

От Автора, открываю десять глав бесплатно.

Всем привет, с вами Escobar или же Вячеслав.

Поздравляю всех с наступающим 2024 годом и в качестве подарка выкладываю эту главу, плюс перевожу десять платных глав, в бесплатные.

Данный поступок ничто иное как традиция, которую я как автор соблюдаю из года в год. Правда, все предыдущие касались «Добро Пожаловать в Бездну». Там я открывал по три главы, но поскольку те главы размером в 6000+ слов, а главы в «Система Геймдизайнера Олдфага» 2000+ слов, то естественно нужно увеличить количество.

Надеюсь, такой вот подарок от чистого сердца вам понравится.

Итак, обычно к концу года люди подводят итоги. Нечто подобное будет и здесь, хочу как и всегда выразить свои мысли касаясь произведения и всего связанного с ним. Когда речь пойдет о сюжете, я предупрежу о спойлерах, поскольку сказанное будет касаться в том числе платных глав, а вот эта как и все подобные открыты для всех.

Данным произведением я занялся в июле и вот полгода спустя готово 184 главы. Для сравнения, «Система разработчика игр», которую я взял за основу содержит в себе целых 40 глав.

Желание напечатать собственную книгу в данном жанре родилось во многом из ряда минусов подобных произведений, с которыми я был не согласен. Будь то выбор игр для реализации или отношение ГГ к аудитории. Но пожалуй решающим стало то, что новые главы не спешили выходить, так что я решил попробовать создать нечто своё. Считаю, что справился неплохо.

Касаясь выбора игр вы и так знаете.

Прежде всего, беру то что играл сам. По возможности, стараюсь не выбирать созданное в других книгах, чтобы не повторяется.

Почему беру олдвое?

Прежде всего, мне это нравится. Ну а взять новинку всегда успеешь, а вот вернуться к старым играм после новых может оказаться очень непросто.

Я надеялся, что в Системе Разработчика автор перейдет к другим проектам, но за сорок глав он выпустил ровно одну игру. И раз уж я его упомянул...

Мне нравится, что его перевод возобновился. Я бы сказал, что с учетом того, что ранобэ про разработку игр раз два и обчелся, очень хорошо если появляются подобные произведения. Был бы рад и дальше брать его за основу, но там автор уходит куда то не туда.

Хочу упомянуть об этом, чтобы читатели знали заранее и не рассчитывали на то, что я буду его копировать.

Система рангов магов, культиваторов, игроков, авантюристов – всем понятна и без особых объяснений. Но вот для чего автор решил прикрутить её к играм, я не пойму. И дело не в размере и сложности, а в используемой энергии. Мол разраб второго ранга, делает игры

второго ранга, которые смогут играть только игроки второго ранга и выше. Выходит, все кто ниже не смогут в это играть? Это как по мне довольно обидно. Нет выбора сложности, чтобы начинать от простого, а затем брать новые для себя вершины, принося тем самым выгоду разработку. Тебе просто говорят, что ты не способен играть в это и всё тут, качайся а после прорыва в новый ранг приходи.

И как эта система используется в играх?

В Резиденте мобы первого ранга (там используются английские буквы для обозначения), а вот босс второго, то есть сложнее. Получается, магам посильнее, нужно прогуляться по хилым для них мобам до босса, чтобы сойтись в бою с нормальным для себя противником, а игроки низких рангов в какой то момент упрутся во врага не по своему рангу?

В любой нормальной игре есть прогрессия сложности. Условно говоря, игрок тратит время на то чтобы пройти уровень, а в конце встречает босса, это самый сложный и ответственный момент, в котором проверяются способности игрока. В чем идея пилить ранги играм я не пойму. Тут энергия плотнее, а там нет. Я так вижу, что ГГ в какой то момент будет делать игры убер высокого ранга для кучки высокоранговых магов с кучей магической энергии, то есть - обслуживать элиту, а простым игрокам остается глотать пыль.

Другой сомнительный момент это легкость с которой игроки, ну и сам ГГ вытаскивают способности из игр. В упомянутом Резиденте, он взял способность не персонажа, а врага, а именно босса. То есть даже если некто появляется в одном босс-файте, его способность можно скопировать? Ну это прям открывает куст с роялями, бери не хочу. Как алхимик нарушающий принцип равноценного обмена, создающий сокровища из воздуха.

