

ДИМАУС И ПРОЕКТ PRCA ПРЕДСТАВЛЯЮТ



Discworld (Мир Диска)

PC-CD ВЕРСИЯ

Copyright © 2009-2012 PRCA

Веб-сайт: www.questomania.ru/prca/

E-mail: dimouseandzubik@rambler.ru

КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ВСТУПЛЕНИЕ

Дорогие любители приключенческих игр! Тех самых игр, что у нас повелось называть квестами! Мы рады представить вашему вниманию перевод одной из лучших игр этого жанра, созданных для персональных компьютеров. Это **«Discworld»**! Перед вами результат кропотливой работы над локализацией этой замечательной игры. Игры, положившей начало серии игр об удивительном мире Диска, порождённом талантом современного английского писателя **Терри Пратчетта**. Мы уверены, что многие уже знакомы с творчеством этого автора. Те же, кто ещё не читал его книг, благодаря этой игре, мы надеемся, смогут получить представление об этом забавном плоском мире, покоящемся на спинах четырёх слонов, которые в свою очередь стоят на панцире огромной космической черепахи, зовущейся **А'Туин**. Впрочем, знатоки нас поправят: не стоит говорить об А'Туине ни в женском, ни в мужском роде, ибо пол этого существа доселе не известен. (Подробности можно найти в самом начале первой же книги цикла «Discworld».)

ВЕРСИЯ

1.1.1 от 27 июля 2012 года

– Издание второе (исправленное и дополненное)

Процент перевода текстов: 101 %. ☺

Процент перевода графики: 98 %. (не переведена анимация "Rincewind returns to I-sprase" и ее вариации)

1.0 от 12 сентября 2009 года

– Первый публичный релиз.

Процент перевода текстов: 100 %.

Процент перевода графики: 95 %.

УСТАНОВКА И ЗАПУСК

Русификатор устанавливается только на переиздание дисковой версии игры «Discworld». Для того чтобы убедиться, что у Вас нужная версия игры, зайдите в директорию DISCWLD на CD, все файлы сцен там должны иметь расширение **.SCN**. Необходимая версия игры доступна по адресу <http://www.old-games.ru/game/21.html>

Для установки русификатора перепишите все файлы с диска с игрой (а именно: файлы из папок DISCWLD и DRIVERS) на жесткий диск вашего компьютера (запомните путь до директории, в которую вы их переписали).



Не забудьте снять атрибут read-only со всех *.SCN файлов, переписанных с диска.

Запустите программу установки русификатора и укажите путь до директории, в которой вы разместили файлы игры. Если у вас возникли сложности с графической средой установщика, то используйте альтернативный способ установки: отредактируйте install.cfg следующим образом: в поле «Gfxdata» ничего не указывайте, а в поле Install – путь до директории с файлами игры. Далее последует установка русификации и сообщение об успешной установке. Если его не последовало – перевод не установлен.

Установка патча возможна также на платформах Linux и Macintosh. Используйте исходники, доступные в [репозитории Old-Games.Ru](http://Old-Games.Ru).

В Windows XP и ниже игра запускается просто с помощью файла dwb.exe, однако возможен и запуск с помощью DOSBox. Еще один способ запуска – с помощью ScummVM будет также доступен спустя небольшое время.

В версии 1.1 данного русификатора больше не требуется наличие оригинального диска в приводе (реальном или виртуальном) для работы игры!

КОММЕНТАРИИ К ПЕРЕВОДУ

Но прежде, чем пожелать вам приятного прохождения игры, нам хотелось бы сделать некоторые разъяснения. Будь это перевод книги, мы могли бы воспользоваться сносками, но в компьютерной игре их разместить довольно трудно. Поэтому мы решили приложить к локализации игры этот файл с нашими замечаниями и пояснениями.

Речь в основном пойдёт о персонажах, которые встретятся в игре. Точнее, об их именах. Поскольку мы никоим образом не связаны ни с авторами, ни с редакторами существующих переводов книг, выпущенных издательством «Эксмо», в игре имена персонажей могут существенно отличаться от тех, к которым кто-то, возможно, уже привык. Дело в том, что переводы первых книг из цикла появились довольно давно – ещё в середине восьмидесятых. Много воды с тех пор утекло: Пратчетт написал множество книг, в коих обыграл некоторые из имён в свойственной ему манере. Передать игру слов в переводе становилось всё труднее. Однако вполне понятно желание авторов ранних переводов сохранить преемственность имён или, как говорят в мире программного обеспечения, «совместимость».

