

Хорошие идеи, подпорченные авторами.

Ахтунг: спойлеры!

Зарядка магии улыбкой.

Главного героя и еще одного парня все тот же грузовичок переправил к богине, которая дала им рабынь и силушку, чтобы восстановить порушенный мир. В реальности он не был особо рухнувшим, да и смерть там выглядит странно: убитые демонами становятся демонами, а убитые демоны-бывшие люди возвращают прежний облик, что приводит к появлению вопроса: как человечество могло так жутко сливаться? Ведь достаточно отпинать обратившихся и у нас снова есть люди.

Так вот, герой со всеми его читками и прочим приходит в тот мир и начинает вести себя, будто он самый обычный, хотя любому понятно, что чудеса подобного плана может делать только бог или святой. Но быть богом в том мире было бы оскорблением богини, и та вполне способна наказать иномирца впоследствии. Более логичным было бы объявление себя апостолом, так можно объединить людей вокруг себя, создать теократическое общество с минимальными по напряженности религиозными правилами. По сути, сила апостола зависит от счастья его рабыни, что автоматом снимает всякую заинтересованность в народном счастье. Однако ради безопасности подопечной, ради того чтобы у неё были тепло, уют, чтобы было где поиграть и повеселиться герой был бы вынужден создавать красоты и поддерживать страну. В противовес ему выступает тупой и злой тип, который почему-то получает дозволение мучать свою рабыню. На кой богине делать такую глупость, если не ради очередного эпичного рубилова добра со злом? И по части рабынь, если доброта к ним дает прибавку к мане, то апостол по идее станет их марионеткой, однако рабские заморочки мешают девице. Вся эта система кажется притянутой за уши, да и несколько упрощенной. Вот если бы рабыни оказались бы гордячками и богохульницами, которых наказала богиня, заставив служить генераторами маны для двух «ремонтников», то сюжет стал бы более интересным. Опять же система крафта весьма бракованная. В «Модификаторе мира» система работала более понятно, а тут надо бегать и собирать лут, причем вручную. Герой создавал дома, собирая лес без топора! Тоже самое с камнями, а там имелись ввиду валуны. Это не пара камешков и пучок хвороста, это бревна и огромные куски породы. Этот момент можно было заменить или убрать на фиг. Например, ему действительно нужны были именно камушки, а не блоки. Тогда чудо выглядело бы как положено. Их одного камешка целый дом смастерить – это по-божески. Это могло бы сойти за чудо. Да и сюжетные проколы бы не случились. Далее идет странность с тем, что везде люди голодают, но при этом умудряются платить дань местным царькам. Если в разрушенном мире самое ценное – еда, чем это время отличается от зомби-апокалипсиса? Стало быть, главарям бандитов и правителям на фиг не сдались деньги, а вот еда напротив. Опять же вопрос в том, почему местные не выращивают никаких овощей, трав или деревьев. Из самой истории видно, что есть участки плодородной почвы, значит, есть возможность выращивать урожай. Главный герой, тем не менее, не пытается улучшить землю, зато крафтит еду из песка. То есть автор не продумал социальную основу, даже не учел обычное для людей желание выжить. Нет обмена еды на женщин или ресурсы вроде металла, нет рабского труда на плантациях, нет ничего, что доказывало бы попытки человечества выжить. Они просто сложили лапки и ждут, пока в амбаре кончится маис. А знаете что смешно? Жители голодающих городов плакались, что нет еды, а потом выдали герою целую кучу фруктов и овощей.

Опять же второй тип с рабыней, все также не в состоянии понять как срубить много маны, хотя любому ясно, что если мана производится через насилие, то надо делать нечто неприятное для

девушки. Впрочем, автор не доводит до 18+, потому в новелле не будет ничего страшнее побоев. В реальности было бы куда ужаснее. Именно поэтому часть с зарядкой от эмоций не вполне хороша. По части политики тоже провал полный. Ладно, герой создал деревню, фиг с тем, что он захватил пару городов, но как же тупо, что его в каждом городе назначают мэром. Почему в городах, где не имелось нормальной администрации и управителей, каких-либо полезных ресурсов, промышленности, торговых постов и даже почты вдруг появляются бумажно оформленные запросы и даже послы других городов? Черт подери, как эти города узнали о смене власти? Велась торговля? Едой? Вряд ли. Четвертым городом попавшим под власть ГГ оказалось поселение, где все от мала до велика были бойцами, но тупыми: они могли завалить любого монстра, однако не стали есть их мясо и жаловались на отсутствие провианта. Особо нелепо смотрится введение денег при том, что герой просто отсыпал батончиков в сарай, а не наладил сельское хозяйство, промышленность и торговлю. На кой они? Вот на кой черт нужны деньги, когда есть бесплатные пайки? Все что жителям надо, они получают бесплатно. Смысл денег утрачен. Чтобы вводить деньги, надо хотя бы организовать посевные площади, ввести зарплату крестьянам и позволить им покупать у тебя еду, пока они трудятся. Не халява, а обмен. После сбора урожая поля будут проданы желающим или сданы в аренду. Остальная часть населения будет получать деньги за сырьё для тех же батончиков, и будет покупать их за деньги. Хотя бы на этом уровне надо было продумать денежную политику. Опять же межгородская торговля без денег никуда, но автор просто пропустил эти моменты. Всего этого можно избежать одним простым способом: я не мэр, я князь! Или апостол, что еще лучше, поскольку снимает с тебя статус мирского человека. Мол, я лишь посланец Небес и миссия моя нести свет в темные времена. Вы тут сами командуйте, а я буду спасать планету. Никаких проблем, да и, если честно, никто незнакомцу царское место не даст, сколько бы чудес тот не сотворил.