В копилку имбовости следует отнести превосходство разработчика над игроками. И те и другие маги, но у первых есть доп способности, это явное преимущество. Тут лучше всего подойдет слово - дисбаланс. Я привык что в большинстве ранобэ, ремесленники обладают способностями своей профессии, а взамен на это им хуже даются другие навыки. Скажем, кузнецу значительно труднее качаться нежели мечнику и это логично. Ну и как правило, на начальном этапе, любой ремесленник очень слаб в своей профессии. Ему надо превозмочь себя и достичь определенных результатов, что как следует проявлять себя и зарабатывать своей профессией. Ну а разработчик на их фоне выступает имбой. Мне это не по душе, считаю что во всем нужен баланс. Я не против дать героям некое преимущество, не так чтобы ломать правила.

Увидев модификацию стволов в Резиденте, игроки сами стали их улучшать. Опустим условности, почему никто не создает игры специально для извлечения способностей?

Я вижу следующее - вот город, вот маги, а вот власти этого самого города. Они выбирают условно одного нормально разработчика и вкладывают в него средства. Он, по заказу создает игру по их условиям. ДЛС вываливает постоянно и они бесплатные. Магов охотников, военных и прочих состоящих на службе обязывают играть в этот проект. Почему? Да потому что если каждого солдата будет обучать отдельный инструктор по своей собственной системе, ни к чему кроме бардака это не приведет. Нужна единая система, это логично. И вот, маги обучаются, а разработчик получает энергию. Распоряжается ей будет по приказу, качать себя или проект, вот тут открывается поле для экспериментов для создания новых способностей, под присмотром ученых или командиров, которые уж точно дадут пару дельных советов на тему, чтобы такого хорошего получить в свое распоряжение.

В общем, моё произведение хоть и взяло за основу Систему Разработчика, но следует своему

собственному пути, потому не нужно искать схожести этих проектов, они разные.

А сейчас, небольшое отступление.

Когда я начал читать Систему Разраба, там было около тридцати глав. Книга очень понравилась но в глаза слишком явно бросился выбор игры. Матрица или куда там он входит, больше всего похожа на ВИАр. А в нашем мире есть только две хорошие игры для него это Халф-Лайф Аликс и седьмой Резидент про плесень.

Но вот ГГ решил сразу зайти с Деревни, от того смешнее выглядят восторги игроков по поводу сюжета. Если так можно выразится, скрываясь от вампиров Итан решил спрятаться в Трансильвании и даже не заметил изменений в поведении жены, как и в том что его собственное тело претерпело не меньше перемен. Почему вампиры а не плесень? Да никакой разницы. Резидент настолько ушел от изначальной идеи научного обоснования восстания живых мертвецов, что серию пришлось разделить на две части - ремейки и плесень. В дополнении про дочку Итана вообще твориться Сайлент-Хилловщина.

Было физически больно видеть как в длс для ремейка четверки, надыхавшуюся газом Аду преследовали галлюцинации, что тоже выглядело поганой магией, напрочь убивая атмосферу. Знаю, вы сейчас вспомните про разработку оригинальной четверки, где на презентации Леон ходил по замку и тоже ловил разного рода галюны и видения, но от этой концепции отказались.

Так что сюжет в котором чел управляющий металлом, убивается металлической машиной, а на слова мол надо было всё рассказать Итану, Крис отвечает лаконичным «Да уж».

Создавая серию игр с конца, разработ убивает саму их идею.

Другой пример.

Кто читал Всемогущего Геймдизайнера тот помнит разработку Анчартед.

Не буду скрывать мне очень понравился ход в котором, после выхода очень успешного приключенческого фильма, разрабы игр тоже решили запилить нечто подобное. Вот только ГГ сразу выдал четвертую часть подводящую итоги. А уже после, выкатил три предыдущие в виде длс.

Как по мне, это тупо. Почти как выпускать ремейки с конца, что собственно у нас и вышло. Кроме того, как быть с геймплеем? Дизайн первой части лучше всего подходит под поговорку Первый Блин Комом. В общем, с таким выходом частей я не согласен.

И тут вы наверняка ехидно укажете на то, как я сам выпустил Героев Меча и Магии сразу с третьей части, а Меч и Магию с шестой.

