

От переводчика:

В

себя приветствую, с вами великий и ужасный Monix-sama. Можно просто, Моня-сенсей.

Мы закончили очередной роман-однотомник. В этот раз экшен-комедия по знаменитой «Королевской битве». Получилось так, что я переводил этот роман, когда в сети хайповала «Игра в кальмара», поэтому был вдвойне заряжен энергией.

Этот роман стал для меня настоящим испытанием. И не одним... в первую очередь – имена. Все они тут говорящие, а некоторые даже обыгрываются в тексте. Иногда автор ими обманывает ожидания, иногда спойлерит участь. Есть персонажи, имена которых дополняют образ... намекая на некоторые детали их личности, не озвученные в тексте. Признаться честно, именно имена стали причиной, почему я захотел взяться за данный проект. Бросить себе вызов. Ещё до начала работы прокручивал варианты, как бы адаптировал то или иное имя.

Правда был и иной путь – не адаптировать, а просто подписывать значение в примечаниях. Так поступает знаменитая манга «У Коми-сан проблемы с общением». Почти все персонажи там герои одной идеи, и эта идея называется прямо в имени. Коми Шоко – «Комишо ко» дословно переводится «дитё с коммуникативным расстройством». Тадано Хитохито – Просто человекчеловек. Осана Наджими ака «Осана Наджими» – подруга (друг) детства и тд. Думаю, понятно? В данном романе нечто подобное, но более сложно... Мы с редактором обсуждали этот вопрос не раз. Я сам долго мучался, не зная, как лучше поступить. Но в процессе работы над «Дезгеймом» ощутил необходимость в адаптации. А чтобы наверняка – решил проверить, что пишут японские читатели по поводу имён. Воспринимают ли их как имена, или же это говорящие «ярлыки». Выяснилось, что ярлыки. Никто не видел там нормальных имён. И многие оценили такое творческое решение автора. Поэтому для пущей передачи идеи оригинала было решено всё адаптировать!

Но процесс это был нелёгкий. Лично у меня быстро закончилась фантазия... а также выяснилось, что я не обладаю талантом придумывать остроумные имена. Пришлось искать помощи на стороне. Первым откликнулся уважаемый SnipeR_02. И очень помог с многими именами. Умато Маловато – его идея. Но одного человека было мало. Я обратился за помощью к Vergil Lucifer, потом к подписчикам в нашей закрытой комнате дискорда, а под конец начал вбрасывать в публичную беседу нашего чата ВК. С горем пополам все имена удалось придумать... Надеюсь, вам понравилось.

Только имена оказались не единственной сложностью. С ходом работы над главами всплыла ещё одна трудность – стиль текста. Дело в том, что в данном романе очень мало диалогов. Зато много сплошного текста, а главное – много объяснений псевдо-научным языком. Какую же они вызывали фрустрацию. Думаю, всем понятно, что самая халява – это диалоги. Они короткие, зачастую несложные, а главное занимают много места. Среднестатистический диалог на 500 слов запросто может растянуться на пару страниц в ворде. Со сплошным текстом всё иначе. 500 слов там это от силы пол страницы. К тому же, дело иметь приходится уже не с

односложными предложениями, которым надо просто грамотно подводку делать, а полноценным художественным текстом, требующим к себе соответствующего подхода + сверху накладывается ограничения подбора слов под тот специфический стиль пафосно-научного рассказчика. Последний год я занимался исключительно «Размеренкой», являющейся типичной исекайкой с тонной водяных диалогов и почти без «мяса» в виде текстов объяснения. Я возненавидел автора.

Однако оно того стоило. Соразмерно с болью, которую мне принёс роман... я получал удовольствие от работы над ним. Имена придумывать сложно, но когда приходит в голову крутое – оно дико доставляет и возникает неистовое желание поскорей увидеть реакцию читателей на него! Перевод объяснений выбешивает, но ты понимаешь, что таким образом автор нагнетает напряжение. Развешивает «ружья», которые мощно выстреливают в финале. Ведь он, по сути, тратит больше тринадцати глав, чтобы во всей красе показать кульминацию последних трёх. Без всего этого багажа в начале, конец был бы не таким ярким, как мог. Чем-то похоже на строительство карточных домиков или дорожки из домино – ты тратишь уйму времени на их построение, чтобы потом за пару минут всё разрушить. Тягомотно, зато ярко и грандиозно.

