

FINAL FANTASY VII™

ファイナルファンタジーVII



*Понравился перевод, заинтересован в дальнейшем существовании проекта?
Тогда не ленись пожертвовать на его развитие столько,
сколько можешь, будь то даже 50 или 100 рублей!
И не забывай писать свое мнение и пожелания на нашем форуме.
Ведь только вместе мы сможем сделать проект еще лучше!*

EX-VE.UCOZR.U

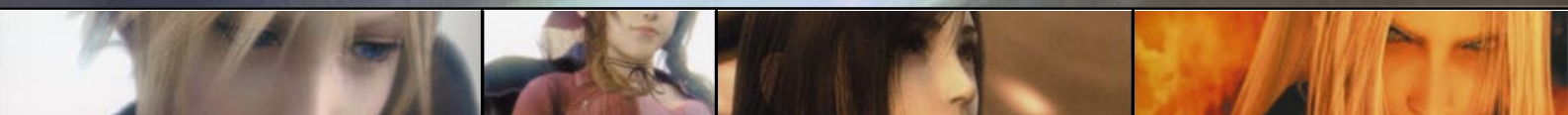
Бонусное приложение к игре
с переводом от команды "EXCLUSIVE"



авторы: Dangaard, DarkSquall
редактирование: SonyLover
оформление: Rikku



СОДЕРЖАНИЕ



ПРЕДИСЛОВИЕ	стр. 3
ИСТОРИЯ FINAL FANTASY VII	стр. 4-9
ИСТОРИЯ FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN	стр. 10-12
ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА	стр. 13-15
РАСШИФРОВКА СОКРАЩЕНИЙ	стр. 16



ПРЕДИСЛОВИЕ

Дело в том, что Dirge of Cerberus не так-то просто понять человеку, не знакомому с оригинальной игрой 1997 года – Final Fantasy VII и анимационным фильмом 2005 года – Advent Children. Ведь события их непрерывно переплетаются, да и вообще игра рассчитана именно на то, что вы уже детально ознакомлены со вселенной и персонажами FF7.



FINAL FANTASY VII (31.01.1997)

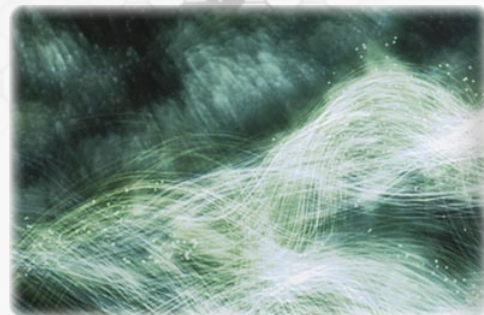
Именно поэтому мы решили составить подробное, насколько это возможно, хронологическое описание событий игры и фильма, которое рекомендуется к прочтению в обязательном порядке до начала прохождения самой игры Dirge of Cerberus. Но стоит учесть, что манера изложения сюжета в нижеописанном материале отличается от повествования его в игре/фильме. И если только у вас нет возможности поиграть в оригинальную игру и посмотреть фильм - этот материал стоит читать. Или же, если вы играли/смотрели давно и подзабыли некоторые события или чего-то не поняли.



ИСТОРИЯ FINAL FANTASY VII

Мир Final Fantasy VII построен вокруг идеи Потока Жизни. Когда человек, животное или растение рождается на свет, он черпает жизненную энергию из природы; когда умирает - его энергия возвращается в Поток, обогащая Планету - Поток в целом - его знаниями и жизненным опытом, чтобы снова вернуться в новой жизни. Так Поток Жизни завершает круг за кругом, наполняясь все большей мудростью и силой - век за веком.

Загрязнения - “лишние” знания, “лишний” опыт, “лишнее” зло и ненависть - выбрасываются из Потока, откладываясь в виде кристаллов Материи - благодаря которым и возможна магия; таким образом Поток непрерывно очищается. Для самого существования жизни на Планете важно не вмешиваться в течение Потока. Однако для иных людей природа - не храм, а мастерская...



Миром правит энергетическая компания “Син-Ра” - за этим внешне безобидным названием скрывается гигантская государственная машина: у президента компании - господина Синры - больше власти, чем у любых императоров. Ему подчиняется сильнейшая в мире армия и ее элита - верные, непобедимые супербойцы - СОЛДАТЫ; его покой охраняет могущественная тайная полиция - “Турки”; но, что важнее - весь мир прикован к “Син-Ра” цепью электростанций - макро-реакторов, перерабатывающих Поток Жизни - энергию мако - в электричество.

Штаб-квартира “Син-Ра” находится в мегаполисе Мидгаре - двухъярусном, поделенном на восемь секторов, окруженном восемью реакторами, на верхнем ярусе - благонадежная элита, внизу, под платформами - свалки, трущобы, там живут отбросы общества. Впрочем, весь мир за пределами Мидгара жаждет попасть хотя бы и туда - поближе к щедрости компании. Пропаганда “Син-Ра” не устает повторять: стоит остановить реакторы, и мир погрузится во тьму и варварство.



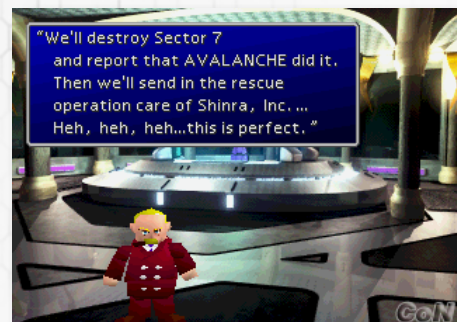
Впрочем, кое-кто на это согласен - лишь бы реакторы не высасывали соки из Планеты. Обитающая в трущобах мидгарского Сектора 7 группа ЛАВИНА под руководством однорукого террориста Баррета Уоллеса готовится взорвать все до одного мидгарские реакторы. Баррет понимает, что его люди с этим не справятся, и с помощью Тифы Локхарт - милой хозяйки трущобного бара “Седьмое небо”, он же конспиративная квартира ЛАВИНЫ - находит наемника: странноватого и неразговорчивого бывшего СОЛДАТА по имени Клауд Страйф.

