

Успех этих начинаний был переменным: отдельные попытки заслуживали самой лестной оценки, другие недалеко ушли от любимого пиратами машинного перевода. Но настоящий праздник для всех поклонников игры случился в 2009 году, когда компании «1С» и Snowball Studios подписали с бельгийцами контракт на издание в России официальной локализованной версии Divine Divinity, вышедшей у нас на Родине с подзаголовком «Рождение легенды».

Перед началом локализационного процесса коллектив Snowball Studios ознакомился с цифрами сухой статистики по проекту и слегка ужаснулся – работы было невпроворот. Огромный объем текстов, многие из которых были довольно специфическими (прежде всего, книги, которые мы находим в игре), требовал особо тщательного подхода к локализации.

Каждая представленная в игре раса имеет свои речевые особенности, которые необходимо было намеренно подчеркнуть в локализации. Например, эльфы любят упоминать в разговоре ауры и карму, гномы отличаются грубостью и прямолинейностью речи, а орки питают особое пристрастие к букве Ы. Речь людей сильно разнится в зависимости от их происхождения и рода занятий: так, солдаты не чураются разговорной лексики, а дворецкий в благородном доме изъясняется языком слуг из пьес Островского.