Ранее, я указывал что пишу только в те игры, которые играл сам.

Вторых Героев я коснулся совсем немного и сильно позже третьей части. Кто-то из вас вполне мог их играть. А что касается Меч и Магия, не думаю что среди всей читающей мою книгу аудитории найдется хотя бы десяток людей игравших в эту замечательную игру.

А касаясь первых героев и уж тем более первых пяти частей Меч и Магии, их не то что никто не играл, вероятно никто даже не видел их на Ютубе, если только в обзоре на всю игровую серию.

Так что тут выбор части вполне обоснован, а все необходимые для понимания лора элементы вполне гармонично вписаны в происходящее. С Резидентом и Анчартедом все иначе.

К слову, Зов Долга, совмещенный с Медалью за Отвагу, я выпустил со второй, потому что не играл в первую. Точнее, однажды в интернет клубе я полчаса поиграл в первую часть. Годы спустя а поиграл её на своем компе примерно столько же времени. А вот вторая, засела в голове очень прочно. Родители тогда купили новый комп, Атлон вместо второго Пентиума который уже нихрена не тянул. У нас были заготовлены Моровинд, четвертые Герои и собственно Зов Долга два. Брат поставил первым делом его и я охренел от происходящего на экране. Во первых, все красиво, ничего не тормозит, а динамика такая что кровь бурлит в жилах. Поэтому, вторая часть мне очень понравилась. Первую не играл, так что и смысла использовать именно её я не вижу, тем более там была ещё Медалька которая тоже мне нравилась.

Ранее я не единожды указывал, но напомню ещё раз – я открыт к предложениям. Все свои идеи, пожелания и конечно же мнение – пишите в комментариях. Я всё читаю и нередко прислушиваюсь. С китайскими, корейскими и японскими ранобэ у нас нет обратной связи, а тут есть.

Это кстати весьма результативно, когда идет нормальный диалог между автором и его аудиторией.

Сложности в данном вопросе возникают в основном, только с тем что я не успел раскрыть.

Условно говоря, возникает некая ситуация, разрешение или объяснение которой будет дальше по сюжету, я не могу взять и проспойлерить мол вот чуть позже будет вот так. Тут уж приходится без объяснений или с минимальными.

Есть ещё один минус, но не очень значимый. Это повторения. Я стараюсь во время написания чего-либо, время от времени уточнять некоторые детали, чтобы читатели вспомнили их, или в случае если не заметили раньше, обратили на них внимание сейчас. Но, нередко бывает и такое что меня спрашивают о том, что уже раскрыто в тексте и приходится повторяться. Вот на это я обычно отвечаю именно в комментах, чтобы ещё сильнее не нагружать сюжет.

Но в остальном нет никаких проблем.

Напротив, в ваших силах влиять на сюжет, ну или скажем побочные квесты.

Какие есть основные части подходящие под всё это?

Скажем – направления. Чем следует уделять больше внимания и текста?

Основной сюжет – события имеющие как глобальные события так и влияние на ключевых персонажей.

Игры – собственно то что я считаю основой произведения. Разработка или же то как люди играют в готовые.

Лор – к этому следует отнести побочных персонажей, другие места, не связанные с героями события, может даже объяснение уже случившихся событий или упоминание бытовой рутины, скажем как работает кузнец, охотник или обычны житель.

Повседневность – может не самое подходящее слово, но всё же. Есть главные герои, у них своя жизнь. Стоит ли больше писать именно про это, а не то как они работают над играми или тренируются. Это показало бы их именно как нормальных, живых людей. К этой же категории следует отнести романтику.

Экшен – совершенно не обязательно относить его к главным героям. Этот мир содержит массу персонажей то и дело попадающих в опасные ситуации. Следует ли чаще писать в главах про бои и всё такое? Есть в ранобе куча мирных глав, стоит ли разбавлять подобное кровопролитными боями, пусть и фрагментарно?

Детали/Атмосфера – к этому делу относятся детали и подробности описания чего-либо. Во что одеты персонажи, как они выглядят, что они чувствуют, их мысли, впечатления, подробнейшие описания локаций, предметов и всего остального. Это конечно не литературный стих поэтов девятнадцатого века, где пол страницы уходит на то чтобы персонаж сел за стол, но всё же.

.

И так, самое время перейти к СПОЙЛЕРАМ.