Хотя подрыв первого реактора проходит удачно, на следующем - реакторе номер пять - группу ждет засада. Клауд падает с края платформы вниз, в незнакомые трущобы Сектора 5 - прямо в старую церковь, где выращивает цветы на продажу милая девица Аэрис Гейнсборо. Клауд вынужден тут же спасать ее от пытающихся арестовать Аэрис полицейских под началом “Турка” Рено. Вместе с Аэрис Клауд добирается до границы секторов, и тут они видят Тифу, направляющуюся на запряженной чокобо повозке в Сектор 6 - огромный базар. Следуя за ней, Клауд и Аэрис проникают в дом местного распутного мафиози - дона Корнео.



ИСТОРИЯ FINAL FANTASY VII

Здесь Клауд, Аэрис и Тифа узнают, что “Син-Ра” хочет раздавить ЛАВИНУ - раздавить в буквальном смысле, вместе со всеми трущобами Сектора 7, подорвав поддерживающие платформу верхнего яруса опоры. Кое-как выбравшись из расставленной доном ловушки, они успевают в Сектор 7 к опоре - ЛАВИНА ведет перестрелку с “Турками” и проигрывает бой. Аэрис бежит в “Седьмое небо”, чтобы вывести из Сектора 7 приемную дочь Баррета Марлен, Клауд и Тифа же вместе с Барретом сражаются втроем против “Турка” Рено и чудом спасаются из рушащегося Сектора 7. Аэрис успевает вывести из Сектора 7 Марлен, но саму ее похищает лично глава “Турков” Цэн.



Причина тому не так уж и проста. Аэрис не просто бедная цветочница. Она - последний потомок расы Древних, цетра - тех, кто мог слышать голоса Планеты и беседовать с ней напрямую. “Син-Ра” полагает, что Аэрис может привести компанию в легендарную Землю Обетованную, где мако течет рекой: там будет выстроен Нео-Мидгар, и могущество “Син-Ра” тогда не будет знать границ. Клауд, Баррет и Тифа с боями прорываются на вершину Син-Ра-Билдинга и выручают Аэрис из лаборатории безумного профессора Ходзё - а заодно и Реда XIII, весьма разумного и рассудительного четвероногого зверя. Но на обратном пути всю компанию хватают Турки. Разумеется, всей уцелевшей ЛАВИНЕ светит смертная казнь - по обвинению в уничтожении Сектора 7.

На помощь им нежданно-негаданно приходит... нечто. В лаборатории Ходзё герои заметили резервуар с неким обезглавленным женским телом и надписью “ИЕНОВА”; ночью из этого резервуара вырывается Нечто и идет по этажам, собирая кровавую жатву. При этом Нечто принимает облик



Сефирота - лучшего из СОЛДАТ, бывшего друга Клауда, погибшего пять лет назад при странных обстоятельствах. Последней жертвой этого Сефирота-или-нет становится президент “Син-Ра”. Впрочем, это не означает гибели корпорации: на сцене появляется наследник старого президента - Руфус. Этот харизматичный молодой человек явно должен стать еще более страшным и жестоким диктатором, чем был его отец. В головокружительной погоне герои покидают Мидгар и впятером добираются до тихого города Кальм вдали от треволнений мегаполиса.

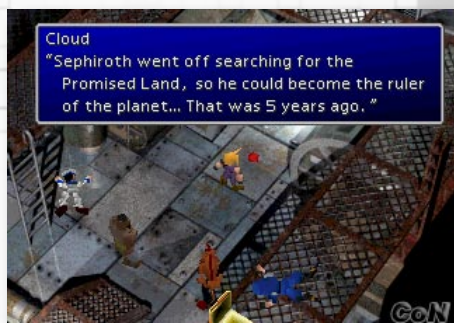


Здесь Клауд рассказывает историю о себе, Сефироте и Тифе. Пять лет назад СОЛДАТЫ - юный, неопытный Клауд и легендарный герой Сефирот - в сопровождении пары рядовых пехотинцев были посланы обследовать заброшенный мако-реактор в родном городе Клауда и Тифы - Нибельхейме. Тифу Сефирот нанял как проводницу. Простая миссия оказалась очень сложной, когда Сефирот обнаружил в реакторе капсулы с телами чудовищ, ранее бывших людьми, и комнату с телом Иеновы - а имя “Иенова” было единственным, что он знал о своей матери. В подвале заброшенной усадьбы Сефирот нашел целую лабораторию с огромной библиотекой и на неделю погрузился в чтение забытых “Син-Ра” материалов - отчетов о его, Сефирота, рождении.

Исход был шокирующим. Сефирот объявил: его Мать - Иенова - Древняя, цетра, и он в силу того является единственным наследником Планеты. Люди же - “предатели”, изменившие крови цетра, грязь на лице Планеты, потому человечество должно быть уничтожено. Зарево пожара поглощает Нибельхейм: никто не может противостоять непобедимому герою. Обезумевший Сефирот направляется в реактор и, не в силах унести с собой все огромное тело Иеновы, отрубает ей голову; Тифу он тяжело ранит. Но на его пути становится Клауд... и это, собственно, все, что Клауд помнит.



ИСТОРИЯ FINAL FANTASY VII



Итак, герои отправляются в долгую и трудную погоню за чудом воскресшим Сефиротом. Неуловимого “человека в черном” преследует и Руфус - со своими целями, разумеется. “Турки” - в полном составе: Цэн, Руд, Рено и “Турок-новичок” - обаятельная, но безалаберная Елена - то помогают героям, то препятствуют им, в зависимости от обстоятельств. На пути на военную базу Юнона герои встречают очаровательную ниндзя Юффи, которая, по здравом размышлении, присоединяется к ним. Поучаствовав в военном параде по случаю инаугурации Руфуса, герои тайком пробираются на корабль свежеиспеченного президента и пересекают океан - в трюме корабля им является Сефирот, стремительно превращающийся в монстра-Иенову.



Позднее они посещают огромный парк аттракционов - “Золотое блюдо”, где волей-неволей должны принять в свои ряды плюшевого кота-предсказателя будущего - Кайта Ши и ненадолго попадают в тюрьму; в городке Гонгага Клауд впервые слышит имя Зака - а это бывший парень Эарис, также СОЛДАТ, лет пять назад сгинувший неведомо куда.