В нашу задачу не входит судить то, что сделано до нас. Но наш подход в переводе имён изначально противоположный. Суть его в том, что обычно мы вообще не переводим имя персонажа (или географическое название), стараясь сохранить его оригинальное звучание. Тем не менее, мы готовы отступить от этого правила, если по ходу действия обнаруживается, что имя каким-либо образом обыгрывается, служит основой для игры слов.

Сказанное объясняется довольно просто. Имя, как правило, представляет собой короткое слово или слияние слов. Даже если в нём присутствует каламбур изначально, то его чаще всего просто невозможно передать в другом языке, поскольку имя не имеет контекста, и переводчик очень сильно ограничен его длиной. Другим негативным моментом является то, что имя теряет оригинальное звучание, которое, на наш взгляд, является неотъемлемой частью колорита того мира, в котором живёт персонаж. Учитывая то, что порой автор всё же пытается вложить в имя смысловой элемент, мы сделаем попытку дать разъяснения в плане некоторых из них в приведённом ниже глоссарии. Вместе с тем, будет установлено соответствие имён, используемых в игре и в книгах издательства «Эксмо».



В версии 1.1 русификатора «альтернативные» имена и названия в «Эксмо»-варианте более не доступны!

Итак, приступим.

| Оригинал | Перевод игры | Перевод ЭКСМО | Комментарий |
|-----------------------------|----------------------------|-------------------------------|---|
| ПЕРСОНАЖИ | | | |
| Rincewind | Ринсвинд | Ринсвинд | Протагонист игры. Перевод так называемых «говорящих» имён – довольно распространённое явление. Однако даже приверженцы такого подхода редко решаются на перевод имени главного героя. Мы тоже не рискнули переводить имя Ринсвинда, невзирая на то, что в одной из книг цикла "Discworld" автор обыгрывает это имя. |
| Luggage | Багаж | Сундук | По своей сути, Багаж – это сундук, перемещающийся при помощи множества маленьких розовых ножек. Идея создания подобного персонажа возникла у Пратчетта, когда он увидел чемодан одной американской туристки. Чемодан тот имел массу колёсиков и вёл себя так, словно жил своей собственной жизнью. В книги он перекочевал в форме сундука на ножках. Сундук этот составлял весь багаж, с которым Двацветок (Twoflower), один из главных героев первых двух книг цикла, появился впервые в Анк-Морпорке. (В конце книги "The Light Fantastic" Багаж будет подарен Двацветком Ринсвинду.) Двацветок звал свой сундук Багажом (для тех, кто позабыл английский, напомним, что "luggage" в переводе означает «багаж»), и Ринсвинд также звал его Багажом. В одном из эпизодов книги "The Light Fantastic", Ринсвинд спрашивает у Двацветка о его потерявшемся сундуке, на что тот отвечает: «Я частенько не знаю, где находится мой Багаж. Это ведь и означает быть туристом». И мы, несомненно, в игре будем называть его Багажом. |
| Nobby (Corporal Nobbs) | Нобби (Капрал Ноббс) | Шнобби (Капрал Шноббс) | Буквально "nobby" означает «изящный, элегантный» и происходит от английского "noble", что значит «благородный». Такое значение прямо противоположно внешнему виду и сущности капрала Ноббса. Этим шуточным прозвищем зовёт капрала весь Анк-Морпорк. Интересно то, что в книге "Feet of Clay" («На глиняных ногах») выясняется, что у капрала будто бы были благородные предки. |
| Carrot | Кэррот | Моркоу | Имя этого двухметрового гнома не используется ни в каких каламбурах, а посему у нас оно не подверглось переводу. В переводе с английского "carrot" означает «морковь». Однако в Анк-Морпорке это никому не даёт повода для насмешек над ним. Мы сочли, что оставить звучание имени в данном случае важнее, чем пытаться дать его перевод. |
| Nanny Ogg | Няня Огг | Нянюшка Ягг | Мы оставили нянюшке её оригинальную фамилию, дабы ни у кого не возникало ложных аллюзий. Будучи ведьмой, Няня Огг обладает весёлым нравом, весьма общительна, и ничто человеческое ей не чуждо. |
| «Cut Me Own Throat» Dibbler | «Режу-Себе-Глотку» Дибблер | «Себя-Режу-Без-Ножа» Достабль | Дибблер – уличный торговец, готовый продать всё что угодно и кому угодно. Предположительно, его имя происходит от слова "dibs", на сленге означающего «деньги». Дибблер – он, как говорится, и в Африке Дибблер. Эта мысль звучит во многих книгах Пратчетта: в разных странах и даже в разных вселенных встречаются двойники Дибблера со схожими именами. Заклячая сделку, Дибблер неизменно говорит: «Я режу себе глотку», за что народ зовёт его «Режу-Себе-Глотку» Дибблер или кратко - «Глотка» (Throat). |
| Lady Ramkin | Леди Рамкин | Госпожа Овнец | Леди Рамкин – дама благородных кровей с немалым состоянием. В одной из книг Пратчетт сообщает, что свой титул и состояние её давние предки получили, как это часто бывает, благодаря своей воинственности. Дословно "Ramkin" означает «Родня барана». (Наверное, ближайший аналог этой фамилии в России – Барановы.) Фамилия этой леди не является предметом шуток ни в игре, ни в книгах, и мы оставляем её в нетронутom виде – Рамкин. |
| Windle Poons | Виндл Пунс | Ветром Сдумс | Виндл Пунс – старейший из магов Невидимого университета. Имя его также не несёт большой смысловой нагрузки. "Windle" можно перевести с английского как «веретено». Возможно, это каким-то образом связано с тем, что старый волшебник проводит всё своё время в инвалидном кресле, временами проносясь по коридорам университета на огромной скорости. Что касается фамилии, то можно отметить, что помимо значения «розовое дерево» слово "poon" в австралийском сленге имеет значение «глупый человек». |

