

Русефекации — Lurkmore



Русефекации (общемир. *локализации*, усилительная форма: *руссефекации*, презр. *лохолизации*, *калолизации*) — термин, применяемый в основном к переводам программного обеспечения. Особую популярность в [этой стране](#) и в близком русскоязычном забугорье приобрёл на рубеже тысячелетий в отношении компьютерных и приставочных игр. Также и одноимённый [интернет-портал](#). С лингвистической точки зрения, двойная замена буквы «и» на «е» намекает на уровень «русская языка», в то время как «-фекация» в составе слова обнажает качественную сторону явления.

абслушано русефецыправонаыми периводчеками

К концу 90-х годов XX века эпоха простого копирования кончилась — наступила эра локализаций. И если поначалу каждое переводное издание [грело душу](#) — «Вот чудо, своё же!» — то в дальнейшем стало за счастье отыскать аутентичную неиспорченную копию. К счастью, рынок на тот момент был ещё анархично-деревенским, то есть если случалось, например, трижды вернуть нерабочий [фаргусовский](#) диск с игрой, продавец как честный человек мог невозбранно подарить взамен английскую двухдисктовую версию.

Аккурат в 1999-м году, когда все боялись [грядущего апокалипсиса](#), в недрах уже получившего известность портала [AG.RU](#) родился и выделился в отдельный сайт проект «[Русефекации](#)». Основным направлением проекта были обзоры локализаций игр, и, учитывая качество большинства рассматриваемых шедевров, статьи полнились нежной, но конструктивной критикой. Неудивительно, что спустя некоторое время после открытия «Русефекаций» их авторов начали забрасывать предложениями о ~~продаже души~~ выгодном сотрудничестве со стороны известных на тот момент издателей, но все посулы были [гордо отвергнуты](#).

Огоньку добавлял и тот факт, что [копирастические](#) времена с присущими им монопольными правами на издание были ещё в будущем, и сайт имел возможность одновременно обозревать выбросы одних и тех же наименований от разных контор.

Обзоры на сайте неизменно радовали геймеров и даже помогали кому-то уберечь свои финансы от противоестественных отношений, но часто доставляли и нехилых [душевных терзаний](#) локализаторам. Впрочем, редкая похвала в статье стоила больше, чем всё золото мира. Живой язык статей подкреплялся наглядными пособиями в виде [скриншотов](#), багосписков и аудиоцитат из перевода. Но дух веселия царил недолго.

Благополучно пережив приход миллениума, пиратские издатели начали уверенно перебираться на легальные рельсы с договорами, службами поддержки и прочей ботвой. Это сопровождалось как негласным, так и вполне реальным табу на выпуск тех же тайтлов другими участниками рынка, хотя особо пиратистые пираты клали на это болт. Некоторое время такие брендовые подделки обозревались наряду со всеми остальными, и, как показала практика, дополнительные наклёпки и адреса службы спасения на коробочках ещё не гарантировали повышение градуса удовольствия от использования того, что было внутри. Это неудивительно: ведь ни исполнители, ни технологический процесс коренным образом не изменились. Тем не менее, в обзорах, за исключением разве что полной клиники, «официальных издателей» стабильно ставили в пример всем пиратам, sad but true.

Может, критиковать дипломированных издателей с орденами и сертификатами было уже некошерно, а нахваливать — скучно, [а то](#) и вовсе из посторонних соображений, но летом 2002-го *russo* приостановил свою деятельность «на неопределённый срок». Все упоминания о нём с форумов [ag.ru](#) были ликвидированы, однако историкам и игрозадротам для ознакомления оставили архивы сайта.

Кстати говоря, «Руссо» был не единственным ресурсом подобного жанра. Примерно в тот же период и даже чуть дольше свою кровавую деятельность осуществлял сайт [CD BUGS](#), от которого нынче не осталось вообще ничего, кроме доменного имени. К бесчестию этого рупора правды стоит заметить, что его целиком и полностью выносило и выкормило самое, пожалуй, беспринципное пиратское издательство из широко известных — 7 Wolf (оно же «Медиа 2000»). Несложно догадаться, как там делились оценки между божественными творениями «Седьмого волка» и убогими высерами конкурентов.



