

16 мая 2019.

https://vk.com/wall-157574506_69145

Так переводились игры: краткая история ромхакинга

Что такое ромхакинг и с чем его едят

Для начала определимся с термином. Википедия определяет его так: «Ромхакинг (англ. ROM hacking) — процесс модификации ROM-образа игрового картриджа от компьютерной игры с целью изменения игровой графики, текста, уровней и других составляющих. Ромхакингом занимаются опытные, обладающие специальными знаниями, фанаты консольных игр». Для любителей поворчать на русскоязычные источники — англо-вики приводит то же определение. На неё частично опирается статья на сайте группы «Шедевр», которая даёт следующее определение: «Ромхакинг (транслит с "ROM hacking") — это процесс внесения изменений в образ ПЗУ видеоигры с целью модификации игровых элементов».

В более распространённом и приземлённом смысле, когда говорят о ромхакинге, подразумевают перевод приставочной игры, чаще всего с приставок прошлого поколения — во всяком случае, в ru-сегменте. Это понятие включено в определение выше, и именно эту часть мы рассмотрим в статье.

Переводами как правило занимаются фанаты. Почему так вышло? Причин в общем-то, великое множество: им это интересно, им хочется, для них это практика (многие ромхакеры потом частенько делают карьеру в IT, даже переводчики), чтобы потешить своё самолюбие. Но, наверное, причина, которая дала импульс всему движению — политика некоторых разработчиков игр в те далекие времена, когда 16 бит считались роскошью. Тогда практически вся разработка игр для консолей, как и они сами, были сосредоточены в Стране восходящего солнца. Япония, в свою очередь, имеет странную (для нас, для них она более чем естественна) бизнес-модель, в которой очень осторожно выбирает то, что можно выпустить на западном рынке, а что — нет. Об этом явлении можно написать отдельную статью, но для нас сейчас важен сам факт: многие интересные игры в своё время не увидели западного релиза — например, известная почти каждому история с сериалом Final Fantasy, чья шестая (sic!) часть вышла на Западе под номером 3, потому что третья и пятая там выйти своевременно не изволили. О русских официальных локализациях и мечтать не приходилось — собственно, большинство переводов, знакомых нам тогда, были пиратскими, выполненными какой-либо ромхакинг группой. Упомянутая выше шестая Final Fantasy VI была переведена на русский язык членом команды Magic Team, Virtual_Killer'ом (ныне TrickZter).

В общем, в какой-то момент в ответ на данную политику и зародилось ромхакерское движение. Сначала игры переводились для западного

пользователя, затем — на русский язык. Переводами занимались энтузиасты, которые по разным причинам хотели донести до рядового пользователя прелести какой-нибудь игры. Это тоже немаловажный аспект: если не все, то большинство ромхакеров начинали именно с игры, которая им нравится **лично**. Именно поэтому частенько переводчики-ромхакеры имеют в активе 1-2 крупных перевода, по которым их легко узнать или запомнить. Многие в итоге подтянули навыки своего английского и программирования, а люди, у которых с английским в школе было плохо, смогли ознакомиться с ранее недоступными играми — учитывая завязанность многих jRPG на диалогах, незнание языка серьезно мешало получать удовольствие от игры, а зачастую могло сделать её и вовсе непроходимой.



Вот так примерно выглядел когда-то любой перевод без подходящего инструментария. (Скриншот взят с magicteam.net).

Говоря кратко: были люди, которым очень хотелось что-то перевести, были люди, которым очень хотелось поиграть в ту непонятную игрушку из детства, не было только инструментария. Первые переводы делались при помощи простейших HEX-редакторов, которые позволяли вскрывать код игры и напрямую в нём что-то менять — отсюда, собственно, и пошло название. Однако по очевидным причинам, чтобы вместить в картридж всё задуманное, разработчикам приходилось прибегать к хитростям типа сжатия и упаковки данных. Если в простенькой аркаде было в лучшем случае на один килобайт текста, то в случае с полноценной RPG, текста могло быть в районе восьмисот килобайт (почти «Война и Мир»). Переводить такое в HEX-редакторе было тяжело, а в производственных реалиях это означало фактическую невозможность перевод закончить. А ведь нужно потом было получившийся перевод засунуть обратно! Так что переводчикам приходилось, создавать инструментарий, позволяющий копаться в ресурсах игры и запаковывать их обратно. Иногда приходилось расширять ром, чтобы получившийся перевод смог в него влезть. В общем, ромхакинг — это дело настолько же увлекательное, насколько и трудное. Что, разумеется, сказывается и на

