

**ABBYY® Language Services**  
Translating knowledge into success

# ЛОКАЛИЗАЦИЯ как инструмент МОНЕТИЗАЦИИ ИГР

***#SocialDev 25MAY***

Роман Магдаленко  
Коммерческий директор  
[r.magdalenko@abbyy-ls.com](mailto:r.magdalenko@abbyy-ls.com)

# План:

- Глобализация
- Сэкономить на локализации
- Заработать на локализации
- Современные технологии
- Ключевые критерии выбора подрядчика локализации



# Что такое «глобализация»?



*Wikipedia.org:*

**Глобализация** — процесс всемирной экономической, политической и культурной интеграции ...

**Глобализация ПО** – процесс многократной локализации на большое количество языков и целевых групп разных стран и культур.



# Не все языки **одинаково** полезны

доступ к 85% мирового ВВП дают 17 языков

английский, японский, китайский  
немецкий, французский, итальянский, испанский  
португальский, русский, хинди, корейский, голландский  
турецкий, польский, арабский, шведский, норвежский



# Лучшая ферма

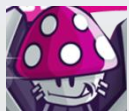
## – локализованная ферма

Zynga в 2010 году выпустила новую «ферму» для Facebook – CityVille сразу на 5 языках.

Через 12 дней аудитория CityVille насчитывала 27 млн. пользователей.



- В США разработчики ПО **на 1\$ инвестиций** в локализацию получают **19\$ прибыли** от дополнительных продаж  
(по данным Localization Industry Standards Association)
- В Бразилии локализованные игры продаются **в 15 раз** лучше, чем нелокализованные  
(по данным LUG, ведущего бразильского дистрибьютора компьютерных игр)



# Основные критерии локализации:

1. Срок
2. Качество
3. Цена
4. Что-то еще?



# Как уменьшить **КОСТ**?

1. Минимизировать ошибки
2. Не переводить повторы каждый раз
3. Translation Memory
4. По минимуму задействовать своих штатных сотрудников
5. Сократить срок локализации





# Из чего можно делать **деньги**

1. Много языков – много пользователей, много трафа.
2. Общение
3. ???



# Современные **ТЕХНОЛОГИИ** помогут

1. Translation Memory
2. Машинный перевод (МТ)
3. API
4. **ABBYY** Translation Platform



# Translation **Memory**

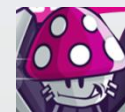
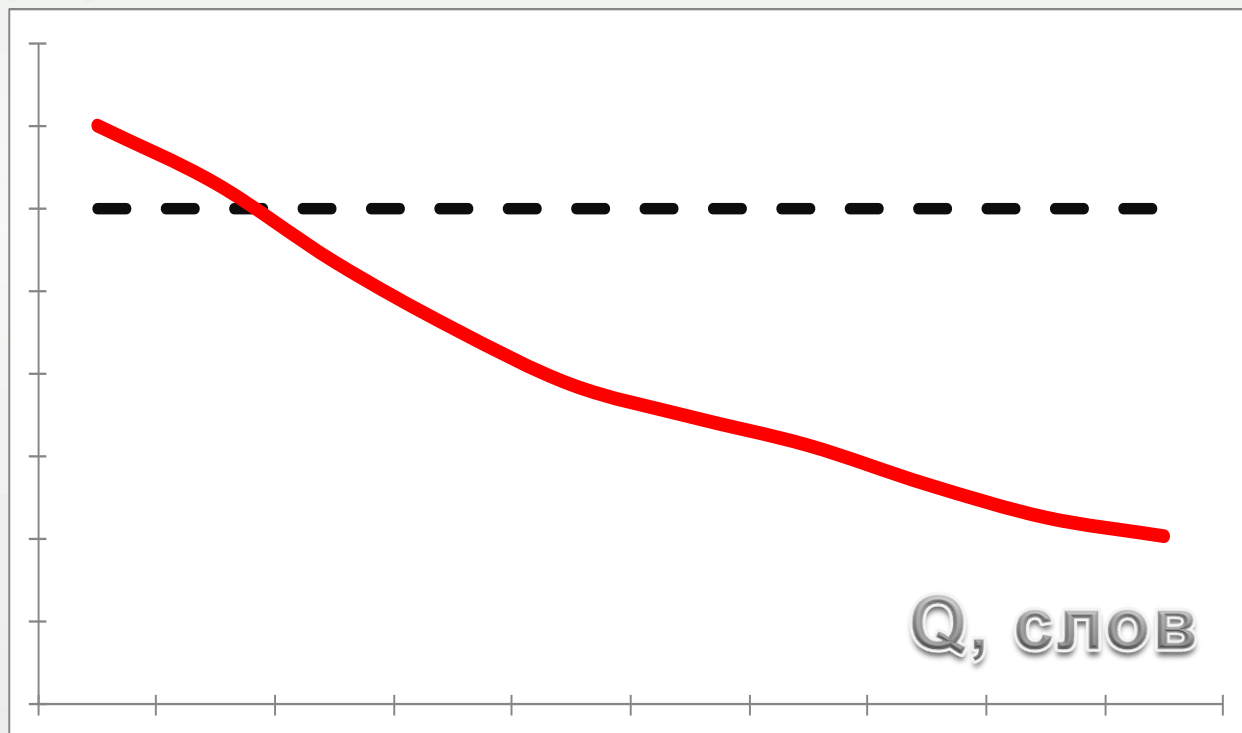
- **НЕ МАШИННЫЙ ПЕРЕВОД!** 😊
- Время работы над переводом сокращается в 3-4 раза
- Достигается единообразие перевода
- Оптимально используются переводческие ресурсы
- Стоимость локализации меньше на 40-50%
- Экономия при выпуске новых версий игры



