

Легендарный лунный скульптор.

Всем привет. Я Вячеслав Татарников или же escobar.

Мне хотелось бы рассказать про одно очень известное ранобэ под названием «Легендарный лунный скульптор» или же «скульптор лунного света». Это первый обзор но не по значению, ведь именно это ранобэ оказало на меня наибольшее влияние. Без него я бы точно не стал писать собственную книгу. Так что хочу поделиться с вами своим субъективным мнением.

В целом обойдется без спойлеров. Никакой конкретики по поворотам сюжета, так что кто не читал не заспойлерится, а читающие поймут о чем идет речь.

Поделиться своим мнением я решил не случайно, так как именно это произведение стало тем ранобэ из-за которого я и стал читать новеллы. Ранее я читал множество книг, играл в множество компьютерных игр – так что информационная база по фэнтези мирам у меня была – будь здоров.

Тем не менее произведение есть чем удивить читателя.

Для начала хочется сказать, что это ранобэ очень большое (на данный момент мной прочитано 50-т томов). Именно оно послужило основой и источником вдохновения для множества других работ. Одни брали из него по чуть-чуть, другие практически полностью копировали – Например Арк.

Автор скульптора, как и его главные персонажи – кореец. Всем известно, что это самая повернутая на компьютерных играх страна. Именно из нее растут мировые рекордсмены оп целому ряду игр, а киберспорт напрямую поддерживается государством.

Собственно, об игре и идет речь.

Главный персонаж – Ли Хен. Он лишился родителей и живет с младшей сестрой и пожилой бабушкой. У бабушки проблемы со здоровьем, а тут еще родительский кредит взятый у тех, у кого лучше ничего займы не брать.

Нелегкая жизнь и острейшая финансовая недостаточность превращают обычного парня в неимоверного трудоголика с синдромом Скруджа Макдака. Я серьезно, до того как я наткнулся на это произведение – более жадного человека я нигде не встречал. В купе с его работоспособностью и хитропой жилкой – это дало удивительный результат.

Автор то и дело будет вдаваться в подробности нелегкой жизни Ли Хена в самых разных отрезках времени. Так что характер удастся прочувствовать в полной мере. Скажу лишь то, что он не добрый и не злой – он действует исключительно в своих интересах, в чем бы это не заключалось.

Вернемся к сюжету. Работал он без передыху, а в свободное время играл в онлайн-игру. Причем сам того не ведая, стал в ней легендой. Потом, ему пришлось завязать с этим, но вместо удаления персонажа, он решил, чуть ли не случайно вспомнив, продать его. К неслабому удивлению, тот ушел за астрономическую сумму.

Но тут автор дал четко понять, что халявы не будет и почти все из этого забрали ростовщики в уплату долга.

Оставшегося хватило, чтобы лечь в другую игру.

Надо сказать о мире. Это не далекое будущее, а по описанию так и вовсе наши дни. Но один опупенный ученый разработал суперкомпьютер с искусственным интеллектом и полным погружением. Используется особая капсула, в остальном человек входит как в матрицу. Да еще и разница во времени есть. В реальном мире проходит час, а в виртуальном – четыре.

Мир этот, естественно – фэнтези.

Можно стать человеком, эльфом, гномом и тд. Важно то, что там огромнейшая вариативность в классах и навыках. Сам мир огромен и наполнен живыми, думающими существами, а значит и массой заданий и прочей нелинейности.

Естественно – набирать опыт убивая монстров и вкладывая очки навыков в соответствующий скил – гораздо проще, чем скажем быть портным и шить одежду. Именно так – небоевые классы тут имеют полное право на существование. К сожалению для игроков они довольно сложны, ведь для этого надо и самому уметь этим заниматься, так что на ранних порах таким игрокам – ой как не сладко.

Вот игроки и становятся войнами, рыцарями, магами и лучниками, а повара, художники и скульпторы вынуждены просить милостыню дабы с голоду не помереть, какие уж там монстры с сокровищами.

Смерть – отдельная тема. Погибнув – игрок не только теряет уровень, так у него еще и снижается прокачка навыков, а на высоких уровнях это потеря просто целой уймы времени. Ну, а чтобы жизнь медом не казалась – игрока выкидывает из игры на сутки и соответственно из игрового мира на 4 дня.

Ли Хен берет имя Виид, как и в прошлой игре, после чего начинает свой путь.

Интересует его лишь собственная выгода, ведь продажа игровых предметов за реальные деньги – это теперь его работа. Так что от игры зависит – будет ли он иметь крышу над головой, получит ли бабушка лекарства и какой сорт риса будет на ужин.

Для большинства людей это развлечение, а для него тяжелая работа.

Ремесленные навыки он ни в грош не ставит, но по стечению обстоятельств осваивает профессию Легендарного Лунного Скульптора.

О профессии – он может осваивать любые ремесленные навыки и только навык скульптора получает бонус к росту. Можно осваивать боевые, но бонуса они не получают так что приходится качаться.

Автор проделал замечательную работу и открыл многим людям, что даже такие классы как скульптор и художник могут стать имбой в мире меча и магии.

К примеру – созданная скульптура может накладывать нешуточные баффы на обширную территорию, а всем кто на нее посмотрит – баф на сутки. Сделано очень интересно. Помню, что в играх статуи обычно оживают и пытаются убить героя, а в остальном просто являются декорацией. В старой игре под названием Sacred – статуи накладывали баф. Но то что творит Виид – просто в голове не укладывается настолько этак невероятно.