культуре тусовки, конечно — в целом отношение к новичкам и просто потребителю несколько высокомерное (их можно понять, поверьте), разве что некоторые отдельные персонажи выделялись дружелюбностью. Да и строгость в отношении разнилась от команды к команде: «Шедевр», который является одной из самых старых команд в мире ру-ромхакинга (команда существует с 2001 года, хотя ныне фактически умерла), был, наверное, самым жестким среди всех. Magic Team, которая появилась где-то в 2004 году, уже дружелюбней, а самая, наверное, дружелюбная ныне это Chief-Net, родившаяся на свет 3 ноября 2005 года, как вежливо сообщают нам на главной странице её сайта. Есть и другие команды (а ещё нередко слияние нескольких, что порождает дополнительную путаницу): Owl's Group, Zelda64Rus, PSCD (одна из наиболее активных и живых), но к этому мы ещё вернёмся. Сейчас стоит заострить внимание на самих переводах.

Трудности перевода

Первая часть довольно очевидна — это технические трудности, так что речь пойдёт не о сложных грамматических предложениях, а о цифровом устройстве переводимой игрушки.

Попавший в общество ромхакеров человек очень быстро столкнётся с драконом, который называется пойнтеры (в русскоязычной технической IT-литературе их могут переводить как «указатели»). Это — локальный мем сообщества, потому что без них не обходится ни один перевод. Что, собственно, такое пойнтеры или указатели? Для начала, стоит чуть-чуть вникнуть в структуру ROM-а (в среде даже ру-ромхакинга их иначе никто не называет, но официальное русское название — Образ ПЗУ) — файла, который, собственно, и является игрой. Кстати говоря, ROM — фактически изобретение пиратов, позволившее сохранить огромный пласт игр: так как лицензионные игры распространялись исключительно в физическом качестве, а любые программные билды наверняка утеряны (вспоминаем недавнюю историю с Nintendo), фактически пиратские дампы, то есть снятые образы игры, картриджей сейчас — единственный способ поиграть в игру далекого детства. В русском сегменте больше всего дампами занимались CaH4e3 и Guuver (занимается и поныне).

Благодаря старанию всех этих людей, игры можно удобно хранить, разбирать и переводить. Это, в свою очередь, расширяет аудиторию, которая имеет к ним доступ и знает о них. Что, уже на третьем шаге, даёт нам возможность сохранить наследие прошлого — это немаловажно как с культурологической точки зрения, так и с точки зрения создания игр — все мы помним о целом пласте новых игр, которые создаются с оглядкой на успешные решения старых игрушек.

Но мы немного отвлеклись! ROM, по большому счёту, представляет собой контейнер, в который свалено всё-всё-всё: графика, текст, какие-то системные куски кода и прочий мусор. В этой катавасии необходимо отыскать текст, бережно извлечь его и также бережно засунуть обратно, иначе игра станет попросту неиграбельна. Теперь представьте, чтобы было проще, старую кладовку, которая завалена всяким хламом — тем не менее, весьма ценным. Где-то в этой кладовке лежит ваше любимое полное собрание сочинений

Ленина, которое вы задались перевести, ну, скажем, с русского, на японский. Вы для этого определённо пойдёте в кладовку, чтобы взять все томики. Однако так как вы точно не знаете, куда их положили, вам придётся долго шарить в темноте, пока вы наконец не нащупаете переплёты – хотя бы первый и последний. Вот такой процесс поиска томиков достаточно неплохо иллюстрирует классическую проблему с указателями. Дело в том, что в ROM-е вам надо будет отыскать два кода, которые являются началом и концом текста (первый и последний томики Ленина), вбить их в программу, которая умеет извлекать текст (до появления Kruptar от Джинни из Magic Team, да и поныне для некоторых игр, такие распаковщики приходилось писать каждый раз новый), и начать переводить. А ведь текст может, во-первых, быть спрятан (сжат каким-то особым алгоритмом, чтобы уместилось побольше), во-вторых, может быть разбросан по всей кладовке/ROM-у, и ещё куча нюансов вроде необходимого размера строки, выделенного строго под текст, размерности шрифтов, и так далее, и так далее. Только поборов трудность с указателями (вам их надо научиться считать и искать), сжатием (иногда можно обойтись и без этого) и парочкой других проблем, можно смело встречать уже типичные трудности перевода.

