

[Обратно в резюме](#)

1. Почему взялся за перевод?

Первая Icewind Dale - одна из моих любимых игр. От того обидно, что во вторую часть я не играл. Для первой части, а также для классических Baldur's Gate были выпущены Enhanced Edition от Beamdog, но не для Icewind Dale 2. Запускать вторую часть как есть на современных системах - больно. Нашелся любительских мод Icewind Dale 2 Enhanced Edition, но он оказался не переведен на русский язык. Появилась идея перевести этот мод на русский, и, вот удача, на форуме arcane-soast нашлась нужная тема.

Главное желание, почему я взялся за перевод - исправить несправедливость по отношению ко второй части Icewind Dale, сделать игру доступной для современных игроков из РУ сегмента.

2. Как работали над переводом?

Сделали форк с ветки мода на github

Разделили игровые файлы с текстом между участниками

Ввели общую базу терминов

Подготовили скрипты для быстрой проверки типичных опечаток

После завершения перевода и его проверки, влили правки в основную ветку мода

3. С какими трудностями столкнулись?

- Icewind Dale 2, в отличие от других игры на Infinity Engine, основана на 3 редакции правил DnD. Искали и подчищали "хвосты" (в моде практически все было исправлено).
- Перевод мода делали на основе существующего перевода от 1С для самой игры. Старались соблюдать существующую терминологию. (например, Cleric - "священник", но Cleric конкретного божества - "жрец Огмы")
- Но при этом исправляли по возможности неточности. Например: основные характеристики пишем с маленькой буквы (сила, ловкость) и названия классов. После двоеточия пишем строчными буквами. В оригинальном переводе эти правила не соблюдались.
- Быстро поняли, что нужен словарь общих терминов. Ввели и пользовались. При этом были технические (переводческие) термины, например: "damage reduction" - в оригинале переводилось по разному, но договорились переводить как "снижение урона", "снижение урона 5/+1" и т.д.
- Из любимого:

```
@390 = ~ТЁМНОЕ ПРИЗВАНИЕ:  
После бесконечных тёмных исследований вы наконец-то добились бессмертия... до тех пор, пока существует ваша филактерия.  
  
Требования: чтобы начать получать ранги в этой черте, вам нужно иметь два ранга в "Школа магии, Некромантия", 12 уровней в классе волшебника или колдуна или 10 уровней в классе некроманта, а также злое мировоззрение. Для того, чтобы взять финальный ранг черты, потребуется 20 уровней в классе волшебника или колдуна или 18 уровней в классе некроманта.  
  
@389 = ~LICHDOM:  
After endless dark research, you have finally achieved immortality... so long as your phylactery survives.  
  
Prerequisite: To start taking ranks in this feat, you need two ranks in Spell Focus: Necromancy, 12 levels of wizard or sorcerer or 10 levels of necromancer, and evil alignment. To take the final rank, you need 20 levels of wizard or sorcerer or 18 levels of necromancer.
```

Было непонятно, как переводить термин Lichdom. В контексте, этот термин означает становление личем. В переводе на русский хотелось сохранить

поэтичность термина. Остановились на “Тёмное призвание”, где призвание звучит как призыв к темным силам. При этом в описании абилки есть описание того, что игрок становится личем. Смысл абилки понятен.

- При проверке перевода в игре столкнулись с тем, что русские термины буквенно длиннее и не влезают в окна. Пришлось сокращать и делать дополнительные правки. Например: “длинный меч” - “дл. меч” и т.п., в зависимости от окна.

4. Какие результаты?

Перевод был выполнен за 2 месяца в свободное от работы время.

Перевод включен в репозиторий модификации как официальный

<https://github.com/RedChimera/IWD2EE>

Вышла новость на DTF

[Icewind Dale 2: Enhanced Edition получил русский перевод и новый патч! Инструкция установки мода и русификатора. — Игры на DTF \(rytomen - это я!\)](#)

5. Что можно было бы улучшить?

Общение с ребятами вели на технически устаревшем форуме - лучше сразу общаться в дискорде или аналогах.

Не сразу ввели общую терминологию - потратили время на правки после перевода

Не сразу договорились, что из существующего перевода самой игры используем / что правим - пришлось делать дополнительные правки