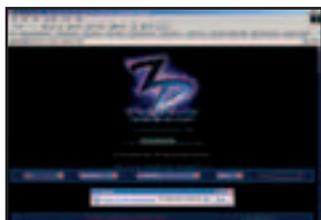


САМ СЕБЕ ПЕРЕВОДЧИК

WREN

WREN@GAMELAND.RU

Любительские переводы родились в виде робких попыток подрисовать Марио (**Super Mario Bros**, NES) что-нибудь неприличное, сейчас же речь идет о полноценных переводах RPG уровня **Star Ocean** (SNES), работа над которыми длится годами. Собственно говоря, именно последние наиболее сильно востребованы общественностью – ведь SNES-style RPG большей частью не выходили за пределы Японии. **Radical Dreamers** (в **Chrono Cross** играли?), **Bahamut Lagoon**, серии **Dragon Quest** и **Langrisser**, – всем этим мы были обделены. Я уже не говорю о тех, кто по уважительной причине английский язык не знает – им досталась пара игр для PS one и долгое

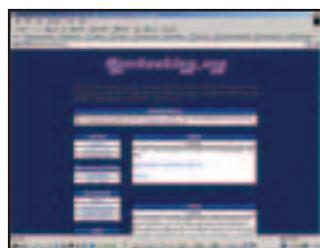


ожидание российского релиза PS2. Что делать? Допустим, вам взбрела в голову идея перевести игру для какой-нибудь картриджной системы с английского на русский. Для начала нужно добыть ROM-файл и выдрать из него весь текст, найти место, где хранятся шрифты и перерисовать английские буквы на русские. Полученный текст состоит из отдельных фраз, каждую из них надо сопоставить с конкретным диалогом из игры и корректно перевести. Крайне желательно переделать в ROM-файлы ссылки на строки так, чтобы можно было увеличивать их размер. Далее идет долгий и муторный процесс перевода, встраивания текста в ROM и бета-тестирования. Разумеется, есть уже куча готового инструментария (см. <http://www.zophar.net>, <http://www.vg-network.com>), но к некоторым играм нужен особый подход. Последний этап – выпуск патча, который конечный

Знаете, что есть самая серьезная проблема для настоящего любителя видеоигр? Языковой барьер. Нет, я имею в виду не то, что изуродованный российскими пиратами текст невозможно читать, а нормальные версии приходится заказывать через сеть. Проблема заключается в том, что очень многие вещи никогда не были переведены на английский с японского. Но остановит ли это настоящего фаната? Разумеется, нет.

пользователь может скачать и с помощью утилиты (как правило, IPS) применить к ROM-файлу. Подробнее обо всем этом можно прочитать на сайте <http://romhacking.org/>. Если же вас больше интересуют готовые результаты, то посещайте новостные сайты вроде <http://rpgd.emulationworld.com/>.

Чем это отличается от того, что делают пираты-русификаторы? Тем, что авторы любительских переводов работают не ради денег. Им нужно не просто хорошее качество, им нужен идеал,



иначе вся работа теряет смысл. Именно поэтому существуют переводы с японского игр, для которых была издана версия английская – так было с **Final Fantasy IV**. В том числе и поэтому переводчики почти не занимаются играми для PS one, DC и PS2 – там объем работы увеличивается на порядок, и сделать хорошо вряд ли получится. Конечно, пилотные проекты новых групп не всегда удачны, но многие переводчики постепенно дорастают до уровня **DeJap** (<http://www.dejap.com>). Российская сцена переводов зародилась несколько лет назад, тогда группа **2R Team** (<http://2rteam.romov.net>) перевела не что-нибудь, а сразу **Chrono Trigger**. Следующим проектом должна была стать **FF IV**, но ваш покорный слуга успел перелопатить лишь первую треть текста, после чего **2R Team** тихо умерла, передав эстафету проекту **Zelda 64** (<http://zelda64.romov.net/>), фи-

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

► нии. Прежде всего, проверь, нет ли конфликтов в оборудовании («Панель управления» > «Система»), корректно ли установлены драйвера. Если Windows сообщает об ошибках, переустанови модем, скачай и установи новую версию драйвера (<http://www.filesearch.ru/drivers/modem/>, <http://www.modem.od.ua> и т.д.).

Затем уточни, является ли твой модем первым устройством после ввода телефонной линии в квартиру, надежны ли все контакты и «скрутки» проводов, отключи параллельные телефоны. С АТС что-либо поделаться трудно, а вот попробовать другого провайдера можно во многих городах. Воспользуйся этим, возможно, выбранный провайдер перегружен.

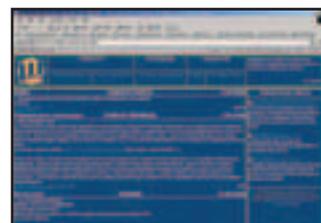
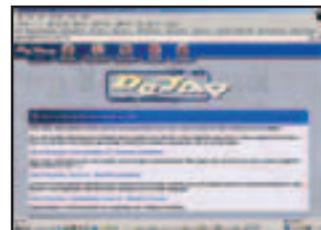
Если после проведенных работ связь все-таки окажется неудовлетворительной, попробуй программы настройки модемов. Популярны **Modem Doctor** (<http://www.modemdoctor.com>, около 60 тестов модема, портов и кабелей), **Modem Wizard** (<http://www.kissco.com>, платная...). Много полезного софта описано на <http://www.modem.od.ua/experience.html>, <http://modems.hop.ru>.

МНЕНИЕ «НАШИХ»

Wren: Как ты считаешь, кому действительно нужна ваша работа?
AlexMAN («Шедевр»): Есть люди, которые плохо знают английский язык, но их, мне кажется, меньшинство (парадокс?). Зато есть люди, которые просто хотят еще раз окунуться в старую игру, увидеть знакомую и одновременно чуждую ему версию. Хороший кавер старой песни продлевает ее жизнь. Так и с играми. Когда студия создавалась, то стоял вопрос – нужно ли переводить игры, где мало текста (например, аркады) или же сосредоточиться лишь на «крупных» проектах вроде RPG. Мы решили, что переводить нужно все. Нам самим интересно пробежаться по старой знакомой игре, перечитать все диалоги... может, несколько по-иному взглянуть на сюжет. Ведь мы вносим в текст свое понимание оригинала...

Wren: Иногда, правда, переводчик вносит слишком много своего «понимания». Не боишься тухлых яиц в свой адрес?

AlexMAN: Я хотел бы развеять миф о том, что официальные переводы лучше. Нельзя судить лишь по Теду Вулси (*Squaresoft – прим. ред.*), иногда так игру переведут, что вырежут половину. К тому же многие официальные PC-переводы («Горький-17/18», «Затерянный Мир» и прочие) страдали такой же отсебятиной. И в ней есть смысл – адаптация под российского геймера, ведь прямой перевод зачастую был бы слишком сух и скучен.



лиал **Shedevr**), а также группам **Russian Translation Station** и в особенности **Shedevr** (<http://www.shedevr.ru>). Их переводы на русский выкладываются на солидных сайтах и вот-вот будут включены в стандарт **Goodxxxx**. Надеюсь, доживем и до прямых переводов с японского! ■