My Room Has Become a Dungeon's Rest Area

Парнишка снимает квартиру за 30 000 йен, и как оказывается, войти в неё можно, а вот покинуть через дверь - нет. Потому что открытая изнутри она ведет в подzemелье, откуда иногда заползают слизи и гоблины. То есть прежние владельцы были убиты либо смотались через окно. Отличная была бы задумка, при условии покупки квартиры и при том, что никто из прежних владельцев не выжил. Просто если люди из квартиры начинают истерично рассказывать о всяких монстрах, то разве это не привлечет внимание? И куда деваются монстры? Судя по словам риэлтора якобы случайно сказанным в беседе, он знает о монстрах, значит, видел их, что говорит об их вторжении в квартиру. Однако вскоре автор утверждает новые правила, и монстр не может войти, если не бывает в контакте с человеком. То есть если слизень прилепится к жильцу, то сможет просочиться в нормальный мир. Отлично. Тогда почему эти монстры не смогли выбраться наружу, когда была открыта дверь? Они ведь могут довольно долго оставаться в комнате, пока кто-то не придет, в особенности слаймы. Плюс ко всему квартиры новым жильцам обязаны показывать риэлторы, чего автор вообще не учел. То есть риэлтор и клиент идут осматривать собственность, а там внутри банда гоблинов и слаймы, и выйти никак. Этот момент совсем не продуман. Именно поэтому открытие портала надо было прикрутить ко времени: полнолуние или полночь - проход между мирами открыт, в обычное время нет. Монстры войти в комнату не могут, однако за пределами хатки лабиринт без всяких там сэйв зон. Пошел изучать и заблудился, не сумел найти обратный путь, вляпался в ловушку или был убит, причем не столько монстрами, сколько людьми. В подземке все враги, закон тут не работает. Вот такой старт был бы нормален. Родители купили квартиру своему чаду, он радостно заселился, а потом обнаружил лабиринт. Но было бы еще лучше, если б там нашелся выход в королевскую сокровищницу и два злых стража. А что? Поведились странные типочки в казну лазить и гоготать от радости, роясь в чужом золоте, а бедные солдатики по шапке

получают за таких проникновенцев. Теперь добавим деталей. Пусть одним из стражников будет девушка, а квартирка будет считаться проклятой, поскольку все владельцы таинственным образом пропадали. На деле всех их порубили стражи, а убежать попаданцы не смогли, так как стены с той стороны выглядят одинаково, и если сразу не запомнил из какой выбрался, то сам виноват. Так вот наш герой, отворив дверь, ночью поздней выходит в сокровищницу, где его уже поджидает солдатня. Собственно в сторожа сокровищницы берут самых надежных, а заодно в случае воровства царского добра их казнят, а семьи будут разорены и проданы в рабство. И вот такая идеалистка-рыцарша кидается с мечом на пришельца едва тот ступает в комнатку с сундуками. Он успевает увернуться от удара и пытается удрать назад, однако девица цепляется за него и попадет в мир главного героя. Примерно так можно было создать завязку, а можно выбрать и более сложный вариант: казна принадлежит Королю Демонов.