Обличий у неё не счесть

Такой и подобные ему эпитафии встречались на каждой странице сайта над логотипом. Очевидно, на эти, отнюдь не [падонкаффские](#), строки создателей «Русефекаций» вдохновили подписи на обложках дисков, заверявшие: «озвучено профессиональными актёрами». Эпитафии генерировались случайным выбором слов из трёх списков, что давало около 11.5 тысяч весёлых комбинаций.

Ваши замечания и пожелания отправляйте...

Как ни странно, но всенародно любимые и ненавидимые фартусы, триады и волки всех мастей переводами как таковыми практически не занимались. Для этих целей у них имелись [аутсорсинговые](#) группы переводческих негров. Имена этих тружеников не были известны широкой общественности, но не без исключений. На общем фоне примечательна ситуация с «творческой группой „Дядюшка Рисёч“», чей логотип ([sic!](#)), красуясь на дисках от City, означал для геймеров узнаваемый бренд и предмет разнополярного обожания. Популярность оказалась такова, что и по сей день локализатора путают с его позабытым издателем.



Для кого-то шило в кармане, для кого-то божья роса

Переводить игры оказывалось возможным даже при наличии одного единственного работника, который и переводчик, и программист-педаллер в одном лице. Но такие форматы эконом-класса встречались редко, ожидаемо проигрывая в качестве (всеохватываемости) и скорости группам «профессионалов».

Более типичным был состав: программист, переводчик, дизайнер и, при серьёзном подходе к делу, ещё и звуковик с приданными ему актёрами озвучки. В более позднее время, когда шильдик «лицензионная версия» потребовал немного повысить качество, в отдельную единицу оформились бета-тестировщики. Упомянуть руководителя группы особо не требуется, но без его умений договариваться с издателем и своевременно раздавать живительных [мотиваторов](#) группа просто не смогла бы достичь каких-либо высот на своём поприще.

Если говорить о профессионализме кадров, то талантливую молодёжь в те нищие годы ещё не приглашали на работу в Siemens, и подобное времяпрепровождение наряду с прополкой бабушкиной картошки нехило помогало вчерашнему школьнику чувствовать себя сытым и материально независимым. Таким образом специалисты нового времени ковались буквально из ничего. Лишь изредка в группе мог участвовать человек с уже сложившейся профессией, чаще всего им был театральный или телевизионный звукорежиссёр, не чурающийся компьютерных штучек... ну или переводчик [дамских романов](#).

Подробнее о состоянии отрасли можно узнать из статей «[Компьютерные пираты](#)», «[Фартус](#)», «[Акелла](#)» и даже «[Пиратские игры девяностых](#)». Здесь же стоит напомнить, что в лихой период разгула и анархии весьма актуальным был принцип «кто раньше встал, того и тапки». Случалось, «русские версии» появлялись уже через несколько дней после выхода забугорной игры. После них с разной задержкой выпускались те, в которых переведено было уже действительно всё и [запороть](#) удавалось [большие объёмы](#) качеству уделялось большее внимание. Производственные сроки зачастую были невероятно адовыми (от двух до пяти дней, например), за провал сроков команду могли как оштрафовать, так и вовсе оставить без пирожков. И если заметить, что в подобной спешке иногда приходилось не спать по двое-трое суток, то сравнить работу переводческих групп того времени можно разве что с ликвидацией [чернобыльской](#) аварии.

Ты узнаешь её из тысячи

«В проёбе никто не виноват, виновата в проёбе вся команда», — гласит заповедь переводчиков игр. Как бы пафосно она ни звучала, зерно истины в ней имеется. В здоровой творческой среде каждый участник хоть немного, но разбирался в делах своих коллег и даже изредка помогал им. Иначе же мы получали именно то, от чего геймеры рыдали скипидаром. Некоторым оправданием может служить тот факт, что в годы дремучей пиратки разработчики порой не предполагали, что их творение может быть переведено ещё куда-то, кроме как на языки [Северо-Атлантического Альянса](#), и своими же руками создавали мыслимые и немыслимые препоны для толмачей. А о такой вещи, как Localization Kit, бывало, не подозревали даже бойцы лицензионного фронта. Из чего же состоял производственный конвейер и что оказывалось на выходе?



Локализаторы шутят

Не стреляйте в программиста

Кто поотрывает игре её защитные причиндалы? Кто достанет из цифровых глубин звуки, картинки и текст? Кто вернёт это всё, окропленное потом переводчиков, на своё место? Кто сэкономит вам деньги на пиво путём чудесного превращения трёх дисков в половину одного? У кого случится затяжная икота от зависания инсталляции на ваших нищевородских калькуляторах?.. Конечно же, это [ОН](#).