В селении Космо-Каньон - родине Реда XIII, кстати сказать, еще щенка по меркам своей долгоживущей расы - герои встречают “дедушку” Реда, старого мудреца Бугенхагена, который рассказывает им о Потоке Жизни. Посетив родной Нибельхейм, Клауд и Тифа к своему изумлению не видят никаких следов пожара пятилетней давности; местные жители им незнакомы, а город заполнен некими безумцами в черных одеждах. В заброшенной усадьбе Клауд снова сталкивается с Сефиротом/Иеновой, который, однако, быстро исчезает. Но посещение усадьбы знаменательно не только этим: в самом неожиданном месте - в гробу в подземном склепе - герои находят нового спутника: вампира Винсента Валентайна, у которого



на “Син-Ра” и лично профессора Ходзё свой зуб. Наконец, в Ракетогrade они встречают гениального инженера-конструктора-летчика-космонавта (положим, запуск единственной в мире ракеты, что теперь ржавеет за городом, он сорвал сам) - Сиды Хайвинда. Тут же является и Руфус со своими солдатами; после перестрелки герои, включая Сиду, оказываются в открытом море на нелетающем самолете “Жестяной мустанг”.



Между делом герои посещают родину Юффи - страну Утай на дальнем западе. И тут-то выясняется, с какой целью к команде присоединилась Юффи - с весьма меркантильной. Ниндзя исчезает вместе со всей материей героев, оставив их, таким образом, чуть ли не с голыми руками. После поимки воровки происходит объяснение. В войне между “Син-Ра” и Утаем последний потерпел поражение и был насильно умиротворен. Юффи - дочь правителя Утая, лорда Годо - пытается вернуть своей стране былую мощь, собирая по всему миру материю. Между тем в Утае показываются и “Турки” - Рено, Руд и Елена, а также и старый мидгарский знакомый - дон Корнео. Он похищает сразу и Юффи, и Елену - и герои вынуждены временно объединиться с “Турками”, чтобы спасти похищенных девушек. В конечном счете спасенной Юффи приходится пройти испытание в Пагоде пяти богов и сразиться с собственным отцом, чтобы доказать свое право быть главной надеждой Утая... правда, методы у нее остаются прежними, в чем лорд Годо вполне с ней солидарен.

Оброненная президентом Руфусом информация оказывается очень ценной. Теперь герои знают, куда направляется Сефирот: в заброшенный Храм Древних, построенный много тысяч лет назад предками Аэрис. Герои добывают камень-ключ к нему, но... камень крадет предатель Кайт Ши и отдает главе “Турок” Цэну. В действительности Кайт Ши - лишь электронная кукла, дистанционно управляемая одним из сотрудников “Син-Ра” - Ривом Туэсти. Впрочем, еще не все потеряно: двери в Храм открыты, а Цэна в Храме тяжело ранит Сефирот/Иенова. Герои проходят в самое сердце Храма, и вот тут-то планы Сефирота раскрываются.



ИСТОРИЯ FINAL FANTASY VII



Планы Сефирота - стать ни более ни менее как богом, для чего нужно поглотить энергию Планеты - ВЕСЬ Поток Жизни. Сефирот планирует использовать запретную магию Древних, самую могучую - Метеор; но ему понадобится Черная Материя. Герои узнают, что Черная Материя - это и есть Храм; Кайт Ши приносит себя в жертву - он запускает процесс превращения огромного Храма в крошечный невесомый шарик... и эта жертва оказывается пустой: попавший под контроль Сефирота Клауд сам отдает ему Черную Материю. Планета обречена?

Аэрис - все-таки настоящая Древняя, в отличие от Сефирота. Она может действительно разговаривать с Планетой - и от Планеты узнает способ ее спасти. Нужная для того Белая Материя была передана Аэрис еще матерью; все, что надо сделать - отправиться в затерянную на севере Забытую Столицу и там помолиться на древнем алтаре. Аэрис тихо оставляет друзей (к которым присоединяется Кайт Ши №2, управляемый тем же Ривом) и в одиночку отправляется на север. Клауд бросается в погоню... поздно. В последний момент Аэрис погибает от меча Сефирота, а Белая Материя так и не срабатывает.

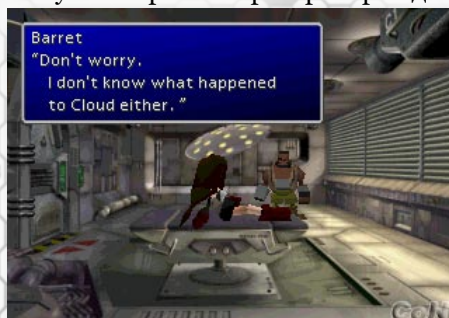


Герои отправляются дальше на север. В деревушке с забавным названием Сосулька они находят дом, принадлежавший когда-то родителям Аэрис и, роаясь в исследованиях ее отца - профессора Гаста - узнают, кто же противостоит им на самом деле. Иенова - инопланетное существо, способное принимать любую форму и подчинять себе людей; когда-то оно прибыло на Планету на огромном метеорите, оставившем на лице Планеты исполинский шрам - Северный Кратер. Целью Иеновы было - поглотить Поток Жизни. Большинство Древних погибло в битве с Иеновой, Планета произвела на свет пять чудовищ - Оружий, но они оказались не при деле: уцелевшим Древним удалось погрузить Иенову в глубокий сон и запечатать в Северном Кратере - на две тысячи лет, пока тело не найдет в свое время тот же Гаст и не передаст по незнанию в руки "Син-Ра". А теперь тело Иеновы в облике Сефирота, с его воспоминаниями и сознанием странствует по Планете, пытаясь собрать себя воедино - ну и, разумеется, теперь у него есть все средства, чтобы поглотить всю жизнь на Планете.



Герои спускаются в Северный Кратер и снова сражаются с Иеновой/Сефиротом, отбив у врага Черную Материю. Но Сефирот одолевает их хитростью, предоставив Клауду неопровержимые доказательства ложности его воспоминаний: Клауда не было в Нибельхейме пять лет назад, на его месте был другой человек, Клауд же якобы - лишь клон самого Сефирота. В конечном счете Клауд снова передает Черную Материю врагу, вкладывая ее во вмерзшее в глыбу обычной Материи настоящее тело Сефирота. Иенова воссоединяется; Кратер рушится, Оружия выбираются на свободу, а героев удается спасти на воздушном корабле "Хайвинд" Руфус. Кроме Клауда - тот исчезает в Потоке Жизни.

