

□□□□ / Аватар Короля

В самом начале захватило, но в дальнейшем, по мере развития «сюжета», меня начало тошнить практически от каждой главы.

Ранобе повествует нам об игре, прошу отметить, речь идёт не о полном погружении (шлеме), а о обычной ПК (мышка+клава). Героя у нас скромно величают «Бог», что до мирского имени, то это Е Сю. Смертному имени ГГ будет посвящено несколько глав, там есть связанная с ним история... В общем, он профессиональный игрок в игру «Королевская дорога». По кое-каким причинам он покинет команду и устраивается работать в комп.клуб админом, где начнёт играть заново, преследуя свою мечту.

История самого героя будет развиваться достаточно интересно и логично. Побочные персонажи присутствуют, но они не раскрываются в достаточной степени. Сюжет, далёкая цель, к которой стремится герой, есть. Из хорошего можно сказать лишь это, но вот плохого, особенно для тех, кто активно играл в ММОРПГ, целый вагон и с десяток барж:

- Имба артефакт – 1на штука, куда же без него?
- Постоянные напоминания об исключительности ГГ и его богоподобных навыках присутствуют практически в каждой главе;
- Полное отсутствие любовной линии, на момент 600 главы;
- Вода, её реки, её море, её океаны, её просто дофига!

Всё это, и многое другое можно было бы терпеть, если бы не это:

**ОТВРАТИТЕЛЬНАЯ! УЖАСНАЯ! ХЕРОВО ПОСТРОЕННАЯ! И АБСОЛЮТНО
НЕРЕАЛИСТИЧНАЯ БОЁВКА!**

Описываемое практически нереально представить. Если взять, например, «В другом мире с системой Наруто», то, так как я знаю, как выглядят те или иные умения, в голове рисуется замечательная картинка. Но здесь этого нет, названия скилов мне ни о чём не говорят. Следовательно, всю эту абракадабру тяжело визуализировать и запомнить.

Далее, как Вам сражение на 10-15 глав? Происходит просто дичайший перегруз информацией... Ладно, это не беда, можно читать кусочками, морально подготовиться и т.д. Основная проблема заключается в качестве подаваемой информации. Герой смело может бороться 1 vs 20 (а иногда и больше), и выживать. Вашу душу, разница в 15-20 лвл, а он, с навыками 1й профы, у которых урон ниже плинтуса, может противостоять игрокам, получившим 2 и 3 профессии... Разница в мощности скилов, наличии пассивок, прироста статов никак не может нивелироваться скилом при подавляющем численном преимуществе... Существует лишь два объяснения: «Королевская Игра – особенная игра» или же наш ГГ – Нэо в квадратной степени, и лично я больше склонен верить последней версии.

Игра сама по себе нереальна. Все описываемые способы управления попросту невозможны. Все эти прыжки, сбивание ветки дерева, чтобы герой упал, кувырки через героев... Невозможно! Точнее, возможно, но для нахождения минимум 100.000 игроков на одном сервере и реализации всех этих идей, требуется просто невообразимый по мощности сервер. Хрен с ним с сервером, никто не способен придумать такой движок... Пиписка не доросла до

таких технологий J Да, разрушаемые объекты с учётом физики можно добавить, но, опять же, нагрузки нереальны.

Управление. Особое внимание постоянно уделяется полезному АПМ, и даже говорится о способе его натренировать, но вот о работе мышкой ни слова, как будто её практически не существует... «Его рука двигалась настолько быстро, что, казалось, она двигалась медленно» или «Его рука быстро мелькала, а палец нистово кликал» ШТА-А-А-А?! Еще, в будущем, мы вдруг узнаем, что это игра со смешенной системой: Target (где нужно выделять персонажа или моба для атаки) и Non Targer (где не нужно выделять). Ага, новая инфа после 500+ серий, причём сказано это мельком...

Сражения частенько сводятся к выгоде, и их останавливают или продолжают лишь из меркантильных побуждений. Типо:

«Мы ничего не сможем поиметь, какой смысл дальше сражаться?»

Что за хрень! Смысл ММОРПГ не в долбанном гринде, это лишь печальная составляющая, а в ПВП! Lineage 2, Aion, Terra, Path of Exile, Arch Age, RF и еще куча игр. В них есть свои особенности, где-то можно даже заниматься садоводством и строить толчки из разнообразных материалов, при этом украшая алмазами и платиной. Но основным посылом остаётся сражение и фан! Если мне весело, заруба 100/100 или, не дай бог 400/400. Какие нах потери 4-20% или даже лвл? Вперед трощить злобных вражин, испытывая дрожь в руках и пытаясь не обращать внимание на беснующееся от адреналина сердце, которое вот-вот и выпрыгнет из горла!

Еще нам расскажут о «Сборщиках остатков» - игроки, которые собирают дроп с персов после их смерти. Пф! Автор полный невежа! Любая вещь! Любая! Только кто-то умирает и из героя что-то выпадает, её сразу же поднимают союзники чтобы: закрыть или отдать после воскрешения. Но здесь же мы видим, что всем пофигу на валяющиеся «легендарки» друзей, соклановцев, соальяновцев... ПОЛНЕЙШАЯ ЧЕПУХА!

