

Мое мнение о ранобэ - «Система богов и демонов».

Жанр пост-апокалипсис очень распространен как в качестве книжных произведений так и в игровой и кино-индустрии. Но вот сюжет как правило проходит в уже разгромленном, опустошенном мире. Неважно что послужило причиной - ядерная война, климатическая катастрофа или вездесущие зомби. Самый адовый хаос прошел мимо читателя.

Игровая механика тоже верный спутник ранобэ. Многие герои используют привычные геймерскому комьюнити игровые интерфейсы, таблицы статуса и инвентарь. Ну а всякое заклинание выучивается одной прочитанной строчкой из книги с ее последующей аннигиляцией. А за каждое убийство в копилочку капает незримые очки опыта, наполнив которую рождается на свет новый уровень с возможностью вложить призовые баллы в какой хочешь стат. Оторвал головы тысяче упырей своей силушкой богатырской - ничто не мешает вложить все в интеллект или мудрость. А после этого можно еще двум тысячам головы проломить нисколечко не пользуясь своим прокачанным интеллектом.

Но, как ни странно игровая механика гораздо чаще, а то и в подавляющем большинстве произведений - идет бок о бок с фэнтези рпг как инь и ян. А в спайке с современными технологиями в мире ранобэ - еще и поискать надо.

Но есть такая книга - Система богов и демонов (СБиД). В ней мы наблюдаем само начало апокалипсиса в современном мире, да еще и с прикрученной игровой механикой. Вот уж действительно гремучая, а главное - интересная смесь.

Обо всем по порядку.

Начнем с того, что произведение очень известное и я сомневаюсь, что оно прошло мимо вас. Оно действительно очень хорошее и заметно отличается от большинства других ранобэ. Чего и говорить, что оно породило целый ворох пародий на самого себя.

Чтобы лучше его понять - коротко и без явных спойлеров поговорим о сюжете.

Главное действующее лицо живет в Китае и по естественному совпадению является китайцем. Молодого парня, но не школьника а вполне себе зрелого студента, мы видим в привычной ему обстановке - учеба, общага, друг, знакомые, буферная зона между ним и девушками. В общем ничего нового.

Но тут события начинают неожиданно хлестать как лопнувшая батарея. Мысли каждого человека оглашает голос бога, который говорит, что люди его окончательно выбесили и что теперь каждому придется выживать самостоятельно.

Вместе с этим, все крупные водохранилища, океаны, реки, озера и моря - мгновенно заражаются зомби вирусом. Большая часть людей на планете быстренько переквалифицируется из состояния обычного хомосапиенс в хомосапиенс-зомби, и начинает обращать всех окружающих.

Этим самым окружающим прилетает по обычной дубинке. Несмотря на простоту, это примитивное оружие является самым настоящим элементом системы. Немногие это понимают и упускают свой шанс на спасение.

Тут собственно и стартуют события, которые мы наблюдаем глазами Юэ Джуна.

Нужно отметить основные элементы.

- За убийство противников дается опыт, но только если убийство совершено предметом из системы. Убив нескольких зомби дубинкой новичка – человек получает уровень. Он получает возможность вложить два очка навыка в любой из доступных ему статов. Хочешь бить сильнее – качай силу. Хочешь стать ловким – качай ловкость. Не хочешь свалиться от усталости – выносливость. А она как раз тратится за использование таких предметов. Кроме того, лишь при убийстве системными предметами с мобов падает лут. Получается, что сев в танк или взяв бензопилу в руки ты сумеешь прикончить толпы зомби, но не получишь ни опыта ни предметов.

- Живность и мертвяки мутируют. Эта естественная эволюция идет своим чередом независимо от действий человека. Чем больше зомби сожрут живых, тем быстрее разовьются. Монстры кушают друг друга и развившихся человек.

- Очки навыков можно вкладывать в особые способности. Для их получения или дальнейшего развития. А характеристики поднимаются не только уровнем, но и особыми достижениями или же некоторыми предметами.