Произведение очень радует богатым насыщением мира и буйной фантазией автора. Одни существа будто сошли со страниц книг, другие были придуманы самим автором.

Сюжет описывает не только героя но и самых разных людей. Так же порой он идет от самих НПС и рассказывает о их истории. Мир целостный но разделен на регионы – каждый со своими отличиями. Игроки собственными руками меняют мир. Ну а учитывая, какие мотивы у современных игроков – нетрудно догадаться, что зачастую они будут вовсе не героями для местных жителей.

Из достоинств также следует отметить неожиданные повороты, а также идеи главного персонажа. Порой он такое выкинет, что хоть стой хоть падай. Это надо читать. Однако, вместе с этим он может совершить не менее неожиданную глупость или нелогичный поступок. Например – на ровном месте он может вляпаться в нешуточный квест на пару десятков глав, а в офигенной битве, которая решить судьбу парочки стран – он будет орешки к пиву продавать.

Кроме игры идет конечно же и описание реального мира. Его знакомые, семья, друзья и прочие люди – каждый со своей историей. Кому то это будет интересно, кому то не очень, но историю это несомненно дополняет.

Отсюда выходит один недостаток – излишняя подробность хозяйственного быта. Автор то и дело вдаётся в подробности того сколько стоит соль и как надо готовить курицу в специях. Он постоянно делает сравнения между очередным демоном с повышением цены на рыбу в местном рынке. Часть шуток будет понятна разве что самим корейцам.

Сам персонаж не хикки-задрот как это обычно бывает, а настоящая машина по добыче денег любым путем. Мало того что он трудоголик и киберспортсмен, так он еще и неплохой боец. Боевые искусства он изучил ради игры, но в них он тоже невероятно хорош.

Периодически автор явно перебарщивает. Особенно это касается одного культа, который называют в честь серии блюд. Или же при описании красоты одной героини сразу дается понять, что остальной женский пол перед ней ничто. Ну прямо как принцесса сошедшая со страниц китайского санся. Я нисколько не против этого, но бывает что такое описание скорее вызывает недоумение. Как то между делом – автор упомянул, что сменив персональный компьютер с грохочущего кулером и перемотанного скотчем агрегата на современный ПК – Ли Хен поставил новый рекорд в сапере.

Про романтическую составляющую говорить не буду, потому что даже сама книга не про это. Но как я упомянул – быта там хватает.

Персонажи тоже радуют – каждый со своими тараканами в голове. Кто то понемногу меняется, но большинство на мой взгляд – имеют постоянный характер.

Наш главный герой конечно Виид и приключения в которые он попадает, а их тут немало.

Именно ради его приключений и скульптурного искусства стоит читать это произведение.

В книге – используются таблицы для обозначения системных сообщений, что конечно плюс. Не все авторы ставят ограничители, а тут любезно выделяется в табличках с другим цветом.

Хотя все происходит в виртуальной реальности – автор дает понять, что там все как в жизни. Когда персонаж заболевает в игре – он физически чувствует недомогание. Вкус еды – точно также ощущается физически. Персонажам нужно спать – так что и это функция используется в полной мере. Болевые ощущения тоже есть, но они ослаблены.

В первом томе мы периодически наблюдаем таблицу навыков Виида, но потом она становится настолько сложной, что автор только упоминает про нынешний уровень и приблизительные

статы.

В дальнейшем – таблица показывает наиболее ценные, найденные им предметы, созданные скульптуры или награду за задания.

Маленькое отступление -

- Надо отметить качество перевода.

Тома где то до 20-го перевели с корейского члены команды Одинов и ко. Вот это по настоящему отличный перевод. Буквально литературный. Приятно читать и глаз радуется.

А вот после двадцатого примерно по тридцатый – твориться полная дичь. Пять или семь команд в разное время переносили слова из Гугл-Транслейта, что называется прямо на бумагу. В свое время я даже редактировал это вырвиглазное чтиво – устраняя орфографические ошибки и делая это чуточку читаемым, после чего выкладывал на сайт. Целые команды объединялись для подобного, но тут как с эхом войны – все равно видно невооруженным глазом. Как обстоят дела на данный момент – сказать не могу, но шлифовка местами все еще требуется.

Некоторых это отпугивает от дальнейших томов, а ведь история постоянно набирает обороты. Порой автору хочется аплодировать – настолько он хорош. А порой... чувствуешь недоумение.

Легендарный лунный скульптор – одно из моих любимых произведений, а может и самое любимое. Читал я его дважды, что редкость для меня в таких объемных ранобэ. Сам Виид не является моим любимым персонажем из книг, но тем не менее почетное место он занимает.

Читать или не читать – это ваш выбор, но я настоятельно рекомендую.

Можно сказать, что тут как с Властелином Колец, которое стало родоначальником мира фэнтези. Для тех кто знакомится – самое то, потому что многие элементы оттуда уже стали классикой. То что придется отыгрывать роль злодея, то что будут тайные операции по проникновению и масштабные штурмы, ковка оружия на самый разный вкус – и многое другое уже получило воплощения в других произведениях.

Произведение не может быть идеальным, но это запало мне в душу.

Надеюсь, вам понравилось мое мнение. Спасибо что читаете и пусть книги радуют ваше сердце.

<http://tl.rulate.ru/book/11754/227253>