

如何安全地提供在多言语环境下正常运行的游戏?

作者: [bluelaserpointer](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1526951223939>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

我在一个别的帖子里分享我的自制游戏"BreakScope"时，遇到了一些麻烦，希望请教。

游戏帖子链接:<https://hacpai.com/article/1526891057890>

我的游戏含有自定义改变功能，也就是我准备了一个txt文档让玩家更容易地进行游戏内容的改造（如用图像，武器属性，子弹轨道）。

我为了在黑客派上的发布，正在进行这个游戏的中文翻译。

但我遇到了一个很麻烦的现象：

在这个txt文档里如果存在日文，用中国的电脑启动时它们会变成乱码，但运行没有问题。

反过来我写了中文，会妨碍中文出现行之后部分的读取，导致读取失败。

我想知道怎么解决这个问题，希望写进去的东西能在两环境内保持原来的文字。

也许改一下txt文档的Encoding会有用？因为Java文档里的日文用UTF-8写了之后，在中国电脑用UTF-8规格打开它并没有乱码，但本题提到的txt文档是ANSI写的，结果什么规格打开都出现乱码。

我还不知道Encoding的这些特点，希望可以指导一下。

还有一个想问的是，图像，音频等文件的名字好像也该尽量避免英文以外的字？在我的设备上（Windows），即使文件名乱码的图像也可以正常按原来的日文名称指定并读取，但在其他人的设备上（中国）（Mac OS），却产生了无法指定这些文件的BUG。