

日本語化

現状

日本語化可能、ほぼ全てが日本語化されています。
兵器名は、一部を除きほぼ全てが翻訳済み（別途ファイル送付）
都市名は現在、有志により翻訳中です（手伝える方、ふるって参加を！）

- [日本語化](#)
 - [現状](#)
 - [道のり](#)
 - [備考](#)
- [日本語化Q&A](#)
 - [Q 文字化けがおきた！日本語パッチの不具合か！](#)
 - [Q フォント生成ツール使って全自動処理やっていると「Font1.pngが開けません」と警告でるんですが、どうすればよいでしょうか？](#)
 - [Q セーブデータが見つからず、リハッシュできない！](#)
 - [Q 日本語化してゲームを開始したのに、一旦セーブしてゲームを終了し、また次にセーブデータをロードすると国名が元の英語に戻っている！これって、どうにかならないの？](#)

道のり

- 1.本体を最新の公式パッチにアップデートしてください。無印、GC共にver6.8.1です。
下記のURLからダウンロードします。
パッチ：<http://www.bgforums.com/forums/viewtopic.php?f=43&t=17823>
- 2.LocalizeフォルダにLOCALJPフォルダを作成して、LOCALENフォルダの中身を全てコピーしてください。
- 3.SR2020GCにLOCALJPフォルダを使用させるようにレジストリを書き換えてください。
位置はHKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\BattleGoat\Supreme Ruler 2020 GC\Language Fileです。
わけわからん方は日本語化パッチに同梱されているSwitch-Japanese.regを使ってください。4のURLからダウンロードできます。
- 4.日本語化パッチを使って日本語表示可能な状態にしてください。下記のURLからダウンロードします。
<http://tobject.web.fc2.com/>
パッチの当て方は日本語化パッチフォルダに同梱されている説明書を参照して下さい。
- 5.日本語フォント生成・合成ツールに同梱されているMakeFontJP.exeを使って日本語フォント画像を作ってください。
4のURLからダウンロードしてください。
- 6.日本語化ファイルを解凍してLOCALJPフォルダに上書きしてください。
ダウンロードは[ここ](#)から

以上の手順でうまくいかない場合は、LOCALENフォルダにLOCALJPフォルダの中身を全てコピーしてください。
おそらく、LOCALJPを見に行けていないだけでしょうが、原因は不明。
SR2020無印日本語化失敗する場合は手順5と6を入れ替えて行うと成功したという報告も有り。

備考

施設/兵器名、人名を反映させるにはデータのリハッシュが必要になります。
\\cashe フォルダにWorld2020.SAVが残っている限り、変更がデータベースファイルに反映されません。
従って、

まず「World 2020」シナリオの施設名を日本語に変えたい場合は、Maps-DATAフォルダに日本語データのDEFAULT.UNITを上書きします。
その後「CacheGC」フォルダの中にある、World2020.SAVを別フォルダに退避させ、その後ゲームを開始し、World2020シナリオを選択します（選択する国家は何でも構いません、とにかくシナリオを初めて下さい）
すると画面が停止し、リハッシュ作業が開始されます。
（画面が進まなくなるのはバグでは無いので注意）
リハッシュ処理には時間がかかります。60分を目安に、- 例えばXeон3350(クアッドコア)だと約30分ほど（実測値）- でデータベースがリハッシュされます。
リハッシュ作業が終わると、画面は最初のタイトルに戻ります。

そこで、一旦ゲームを止めます。
リハッシュされたデータベースは、\\savegame フォルダでCASHED-World2020.SAV という名前で作成されます。これを\\cashe フォルダにWorld2020.SAV という名前でコピーすれば、次回からは変更されたデータベースファイルでゲームをはじめることが

できます。

日本語化Q&A

Q 文字化けがおきた！日本語パッチの不具合か！

逆です。文字化けがおきているのは、日本語化に成功した印。
文字化けが起きているのは、正しい画像フォントが使われていないからです。

- 1.画像フォントを作成していない
MakeFontJPを使って、画像フォントを作成しましょう。
管理者権限で実行のチェックをしないとダメな場合多し。
- 2.ローカルフォルダが反映されていない。
レジストリが何故か反映されない場合があります。
LOCALENフォルダにLOCALJPフォルダの中身を全てコピーすればOKです。

Q フォント生成合成ツール使って全自動処理やってると「Font1.pngが開けません」と警告でるんですが、どうすればよいのでしょうか？

レジストリエディタを起動
XPなら、「ファイル名を指定して実行」 regedit
Vista/7なら <http://pc.nikkeibp.co.jp/article/NPC/20070605/273677/>

レジストリエディタ左側のツリーを展開して
HKEY_LOCAL_MACHINE
SOFTWARE
BattleGoat
Supreme Ruler 2020
を選択。

レジストリエディタ右側の一覧の空白部分で右クリック
「新規」 「文字列値」

「新しい値 #1」てな感じのができるから、名前を「Install Path」に設定

作成した「Install Path」を右クリック 「修正」
Supreme Rulerをインストールしたフォルダのフルパスを貼り付けて「OK」
例：「C:\Program Files\Paradox Interactive\Supreme Ruler 2020 Gold」

MakeFontJPを再実行

Q セーブデータが見つからず、リハッシュできない！

通常、セーブデータはSupreme Ruler 2020フォルダの
Savegameにあります。Windows7 / WindowsVist の場合、セーブデータは

C:[マイ ドキュメント]-[My Games]-[Supreme Ruler 2020]-[Savegame]

にある場合があります。

グローバルライシスには、オプションでどこにセーブデータを記録するか決定できる項目があります。
セーブデータの保存場所を変更したい場合は、オプション設定を変えると良いでしょう。

Q 日本語化してゲームを開始したのに、一旦セーブしてゲームを終了し、また次にセーブデータをロードすると国名が元の英語に戻っている！これって、どうにかならないの？

どうにもなりません、また国名を日本語に戻すことは可能です。
まず一番最初にキャンペーンモードを選び、どこの国でも良いのでゲームを開始して下さい。
ゲーム開始直後は、国名が日本語になっているのを確認したら、
次に自分がセーブしたデータファイルをロードしましょう。
すると国名が、英語では無く、元の日本語で表示されます。