Для всех кто не читал платные главы, я ещё раз поздравляю вас с праздником, а также искренне благодарю за то, что вы читаете мою книгу. Спасибо вам большое.

А теперь приступим...

Прошлая глава От Автора, вышла после 107-й.

Киара тогда работала над Героем Петли. Забавная игруля, которую удалось не просто перенести в матрицу, а серьёзным образом переделать. Как бы это выглядело в нашем мире? А вот сравните Легенду о Зельде, взяв одну из первых и сравните с той, что вышла в этом году. Вот будет примерно также.

К чему я всё это?

Вероятно следовало написать об этом до упоминания спойлеров, но лучше все же смотреть на подобное после чтения всех имеющихся глав.

Мне то и дело пишут мол Ник это рабочая лошадка, генератор идей и вообще трудяга, а им пользуются, эксплуатируют его, а он и слова поперек вставить не может. Будто бы Лиза, Сацуки и Киара крутят им, а сами ничего не могут и собственно не делают. И всё это несмотря на то, что я регулярно пишу как мысли Ника, так и его напарниц. Его чувства когда он видит создаваемые девушками игры, и всё прочее. Это словно пропускают мимо и напирают мол им пользуются.

Я не могу этого понять.

Вот вам сравнение с указанным выше Героем Петли.

Для Ника, согласно памяти осколка сознания, это инди-игра, которую он сам едва ли смог вменяемо реализовать в матрице. Он отдал идеи этой игры, между прочим пиксельной, на реализацию Киаре. И что та сделала?

Она создала совершенно иную игру. Там не только все стало красивее, а игрок получил полное управление над телом, так ещё и массу новшеств привнесла. Вот скажем возможность сходить

с пути, зачищать данжи, развивать поселения. Пусть и выглядит просто, но насколько это превосходит оригинальную игру, тут и правда уместно сравнение первых и последних частей Зельды.

И ведь с другими играми тоже самое.

Даже если Ник выкладывает всю инфу по их созданию, а также рисует объекты и все прочее в качестве примера, напарницы сами создают игру. Для Ника, и осколка сознания это знакомая но все же другая игра. Для лучшего понимания сравните Резидента второго и его ремейк. Вот какая между ними разница.

Ник у нравится играть в созданные напарницами игры, а осколок сознания так и вовсе в восторге увидеть любимую игру, в ещё лучшем виде чем прежде. А чем больше радуется осколок, тем больше он открывается хозяину. Тут и доступ к информации и рост способностей, особенно внутри информационного поля. Поэтому Ник подает друзьям идеи игр из памяти осколка, а не мотивирует их создавать что-то с нуля. Он получает с этого прямую выгоду.

Сами же девушки отлично справляются.

Вот скажем Сацуки, которую многие читатели ненавидят в виду её характера, превосходно справляется с определенными местами разработки. Она отлично справилась и с Фейбл и с Принцем Персии. Причем, если Фейбл благодаря чуткому руководству Ника весьма похоже на оригинал, то вот с Принцем все иначе. Кто в теме, тот поймет что аллюзия на пока ещё несуществующий ремейк, который я очень надеюсь увидеть.

А как вам отношение Сацуки к Брейд?

Как вы заметили, игруля зашла ей не сразу. Остальные быстро там сориентировались, но не Сацуки. Однако, она разобралась, после чего использовала наработки это инди-игры для улучшения и усложнения геймплея Принца Персии. Ник на такое не рассчитывал, он привел это в качестве примера, но его напарница загорелась желанием и смогла всё отлично реализовать.

А Киара?

Ник бы при всём желании не смог и в половину создать атмосферу ужаса в Зову Ктулху как она. Конечно же он был впечатлен и очень рад её успеху.

Вот поэтому слова о том, что Ником пользуются мне кажутся странными и неуместными. Он геймдизайнер, это его смысл в том, чтобы создавать игры. А геймдизайнеры в нашем мире не создают игры в одиночку, они делают это вместе с другими разработчиками. Вот и Ник ведет себя как настоящий геймдизайнер, ну или геймдиректор тут уж как посмотреть. Это его сильная сторона и он ею пользуется.

Ко всему сказанному выше могу добавить как автор, у меня в запасе длинющий список игр ждущих реализации. Зачастую не знаю в каком порядке за что браться. А если ещё и напарницы Ника будут пилить что-то оригинальное, то к выходу в книге нынешних новинок они станут оловыми. Так что наличие напарниц это ещё одна возможность реализовывать игры.