Самая очевидная и, зачастую, главная причина — в то время к локализациям, даже официальным, относились спустя рукава. Нет, и сейчас можно встретить такое, но тогда это имело просто промышленные масштабы. Издательская культура только формировалась, так что переводы иногда были, мягко говоря, далеки от оригинала. Что порождало в лучшем случае сложные для понимания конструкции, а частенько напрочь искажало смысл. Один из классических примеров — перевод Phantasy Star IV, чей нормальный перевод с японского на английский свет увидел лишь примерно в году 2016, а русский перевод, наверное, уже не увидит никогда. Это если не говорить о том, что просто цепочка японский-английский-русский, даже если сделана ответственными людьми, может уподобиться игре в глухой телефон. Можно вспомнить и просто откровенную халтуру с «All your base are belong to us» в Zero Wing, «This guy are sick» в FFVII, «I feel asleep» в Metal Gear.. и ещё множество других.



Классика надмозговости, которую видел и знает практически каждый геймер.

Вторая серьёзная проблема — сильная контекстная зависимость переводимого текста. Любая игра — это в первую очередь формат визуального восприятия. Когда переводишь книгу или текст пьесы, вся происходящая ситуация у тебя

находится как на ладони, описанная чуть выше или чуть ниже. В игре, как в сериалах и фильмах, нужно обязательно следить за тем, кто говорит, как, и в какой ситуации. Это очень трудоёмко, особенно если вы переводите игру, в которой часов на шестьдесят геймплея, и это ещё не стоит забывать, что многие jRPG того времени требовали из-за баланса определённого уровня на каждого босса, и вдобавок случайные сражения — всё это затягивало путь к необходимой строчке текста. Поэтому должность тестера в таком ремесле просто незаменима. Хотя казалось бы — чего стоит пробежать игру, которая тебе нравится? Есть, конечно, некоторые программы, которые могут сразу отображать переведённый текст, но как правило для каждой игры приходится писать свою, и универсального инструментария нет.

Дальше уже идут, например, мучительные попытки передать верный смысл пафосных фентезийных названий, которые не всегда звучат на русском также круто, если переводить полностью по тексту, а в других случаях грешат против здравого смысла. А ещё для того времени характерна такая особенность — поигравшие в игру со слабым знанием английского, формируют небольшую субкультуру, в которой приняты исковерканные или неверные названия некоторых терминов или имён. И будущему переводчику приходится вставать перед выбором: сохранять ли традиции светлого детства или же жестко их развенчать, употребив, наконец, правильное чтение имени или предмета.

Вообще, кто хочет узнать больше, у HoRRoR-a, о котором ещё будет написано далее, есть замечательная статья на хабре, которая написана человеком, имеющим прямое отношение к переводу и ромхакингу игр:

<https://habr.com/ru/post/140930>

Кто же этим занимается

Одна из самых старых русских команд это 2R Team, мало кому ныне известная, потому как перевела только всякие мелкие NES-игры. Пыталась замахнуться на Chrono Trigger (и тогда её, безусловно, запомнили бы), но его в итоге выпустили Chief-Net. 2R же стоит упомянуть как старожилов этого хобби, стоявших у его истоков в ru-сегменте.

Первой однозначно стоит вспомнить группу «Шедевр». Читатель постарше наверняка может вспомнить голубой экран с желтой надписью, которая гарантировала — игрушка будет на грамотном русском языке, без малейшего намёка на вещи типа ЦОПСА или русских локализаций RE, Dino Crisis, Silent Hill, начисто ломавших загадки, без зависаний, чем грешили пиратские переводы на русский, потому что пираты не заморачивались грамотной вставкой текста, и багов. Дорогостояло!



Перевод Shining Force II —с него началось знакомство с группой «Шедевр».

По-настоящему громко заявила группа «Шедевр» о себе в том же году, в котором и появилась — 2001. Последовательно появились переводы Warsong (Langrissler), Comix Zone, которую вспоминают и по сей день, Contra Hard Corps, но, наверное, в самом начале, особую известность ей принёс перевод Final Fantasy 5 на русский язык. А затем были ещё и Shining Force I-II, Phantasy Star II, Breath of Fire, Shadowrun... короче говоря, команда по праву может считаться одной из самых плодовитых и популярных. Довольно долгое время, даже когда основные мощные проекты уже давно лежали в релизе, гугл по запросу «шедевр» держал их сайт на второй-третьей позиции. Вот так!



