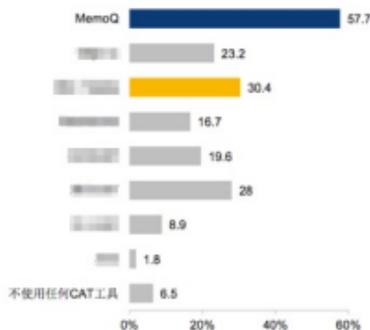


图 3-17 计算机辅助翻译工具体使用情况

## ▶ 信息安全

memoQ作为企业级多语言翻译管理系统，追求提升产品功能和用户体验的同时，也非常注重保护用户的信息和数据安全。memoQ加密数据传输，并且实时备份数据资产。



- memoQ通过ISO27001认证：memoQ会定期接受ISO定期审核，确保用户的数据安全，并通过质量流程进行管理；
- GDPR合规：memoQ积极响应并严格遵守欧盟委员会的2016/679/EC (GDPR) 法规，memoQ符合GDPR法规所有要求。

## ▶ 一流的服务

提供一流的行业支持是我们组织的基石之一，客户需求是我们所有工作的中心。我们的支持工程师团队每周24小时不间断工作，以协助用户处理技术问题。

## 关于我们

- ▶ 上海大辞科技是memoQ中国区销售服务商，负责memoQ系统销售、推广、咨询培训、售后服务、系统集成和开发；
- ▶ 为企业全球化提供多语言本地化及翻译管理咨询和技术解决方案；
- ▶ 我们目前支持团队超过120人，分布在上海、日本、泰国、匈牙利（布达佩斯）、加拿大（多伦多）和德国（波恩）。



# 商务合作

## 朱小二 memoQ方案架构经理

负责全球化多语言翻译与本地化技术解决方案构架与实施，专注于企业语言技术应用和项目管理实践，提供业务咨询、落地方案和培训项目。



### 业务联系：

- ▶ 邮箱：andyzhu@datalsp.com
- ▶ 手机：15000727170
- ▶ 地址：上海市嘉定区沪宜公路魔方社区3-207

服务类型	支持对象	业务阶段	服务内容	服务形式	收费类型	收费标准
游戏多语言本地化研发咨询、支持服务	游戏开发团队 游戏多语言本地化和翻译团队、外包机构	游戏立项阶段 游戏开发阶段	咨询专家（多语言本地化实践经验）提供多语适配开发咨询	项目咨询	咨询费用	详情请咨询
多语言游戏术语管理服务		游戏立项阶段 游戏设计与开发阶段 游戏多语言版本翻译阶段 游戏发布测试阶段	memoQ术语管理系统本地部署、租赁服务 多语言游戏术语管理服务	软件采购 软件租赁 项目支持	软件采购费用 软件租赁费用 服务费用	详情请咨询
多语言翻译项目管理服务		游戏多语言版本翻译阶段	memoQ系统本地部署、租赁服务 多语言翻译项目管理和咨询服务	软件采购 软件租赁 项目支持	软件采购费用 软件租赁费用 服务费用	详情请咨询
游戏多语言版本质量测试和管控服务		游戏多语言版本翻译和测试阶段	各语言版本质量测试和修订服务	项目支持	服务费用	详情请咨询

## 版权声明

本手册版权属于大辞科技，受国家《著作权法》保护。未经许可，任何单位及个人不得用于商业用途。若仅做个人学习、交流等非盈利性使用，应当指明出处并不得篡改内容。

策划

尚照发

编写

朱小二 姜冬梅

版面设计

陆燕妮



大辞科技公众号

## 联系我们

邮箱: [services@datalsp.com](mailto:services@datalsp.com)

电话: 021-61990080

手机: 18516501391

地址: 上海市嘉定区沪宜公路4476号3-207

版本: 2018.09 ver.1