Когда две недели спустя Тифа приходит в себя в Юноне, мир меняется. Над Планетой в космосе висит огромный шар Метеора, угрожающего в самом скором времени уничтожить Планету. Северный Кратер огражден непроницаемым силовым полем, созданным Сефиротом. Руфус для успокоения мировой общественности намерен устроить показательную казнь недобитой ЛАВИНЫ в лице Баррета и Тифы. Казнь почти удается - но на Юнону нападает одно из Оружий. Планете нужно срочное пополнение Потока в виде множества внесенных в него жизней, поэтому Оружия летают по Планете, истребляя все живое. Однако Юнона оказывает Оружию серьезный отпор; гигантская пушка уничтожает чудовище. В суматохе Тифу и Баррета спасают друзья; Сид угоняет дирижабль "Хайвинд", им же когда-то и построенный - команда против такого оборота событий ничего против не имеет.



ИСТОРИЯ FINAL FANTASY VII

Клауд обнаруживается в удаленной деревеньке Мидиль на дальних южных островах - туда его принес Поток Жизни, здесь он особенно близок к поверхности Планеты. Увы, герой в Потоке лишился рассудка и дара речи - Тифа остается с ним, надеясь, что в ее присутствии Клауд поправится скорее. От Кайта Ши герои узнают, что "Син-Ра" строит новые планы: собрать по старым реакторам Огромную Материю - материю особо большого размера и особо большой мощности - и запустить на старой космической ракете по Метеору.



Баррет и Сид разворачивают настоящую войну против "Син-Ра" и в конечном счете отбивают все четыре Огромных Материи. Но, когда они возвращаются в Мидиль, на город нападает другое Оружие - Ультима. В Потоке Жизни исчезают и Клауд и Тифа... к лучшему, правда. Тифа помогает Клауду восстановить его истинные воспоминания.



Клауд никогда не был СОЛДАТОМ, но в Нибельхейме пять лет назад он был - рядовым пехотинцем. Тот же, кто в воспоминаниях Клауда представлялся им самим, был действительно другим человеком - тем самым Заком, бывшим парнем Аэрис и настоящим СОЛДАТОМ. В конечном счете возрожденный Клауд и Тифа возвращаются к друзьям.



Ракета все-таки запускается в космос - с героями на борту. Сьерра, невеста Сиды, из-за которой в свое время и был сорван предыдущий запуск, помогает им спастись на специальной капсуле. Пустая ракета врывается в Метеор и разносит его на обломки... которые немедленно срастаются воедино. Величайшую магию Древних под контролем злой воли Сефирота/Иеновы не так легко остановить. Мудрый Бугенхаген, впрочем, кое до чего додумывается. Метеору можно противопоставить другое суперзаклинание Древних - Святость. Собственно говоря, это и пыталась сделать перед смертью Аэрис.



Тем временем Руфус перевозит из Юноны в Мидгар гигантскую пушку, носящую теперь имя "Сестра Рэй" (Sister Ray, "Рэй" - это личное имя). Подкрепленная гигантскими мощностями мидгарских реакторов, она представляет собой оружие поистине космических масштабов. Как раз в то же время из океана выбирается еще одно Оружие Планеты - Алмазное. Герои пытаются задержать его, но Оружие стреляет по Мидгару потоком лучей - а "Сестра Рэй" отвечает ему, уничтожая одним мощным выстрелом и Алмазное Оружие, и защитное поле вокруг Северного Кратера. Предсмертный выстрел Оружия разрушает Син-Ра-Билдинг, и во взрыве исчезает президент Руфус.



Однако "Сестра" продолжает стрелять по Северному Кратеру, обрушивая на него потоки мако - лишь поглощаемые Сефиротом/Иеновой. Герои на парашютах десантируются на Мидгар и на площадке управления "Сестрой" вступают в бой с безумным профессором Ходзё, пытающимся при помощи пушки обеспечить своего сына - Сефирота - недостающей тому силой. Да, Сефирот - сын Ходзё. Ходзё, сделав себе инъекцию клеток Иеновы, превращается в чудовище и погибает от рук героев. В сущности, на этом "Син-Ра" прекращает свое существование. Героям осталось бросить вызов Сефироту. Они расходятся каждый к своим родным и близким - Клауд и Тифа, у которых родных и близких не осталось, проводят ночь под "Хайвиндом".



ИСТОРИЯ FINAL FANTASY VII

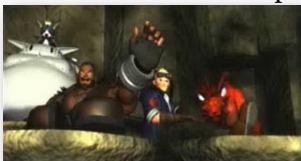
Между делом, пытаясь отыскать для Бугенхагена Ключ Древних, герои на подводной лодке, отбитой у “Син-Ра” в ходе борьбы за Огромную Материю, заплывают в удаленное горное озеро, сообщающееся с океаном. Здесь Винсент находит призрак своей любимой - Лукреции. Лукреция и была истинной матерью Сефирота - Ходзё лишь вживил в находящийся в ее теле плод клетки Иеновы. Винсент же в свое время был “Турком”, посланным охранять лабораторию в Поместье Син-Ра в Нибельхейме, где работали Лукреция и Ходзё. Лукреция не ответила влюбленному “Турку” взаимностью, но Ходзё все же застрелил Винсента - из ревности. В попытках спасти Винсента Лукреция превратила его в бессмертного вампира - то, что он из себя представляет сейчас.



И наконец, герои начинают долгий спуск в Северный Кратер и достигают самого его центра. Они уничтожают воссоединенное тело Иеновы; однако Сефирот уже обрел достаточно силы, чтобы существовать и без Иеновы. Герои сражаются с ним, причем последняя битва проходит между Клаудом и Сефиротом один на один.



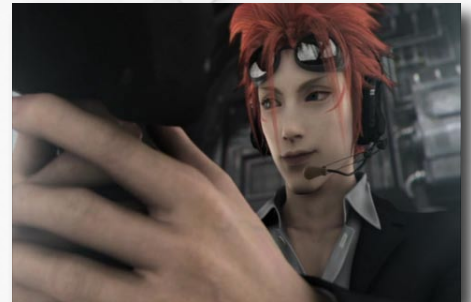
В финале герои спасаются на “Хайвинде” из Кратера. Марлен из окошка в Кальме смотрит, как Метеор нависает в считанных километрах над Мидгаром, нисходящие с исполинского планетоида смерчи превращают город в руины. Однако срабатывает запущенная в свое время Аэрис Святость - она не дает Метеору разрушить Планету. Тем не менее, Святость постепенно проигрывает бой. И тут со всех концов Планеты на Мидгар обрушивается Поток Жизни - он сокрушает Метеор. Над спасенной Планетой в ночи гаснет огромный лик Аэрис... Финал - пятьсот лет спустя, когда повзрослевший Ред XIII с двумя щенками бежит по ущелью вблизи Мидгара и на скале над заросшим лесом городом издает могучий рык. Природа победила.