| | | | |
|--------------------------|---------------------|-------------------------------------|--|
| Thomas Silverfish | Томас Сильверфиш | Томас Зильберкит | Томас Сильверфиш – глава Гильдии алхимиков. Дословный перевод его фамилии – «серебряная рыба». В игре над его дверью можно заметить вывеску в виде такой рыбы. Это единственная связь Томаса с миром морских животных. |
| Archchancellor | Архиканцлер | Аркканцлер | Архиканцлер – это должность руководителя университета в Англии, аналогичная ректору в наших высших учебных заведениях. Несмотря на то, что в данном значении это слово не используется в нашей стране, термин всё же известен. Строение слова «архиканцлер» аналогично английскому варианту: «архи-» (“arch-”) – приставка, означающая «старший, главный»; «канцлер» (“chancellor”) – в данном случае ректор университета. |
| Redmond Herring | Редмонд Херринг | | Этот персонаж игры не встречается ни в одной из книг Пратчетта. Будучи, по всей видимости, находкой разработчиков игры, он появляется лишь в заключительном акте и представляется Ринсвинду как «поставщик модификаций и коррекций сюжета для разработчиков». В его имени кроется английская идиома. Кратко его имя звучит как Red Herring (Ред Херринг), что дословно означает «копчёная селёдка». Поскольку сильно пахнущая копчёная селёдка некогда использовалась, чтобы сбивать охотничьих собак со следа, этим термином в современном английском языке обозначают какой-либо «отвлекающий манёвр». Возможно, по мере игры вы встретитесь с серьёзными трудностями в решении простых задач или же, справившись с непостижимой головоломкой, вы не заметите ощутимого продвижения. Что ж, теперь вы знаете, кто тому виной. Конечно же, это Ред Херринг! |
| Lecturer in Recent Runes | Лектор новейших рун | Профессор современного руносложения | Должность этого преподавателя не имеет аналогов в наших отечественных высших учебных заведениях. В субординации английских ВУЗов «лектор» стоит между «преподавателем» и «профессором». Что же касается предмета, который читает этот лектор, то мы решили ничего не придумывать и просто дать точный перевод. |
| Patrician | Патриций | Патриций | Высшее должностное лицо, по сути, правитель Анк-Морпорка. Чтобы по достоинству оценить ум и проницательность этого персонажа, достаточно прочесть любую книгу из подцикла о ночной страже. |
| Baron Notfarouto | Барон Намвсерады | Барон Упырито | В фамилии этого персонажа книги “Reaper Man” нет маломальски важного смысла. В состав слова Notfarouto входит отрицательная частица “not” («не») и прилагательное “far-out” («превосходный, прекрасный»). Таким образом, сама по себе фамилия не несёт информации о том, что барон – вампир. Намёк на тот факт, что барон действительно является вампиром, выражается лишь в созвучии фамилии (читается «Нотфарауту») со словом «носферату». Соответственно, в переводе мы использовали тот же приём. |
| Hogfather | Санта-Хрякус | Санта-Хрякус | Какое Рождество без Санта-Клауса? Какое Хрюшество без Санта-Хрякуса? И так же, как его двойник в нашем мире, Санта-Хрякус лазит в трубы, чтобы доставить детишкам подарки. (А почему не могут быть подарками свиные колбаски или ветчина?) Дословно “Hogfather” означает нечто вроде «Свиный Отец». Подробнее с этим персонажем можно ознакомиться в одноимённой книге. В свою очередь название книги “Hogfather” является аллюзией к популярному роману “Godfather” (Mario Puzo), известному у нас как «Крёстный отец». |
| Assassin | Ассассин | Наёмный убийца | Член одной из гильдий Анк-Морпорка – Гильдии ассассинов. Это одна из наиболее уважаемых гильдий, что неудивительно: ведь «ассассин» означает «наёмный убийца». Почему же в игре это слово осталось без перевода? Мы посчитали, что слово «ассассин» (арабского происхождения) уже достаточно широко известно в России, и, используя его в таком виде, мы упрощаем возможность сохранить определённые шутки и игру слов при переводе некоторых книг. (Ну да, мы тоже думаем о будущем: «А почему бы нет?») |
| Dwarf | Гном | Гном | По определённым соображениям мы не стали вводить новый термин в сказочный мир, несмотря на то, что на Диске существует и другая раса гномов – “Gnome”. Поскольку в игре представители этой расы («истинных» гномов) не встречаются, а в переводной литературе давным-давно повелось карликов величать гномами, мы вынуждены следовать этой традиции. |
| Imp | Имп | Бес | Импы – это раса крохотных демонических созданий. В русском фольклоре не встречается. Обитающие в сказочном мире Западной Европы, эти существа, возможно, являются дальними |