Я наслаждался процессом и получил массу удовольствия от работы. Надеюсь, вы тоже от прочтения. Это стало отличным опытом для меня. Надеюсь, ещё удастся столкнуться с подобным проектом в будущем.

Но ничего этого не было бы без вашей поддержки, уважаемые читатели. Ваши отзывы заряжали нас энергией для работы над проектом!

С анонса прошло два с половиной года. Переведён роман был год назад... и только сейчас мы его финализировали. Работать над проектом такое продолжительное время позволила поддержка наших подписчиков с Boosty (<https://boosty.to/anmetogether>) и Patreon (<https://www.patreon.com/anmetogether>). За что им огромное спасибо!

По традиции отдельно выделим «Истинных фанатов»: Tarnumius x2, Alex Corazon, Alex, KazeNoKami, Tomat10rus, Aristej, Аки Кая, Александр Богданов, Александр Дунаев, Илья Lajonell, Arcofoe, MerzZly, Pavel Smetanin.

Это было длинное и весёлое приключение. И теперь оно окончилось. Поэтому пришло время прощаться. Увидимся в наших других романах!

От редактора:

В

сем здрасте, с вами редактор сего произведения – ТуМаН.

Начну с конца: однотомник в целом мне очень понравился.

Взялся за этот проект я после предложения Мони... уже и не вспомню, когда это было. Влетает мне одним вечером в дискорд этот человек и кидает разом шесть переведённых глав. И знаете, как-то с первых глав зацепило. Вроде и сюжетец простенький, но эти «неожиданные» повороты (справедливости ради, иногда повороты действительно оказывались неожиданными) очень порадовали. Но всю сложность я осознал лишь когда всерьёз взялся за дело. Это вам не Размеренка с постоянными диалогами. Сплошной текст адаптировать куда сложнее. С другой стороны, это был своеобразный вызов самому себе. Вроде как: «А сможешь ли ты сделать это красиво?» Я очень надеюсь, что смог.

По традиции, не обошлось без споров. И главный наш спор возник из-за говорящих имён-фамилий. Вообще, я был настроен скептически. Мне казалось, что адаптировать все имена в произведении будет невозможно. Да, такой вот пессимистичный настрой. Тем не менее, главным аргументом за полную адаптацию имён стала Умато Маловато. Хспди, как же долго я смеялся, когда в первый раз это увидел. SnipeR_02 – ты просто гений! По итогу, не могу сказать, что все принятые варианты оказались на сто процентов удачными, но, думаю мне, они вышли неплохими и органично вписались в текст.

Ну и, разумеется, в столь динамичном произведении не обошлось без ляпов. Считаю, что первое место в хит-параде «Не оправдавшие ожиданий» может с честью занять Полута Гейст. Нет, вы просто вдумайтесь, сначала персонажа заявляют как серьёзного и опасного (пятая глава), потом раскрывают как заботливого и понимающего (двенадцатая глава), а потом он превращается в проклятую картонку. В пятнадцатой главе он упустил из виду подглядывающих убийц: да, они разделись, но ошейники-то не сняли. В девятнадцатой – не попросил никого из товарищей придумать что-либо, чтобы снять ошейник с Фушими, хотя знал, что протагонист – НЕ бессмертный. В двадцатой – умер первым, не сделал вообще ничего. Очень жаль, я возлагал на него надежды.

Итак, кто же займёт второе место в нашем хит-параде? Правильно, это женщина-Ко Шичика! Тут ситуация как с очень плохим боевиком: антагонист настолько силён, что герою в руки дают откровенные читы, дабы хоть как-то уравнять шансы. Однако в этот раз читы были абсолютно поломаны. Судите сами – живое существо, пусть оно девять раз бессмертное, следует по одному пути из шести, описанных в буддизме. И если посмотреть под таким углом вдруг выясняется, что удар Бэя должен был убить кошку всего один-два раза – когда бил по пути людей и зверей. Она не бог, не полу-бог, не голодный призрак и не адская тварь. А тут ещё и «громко выкрикнул» с «неожиданная атака». Автор не знал, как убрать лишнего персонажа с доски и сделал это грубо и топорно. Настолько неискусно, что это бросается в глаза. Уж лучше бы дал ей выжить – стала бы домашним питомцем Камиллы.