На заре переводов приходилось извращаться с тем, чтобы вместить русский перевод в рассчитанные под японские иероглифы размеры. МЧНК, КТВР, ЖРЦА – такое встречалось повсеместно.

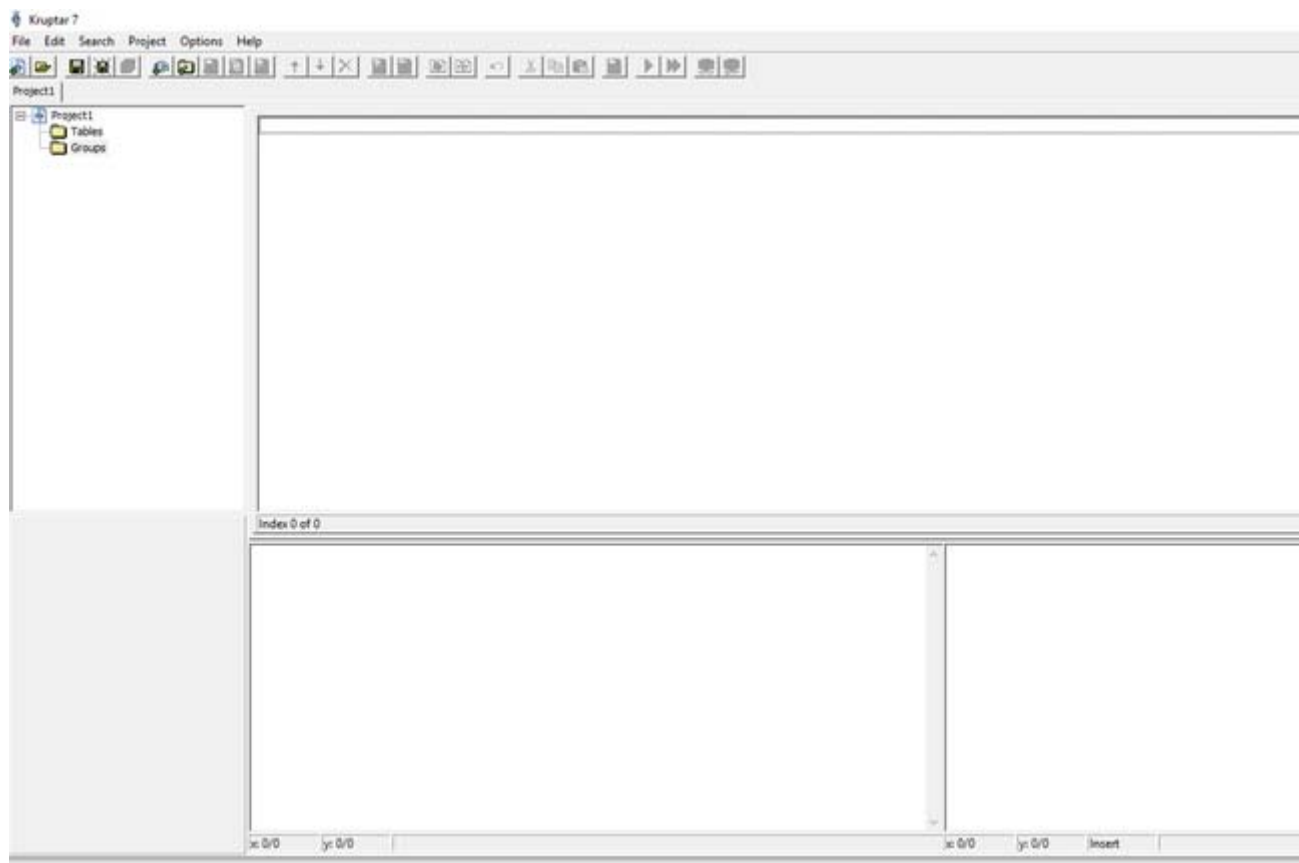
Следующей стоит упомянуть команду «Magic Team». Эти ребята известны прежде всего Light Crusader'ом, Immortal'ом – первая не вылезает из различных топов игр на SMD/Genesis, вторая часто поминается как пример

неиллюзорного хардкора. Отдельно стоит упомянуть перевод Final Fantasy 6, которая многими тогда ещё считалась 3... от этого коллектива ждали полноценного перевода Phantasy Star IV и Brave Battle Saga, хотя последний даже не анонсировали нигде — просто два человека из команды, Джинни и Оракулум, в разное время занимались ей. Джинни выпустила совместно с английским переводчиком патч с китайского на английский — нормальный, полноценный перевод, Оракулум же облагодетельствовал желающих поиграть в кривой пиратский перевод на русский, выпустив патч, исправляющий зависания и баги. С Phantasy Star IV всё, конечно, грустнее — для неё было сделано очень многое, и Zalbard старался закончить его, но, по всей видимости, реальная жизнь не дала ему возможности доделать перевод. В итоге перевод выпустил ромхакер Бубусяся, и был он, мягко говоря, не очень, и допиливался совместными усилиями всего комьюнити.