ИСТОРИЯ FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN



Именно с этой последней сцены и начинается действие полнометражного анимационного фильма Final Fantasy VII: Advent Children: Ред XIII над руинами Мидгара. Затем действие перемещается обратно в более близкие к игре времена - на 498 лет назад, то есть два года спустя падения Метеора. Наши старые знакомые “Турки” - Цзэн и Елена, а также бодро пилотирующий вертолет Рено - обследуют Северный Кратер. Цзэн и Елена нечто находят... и немедленно ввязываются с кем-то в перестрелку, да такую, что Рено едва успевает удрать на вертолете.



Итак, прошло два года. Мир медленно возрождается из руин. Руководимая последним выжившим бюрократом - Ривом Туэсти (он же, собственно, Кайт Ши) - Организация Восстановления Мира (ОВМ) поднимает из развалин разрушенные города и ищет новые источники энергии на смену запретным мако-реакторам. Мидгар остается в руинах, но рядом с ним мало-помалу вырастает новый мегаполис - Эдж (Edge). Но мир не так благополучен, как может казаться. Пусть Сефирот, Метеор и Оружия повержены - Планете угрожает новая напасть, от которой мечом и магией не отобьешься - неизлечимая болезнь геостигма. Каждый день от нее умирают тысячи людей.

Тифа Локхарт, возродив бар “Седьмое небо” в Эдже, попутно содержит нескольких чужих детей - в том числе мальчика-сироту Дензела и приемную дочь Баррета Марлен - да, пожалуй, и Клауда, пытающегося зарабатывать себе на жизнь курьерской службой. Среди прочих телефонных звонков в “Службу доставки Страйфа” Тифа принимает и весьма неожиданный - от “Турка” Рено. Клауд же, пересекая на своем мотоцикле “Фенрир” пустыню вблизи Мидгара, подвергается нападению странной троицы - “братьев” Кадая, Язу и Лоца, удивительно похожих на Сефирота и лишь чуть отличающихся внешне. Лоц и Язу пытаются отбить у Клауда некую Мать, которой у него, разумеется, нет - но в их речах о ней, естественно, угадывается Иенова. Наблюдающий за погоней с расстояния Кадай вызывает из небытия целую стаю неких inferнальных тварей, также набрасывающихся на Клауда - и мгновенно исчезающих, как только Кадай понимает, что Матери у Клауда нет.



Приняв звонок Тифы, Клауд отправляется в Удаленный Санаторий (Healing Lodge), где его дожидаются “Турки” Рено и Руд - и неожиданный выходец из прошлого: президент Руфус, благополучно переживший уничтожение Син-Ра-Билдинга. Он, впрочем, прикован геостигмой к инвалидной коляске и скрывает лицо белой простыней. Руфус пытается нанять Клауда как телохранителя, поскольку боится среброволосой троицы, которая в поисках Иеновы должна добраться и до него - но получает отказ. Тифа и Марлен тем временем в поисках Клауда посещают церковь Аэрис в мидгарских трущобах - собственно, там Клауд и живет. В церкви они находят ящик запасенной впрок материи и использованные бинты, свидетельствующие о том, что Клауд болен геостигмой.

ИСТОРИЯ FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN



В церкви появляется и Лоц - и после рукопашного поединка с Тифой он удаляется, забрав с собой Марлен и материю. Язу же собирает в грузовик больных геостигмой детей, обещая им исцеление. Кадай, добравшийся до Санатория, обезвреживает Рено и Руда и беседует с Руфусом, предъявляя тому окровавленные удостоверения Елены и Цзэна; себя он называет лишь “призраком” наследия Матери - и удивленный Руфус на мгновение видит перед собой Сефирота. Клауд поспевает в церковь, но слишком поздно. Его настигает приступ геостигмы, и он падает среди цветов рядом с бездыханной Тифой; однако их находят Рено и Руд и перетаскивают в “Седьмое небо”.

Тифа уговорами и упреками заставляет Клауда все же поверить в свои силы и отправиться на спасение детей - “братья” отвезли их на дальний север, в Забытую Столицу - на то самое место, где была похоронена Аэрис. И на своем пути Клауд неожиданно видит призрак погибшей любимой и беседует с ней. Кадай же дарует детям, которых называет своей семьей, “новые силы” - заставив их выпить почерневшей от его прикосновения воды из озера, он превращает их в нерассуждающих зомби. Прибывший на место Клауд проигрывает “братьям” бой, и лишь в последний момент его выхватывает из их рук старый друг - Винсент Валентайн. Винсент спасает



с поля боя и Марлен - единственную из всех детей, кто не пила черной воды. Винсент, как оказывается, знает о геостигме побольше Клауда и объясняет ее природу: это - следствие вторжения в организм чужеродного тела: клеток Иеновы, переживших ее уничтожение. Винсент спас из рук “братьев” “Турок” Цзэна и Елену - это среброволосые схватили их в Северном кратере. Цзэну и Елене удалось найти голову Иеновы... но, если она не попала в руки Кадаи, Язу и Лоца, тогда куда она исчезла? В итоге Клауд, одолеваемый воспоминаниями и сомнениями, впервые за два года отправляется на битву, а не бежит от нее.

Братья, вернувшиеся в Эдж, пытаются с помощью зомбированных детей разрушить установленный ОВМ Памятник Метеору в центре города - они полагают, что Мать может быть скрыта там; вызванные из ниоткуда монстры распутивают собравшуюся толпу. Рено и Руд пытаются помешать Язу и Лоцу и ввязываются в драку с ними. Кадай в этом не участвует - он наблюдает за всем с высоты, с одного из верхних этажей строящегося небоскреба, и насильно привезенный из Санатория в коляске и с простыней Руфус находится рядом с ним. В конечном счете цель “братьев” - возвращение Сефирота ради Матери, пусть и ценой жизни самих “призраков”. Надо



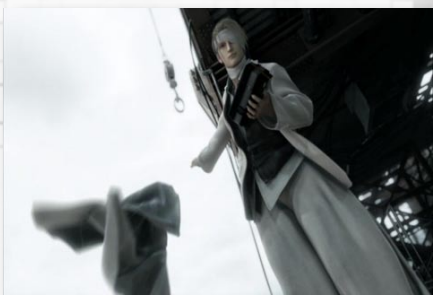
помнить, что Сефирот и Мать-Иенова являются в сущности нераздельным целым; конечно, возвращение Иеновы означает возвращение Сефирота, а “призраки” с этим должны прекратить свое существование. Кадай с помощью изъятый из клаудовского ящика материи вызывает Багамута СИН - сверхдракона, подчиняющегося, как и все призываемые духи, тому, кто владеет соответствующей материей, и пытающаяся спасти детей Тифа сталкивается с крылатым гигантом.