| | | | |
|----------------------------------|---------------------------|-------------------------|--|
| | | | родственниками наших домовых, однако документального подтверждения эта гипотеза не получила. Использование импов в новейших технологиях позволило иметь на Диске устройства, функционально аналогичные фото- и киноаппарату, прибору для измерения скорости транспортных средств, будильнику-органайзеру и т.п. |
| Hublanders | Пупландцы | Пупземельцы | Жители холодных горных земель (Пупландии) вблизи Пупа (центра Диска). Несмотря на то, что мы, в принципе, отрицательно относимся к смешанному переводу, когда в одном слове присутствуют одновременно русский и иноязычный корни, в данном конкретном случае отойти от своего принципа нас заставили правила словообразования. Мы позволили себе использование корня «ланд» в силу его распространённости в названиях европейских стран (Ирландия, Шотландия, Голландия и пр.), в то время как «Пупземелье» схоже лишь со словом «подземелье», не представляющим для нас интереса. А далее мы воспользовались простой аналогией: если жители Голландии – голландцы, Ирландии – ирландцы, то, очевидно, жители Пупландии – пупландцы. Следует также отметить, что эти варвары населяют не сам «Пуп земли», а страну, находящуюся в его окрестностях. (Напомним, в точке истинного центра мира находится самая высокая горная вершина Диска – Кори Селести, которую населяют малые боги.) |
| ГЕОГРАФИЯ ДИСКА | | | |
| Discworld | Мир Диска | Плоский мир | Имя этого мира не прозвучит в игре ни разу, кроме как в её названии, которое мы решили оставить без перевода. Мир этот бесспорно плоский, но что, на наш взгляд, неизмеримо важнее, так это то, что он имеет форму диска. Поэтому здесь мы условно называем его «Миром Диска». Впрочем, этот «глобальный» вопрос мы, пожалуй, тактично оставим без рассмотрения. |
| Ankh-Morpork | Анк-Морпорк | Анк-Морпорк | Самый большой город на Диске, Анк-Морпорк фактически состоит из двух городов – Анк и Морпорк, разделённых рекой Анк (подобно Будапешту, в состав которого входят Буда и Пешт). Справедливости ради стоит заметить, что «Анх», наверное, было бы более точным переводом. Но в силу того, что египетский символ, послуживший основой имени реки и города, у нас в стране также именуют по-разному («анх», «анк» и «анкх»), мы решили не заострять на этом внимания. |
| Ramtop Mountains (Ramtops) | Рамтопские горы (Рамтопы) | Овцепики | “Ram top” дословно с английского – «спина барана». Однако в названии этих гор Пратчеттом заложен каламбур, не поддающийся более-менее адекватному переводу. Дело в том, что термином “RAMTOP” в бейсике компьютера Commodore именуется ячейка памяти, в которой хранится значение верхней границы памяти системы. Не в силах объять необъятное, мы решили оставить оригинальное звучание, как маленький сюрприз тем, кому этот факт известен. |
| Klatchian | Клатчанский | Клатчский | Это прилагательное, производное от названия страны Клатч (Klatch). Хотя чётких правил образования подобных слов, по всей видимости, не существует, свой вариант этого слова мы выбрали из соображений читаемости. Бесспорно, довольно непросто выговорить слово, содержащее пять согласных подряд. |
| ПРОЧИЕ ТЕРМИНЫ И НАЗВАНИЯ | | | |
| Unseen University | Невидимый университет | Незримый университет | Название университета также было причиной серьёзной дискуссии среди переводчиков игры и было выбрано из следующих соображений. С одной стороны, “unseen” в английском используется в двух существенно отличающихся значениях: 1) невидимый, незримый; 2) невиданный. Возможно, оба смысла применимы к Университету. С другой стороны, нам хотелось бы использовать приём близкий к тому, к которому прибежал Пратчетт. Фактически, это аллюзия к “Invisible College”, который у нас известен как «Незримый колледж» и представлял собой союз учёных разных стран, обменивавшихся мнениями заочно (по большей части в переписке). Надеясь на эту организацию, Пратчетт заменил оба слова, сохранив общий смысл. Мы решили поступить так же, выбрав слово «невидимый». Кроме того, можно рассматривать это слово как некий компромисс между «незримый» и «невиданный». |
| Multiverse | Всевселенная | Множественная вселенная | По сути, это множество всех существующих вселенных. Не найдя аналога этого термина в научных трудах на русском языке, мы решили изобрести собственный термин. В нашем случае главными критериями служили лаконичность и |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | | причудливость. |