А вот «Magic Team» даже перевод логотипа сделали, при том что английская версия так и шла с лого «Final Fantasy III» — тоже одна из сторон ромхакинга.

Но, пожалуй, самым главным достижением этой команды будет создание её лидером программы Kruptar — незаменимого инструмента для перевода любых игр. Первое достоинство программы — она относительно универсальна. До этого «Шедевр» предпринимал подобную попытку с его утилитой PokePerevod, но она была неидеальна, часто работала некорректно. Большинство инструментария ромхакеров пишется под одну-две игры, и каждый раз процесс в новой игре приходится начинать с начала. Kruptar же является удобным и универсальным инструментом, подходящим ко многим играм. Некоторые ромхакеры (например, уже упомянутый HoRRoR) писали по нему курсовые.



"Рабочий станок" ромхакера – Krupstar 7.

Пусто, потому что для проекта нужно сначала найти указатели в ROM-е.

Кроме того, у ребят есть и другие полезные утилиты, например, LZ77Restructor 2, который может вскрывать большинство графики NDS и GBA-игр, сжатых этим алгоритмом. Создавался, он, правда, уже на закате этой команды. Нам удалось взять небольшое интервью у основательницы «Magic Team», ранее известной как Djinn.

Huntoki: *Как вообще пришла в это хобби? Что было первоочередно, программирование или же игры?*

Джинни: *От игр к программированию, а от программирования к ромхакингу. С детства у меня была мечта создавать собственные игры на денди. Интерес к программированию у меня появился, когда мне с моим братом купили Сьюбор - приставку в форме клавиатуры с обучающим картриджем, на котором был GWBASIC среди всего прочего. С его помощью можно было написать свой "Hello world" и другие простенькие программки.*

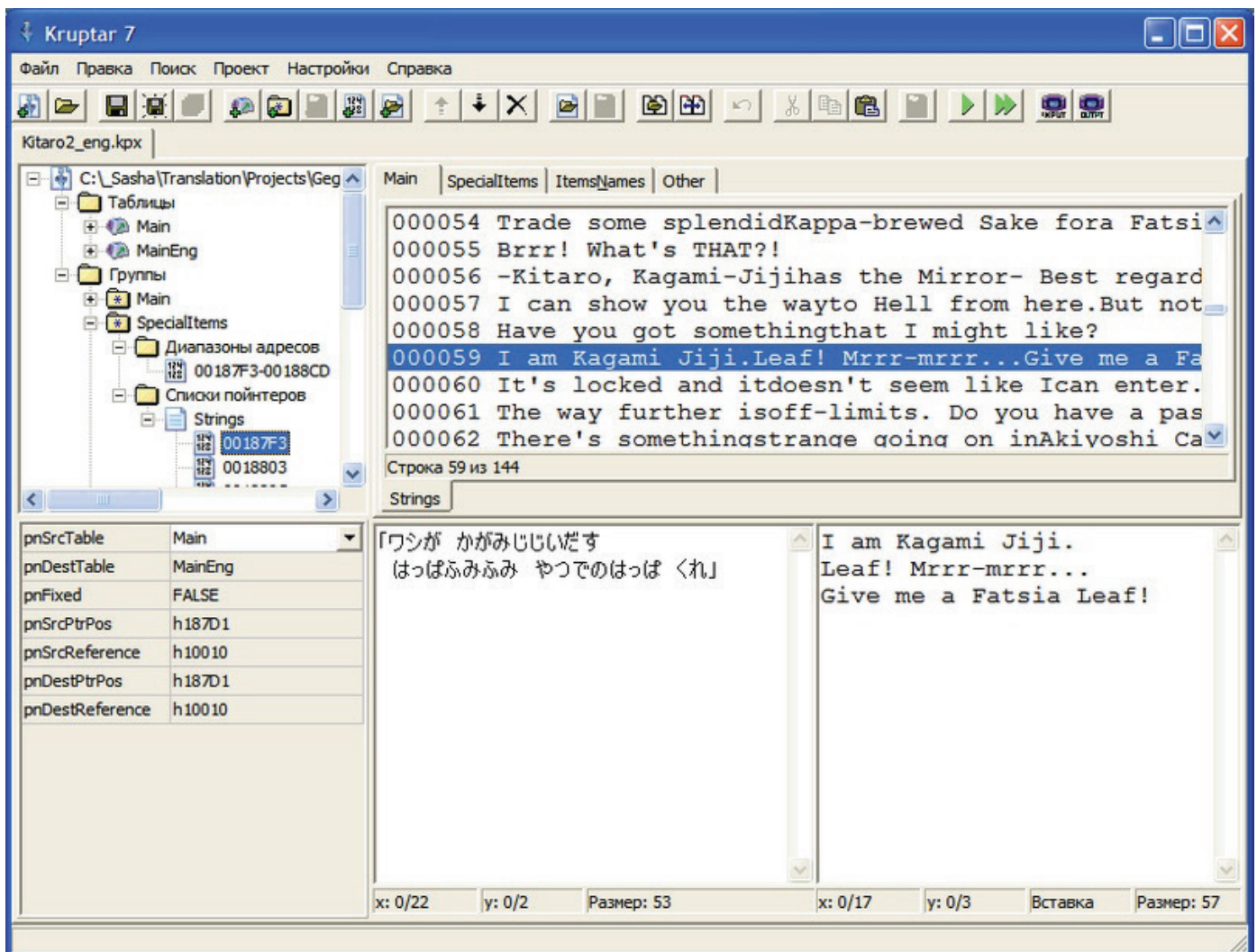
Huntoki: *Почему продолжила этим заниматься, что было стимулом? Только интерес разбираться во всём этом, может желание поделиться играми с другими?*