Он не в ответе за все ваши огорчения, правда-правда. Например, вылет игры в «лицензионной версии» мог быть вызван всего лишь нехваткой патча от разработчиков. Да скачайте эти жалкие несколько десятков мегабайт с сайта техподдержки и не нойте, что с вашим [модемным интернетом на 33600](#) и поминутной тарификацией загрузка выйдет по цене пяти таких дисков.

Не поддерживаются сохранения? Ну, если уж вы всё равно приобретали пиратскую [Windows](#), то зачем выбрали именно русскую? ([минутка объективности](#)).

Зато программист умело сжал текстуры, звук и видео, уменьшив их размер в несколько раз. Вы посмотрели на результат и подумали: «Нахуй оно такое надо?!» Правильно! Более опытный программист уже выбросил весь этот бесполезный мусор.

Также программисты русефикаций любили загадки и охотно делились ими с игроками. Сюда относятся: отгадывание клавиш управления, всяческие текстовые шарады на [марсианских диалектах](#), изобретательно перетасованные фрагменты диалогов и непредсказуемое поведение игровых скриптов.

Творческий порыв программисты выражали в написании разнообразных инсталляторов. Простые образчики этих шедевров, потехи ради, не оставляли шансов на цивилизованное удаление игры с компьютера. Более сложные творения умели без помощи пользователя назначать стартовую страницу браузера, а также устанавливать на машину всякую всячину, от обоев рабочего стола до вирусов.

Моя твоя не понимай

Если из медицинской карты пациента исключить [криворукоз](#), [надмозгию](#), [синдром ПРОМТа](#)^[1] и хроническое чувство безобразного, останутся не менее опасные похуизм и элементарное незнание предметной области. Похуизм часто объяснялся тем, что переводчик был совершенно далёким от игрового мира существом. И фиг бы с ним с незнанием того, как тексты выводятся на экран, но иногда переводчик не интересовался даже тем, кому принадлежат переводимые им реплики, и мы могли наблюдать несоответствие или блуждающую переменную пола персонажей. Аналогично в конструкторах фраз творился пиздец с падежами и иными согласованиями, даже если движок игры позволял сделать всё правильно. А если над озвучкой и текстами корпели разные переводчики, то тут мог случиться полный разрыв мозга от множественных расхождений.

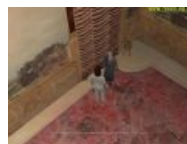


[МакКлейн](#) спасает мир, предварительно [покулив](#).

Незнание предметной области можно пояснить хотя бы на примере того, что на свет рождались пережёванные романо-германской традицией слова-уродцы: Гайдес/Гадес (бог царства мертвых Аид); римский Геркулес вместо греческого Геракла; Сифон, Сайфон или даже восточноазиатский Тайфун (змея Тифон); Хере (богиня Гера) и прочие Термопилай (город Фермопилы). Это не говоря уже о военной, профессиональной или просто сложившейся терминологии (фанаты «[Дюны](#)» и «[Звёздных войн](#)» негодуют). С лёгкой руки дольметчера [Каин](#) превращался в Кейна или Кайла, Авраам Линкольн срывал маску и становился Абрамом, потомки Атрея смиренно сносили прозвище «[артридесы](#)», так-то. Какой-то совсем уж дикий маразм удавалось отфильтровать на этапах озвучки и сборки, если звуковик и программисту самим хватало на это мозгов и времени, но не весь. И, говоря по справедливости, «Гугл в помощь» в те годы имелся далеко не у всех, и был он ещё [не тот](#).

Также частая фишка переводов — катастрофическое неумение подогнать переведённую фразу по длительности к исходной, что влияло на другие этапы конвейера. Бытует мнение, что русские слова в среднем длиннее английских. Это так, но только для отдельно стоящих слов. Для связных текстов подобная отмазка не катит, [Нора Галь](#) гарантирует.