Я хочу сказать, что тут у меня возникло двойственное впечатление. Во первых – мне очень понравилось как автор описывает происходящие события. Цензуры тут практически нет. Есть и каннибализм и расчлененка и массовые изнасилования. В общем – жестокость апокалипсиса показана как надо. Сами люди решают свои проблемы всеми доступными способами. Им приходится объединяться. Одни в малые деревни, другие в разбойничьи шайки, третьи в целые города. Но объединяет их одно – кто сильнее тот и прав.

Я уверен, что автор в период своей юности хлебнул из чаши несправедливости до самого дна, потому что эта тема будет встречаться очень часто.

Надо сказать, что едва ли не главный минус этого ранобэ – повторения.

Мы то и дело видим одни и те же события только в разных декорациях. Персонаж приходит в другую местность, видит классическую сцену нападения злых дядек на тянку – мочит их, ну а потом появляется их папашка со своей свитой. Герой большую часть времени сильнее окружающих, но то и дело натывается на врагов сильнее себя и неимоверными усилиями побеждает. Это интересно и сглаживает общее повторение событий.

Второй недостаток – обилие персонажей не меньше, чем в фильмах Гая Ричи или Игре Престолов. Автор достает их как из рога изобилия. Я не силен в лингвистике и плохо запоминаю имена, а тут преобладают китайские, вьетнамские и японские, причем конечно же с фамилиями, а иногда и с прозвищами.

Запомнить их просто нереально. В голове откладываются только события с ними связанные. Например один чувак очень неплохой боец, но думает только о женщинах. Если он не в бою, то точно в кровати. Только так его и запоминаешь.

Поскольку основной сюжет больше похож на игру про захват территории, то и людей в повествовании будет не мало. И автор о них благополучно забудет, что меня немного злит.

Вот есть у ГГ лучший друг. Качаются вместе, вместе зомби мочат и лут фармят. И вроде силушки у них равные. Но тут в руках оказывается поселение. Кому то надо за этим следить, чтобы бандиты не разграбили, зомби не съели, и чтобы сами жители не предали, а уж они это дело со всей независимостью и свободой ох как любят. ГГ приказывает другу охранять, а сам уходит в приключение. Это очень похоже на компьютерную-онлайн игру, где одного оставляют охранять базу, а второй уходит прокачку и безбожно отрывается в развитии.

Надо отметить, что мир не статичен. Это выражается не только в постоянном развитии монстров, но и в том что со временем из убитых будет выпадать меньше лута. Речь не только об опыте, но и луте. То есть, если бы онлайн-игра постоянно росла бы в сложности и у новичков вообще не было бы не единого шанса хоть немножечко нагнать тех, кто начал играть раньше.

Из монстров можно делать броню, оружие и даже повышающие характеристики настоечки, но факта это не меняет – новички просрут любую партию. Конечно будут возможности их прокачки, но только если их станут качать самые сильные.

Лично мне показалось, что происходящее – не сбалансировано. У одних сразу есть преимущества, у других нет. Сама система должна давать хоть какой то но равный шанс каждому, а она изгаляется как может. К примеру – в какой то момент одного эксперта перенесет в совершенно другое место, где придется натурально выживать. Но попадет он туда не один, а с группой людей. Только это даже не близкие ему по силе эксперты, а зеленые новички, которых он плевком убить может – всех сразу. А с ними еще и обычные люди. Какой тут баланс? Я бы понял, если бы это была миссия и ему бы пришлось их куда то везти и защищать по дороге. Но тут все превращается в одну сплошную глупость.

Мне нравятся компьютерные игры. Я на них можно сказать вырос и был рад увидеть игровую механику в таком произведении. Но, к сожалению эта механика ограничивается способностями и навыками как у людей так и у животного мира – ВСЕ! Есть конечно деревня новичков, но встречается она реже чем меч тысячи истинн в варкрафте. В ней можно за выбитые с павших мобов монеты – купить и оружие и снарягу и навык. Да хоть специализацию получить. Местные продавцы и девушки в бикини вовсе не НПС, а люди из других миров работающих в качестве НПС. Есть тут и доска с заданиями. Приготовились? Ага. Это вы увидите только в начале и все. Дальше можете не надеяться. Я тоже ждал, но автор ушел в другие дебри через много раз повторяющиеся события.