Джинни: *Когда у меня появился свой компьютер, мне сразу стало интересно ковыряться в бинарниках разных приложений, чтобы узнать как там всё устроено, и модифицировать их поведение. У меня появилась игра Герои 2 с плохим переводом, который мне захотелось исправить. Потом стали популярны эмуляторы, и возникло огромное желание перевести свои любимые игрушки на NES. К этому времени у меня уже были какие-то навыки программирования из школы и навыки работы с хексредактором, поэтому всё шло легко и было очень*

интересно этим заниматься. А когда пришла очередь сложных игр, появилась и потребность в сложных инструментах, и стало ещё интереснее. Желание поделиться чем-то своим с другими людьми конечно тоже было, и это сыграло большую роль.

Huntoki: Что по-твоему главное в хорошем переводе?

Джинни: Хороший перевод игры - это когда текст не надо сокращать, чтобы уместить в какие-то рамки. Снятие подобных ограничений - было одним из увлекательнейших занятий для меня.



Когда в программу вбиты все данные, начинается процесс перевода. Сравните возросшее удобство по сравнению с хекс-редактором в начале статьи (Скриншот взят с magictteam.net).

Huntoki: Правда ли, что некоторые ромхакеры переводили и для пиратов за деньги? Выкладывались ли потом эти переводы?

Джинни: Да, некоторые ромхакеры, в том числе и я, переводили за деньги.

На нашем сайте есть TMNT1, TMNT2, Doom и Doom 2 на GBA, но они несколько отличаются от проданных версий. В черепашках исправлены ошибки и баги, а Doom использует всю графику из оригинальной игры - на картриджах она урезана.

Huntoki: Можешь ли ты припомнить, с чего начинался ромхакинг в России и странах СНГ вообще? Мои познания к сожалению, не уходят дальше Санчеза и ТЛТ, которые, вроде как, были одни из самых первых. Буду очень признателен, если просветишь.

Джинни: Для меня ромхакинг начался примерно с середины 2003 года. Тогда уже существовал сайт Шедевр, и на нём к тому времени уже сформировалось немаленькое сообщество. Моё знакомство с ними было немного грубым - мы там разругались с АнСом и СергейК по каким-то ребяческим причинам - кажется, кто-то из них сказал, что мои поделки никуда не годятся, и сайтик у меня отстой. Забавно это вспоминать. :) Потом мы с NadVooDoo решили перевести игру Rapta и создали сайт Magic Team на каком-то порно-хостинге. Эту игру мы конечно не перевели, но появлялись другие переводы, и сайт постепенно развивался. К нам приходили и уходили разные люди, но со временем сформировался основной состав - это я, Griever, Zalbard, JurasskPark, Oraculum, Greengh0st, TrickZter. С нами был Coregon довольно долгое время - тщательно тестировал все наши переводы и даже что-то сам перевёл. Была Aee Deve, которая создала красивый дизайн для нашего сайта. Были Andrew, Delex и Diablo, с которыми было интересно поболтать.