| L-space | L-пространство | Б-пространство | Явно «научный» термин. Как и принято в науке, переводу подлежит слово «пространство». Думается, вряд ли кого-нибудь поставит в тупик загадочная латинская "L". Напомним, что эта игра не для младшего школьного возраста. Но на всякий случай самым любознательным малышам всё же поясним: "L" – это сокращение от "library" (англ. библиотека). |
| Hogswatchnight | Хрюшдественса я ночь | Страшдество | Праздник, аналогичный Новому году в нашем мире. На Диске он тесно связан со свининой. |
| Clickie | Клик | Клик | В сущности, это не что иное, как кинофильм. Принцип производства кликов весьма близок к кинопроизводству. Главное отличие состоит в том, что каждый кадр на плёнке отрисовывают импы, крошечные существа с поразительной способностью быстро и точно рисовать то, что видят. |
| "Blown Away" | «Сдутые напрочь» | «Поднятые ураганом» | «Сдутые напрочь» – это название популярного «клика» из книги "Moving Pictures" («Движущиеся картинки»). Сюжет этого клика очень напоминает сюжет фильма «Унесённые ветром». Название клика нам настолько понравилось, что мы решили его перевести, вместо того, чтобы выдумывать своё собственное. |
| "United Alchemists" | «Союз Алхимиков» | «Алхимики Бразерс» | «Союз Алхимиков» был создан сразу же вслед за изобретением кликов. Его первоначальной задачей являлось создание научно-популярных кликов, однако законы бизнеса и деньги всё меняют ровно так же, как и в нашем круглом мире. |
| Igneous the Troll's All Night Pottery shop | Ночная гончарная лавка тролля Пироксена | Круглосуточно я керамическая лавка тролля Вулкана | Поскольку тролли являются представителями кремневой жизни на Диске, большинство из них носят имена, соответствующие той или иной геологической породе. В этом смысле термин "igneous" является общим названием горных пород вулканического происхождения. Давая имя нашему троллю, мы постарались подобрать конкретную вулканическую породу, наиболее подходящую ему по внешности и по характеру – Пироксен. В игре тролль Пироксен еженочно трудится в своей гончарной лавке, а днём его можно встретить на приёме у психитротерапевта. |
| Psychiatrickerist | Психитро- терапевт | | Специалист в области «психитрии». В переводе с анк-морпоркского означает «психотерапевт». |
| Bearhugger's Whiskey | Виски Берхаггера | Виски Пивомеса | «Bear hugger» дословно означает «Обнимающий медведя». Возможно, в имени этого производителя алкоголя заключён намёк на крепость его напитков. Однако мы решили подождать с переводом имени. До тех пор, по крайней мере, пока в продаже не появится джин под названием «Поедающий говядину» ("Beefeater"). |
| Counterwise wine | Обратнодействи- ющее вино | Обратнолетнее вино | Для производства этого вина используется особый сорт винограда, который произрастает в высоких магических полях и относится к обратнолетним растениям ("re-annuals"). Особенность получаемого вина в том, что хотя оно воздействует на организм человека так же, как и обычное вино, но во времени эти процессы происходят в обратном направлении («counterwise»). Например, если вы сегодня пьёте такое вино, значит, похмелья следовало ожидать вчера. Подробнее об этом можно узнать из игры или из книг Т.Пратчетта. |
| Scumble | Отстойка | Укипаловка | Алкольный напиток, не имеющий аналогов ни в России, ни в знакомом нам мире, близкий к политуру. |
| "A Wizard's Staff Has a Knob on the End" | «А посох мага с головкой в конце» | «На волшебном посохе – нехилый набалдашник» | Первая строка припева одноимённой песни, широко известной на Диске. Эта популярная в народе песня исполняется, как правило, во время бурных попок и носит довольно пикантный характер. К счастью, в игре сама песня не звучит. Порой для того, чтобы перевести лишь название песни, нам приходится переводить саму песню или хотя бы её фрагмент. При этом мы стараемся сохранить как содержание, так и форму. Это подразумевает, что переведённую песню можно спеть на тот же мотив, что и оригинал. Примечание. В настоящее время текст перевода песни является коммерческим продуктом и не входит в комплект поставки перевода игры. |
| Custard | Кастард | | Кастард – это исконно английский десерт, представляющий собой, по сути, сладкий заварной крем. |