Вместо того, чтобы дать людям шанс на дополнительное развитие, чтобы подстегнуть их в действия – автор запер деревни новичков в местах, куда едва ли по силам пробиться ветеранам с целой армией. Хоть бы название другое дал тогда. А ведь какая была бы вариативность. Людишкам пришлось бы отбивать их и у монстров и друг у друга. Благодаря миссиям пришлось бы объединяться как в группы так и в армии. Данжи с множеством разнообразных врагов, сокровищ и толстокожего босса с опупенной наградой – ничего этого нет.

Я рад видеть как людям приходится выживать в апокалипсисе, но почему нельзя чуть больше уделить время самой игровой системе раз уж она есть? Происходящее напоминает новую игровую механику, которую разработчики сделали единственной фишкой игры. Вот пример из игровой индустрии «Тени Мордора» и «Тени войны» - в них прикрутили систему Немезида, в которой надо бороться с самыми разными командирами орков с их разнообразными сильными и слабыми сторонами. Но, кроме этого в игре вообще больше ничего нет. А что есть то крохотное. Вот в системе богов и демонов будет нечто подобное.

Автор конечно будет разбавлять сюжет интересными поворотами, но скажем если подсакротить ранобэ глав на 400 то оно ничего не потеряет. История интересная спору нет, но китайщина не обошла этот жанр стороной.

К слову о заданиях.

В книге можно взять задания в деревне новичков. Помните судебный процесс из ночей Невервинтера? Одержимого демоном сына герцога из Эры Драконов? Пропавшую сковородку из Ведьмака? Бесконечные задания на убийство монстров из Diablo? Посещение вышек из

Ассасина? Ну так вот - ничего этого нет. Есть только кое что из Готики 3, а именно - захват городов. Просто берешь список и идешь освобождать - все! Нет ни ограничений на прием заданий, ни каких то условий, ни преимуществ ни штрафов. Непонятно зачем вообще нужны задания, если для их выполнения нужен не герой, а вооруженная армия. Да и выполнять их может только посетивший деревню.

Я не говорю, что произведение плохое. Нет. Оно хорошее, а кто то считает его лучшим. Мне оно понравилось несмотря на отдельные спорные моменты.

Мы видим рост героя. Он не добряк жующий соплю, не импотент, не олух у которого в голове одна Эмилия, не злодей, а просто нормальный парень. Он достаточно хладнокровен, чтобы не впадать в горячку и достаточно и не тупое бесчувственное бревно, чтобы не пристрелить какого-нибудь выродка. Свои интересы он отстаивает, да еще как. Просто так он никого не спасает, только по предварительной договоренности за немалую цену, ну или спасенный оказывается обязанным своему спасителю.

Радует то, что населению уделяется своя доля внимания. Вместо постоянного гринда и фарма приходится заниматься организационными вопросами поселений, чтобы жители не передохли от голода, да не пристрастились к людоедству. Метод кнута и пряника тут работает во всей красе, только в отличии от многих других ранобэ - пряник старый черствый и сухой, а кнут снабжен стальными крючьями, чтобы жизнь медом не казалась.

Разнообразие монстров - это отдельная тема.

Тут вам и мутировавшие в не пойми что звери. Тут зомби ставшие тварями похлеще, чем в Left for dead. Всем кто устал от орков, гоблинов и слизней - точно понравится.

Чем больше будет прокачка, тем больше эксперты будут напоминать культиваторов и их звериные аналоги. Ну вот в какой игре вы увидите тиранозавра бегущего на сверхзвуковой скорости. Или эксперта одним щелбаном дробящего танки. Но не думайте, что техника потеряет актуальность и уступит свою нишу мечам и дубинкам. Предметы из системы позволят использовать нано-оружие, но это уже отдельная тема.

В целом - всем рекомендую. Сюжетные события могут повторятся, но скучным от этого ранобэ не станет. Если второстепенные персонажи сменяют друг друга, то глав герой тут один и эта история про него.

<http://tl.rulate.ru/book/11754/228611>