В этот момент на сцене действий появляются и прочие главные герои Final Fantasy VII - в полном составе: Баррет, Юффи, Сид (вместе с новым воздушным кораблем - “Сьеррой”), Ред XIII, Кайт Ши (уже верхом не

на толстопузом мугле, как в оригинальной игре, а на спине Реда XIII), Винсент и, разумеется, сам Клауд. Они и вступают в бой с Багамутом - в конечном итоге нанести финальный удар Клауду помогают все друзья, и даже призрак Аэрис на короткое время является из Потока Жизни, чтобы протянуть Клауду руку помощи. Багамут повержен;



ИСТОРИЯ FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN



Кадай готовится к следующему акту представления, но тут отчаявшийся Руфус сам поднимается из инвалидной коляски и сбрасывает простыню - под которой он и прятал контейнер с останками Иеновы - и швыряет драгоценный ящик вниз с небоскреба. Кадай выбрасывает и самого президента с края и прыгает вслед за ним - точнее, за контейнером, который Руфус в полете пытается расстрелять из пистолета. Руфус попадает в сети, выпущенные вовремя поспевшими к месту событий Еленой и Цзэном, и остается невредимым; Кадай же у самой земли перехватывает контейнер и пытается удрать на мотоцикле - вместе с Язу и Лоцем, также

оседлавшими своих железных коней. Клауд пускается в погоню за ними; в итоге Лоц и Язу подрывают те же "Турки", а Кадай оказывается на руинах Мидгара - в церкви Аэрис. Здесь его настигает Клауд, наконец ободравший нелепый рукав на левой руке - под ним скрывались следы геостигмы. Кадай обнаруживает, что контейнер был все-таки пробит пулей Руфуса, и кричит в ярости. Содержимое контейнера (клетки Иеновы) медленно вытекает из него. Клауда снова одолевает приступ геостигмы. Неожиданно проступившая из-под земли вода - безусловно, помощь Аэрис - фонтаном заполняет церковь. Ее брызги исцеляют следы геостигмы на коже Клауда;



Кадай же удирает от воды. Клауд настигает его на вершине одного из мидгарских зданий. Прочие герои наблюдают за ними с расстояния, с борта "Сьерры". Юффи пытается вмешаться в бой между Клаудом и Кадаем, но друзья останавливают ее. Кадай - не просто призрак Сефирота, он - зародыш, "личинка" этого злого гения. С ним Клауд должен разбираться один на один. Кадай в полете выливает на себя содержимое контейнера - и прыгнувший за ним Клауд обнаруживает, что скрестил клинки с восставшим из мертвых Сефиротом.



Сефирот поясняет свое возвращение: клетки Иеновы в Потоке Жизни пронизали всю Планету, разлагая ее - ныне он хочет отправиться к новым мирам через тьму космоса, как это делала Мать до него. Наполненный клетками Иеновы темный Поток Жизни опускается на Мидгар, и на руинах мегаполиса происходит новая битва Клауда с Сефиротом. Хотя в какой-то момент Клауд и оказывается на пороге гибели - в конечном итоге он побеждает, а Сефирот уходит в небытие. На руках у Клауда остается умирающий "призрак" - Кадай.



В этот момент наконец поспевшие к полю битвы Язу и Лоц пытаются убить Клауда, взорвав всю имеющуюся у них материю. Начинается дождь - не простой дождь, а исцеляющий: это воплощение последней способности Аэрис - Благой Вести (Great Gospel). Он идет по всему миру, и под его каплями геостигма - то есть, конечно, клетки Иеновы - исчезают повсюду. В конце концов - после итоговой беседы с Аэрис, духом Планеты - Клауд возвращается к жизни в церкви, посреди озера, образовавшегося из благословенной воды, и его друзья приветствуют его - а в дверях церкви Клауд видит и двух умерших друзей - призраки Аэрис и Зака. Он не одинок.



ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

Надо сказать, что ставший уже привычным перевод Final Fantasy VII на английский 1997 года за авторством Теда Вулси (Ted Woolsey) и его соратников был вовсе не идеален. Более того, он содержал массу ляпов и неточностей - но большая часть из того, что сделал Тед Вулси, твердо закрепилось в сознании игроков и было освящено прошедшими годами и великой славой игры, и теперь уже вся мощь компании Square Enix не может переименовать Barret'a в Bullet'a или Aeris в Earith, как оно, наверное, было бы вернее, ближе к оригиналу и лучше передавало бы исходную мысль создателей игры. Впрочем, как раз в последнем случае "th" на конце им прицепить наперекор Вулси все-таки удалось, и героиню во всех связанных с FF7 играх, книгах и фильмах зовут Aerith. Или второстепенная героиня - девушка Сида - все же превратилась из тедвулсевской Shera в благородную Sierra.



Впрочем, не нам покушаться на священную корову английского перевода - все-таки канон, и нам приходится опираться именно на него при переводе с английского. То ли дело переводы русские, пиратские. Естественно, и на них действует принцип "освящения" - раз игра такая хорошая и игроки уже привыкли к рожденным разумом пиратов вариантам перевода. А переводы были плохие. Они ведь не только делались с тедвулсевской английской бредятины (ибо японского в России почти никто не знает), так еще и делались, по православной традиции, левой ногой. Переводы группы RGR, которой и принадлежит самый распространенный русский перевод FF7, считаются лучшими - но надо помнить, что они лучшие среди худших. Глупостей и там выше крыши.



