

セガレポート

ビクトリア・デイケンズ

セガの龍が如くシリーズは2005に龍が如くを発売しました。各龍が如くゲームは色々なバージョンのローカライゼーションがあってこれは各ゲームの販売に影響します。バージョンによるローカライゼーションの違いを説明します。1960にセガを創立して元々アーケードゲームが作りました。成功であることによりセガはファミコンのゲームを作るのが進出しました(*History of sega, 2024*)。セガの人気のゲームは「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」と「せんごくじだ」と「龍が如く」です。世界的な成功によりセガは三十年以上トップゲームの会社です。海外の成功であることにより龍が如くせがのシリーズのなかで、龍が如くが一番人気です。これに応じてクリエタという名越稔洋はセガのチーフクリエイティブオペレーターをなりました(*Toshihiro Nagoshi, 2024*)。

龍が如く(2005) 開発のチームは英語のローカライゼーションが計画しませんでした。このディスクは言語の翻訳機能とスペースがありませんでした。ローカライゼーションのチームは英語の声優にのみ直訳日本語の脚本が話せました(*The infamous English dub and localization of yakuza 1, 2023*)。ゲームの質は低かったが、英語圏の消費者はゲームのストーリーが気に入った。龍が如くは発売の年海外にもっと三十四万五千本を配送しました (*Yakuza (video game), 2024*)。

龍が如く 0 (2015)のローカライゼーションチームはたくさん財源をもらってどんどん改善しました。このバージョンは一年間半かけて改善された。英語圏の消費者にも理解できるように日本の文化がゲームで紹介された。その結果、このゲームは日本文化に忠実という評価を得て、一番の人気となった。龍が如く 0の成功であることにより、このバージョンは標準をなりました (Wiki, C. to Y., *Yakuza 0*)。改善なローカライゼーションであることにより(Hetfeld, M., *How quality localisation makes the yakuza series great., 2019*)、龍が如く 0は発売の最初の週さらに十万本を販売して発売のねん海外に七百五十万本を配送しました(D'Angelo. W, *Yakuza 0 sells an estimated 108K units first week in the west at retail., 2017*)。

色々な会社はセガも含めて新しいローカライゼーション人を雇ってます。これの人々は日本語のメディアが好きじゃないそうです。よく、これの人々はメディアに意見を入れてゲームはアメリカの政治色を取り入れします。セガはアメリカの政色が英語の観客に

得るのが考えから、セガは新しいローカライゼーション人に取り入れさせます。龍が如くの熱心なファンはこれが好きじゃないなてゲームの経験を干渉するのが考えています (*Sega falls victim to western localization. yakuza series becomes its target, 2024*)。私のすめはせがに日本語のローカライゼーション人を雇用するべきでローカライゼーションチームは本物日本語の経験を提供せます。ゲームは違い文化の政治を取り入れしないべきでわかるのがローカライゼーションせます。

龍が如くシリーズはいい例会社にゲームシリーズを成功なローカライゼー方が習います。セガは違い側面の日本語文化を見せるのが愛されし者シリーズを作りました。これは二十年ぐらいを楽しみます。

参考文献

- D'Angelo, W. (2017, March 1). *Yakuza 0 sells an estimated 108K units first week in the west at retail*. VGChartz. <https://www.vgchartz.com/article/267559/yakuza-0-sells-an-estimated-108k-units-first-week-in-the-west-at-retail/>
- Feisty-Ad8379. (2024, January). *R/yakuzagames on reddit: The recent discussion around Yakuza and localization is... interesting*. Reddit. https://www.reddit.com/r/yakuzagames/comments/1agojvr/the_recent_discussion_around_yakuza_and/
- Hetfeld, M. (2019, June 27). *How quality localisation makes the yakuza series great*. pcgamer. <https://www.pcgamer.com/how-quality-localisation-makes-the-yakuza-series-great/>
- Wiki, C. to Y. (n.d.). *Yakuza 0*. Yakuza Wiki. https://yakuza.fandom.com/wiki/Yakuza_0#Sales
- Wikimedia Foundation. (2024a, January 30). *History of sega*. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_Sega
- Wikimedia Foundation. (2024a, February 14). *Yakuza (video game)*. Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Yakuza_\(video_game\)#Sales](https://en.wikipedia.org/wiki/Yakuza_(video_game)#Sales)
- Wikimedia Foundation. (2024c, April 3). *Toshihiro Nagoshi*. Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Toshihiro_Nagoshi#:~:text=Toshihiro%20Nagoshi%20\(Japanese%3A%20%E5%90%8D%E8%B6%8A%20%E7%A8%94%E6%B4%8B,when%20he%20became%20creative%20director.](https://en.wikipedia.org/wiki/Toshihiro_Nagoshi#:~:text=Toshihiro%20Nagoshi%20(Japanese%3A%20%E5%90%8D%E8%B6%8A%20%E7%A8%94%E6%B4%8B,when%20he%20became%20creative%20director.)
- YouTube. (2023, April 26). *The infamous English dub and localization of yakuza 1*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Uk1GaAxmLyk>
- YouTube. (2024, January 31). *Sega falls victim to western localization. yakuza series becomes its target*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=R-eoYEzk6Vg>
- ファミ通.com. (2015, June 18). 『龍が如く 0 誓いの場所』アジア地域で累計出荷本数50万本突破、全世界でシリーズ750万本を突破. <https://www.famitsu.com/news/201506/12080668.html>