Следует упомянуть и ещё одну особенность русефикаций. «На русском языке» и «Переведено всё» — эти подписи на обложках означали принципиально разные понятия. Если во втором случае, при наличии должного количества совести у издателя, имелось в виду именно то, что написано, то первое утверждение давало целый букет вариантов. Это и непереверждённый звук, и перевод внутриигровых текстов в шахматном порядке, и наконец, просто одно лишь криво переведённое меню. Причины тому разные: для скорейшего состригания бабла Партия давала распоряжение переводить только что-то одно, программист мог не справиться с извлечением всех материалов или не разобраться в игровых переменных — да мало ли что...



Семейство трапов Они знают толк в русском языке

[Онотоле](#) и его пистоле

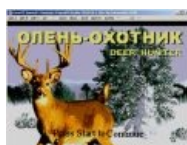
Психи разбежались. Лицензионная версия от NMG.



Только полный машинный перевод

Воистину, «2 в 1: [Тест Тьюринга](#) Русская и английская версии»

Чур, я в домике!



«Да, хочу, и как можно дальше :)»
—
[отсюда](#)/22432

И даже [Sega Genesis](#), и даже олень...

Весёлые картинки

Первое место в списке наложения дизайнерских рук разделяли графическое оформление издания и перерисовка [шрифтов](#).

Самые ранние пиратские изделия отличались довольно ущербной в смысле качества полиграфией, а коллажи на лицевой стороне коробочки и на тыльной поверхности диска составлялись из чего угодно, лишь бы смотрелось круто и интригующе. Для многих дисков очень хорошо подходили картины [Вальехо](#), например.

Заинтригованность повышалась многократно, если на обратной стороне упаковки отсутствовали скриншоты игрового процесса. В дальнейшем подпольная полиграфическая деятельность пересела на лучшее оборудование, а дизайнеры научились переносить внутренний мир игры на обложку. Но всё же рецидивы интриги и крутости иногда случались в виде появления персонажей и иных элементов из посторонних сказок. Хотя до [оформления китайских картриджей](#) в этом плане было, конечно, как раком до Пекина...

Со шрифтами связана особая печаль. Допустим, дизайнер не поленился нарисовать [русскую Д](#) вместо [вражеской D](#). Допустим, буквы [Ш](#) и [Щ](#) у него можно было отличить одну от другой, а буква [З](#) не напоминала отлупасенную ломом тройку. Допустим, все символы не скакали по высоте и дружили с надстрочными и подстрочными закорючками. Допустим, наконец, что шрифты по стилю приблизительно повторяли оригинал. Тогда оставалась проблема, которая была скорее на совести программиста и самих разработчиков.

Во многих играх шрифты представляют собой спрайтовые карты — картинки с однотонным фоном, по



[Хитмен](#) из Блэр

которому разбросаны все нужные графические элементы (в нашем случае — символы). Если в тексте встречается буква А, то чтобы вывести её на экран, нужно найти и скопировать соответствующую ей картинку со спрайтовой карты. Научить движок **осмысленно** искать в каких-то дополнительных картах или по другим координатам было задачей не из простых. Поэтому чаще всего английские символы просто заменялись русскими прямо там же. Подходы к выполнению этого упражнения были разными, стоит лишь перечислить их последствия: английские слова, буква в букву записанные кириллицей (шрифт-то поменяли, а переводчик проморгал); слова со смешанным алфавитом; слова с выброшенными или заменёнными на что-то другое буквами, которым не нашлось места на карте; русский текст, полностью набранный в стиле [Caps Lock](#); абсолютно inferнальная последовательность русских букафф и т. п.

Также дизайнеры заботливо перерисовывали игровые заставки, надписи на текстурах и в видеороликах и прочую графику с непонятными для среднерусского обывателя письменами. В некоторых случаях, особенно в головоломках из квестов (как в «Myst 3: Exile»), эффект от такой благотворительности получался противоположным ожидаемому.



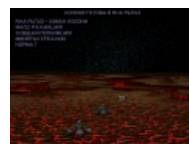
[Борис Вальехо](#) — великий иллюстратор палёных игр и музыкальных альбомов



Звёздные пути неисповедимы



Слово русское



Д, Ч, У.
Остальным пренебречь.