Huntoki: Как зародилась идея создания Круптара?

Джинни: Для перевода сложных игр нужны серьёзные инструменты. Сначала появился Djinn Tile Mapper, опыт работы над которым позволил начать разработку Круптара. Круптар задумывался как универсальный инструмент для ромхакинга, таким он и стал. Для кого-то он может показаться сложным, но этот инструмент не сложнее, чем игры, которые с его помощью можно перевести.

Huntoki: Долго ли работала над ним, что было самое тяжелое в этом?

Джинни: Разработка и усовершенствование Круптара велось на протяжении всей моей ромхакерской деятельности. Для меня не было в этом ничего сложного. Мне всегда было интересно и полезно писать код. Разработка отдельных фиш шла по мере появления потребности в них.

Huntoki: Дало ли тебе хобби что-нибудь в итоге, кроме самореализации как таковой?

Джинни: Моё увлечение программированием превратилось в профессиональную деятельность. Я уже около 5 лет работаю в индустрии мобильных игр. Пишу клиентский код, инструментарий и редакторы. Так же на гитхабе в опенсорсе пишу или дорабатываю всякие библиотеки, которыми пользуюсь. Здорово, когда твоё увлечение - это ещё и твоя работа.

Huntoki: Я слышал, ты вроде теперь ушла к английским ромхакерам сотрудничать, так ли это?

Джинни: Какое-то время мы с американскими ребятами в Super Fighter Team работали над портированием и адаптацией всяких старых DOS игрушек: Sango Fighter, Keen Dreams. Сейчас они периодически ко мне обращаются с различными вопросами.

Huntoki: Продолжаешь ли ромхакерскую деятельность?

Джинни: Ромхакингом уже не занимаюсь, но время от времени реверсирую код или анализирую форматы данных и пишу к ним конверторы.

Huntoki: Если с утилитами всё понятно - какая твоя самая главная работа в переводах именно, по твоему мнению?

Джинни: У меня их было как минимум 5. Это Captain Tsubasa, Dragon Quest Monsters - Caravan Heart, Digital Devil Monogatari - Megami Tensei, Saint Seiya - Ougon Densetsu Kanketsu Hen, Cattou Ninden Teyandee

- Captain Tsubasa на NES был одним из первых долгостроев, который так и не вышел ни в каком виде.

- По Dragon Quest Monsters на GBA у меня было много наработок - реализация variable-width font, частичный перевод, мод для выбора одного из нескольких начальных монстров вместо слайма. Перевод этой игры на английский язык вышел у другой команды с моим участием в ромхакинге.

- В Megami Tensei на NES весь текст разбросан по коду так, что его не переведёшь нормально. Мне удалось дизассемблировать весь код в такой вид, чтобы его можно было перекомпилировать снова, с внесёнными изменениями. Но до самого перевода так и не дошли руки. В итоге эту игру кто-то перевёл на английский без меня, не знаю насколько качественно.

- К Cattou Ninden Teyandee и Saint Seiya у меня было несколько подходов в течение нескольких лет. Только после получения многолетнего опыта на других играх мне удалось перевести их так, как мне хотелось.

Huntoki: Знаешь ли ты людей, которые занимались ромхакингом ещё раньше? Знаю, что Шедевр начинал где-то с 2001-го года, но ведь было что-то и до него.

Джинни: Знаю, иностранные ресурсы, которые существовали до этого времени, например, zophar.net, или команда DeJar (их сайт на удивление до сих пор жив dejar.eludevisibility.org), которая переводила большие игры с японского.

Huntoki: Помню, ни одна команда не выкладывала ни под каким видом патченные ромы. Это было такое негласное правило чести или же просто нежелание столкнуться с каким-то особо рьяным правообладателем?

Джинни: Патч - это именно твой труд, как например перевод книги. А готовый ром - это уже нелегальная копия оригинальной игры с внесёнными изменениями. То есть мы просто не распространяли нелегальные копии, а давали только свой производный продукт конечному пользователю.