Вероятно, кто-то из RGR'овцев, прежде чем приступить к переводу, изучал французский язык - иного рационального пути объяснить переводы имен типа "Клод" (то есть Cloud) или "Женова" (Jenova) нет. Или вот прохождение Лорда Ханта, печатавшееся в легендарном (и ныне покойном) журнале "Великий Дракон" и сделавшее немалую часть славы FF7 на одной шестой суши. Лорд Ханта - журналист, конечно, хороший, но переводчик - довольно странный. Его вариант, скажем, "Яффи" (в девичестве Yuffie) уже и французским объяснить нельзя. Причем, увы, многие привыкли к этим откровенно дурным вариантам и настаивают, что так и верно и так и надо писать, "потому что так было в русской версии RGR" или "так сказал Лорд Ханта". В общем, даже если для кого-то то или иное как раз и есть канонический перевод, мы о нем постарались забыть и сделали вид, что его и вовсе не было.

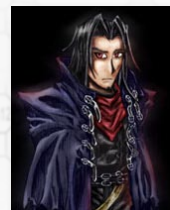
Однако речь идет не просто о банальной транслитерации имен. Часто в имя вкладывается масса глубоких и нужных смыслов, благополучно отправляющихся на тот свет при простой перезаписи его кириллицей, или, того хуже, транскрипции. Американский-то игрок без труда заметит связь между Jenova и Jehovah, а для русского "Дженова" - всего лишь набор букв, который никак не увязать с именем "Иегова" или, тем паче, "Яхве". Для американца очевидно, что кот Cait Sith позаимствован из кельтской мифологии, где он и назывался Cait Sith, а русский человек в принципе не может найти ничего общего между "Ситсифом" (как написано у него в пиратке) и "Кайт Ши" (как написано в справочнике). И, если уж идет речь о прямой транскрипции, как иногда требуют - "вот в английской версии ясно слышно то-то и то-то, так и пишите!" - то никто не увидит в Кэйюсе (Chaos) ничего разрушительно-ХАОТического. Так что он у нас Хаос. Переводить надо с умом. Ниже мы приведем перечень самых спорных вариантов и постараемся объяснить, почему перевели именно так, как перевели.

Еще один повод для головных болей переводчика - нестыковка между практической транслитерацией японского языка в английском и русском. Для английского языка стандартом является гоматтэ ("романизация"), для русского - так называемая система Поливанова. Шероховатостей и проблемных мест хватает в обеих - к примеру, ромаджемским "shi" обозначается вовсе не "ши" (чего японцу и не выговорить), а нечто вроде "сьи" или "щи". У Поливанова это "си". Напротив, поливановское "дзи" куда как дальше от японского звучания, чем ромаджемское ji. Ромаджи, как правило, преданы не слишком грамотные анимешники и игроки в японские игры, привыкшие именно к английским субтитрам и переводам, в академической же среде принята именно поливановская система. Поэтому, если вы откроете практически любой серьезный литературный перевод с японского, справочник либо отечественный учебник по японскому - там будет именно "си" и "дзи". В Final Fantasy VII есть ряд строго японских названий - например, название компании Shin-Ra или личное имя Nojō - которые "по Поливанову" очень не стыкуются с "ромаджей". RGR'овцам, понятное дело, такие тонкости безразличны, нам - нет. Shin-Ra даже на слух - в озвучке - явным образом не читается как "Шин-Ра", тут уж более уместен Поливанов и "Син-Ра". Так "прояпонски" мы перевели, однако, лишь те имена и названия, которые являлись чисто японскими, то есть в оригинале записывались иероглифами (кандзи). Большая часть имен и названий в игре для японского языка иноязычна и записывается в нем катаканой, то есть тут скорее уместен английский язык. Как мы уже сказали, переводить надо с умом.

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

ГРИМУАР ВАЛЕНТАЙН (GRIMOIRE VALENTINE)

Имя у профессора французское - гримуарами (grimoire) в средние века назывались магические книги, например, с заклинаниями для вызова духов и демонов. В данном случае разработчики хотели ввести ассоциацию с некими тайными знаниями, которыми владел отец Винсента. В общем, Grimoire - это именно Гримуар, а не Гримор какой-то там.



ЗОЛЬЕ (POTOIN) и ЭЛИКСОР (ELIXOR)

Да не сочтут эти написания за ошибку. Зелье (Potion) и Эликсир (Elixir) - лечебные предметы, встречавшиеся в Final Fantasy с самой первой игры сериала. В DoC разработчики решили добавить к ним модифицированные версии, слегка изменив написание: Potoin и Elixor. Мы поступили примерно так же, назвав их Зольем и Эликсором.

ИЕНОВА (JENOVA)

Это трудное имя построено следующим образом: еврейское имя Бога - Иегова (Jehovah) или Яхве, YHWH - скрещено с латинским словом "новый" (nova), то есть Jehovah + nova = J.E.N.O.V.A. Смысл этой конструкции вполне прозрачен: Иенова - Новый Бог или, по крайней мере, пытается стать таковым. Само Jehovah как раз и читается в английском через "дж", в русском же - через "и" (подобно многим другим именам библейского происхождения). Мы посчитали вполне разумным сделать аналогичную адаптацию в русском языке (Иенова). Вариант "Дженова" (прямая транскрипция), конечно, тоже имеет право на жизнь, хотя он и куда менее внятен, а вот нелепая "Женова" - вряд ли.



КАЙТ ШИ (CAIT SITH)

Кайт Ши - выходец из кельтской, точнее, шотландской мифологии - впрочем, в черного волшебного кота верят и в Ирландии. Sith (читается в шотландском гэльском "Ши") - это народ эльфов, фейри. Cait (читается "кайт") - это просто "кот". Кайт ши, таким образом, попросту эльфийский кот - кот огромный, черно-белый, с непропорционально большими ушами, без сомнения, волшебный, способный исполнять желания и предсказывать будущее, но зачастую притворяющийся обычным домашним котом. В общем, понятно, откуда взялся облик и повадки героя игры. Кошачий Король - это тоже кайт ши, так что Кайт Ши в игре носит корону и мантию в память о легендах о Кошачьем Короле; да и озвучен он в английской версии с явным шотландским акцентом. В общем, герой игры носит имя сказочного существа, на которое очень похож, и странно было бы переводить его как-то иначе.



ПРОТОМАТЕРИЯ (PROTOMATERIA)

В фэндоме ее по какой-то причине часто именуют "материей Древних", видимо, имея в виду, что она имеет какое-то отношение к расе Древних из FFVII (к которой принадлежала Аэрис). А какое? А никакого. Как говорится в DoC, протоматерия (т.е. "первичная, исходная материя", от греческого "протос" - "первый") образуется из осаждающихся из Потока Жизни загрязнений, причем и в настоящее время они осаждаются - Древние тут ни при чем.