# Translation Memory

## Преимущества: Р, цена

1. Экономия за счет учета повторов.
2. В расчет стоимости по словам не включаются пробелы, цифры и спецсимволы.
3. Сокращение сроков.
4. Единство терминологии.



# Машинный перевод (МТ)

## Преимущества:

1. Быстро.
2. Дешево.

## Недостатки:

1. Не понянятнооооо.
2. Сленг – совсем не понянятноооо.
3. Страдает имидж.



# ABBYY Translation Platform

**ABBYY** Language Services  
Translating knowledge into success



## ■ **Открытость:**

- Вся функциональность через SOAP API;
- Внешние SOAP-сервисы;
- Модульная архитектура.

## ■ **Производительность и масштабируемость:**

- Опыт успешной эксплуатации базы ТМ на 16 млн. предложений;

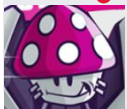
## ■ **Лингвистические технологии:**

- Морфологический поиск;
- Словари Lingvo/Lingvo.Pro;
- Машинный перевод.
- Автоматическое аннотирование.
- Семантический поиск.

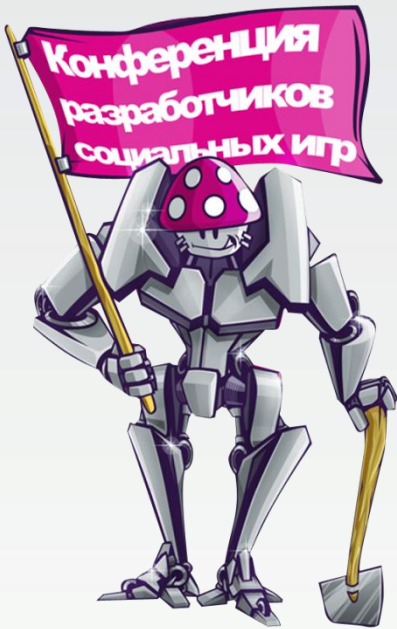


# Критерии выбора выгодного **подрядчика**

- Опыт локализации игр (>5 лет)
- Опыт выполнения мультязычных проектов
- Владение технологиями Translation Memory
- Количество штатных/внештатных сотрудников (>40/100)
- ISO 9001 – не обязательно
- Технологический процесс локализации
- Наличие профессиональных редакторов, инженеров и тестировщиков
- Тест
- Технологические платформы (API, MT & etc)
- **Офис в Москве, Киеве, Сочи и Кипре ☺**







# Новые **идеи**?

## Обсудим!



Роман Магдаленко  
Коммерческий директор  
[r.magdalenko@abby-ls.com](mailto:r.magdalenko@abby-ls.com)

[www.abby-ls.ru](http://www.abby-ls.ru)