Huntoki: Как по-твоему, ещё не поздно приходить в ромхакинг?

Джинни: Никогда не поздно заниматься каким-либо творчеством. :)

Третья команда, которая определённо, стоит упоминания, это Chief-Net, знакомая многим фанатам игры Chrono Trigger — именно этим проектом команда заявила о себе на поприще ромхакерства. Всего же количество их переводов насчитывает 187, с участием отдельных членов команды — наверняка даже больше. Это даже больше, чем у «Шедевра», не говоря уже о большинстве остальных команд. А самое главное — эта команда функционирует и по сей день, поправляя и переправляя переводы, выпуская новые и заканчивая старые. Так, например, под их чутким руководством был закончен перевод Uncharted Waters — New Horizons, попавший в ад разработки много-много времени назад, ещё когда «Шедевр» функционировал относительно нормально. Да и вообще, нет-нет, да тряхнут стариной, переведя какую-нибудь серьёзную вещь, а не только NES-игрушки.



Вряд ли без русского перевода Хроно Триггера у него бы сформировалась такая впечатляющая фанбаза в странах СНГ.

К тому же они стараются собирать все вышедшие переводы, сделанные даже одиночками, сохраняя подобным образом работы, которые иначе найти будет просто невозможно.

Любители Метроида и Сайлент Хилла с портативок наверняка должны знать команду Consolegames – преимущественно это два человека: HoRRoR, Dangaard, первый довольно известный в ру-ромхакинг среде своими навыками программирования, а второй мог встречаться и за пределами этой тусовки, будучи профессиональным переводчиком, интересующимся играми вообще. Команда перевела Silent Hill: Origins на PSP, и Metroid Prime с Wii, и это в то время, когда эмулятор Dolphin ещё был в процессе активной разработки. Там была проделана колоссальная работа, о которой также можно почитать на хабрахабре: <https://habr.com/ru/post/167827>.

Тут мы плавно переходим от эпохи SNES и SEGA, как заметно, к более современным, и более широко известным приставкам. Можно вспомнить Alliance —

Drakengard 3, Catherine, Dragon's Dogma, Red Dead Redemption. ExclusivE Studio — наверное, одна из последних команд, которая занимается крупными проектами на Playstation 2 и более современные консоли, участвовала в переводе Silent Hill: Origins, перевела Final Fantasy IIV Dirge of Cerebrus, Metal Gear Solid 2 и переводит 4-й, Odin Sphere, Dragon's Crown...когда-то у неё в планах была и третья Persona, но их опередил какой-то энтузиаст.

Это всё очень краткий обзор, здесь не упомянуты многие пионеры и другие работники довольно обширного фронта, но заинтересованный читатель всегда сможет найти больше, пройдясь по сайтам команд и отыскав ссылки на другие.

Заключение

Окинув взглядом всё происходящее, вполне логично задаться вопросом – а зачем, собственно, людям это было нужно? Переводить сотни килобайт текста, иногда даже мегабайты, заниматься реверс-инжинирингом для того, чтобы впихнуть текст обратно... даже для квалифицированного специалиста это подчас задача сложная, а многие ромхакеры в начале своего пути были энтузиастами-любителями, только-только начинавшими свой путь.

Причин, как и подходов к переводу, великое множество; к тому же не стоит наивно полагать, что хобби было уж совсем безвозмездным — ромхакеры и продавали инструментарий пиратам, и делали им переводы на заказ — правда, справедливости ради, не выкладывали их потом у себя на сайте, либо меняли версии. В западном и русском комьюнити вообще не принято выкладывать патченные ромы на своих сайтах. Они выкладывают лишь сам перевод, а прицепить перевод к скачанному рому (что приравнивается к пиратству, очевидно) вам предлагается самим. Такое вот символическое умывание рук и отрешивание от всех нелегальных манипуляций.

Однако, чтобы узнать истинные мотивы всех ромхакеров и переводчиков, наверное, придётся пройтись с блокнотом и взять у каждого персональное интервью. Да и так ли это важно? Благодаря этим людям у нас есть качественные переводы многих игр на русский язык, которые уже вряд ли кто когда-нибудь лицензирует.

Статья не ставит перед собой цель охватить весь ромхакинг полностью: это слишком обширная и глубокая тематика. Но дать поверхностные сведения и зацепки на углублённое изучение — с этой функцией она должна справиться. Играйте в старые игры господина, и не забывайте тех, кто этому поспособствовал!