СЕФИРОТ (SEPHIROTH)

Сефирот назван так в честь ключевого понятия Каббалы - запутанного мистического учения, построенного в иудаизме в средние века и процветающего по сей день. Сефирот (это множественное число, единственное - сефира) в Каббале - это ступени "уплотнения", восхождения от пустоты и хаоса к божеству - в сущности, сим и описывается харизматичный игровой персонаж. Собственно, этот вполне очевидный вариант, как ни странно, не единственен: с легкой руки того же Лорда Ханты в фэндом был запущен и другой вариант - Сефирос. Дело в том, что в японском языке английское "th" традиционно транслитерируется знаком каны "su", то есть персонажа в японской версии невзирая на всю Каббалу звали Sefirosu (читается Сефирос - "у" на конце редуцируется). В озвучке игры - точнее, в вокале при оркестровой теме One Winged Angel, играющей во время последней битвы - оно так и звучало на японский манер, что, безусловно, немало сыграло на руку варианту "Сефирос". Мы решили все же опереться на английскую версию и происхождение имени и отдали предпочтение более вразумительному "Сефирот".



ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

ШИНРА (SHIN-RA)

Название компании - абсолютно японское, оно даже написано японскими иероглифами (именно “син” и “ра”) на ее часто встречающейся эмблеме и означает буквально “Божественная сеть” (впрочем, тут может быть множество других значений). Поскольку, как мы уже сказали, стандартом для русско-японской транслитерации является именно поливановская система, мы следуем ей - “Син-Ра”, а не “Шинра”. На слух в озвучке “шинру” тоже ну никак нельзя услышать - это именно “Син-Ра”. Заметим, что, хотя Тед Вулси упрямо писал оба иероглифа слитно (Shinra), причем в противоречие текстурам игры (там было ShinRa), Square ныне придерживается дефисного написания - Shin-Ra либо SHIN-RA (прописными буквами). При этом фамилия Руфуса (и, следовательно, его отца - старого президента) пишется по-прежнему слитно - Rufus Shinra.

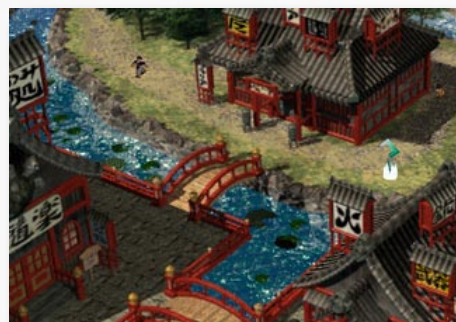


СЬЕРРА (SIERRA)

В переводе Вулси персонажа, в чью честь был назван корабль, звали Shera. Square, видимо, решила слегка облагородить это имя и пере-перевела его как Sierra, как в Испании и Латинской Америке называются горы, горные хребты. Читается как Сьерра, от этого слова образованы даже названия стран - Сьерра-Леоне (Sierra Leone), например. Надо сказать, что это испанское слово означает также “пила”. Впрочем, это от лукавого.

УТАЙ (WUTAI)

Это название чисто китайское и означает буквально “пять ступеней” (у-тай) - и действительно, в Утае находится Пагода Пяти Богов. Китайское Wu читается как “у” - собственно, в Китае на самом деле существует священная гора с названием Утай (Wutai). Не следует удивляться - Утай игры кореллирует не только со средневековой Японией, но и с Китаем, а связанные с ним понятия также выстроены на китайский лад: Ушэн (Wusheng, то есть “народ У”) и Да Чжао (Da Chao).



ШИНРА-БИЛДИНГ (SHIN-RA-BULIDING)

Это гигантский небоскреб в центре Мидгара, откуда компания “Син-Ра” правила всем миром. Слово buliding (буквально, конечно, “здание”) в данном случае перевести можно было, но нам это показалось не очень уместным. Название небоскреба явно связывает его со знаменитыми небоскребами нашего мира - к примеру, нью-йоркскими Эмпайр-Стейт-Билдингом (Empire State Buliding) и Крайслер-Билдингом (Chrysler Building). По аналогии с ними мы сохранили транслитерированное “билдинг” и скрепили части слова дефисами.

ХОДЖЕ (HOJO)

Ходже (Hojo), безумный ученый и, заметим, отец Сефирота, тоже носит абсолютно японское имя (буквально - “сокровищница знания”). Оно - чуть ли не единственное из всех имен персонажей в игре - в японском оригинале записывается опять же иероглифами, а не катаканой, как иноязычные имена прочих героев. Японское “дзэ” записывается по-английски как “jo”.



ЭДЖ (EDGE)

Буквально это английское слово означает “край”, “кромка”, “граница”. Возможно, здесь и таится какой-то скрытый смысл - Эдж строился изначально на оКРАИне Мидгара - но, скорее, это домыслы. Важно, что он назывался так и в японском оригинале (Ejji), поэтому мы решили сохранить то же название при переводе на русский.

ЮФФИ (YUFFIE)

Нам думается, что тут все и так само собой очевидно, просто упомянутый выше журналист однажды ошибся и, упорствуя в своей ошибке, привил ее тысячам людей. Происхождение этого довольно-таки американизированного имени неясно, возможно, от греческого euphe - “радость” (отсюда же русское “эйфория”). В общем, мы не думаем, что вариант Юффи вызовет у большинства людей какое-то неприятие.



РАСШИФРОВКА СОКРАЩЕНИЙ

Возможно, смысла в этом особого и нет, но все же мы решили это сделать. А именно – дать расшифровку сокращениям параметров главного персонажа и оружия в игре. Делается это для того, чтобы не возникало вопросов о значении таких характеристик, как “ВС” или “ДСТ”. Надо оно вам или нет – решайте сами.



ПЕРСОНАЖ

СИЛ - сила
ЗАЩ - защита
ЛОВ - ловкость
ИНТ - интеллект



ОРУЖИЕ

ВС - вес
АТК - атака
ДСТ - дистанция
СКР - скорострельность
Д - преимущество стрельбы на **ДАЛЬНЕЙ** дистанции
С - преимущество стрельбы на **СРЕДНЕЙ** дистанции
К - преимущество стрельбы на **КОРОТКОЙ** дистанции