Ваши Биттлз поют картаво

Озвучка в играх, если вообще имела, обладала рядом примечательных особенностей. Например, по упомянутой ранее причине фраза могла быть раза в два длиннее оригинала. Звукорежиссёру приходилось либо настраивать актёров на бодрый лад, либо впоследствии крутить продолжительность примочками в *Sound Forge*. От подобных извращений темп речи местами напоминал те скороговорки, что встречаются после рекламных объявлений на радио — на примере свежего русского издания *Crysis 3* можно убедиться, что некоторые традиции незыблемы. Переводчики не гнушались также и потрясающим по размаху выбрасыванием всего «ненужного». Лаконичность, в отличие от многословия, подозрений не вызывала, а затягивать речь в уже отписанном материале сложнее, чем убыстрять. Поэтому персонажи в игре, отрубив свою реплику, долго могли ещё моргать глазами в полной тишине. При попытке раздвинуть слова щедрые паузы между ними выглядели как обилие точек и намекали на [ОБВМ](#).

Оборудование зачастую состояло из микрофона-гарнитуры и дешёвого клона *Sound Blaster*. Оборудованные естественным эффектом *hall*, сюда прилагались: позорные плевки; звуки окружения, от которых спасались в обклеенной яичными лотками подсобке или просто выгадывая миг остановки мира; замогильное гундосенье, словно из трубки телефона. От уроненного после команды «Запись!» карандаша воздух взрывался матерными тирадами. Дела обстояли немного лучше, если руководство раскошелялось на студийный микрофон, какой-никакой микшерский пульт с предусилителем и душный гроб из ДСП, называемый будкой озвучивания. Случаи записи в профессиональной студии были, но проходили по разряду сенсаций.

Как убрать оригинальную речь из видеороликов, не имея исходников? Можно использовать полуфантастические примочки, режущие голосовой спектр. Можно проще: сложить в противофазе стереосигнал, а на выходе получить монодорожку без голоса (если он располагался где-то по центру). Но православный метод заключался в полном восстановлении минусовки, с клавишами и хлопучками. Сырьём служило то, что программист сподобился выковырять из самой игры, а также звуки из посторонних игр и библиотек. При потребности в фоновой музыке звукорежиссёр тулил нечто, на неё похожее, стараясь не слить атмосферность до нуля. Или (особенно в ранних «лицензионных версиях»)

[Thief 2: Metal Age - Fargus / 7Wolf / Triada / Webcoll](#)

Один из примеров озвучки тех лет.

[C&C: Tiberian Sun Russian Preview Example 4](#)

Типичный пример перевода от группы Дядюшка Рисёч

Русская озвучка игры Kingpin- Life of Crime (Фаргус)

Легенда

[Starcraft на украинском! Обзор.](#)

Озвучивать пытались и на [других языках...](#)

включал [mad skills](#) на щипание струн и нажимание кнопок по формуле И. С. Баха.

Но главным элементом озвучки был голос. [Картавый, шепелявый](#), программистский... Этот голос тщательно выделял слова, делал смысловые ударения в самых неожиданных местах и звенел от переизбытка эмоций, но также и бубнил, когда эмоции заканчивались. На роль голоса приглашались артисты и студенты Больших, Малых и Кукольных театров. За дополнительный [жрат](#) к их прямо-таки не впечатляющей зарплате. На солнечной Украине долго приходилось выбивать из этих подневольных [полтавский](#) акцент. Если же бюджет оставлял желать лучшего, то к делу подключались все дееспособные участники команды, не исключая руководителя. Тем более забавно было читать в обзорах про переигрывания и [немного дэбильные](#) голоса «неплохой, в сущности, **группы** актёров», когда звукореж в одиночку озвучивал всех 7-8 персонажей, кроме женского. Могло сложиться впечатление, что в озвучке также участвовали кавказцы, китайцы и чукчи с разными меньшинствами, но это не так.

Что за цирк без клоунов?

Ещё на самосборных [тройках](#) с полным отсутствием жесткого диска и с загрузкой MS-DOS с [трёхдюмовки](#) можно было наблюдать одну из игр серии Goblins (выпущенную из застенков [Taralej&Jabocrack](#)), где звучали фразы типа «Здорово, кугуты! Чего такие потерянные?» То есть можно утверждать, что [креативный](#) подход к переводу игр возник примерно тогда же, когда появилась возможность что-то поковырять своими руками. На молодом ещё рынке образовалось течение, в котором раскрепощённый и шуточный перевод позволял расположить к себе потребителя. Если судить объективно, то это и являлось тем, что можно в полной мере назвать локализацией, а не просто переводом. Другое дело, что фантазия порою не ведала границ.