Серебряное оружие - лучшее из возможных. Но блин, способ его создания - редактор. Т.е. комбинируя разнообразные материалы, и создавая некие чертежи оружия, мы можем скрафтить себе вкусняшку. Но как определяются характеристики валыны или брони? Кто их определяет? Какой мозг способен придумать хреналион скрытых данных, условий? О каком алгоритме вообще может идти речь? А про ИИ нет и слова, соответственно, это должно быть прописано разработчиками. Как это возможно? Это просто нереально создать и просчитать описываемые комбинации. Соответственно, данный редактор существует лишь для того, чтобы объяснить внезапное появление супер оружия, но о подробностях не может идти и речи.

Про характеристики разнообразного снаряжения я вообще молчу. Автору было тупо лень париться и писать о защите на разных частях доспеха, свойствах и т.д. Нет никакой логичной систематизации, лишь разбивка на белое....синее, оранжевое и серебряное и еще фиг знает какое...

Я могу продолжать и продолжать, но вывод такой:

В ранобе игра не отличается от жизни, единственное, ради чего она введена - приплести скилы, апм, разнообразные профессии персонажей, и прочие ММОРПГшные особенности. Игра существует лишь для того, чтобы двигать историю вперед, а не развивать её вглубь и делать интереснее. Собственно, мы уже неоднократно сталкивались с подобным:

Otherworldly Evil Monarch - героя сделали убийцей, чтобы объяснить его имбовость. По сути,

никаких особых приёмов и хитростей в ранобе нет. Такая же ситуация и с The Demonic King Chases His Wife...

Genius Doctor... - Она гениальный доктор лишь на словах. Опять же, её им сделали, чтобы объяснить имбовость героини, но никаких интересных рецептов или лекарственных решений нет. В туже кучу идёт и Enchantress Amongst Alchemists.

БАНАЛЬНО! СКУЧНО! НЕИНТЕРЕСНО! И автор полный профан в мире ММОППГ.

Сюжет 3/10

Перевод 4.3/10

Мне просто не понравился перевод, вроде есть и абзацы, и прямая речь оформлена, но вот не хватило качества и оформления названий скилов курсивом, локаций жирным шрифтом, чего-то подобного...

П.с. Это чтобы вас повеселить после прочтения сего эмоционального выброса:

История об одной претензии предпринимателя банку. Оказывается, что нигде в наших российских законах не прописано, что документы должны составляться только на бумаге, а не на каких-либо других материалах. По этому поводу история о том, как один предприниматель из одного российского города выставил претензию одному банку. Когда предприниматель обратился в банк для разрешения конфликта, ехидные работники банка заявили: "Пишите претензию, мы ее будем рассматривать 60 дней и потом всё равно откажем". Предприниматель удалился из офиса банка, бросив на прощание: "Сами напросились". Тихим воскресным вечером на тяжелом грузовике претензию провезли по городу...

Возле запертого офиса банка претензия была бережно выгружена двумя тяжелыми кранами и установлена на крыльчке. А утром оказалось, что претензия немножко мешает работникам банка попасть в офис. Хотя сама по себе претензия была скромной, но выглядела она внушительно: строгая плита серого гранита, массой 12 тонн. На плите по всей форме была выбита претензия к банку со всеми реквизитами, включая адрес предпринимателя для ответа.

Разумеется, оставшиеся без офиса работники банка вызвали милицию. Прибывшие милиционеры, внимательно изучив претензию, пояснили, что тут нет никакого преступления, а налицо гражданско-правовые отношения. После чего посоветовали банку решать вопрос с предпринимателем в суде общей юрисдикции и уехали восвояси. А претензия осталась. Банк попытался самостоятельно убрать претензию. Увы, предприниматель оказался единственным счастливым владельцем многоосного трейлера и соответствующей техники. А без трейлера вывезти претензию не представлялось возможным.

Банкиры вызвали трактор и собрались зацепить претензию тросом и столкнуть хотя бы с крыльца на дорогу. Однако такую работу с претензией остановили проезжавшие милиционеры, пояснившие, что захламлять проезжую часть претензиями нельзя. Бедным работникам банка пришлось проникать на рабочие места через окна. Многие клиенты банка предпочли пойти в другие банки.

На следующий день судья районного суда, выслушав жалобу банка, отказалась требовать от предпринимателя аннулировать претензию. Более того, выяснилось, что банк не имеет права отвергнуть претензию по мотивам использования небумажных материалов, а должен переместить её в архив и рассмотреть в соответствии с собственным порядком. В результате на третий день нанятая банком бригада рабочих с отбойными молотками все-таки раздробила

претензию до перевозимых размеров.

В тот же день предприниматель позвонил в банк и вежливо поинтересовался результатами рассмотрения претензии. Услышав обещание предпринимателя в случае проволочек выставить новую претензию, уже на трех страницах, банк предпочел не доводить до этого и срочно отменил для предпринимателя все комиссии. Так что досудебное урегулирование конфликтов – очень эффективная мера.

<http://tl.rulate.ru/book/8466/208437>