НАД РУССКОЙ ВЕРСИЕЙ РАБОТАЛИ:**Руководство проектом, графика, код:**

Дмитрий "Dimouse" Блау

Основной перевод:

Георгий "Lagger" Авалишвили

Перевод:

Михаил "WinterWolf" Мазунин

Код:

Илья "SteelRat" Павловец

Графика:

Дмитрий "Ogr" Данкеев

Тестирование:

А.Ю. Поляков

Консультации:

Светлана "Zanthia" Сандомирская

Руководство пользователя:

Дмитрий "Dimouse" Блау

Георгий "Lagger" Авалишвили

Фёдор "Butz" Деревянский

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- перевод является неофициальным проектом;
- все права на данный перевод принадлежат его авторам;
- компании «Perfect 10 Productions», «Teeny Weeny Games, Ltd.», «Psygnosis» не имеют никакого отношения к переводу;
- перевод предназначен только для некоммерческого использования;
- распространение перевода возможно только вместе с данным файлом-руководством;
- по вопросам распространения перевода (размещения на сайтах, игровых сборниках и т.д.) – свяжитесь с авторами для получения разрешения.

Discworld (Мир Диска – русская версия)
Copyright © 2009 PRCA
<http://www.questomania.ru/prca/>
E-mail: dimouseandzubik@rambler.ru