В результате мир увидел легендарную «НеВерьВХудо ([Neverhood](#))» с главным героем Глинко (Clayman) и Виндовсом Глюкавым, но также и «Верный пропеллер — друг индейцев (Comanche 3)», «В. И. [Ленин](#): Первая Кровь ([Blood](#))», «[Томбовский](#) рейдер» и «Четвёртое путешествие Лары Крофт» (с Демоном [Рекламы](#) и Амулетом-[Блендамедом](#)), «[Моя СИМ'я](#)», где телевизор играл сцены из «Здравствуйте, я ваша тётя», «Месть Лося (Deer Avenger 1-2)» с нарочитым хохляцким колоритом, «2 солдата из стройбата (Delta Force 2)» и прочие смехуёчки. Ответственная за такие дела группа в дальнейшем остепенилась и брала больше качеством, чем приколами. Но стезя не заросла, и продолжатели жанра её не покинули. Как один из примеров — игра «[БЛОБ ЖОП](#)» (The Blobjob) от «Фаргуса» и студии JORA Games.



Тёплый ламповый рейдер

Встречались образцы с глубоким погружением в [русский мат](#), что, вероятно, выдавалось за некую фичу на фоне общей убогости локализации. Отдельной строкой проходили издания, где кроме обложки, оформленной специально для обсмотревшихся «Бандитского Петербурга» школьников, никаких приятностей и не наблюдалось. Им бы в руки Лурку, так «[Half-Life: Blue Shift](#)» вышел бы под вывеской «Полжизни: Ахтунги набигают». В том или ином виде тренд дожил до наших дней, и в 2011 журнал «[Игромания](#)», видимо, сообразив, что на этом даже можно заработать, зарядил на своём форуме [конкурс](#) для сбора талантливых идей от бескорыстных хомячков. Также на этой почве возникло целое фанатское движение по созданию фейковых обложек, с примерами которого можно познакомиться в статье «[Фаргус](#)».



Статьи [282](#) тогда ещё не было...



[Ворошиловский стрелок](#)



Бабе дружно крикнем «Х*й!»



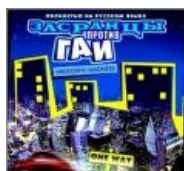
ИСПОЛЬЗОВАТЬ
ЖОЙСТИК, ХАРЕ
ИКОНС, ИНВЕРТ
МАУС, РЯОРЬ!



Они овладевают Фаргусом.

Сверхглубокое бурение от Neogame.

Парк им. Койкого — наследие СССР и режиссёра А.Коренева.



А ведь запросто. Фотожаба с конкурса на «Игромании».

Не персоналками едиными

Не легче обстояло дело и с приставочными играми. Если на компе было относительно просто поставить оригинальную спизженную версию, то консольщикам оставалось только [жрать кактус](#), поскольку юные кнопкодавы ещё не ориентировались в жизни и не знали, как раздобыть немодифицированный корм для своей зверушки. Хорошо, если ещё можно было разобрать английский текст: в переводах плейстейшновской *Breath Of Fire 4* и *Metal Gear Solid VR Missions* примерно пол-игры взору представало смешение шрифтов.

На PS существовало несколько переводческих контор, из которых самые известные:



Spyro the Dragon. FireCross на века!

- Koteuz — все (!) переводы были полнейшим говном, но больше запомнился голос человека на озвучке. Он был настолько [ацки гнусавым](#), что создавалось ощущение фильма из видеосалона. Эталонный пример перевода — винрарная «Gex 2: Enter the Gecko», в котором фразы ГГ-ящерики произносились с традиционной безжизненно-гугнявой интонацией, из-за чего были по своему эпичны: «Что-то пахнет носками...», «Дорогая, я жирный? Я жирный? Я похож на индюшку!». Как апогей, перед входом на новый уровень, когда главгерой поворачивался к игроку и ниибаццо крутящим голосом говорил: «It's tell time!», гундосый голос монотонно, словно диктор на вокзале, вторил ему: «[Время историй](#)». Такой фейл, что даже вин.
- Kudos (разг. Паскудос) — переводы были очень хреновые (хотя пара-тройка приемлемых локализаций все же была), и если попадался хороший, то можно было смело утверждать, что его спонсировали у другой конторы (в частности, перевод *Front Mission 3* был идентичен версии от RGR studio). Озвучка оставляла желать лучшего. Также нередко случалось, что игра зависала намертво, а возможности обойти это место, разумеется, не было. Товарищи, которые обладали и ПК, подозревали, что Фаркус и пасКудос — одна и та же контора.
- FireCross — аналогичны Кудосу.
- Paradox, Лисы, «no name» конторы. Первые две переводили вполне сносно, с последними же — как повезёт.
- RED Station — неплохие переводы, позже на них работал Котеуз. Озвучка почти всегда была сделана дуэтом, которых окрестили не иначе как «[Деревянная парочка](#)».
- Golden Leon — переводы в основном годные, но часто прямо в игру пихали саморекламу, что порой доставало.
- [Вектор](#) и RGR Studio. Эти конторы делали, пожалуй, самые качественные переводы. Благодаря им тогдашняя школотка, не знавшая иностранных языков, наслаждалась переводами серий *Final Fantasy*, *Chrono Cross* и прочих эпичных игр платформы.