Наконец, третье место отходит парочке Нинокаге! Правда, они тут по другой причине. Их персоны слегка не проработаны – автор не учёл, что «одна жива, пока вторая жива» не может работать без «вторая умрёт, когда умрёт первая». И этот тезис полностью рушит всю бессмертность сестёр, ведь достаточно убить одну из них мгновенно, не дав времени на регенерацию – вторая тут же поклеит лапы самостоятельно.

Ладно, на этом топ «Не оправдавших ожиданий» закрывается. Дальше просто выскажу несколько мыслей про то, что особенно запомнилось.

Про убийц. Тут оптом, пожалуй. Мотивация загнанных в угол мне понятна, им даже можно сопереживать. Тем не менее, издевательства над Уолву я простить не могу – слишком жестоко. Неоправданно жестоко. Возникает вопрос: «И кто после этого монстр?» Расправы над Кусабе тоже не показали. Жаль, я хотел увидеть, что они придумали по этому поводу.

Ну и главным минусом – вишенкой на торте – становится Сон Джей. Как же у меня полыхало! Автор, вероятно, никогда в жизни не видел бензопил ни вживую, ни даже в интернете. Потому он посчитал, что бензопила ничем не отличается от обычного меча. И описывал все действия, будто Сон бензопилой лупит как полоумный. И тогда встал вопрос: как это переводить вообще? То есть, я же прекрасно понимаю, что бензопилой неэффективно что-либо бить – принцип работы у инструмента другой. Да и читатели не в вакууме живут, тоже в курсе, вероятно, как пользоваться подобной приبلудой. С другой стороны, авторский текст менять просто так нельзя, а ну как писатель намеренно ошибся, чтобы выглядело комично. Долго-долго думая о том, как следует поступить, я принял волевое решение – минимально стилизовать. Самые ужасные моменты, вроде «лезвия бензопилы», решил хотя бы обозвать по-человечески, но большинство действий оставлены именно такими, какими их описал автор. Простите меня за это. На мой взгляд, переведено халтурно, но я не придумал, как сделать лучше.

А, ещё один нюанс – я так и не дождался столкновения Фу Добей с Усё Утяну. Считаю, что это было огромным упущением со стороны автора. Там же такие сцены «18+» можно было описать... Эх.

Отдельного внимания заслуживает описание реакции организаторов: наверное, именно так чувствовали бы себя NPC в играх, встречаясь с ГГ и наблюдая его имбовость.

Ну и пара слов о главном герое истории – Фушими-куне. Достаточно хорошо показаны его страхи, опасения, метания – рассказать ему сейчас о своей истинной сути или не стоит. Отчётливо видна его слабость – парень выставлен именно жертвой, если бы не Фуджисава – не прожить ему и дня. Продемонстрировано развитие персонажа. Пусть это и связано отчасти с «эффектом подвесного моста», тем не менее, очевидно, что хорошие отношения с «чудовищами» взялись не с потолка, что любой «монстр» вполне может оказаться лишь слегка необычным существом, с которым вполне можно поладить. Ну и финал, где наш милый Тадахито становится героем... хотя ладно, он всё-таки выжил. Ещё и лолю заполучил. Молодец! Всё правильно сделал.

Вот и выходит, что история начиналась как издевательства над жанром, всё не так и всё не то, но в финале автор пришёл к тому, от чего отрекся – ГГ выжил, любовь и happy end. Да, на крови и костях, но энд, всё-таки, хэппи.

Работа над этим текстом принесла мне удовольствие, хоть и была существенно труднее всех предыдущих проектов. Надеюсь, вам понравился результат. Хочу поблагодарить Monix-sama за перевод, пружид, неутрачивающие споры и стремление сделать текст лучше, красивее и точнее. Выражаю благодарность Petrovsan за вылавливание моих косяков и безжалостное их

устранение, сиречь, бету. Отдельное спасибо с занесением в карму SnipeR_02 и всем неназванным героям, предлагавшим различные варианты именованя героев. Поверьте, если бы не вы - я бы убедил Моню оставлять имена без перевода... Столько великолепных и забавных имён бы так и не увидели свет.

И, разумеется, спасибо и тебе, дорогой читатель, что добрался вместе с нами до этого момента! Я планирую продолжать свою деятельность в команде, значит, мы с тобой ещё увидимся где-то в других послесловиях. До встречи!

<http://tl.rulate.ru/book/62383/2831790>