Касаемо характера героя, он младшеклассник, судя по уровню размышлений, поэтому странно, что ему позволили жить одному. Самостоятельно живущий – это студент или старшеклассник, который вот-вот закончит школу. Его образ мысли иной, он хочет тусить, таскать девчонок в постель, вести «взрослый» образ жизни. Но авторский герой лопух, у него кучи коробок с хламом лежат в квартирке, причем с хламом ненужным и купленным до переезда (на кой вообще привез ящики с порножурналами?), он работает в кафе помощником повара. И при всем этом столкнувшись с девушкой в подzemелье, он начинает вести себя как ребенок. Врет, что он чародей, начинает сочинять всякую ерунду, хотя должен был просто наладить нормальный диалог. Несоответствие характера его фактическому возрасту губителен для новеллы. В остальном начинается стандартная ерунда: в моем мире есть крутые товары, ценимые в фэнтезийной вселенной. Что ни приготовит герой, всё дает бонусы к характеристикам. Зачем все это вводить? У тебя есть портал, но ты не иномирец, у тебя свои плюсы и минусы. Так проклятья могут не действовать на нашего человека, как и всякие ауры – признак присутствия ноосферы (в конце концов аура – вид бесконтактного психического воздействия). У нас аур нет, близорукого чела страшными глазами и кирпичной мордой не напугать, он видит только размытое пятно. А будь аура, он бы боялся. Иное дело фэнтези мир, где есть такое явление. Опять же в нашем мире наши правила – никакого восстановления маны, никакой магии в принципе, а стало быть общая слабость и психологическая подавленность колдуна – нет связи с тамошним центром просчета магических процессов. Разница в гравитации, трудность восприятия незнакомой пищи – всего этого нет. Как нет и того, что иной мир может дать герою. Все характеристики фэнтези-вселенной не являются чистыми физическими характеристиками. Уровни лишь отражение величины благословений полученных индивидом от богов или местной системы мироздания. Именно это позволяет эльфийкам иметь высокую ловкость и не иметь накачанных ног, как у буйвола. Иномирец для мана-мира должен быть неизвестной переменной, не поддающейся расчету. Он может классифицироваться уровнем 1, но его сила будет на уровне благословения 12. Ну и общая тенденция к обладанию рабами удручает.

Release that Witch

Оставив в стороне сюжетную часть, сразу скажу она неплоха, полностью забракую технологическую. Все измышления автора о процессах изготовления станков и прочего – бред. Часто он приводит запутанные размышления, чтобы исказить истину в глазах читателя в надежде, что никто не сумеет разглядеть проколы. Еще одним фэйлом является способность Роланда помнить чуть ли не все знания о технологиях, а весь ему тридцатник. Он не студент, который в силу обучения пока еще помнит связанные с учебой предметы, он взрослый склерозный тип. Многие к этому моменту не помнят таблицу умножения, не говоря о чем-то академическом. Опять же тело ему досталось не лучшее, так как принц был гулякой, что хоть

как-то должно было отразиться на нём. Так он пил, посещал бордели - что само по себе должно было нести вред здоровью, вел себя не очень прилично – но никаких врагов кроме собственной сестры Гарсии. Да и та решила его отравить, руководствуясь неизвестными побуждениями. Почему самого слабого, если есть два старших брата, которые претендуют на трон? Какого лешего надо умерщвлять человека, которого она даже в детстве не воспринимала всерьёз? Если бы Роланда отравила Тилли (младшая сестра) было бы понятно, он над ней измывался. Опять же прокол и в том, что волны прихода демонов вот никак не влияют на истребление человечества. Взгляните сами: прошло три вторжения. Человечество должно было быть уничтожено три раза, но оно живо, потому...? Потому что демоны не стали завоевывать всю планету! И как это согласуется с логикой? У вас есть единственная в четырёхста лет возможность захватить планету, но вы с корешами просто отжимаете место для пикника на речке. Третий вопрос в том, как демоны запихивают внутрь своих тел шкатулки с магическими камнями и почему именно в такой упаковке? Почему нельзя имплантировать камушки без всяких странностей? А если понадобится положить ещё камней в ларец, демон сам себе харакири делать должен? Почему чудо-червь сожравший целую деревню демонов настолько шустро двигается под землей, пожирая скальную породу? Почему после него не остаются песок и камни в рыхлом состоянии засыпающие чуть ли не весь проход? Автор вообще биологию червей учитывал? Тонна мелочей понемногу отравляющих достойную работу.

Ну и есть некоторые другие косяки. Вот пример из главы 669.

«Йорко отложил юмористическую книгу и прилег. № 76 разулась и села так, чтобы Йорко мог спокойно опустить голову на ее бедра. Затем она начала медленно массировать плечи Йорка пятью тоненькими пальцами». Чтобы девушка хоть как-то могла массировать ему плечи, Йорко должен был лечь лицом вниз на её колени. При этом его тело должно вытянуться в ту же сторону, как и бедра служанки, а не как обычно принято лежать. Однако автор полностью рушит систему. «Йорко мог ясно видеть лицо № 76, лежа на ее бедрах». В таком положении жамкать придется ключицы, а собственно вся фишка в том, чтобы разминать спинные мышцы.

PS. Последняя слегка подпорчена, а что касается первых – там дело плохо. Для меня подобные новеллы равнозначны модостроению. То есть я не очень хорош в 3d, потому чтобы создавать новые локации, мог разве что резать уже существующие и сшивать по-новому. Здесь также: эти новеллы кривы и неуклюжи, однако из этого материала можно нарезать хороших обрывков и спать еще более лучший целостный мир.

<http://tl.rulate.ru/book/7452/292246>