А [разгадка](#), как оказалось, в том, что все переводы делались одними и теми же людьми. И контор не

было — были бренды. Альфа-версии с зависаниями и протом сливались одним «конторам», а отлаженные пост-пиздюльные — другим, просто выходя под другим именем.

Game over?

— Есть многое на свете, друг Горацио, что и не снилось вашим мудрецам, — сказал Кридон, и я уцепился за руку, чтобы проснуться. Сны мне порой снятся довольно сумасшедшие, но скаари, цитирующий Шекспира, — это перебор даже для них.

Проснуться не удалось, разговор все-таки происходил наяву. Видимо, они скормили тексты Шекспира автопереводчику, обучая его языку, а Кридон воспользовался какой-нибудь подходящей по смыслу цитатой на своем языке, которую компьютер не стал переводить, целиком заменив человеческим эквивалентом...

— Роман Злотников, «Маневры *неудачников*»

Конечно же, не вся та продукция, которую на russo заведомо причислили бы к русефикациям (ибо пиратская *же*), была столь плоха. Напротив, случались как мелкие, так и всенародные победы. Вот некоторые из них.

- Однозначным вином можно считать озвучку байкерского квеста Full Throttle от малоизвестной тогда ещё «Аеллы». Дубляж был выполнен на уровне всяких там «Утиных историй» и, несмотря на мелкие косяки перевода, заставляет олдфагов вспоминать те дни с придыханием.
- «Warcraft II: Tides of Darkness» в версии от «СПК» захватила сердца миллионов и показала, как делать хорошие переводы хороших вещей. Хотя *вступительный ролик* вызывает самые разные эмоции.
- «НеверьВХудо» от «Рисёча» сотоварищи хоть и пропустила через хохмаческое сито некоторые нюансы оригинала, всё же является наиболее меметичным вариантом этой безбашенной игры среди игроурусов.

SWTOR: Black Talon - Диалоги
([рус.суб.](#))/Black Talon - Dialogs
([rus.sub.](#))

Дело-то живёт...

Трудности перевода. Call of Duty:
Black Ops III

... и здравствует

Разумеется, русефикации как явление не исчезли, а всего лишь сместились на обочину коммерции и за её пределы.

Постепенное облегчение доступа к внутренностям игр и стандартизация форматов данных, а также развитие сетей, инструментария и коллективного разума привлекли к созданию любительских переводов множество гениальных личностей — подобно ситуации с фильмами и литературой. Уже сейчас на просторах интернетов разворачиваются споры, чей перевод *труснее*. Причём идёт не только сравнение любителей с себе подобными, но и их же с пиратами и официалчиками, то есть с теми, для кого это хлеб. Узнать подробнее о сильных и слабых сторонах фанатского рукоприкладства можно *тут*.

Что до пиратских издателей нашего времени, то они глубоко и бесповоротно погрузились в бездну *стилусофикации* и наглого передирания официалок, иначе овчинка просто не стоит выделки. Воровать даже хорошие переводы у любителей современным поставщикам лоточного хлама *не позволяет пиратский кодек* невыгодно и из-за длительных сроков выхода, и из-за нередкой древности переводимого. Зато официалы вполне себе даже не гнушаются таким трюком. К примеру, «Новый Диск» для издания «Thief 3: Тень смерти» *использовал* самопальный перевод творческого сообщества *Dark Fate*.

Сами официальные локализаторы, доведшие пиратов до их убогого состояния, работают, как привыкли. Лулзов стало меньше: всё же иная цена продукта немного обязывает. Часто с целью не обесчеловечиться в ход идут хитрости вроде нежелания переводить звук. Но совсем без перлов не обходится, и по сей день потребители находят поводы для эмоциональной разрядки. *Средняя температура по больнице* в современных официалках приблизительно отражена в серии *Mass Effect*, чьи тексты хоть и претендуют на художественность, но, бывает, грешат запутанностью в терминах и надмозгией, впрочем, уже вошедшей у фанатов в канон (например, Collectors aka Коллекционеры, хотя при чём там хобби). А тем, кто помимо русских субтитров способен воспринимать и речь первоисточника, местами обеспечено сочувственное недоумение. Озвучка первой части так и вовсе ранит душу своим кастингом и глубиной лицедейства. Не отстаёт и «*Back to the Future: The Game*», где перевод обрезает связь с речью диалогов и сводит выбор ответов к игре в угадывку.

Чтение больший

- *Мнение Гоблина* о переводах, в том числе и о русефикациях.
- *Кладёзь премудрости* с архивом старых игр от бородатых энтузиастов.
- *Разборы локализаций* в рубрике от *Стопгейма*
- *Взгляд* на русефикации из глубин журнала «Хакер».
- *Вики* знает другие области применения.
- Документалка от *Stopgame* про *Фаргус*, группы *локализаторов*, и другие *трудности*.

А также

- Линия
- Надмозг
- Машинный перевод
- Лец ми спик фром май харт ин англиш
- English, motherfucker, do you speak it?
- ПОТРАЧЕНО

Примечания

1. ↑ Особо от этого страдали, в силу своей непомерной толщины, проекты вроде «[Planescape: Torment](#)», где для понимания смысла легче было выучить английский



Пиратство

1C Copyright Denuvo Direct Connect DRM EDonkey2000 GamerSuper I2P Infostore
Metallica Microsoft Neogame Nintendo NoNaMe One Piece P2P Rapidshare RGHost
Rutracker.org SecuROM SOPA StarForce Steam The Pirate Bay Акелла Вarez Горбушка
Денис Попов Дискета Диски с приколами Единый реестр запрещённых сайтов Зайцев.нет
Компьютерные пираты Копираст Кописрач Крякер инета Кулхацкер Либрусек Линукс
Литрес Морские пираты Никита Михалков Нойзбункер Пиратские игры девяностых
Радиопираты Распечатать лицензию на Линукс Российское авторское общество Русефекации
Русский щит Сомалийские пираты Таблетка ТНТ Файлообменник Фаргус Хакер Экранка
Яблочник



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct



Языки

All your base are belong to us Amirite Bayeux Tapestry
ENGLISH MOTHERFUCKER DO YOU SPEAK IT Esperanto Fl Grammar nazi Kekeke Leet
Lingua latina non penis canina Lolcat Lorem ipsum Misheard lyrics NO WAI O RLY? One-liner
P. S. Peacedoorball Pwned QWERTY Russian Reversal S — как доллар Sic Squirrel institute
T9 ТЕН Who are you to fucking lecture me? Ё А также линия Аваф Алсо Бармаглот
Батарея Блджад БНОПНЯ Боярский языкъ Буллшит Былинно Быстро, решительно! В/на
Вонни Вуглускр Геймерский сленг Герцог мира Глокая куздра Градус неадекват
Грамматикалия ГСР Гы Двиньте вперёд Ебал её рука Жаргон MMORPG Жаргон MUDаков
Же не манж па сис жур Иероглиф Извините мой французский Йожиный диалект КЛБ

Компьютерный сленг Косил косой косой косой Ку Кузинатра
Лец ми спик фром май харт ин инглиш Макаку чешет Машинный перевод Многоточие Мну
Музыкальный сленг Мунспик Мурсики Н Надмозг Невыносимо отвратительные слова
Неприличный жест Нет пути Ногохуйц Ня Обапол Опечатка Офени Паук
Пиздоблядское мудоебище Пилить Позязя Покрытия Приставки Прокатчики
Расстрельный грамматический список Росатый Рукопись Войнича Рунглиш Русефекации
Русский мат Самка собаки Санскрипт иероглифами Сибирский язык Синдром Туретта
Система Поливанова Сленг Словесный понос