Касаемо силы нашего героя.

Были жалобы на слабую прогрессию.

Герой развивается, да – не очень стремительно но так надо. Если проскочить период становления сильным, обратно уже не вернешься.

Также, время от времени мне указывают на те или иные проблемы, буквально высосанные из пальца.

Это не иссекай, не санся и героя тут никто не наделяет читами. Я взял обычного мальчишку и дал ему некую уникальную особенность, а он ей пользуется, чтобы изменить свою жизнь в этом непростом мире.

Делать его сильным, волевым, харизматичным или хитрым – означает дать преимущества. Я же, намерено поставил его в невыгодные условия. Бедная семья, подорванное хронической астмой здоровье, отсутствие друзей, затем и ряд других проблем. И герой, должен преодолевать все это. Понемногу, шаг за шагом, а не так чтобы все взяло и разом переменялось. В ряде ранобэ, если герой и находится в дерьме, то очень недолго, а затем обретает такую силу, что вообще не испытывает никаких трудностей до самого конца. Это форменное читерство. Есть конечно книги, где это не столь выражено, но обычно у китайцев и корейцев, это состояние обязательно наступает, пусть и ближе к концу, а с ним теряется львиная доля интереса к произведению. Вот на вскидку «Я монарх», 150 глав отличные, а оставшиеся 50 такой взлет способностей и откровенного слива противников, что убивает все хорошее, что было до этого.

Мне всегда было интереснее когда герой преодолевает трудности, особенно если враг сильнее него и приходится искать способ одолеть его. А когда персонаж лениво движения пальца стирает в пыль оппонента, просто-напросто скучно.

Также, это касается сторонних неурядиц, которые как раз называют высасыванием из пальца. Тут самое время вспомнить Джокера и его слова про планы. Как по мне, интереснее когда во время исполнения плана, возникают непредвиденные сложности, вот тогда становится ясно кто умеет приспосабливаться, а кто теряется.

Кроме того, как ещё показать суровость мира и не самых благонадежных людей как ни через это?

Тут нет добрых самаритян, у всего есть цена, ничего не делается просто так. Вот желание использовать других тут должно иметь место. Это в других ранобэ, за некое действие тут же вываливают сундук сокровищ, даруют титул и землю, и все это под аплодисменты и падающие лепестки цветов.

Реальность, мягко говоря суровее. А то что показано в книге, это я ещё сильно сгладил углы.

По поводу сюжета...

Некоторые считают разрушение Эдмонта и последующие за этим события, откатом назад, что по мне в корне неверно.

По законам жанра, и речь не о тупых клеше, а о самых правильных сценарных приемах, герой должен ощутить горечь поражения. После этого, он метафорически встает, отряхивается и идет дальше. Он обретает необходимую силу и только тогда побеждает своего врага.

Николас, не смотря на сложности все прочее, ни разу до этого не терпел поражений. Ни

одного серьезного провала. Да, его как то раз похитили но ненадолго, Сацуки и Амелия его спасли. Этого слишком мало.

Вторым моментом стала неожиданность происходящего.

Эдмонтон развивался. Новые инвесторы, новые маги, контракты. Город стремительно рос, и это на фоне роста магической энергии и её опасности. Во многом, развитие города, во многом заслуга Ника. По идее, Эдмонтон должен был выстоять, но это было бы неинтересно.

Вот поэтому город пал, а каждый из участников чего-то лишился.

Прежде всего, всех накоплений как финансовых так и магических.

Эдди, отец Сацуки лишился ноги, что для охотника очень серьезно. Айсберны, семья Киары влияния, денег и статуса. Лиза Скарлет получили ужасные ожоги по всему телу. Ник лишился дома. Для него это очень важно, ведь Норквест стал для него фактически домом, местом в котором ему очень нравилось. Ради своего города, юноша так упорно старался и лишился всего этого. При этом, ему удалось проявить себя и спасти как себя самого так и друзей, с помощью своих способностей.

А что дальше? Преодоление конечно же.

Хочу сказать, есть масса примеров, когда полюбившиеся герои ведут себя как нытики или опустившиеся алкаши, в общем – рефлексируют. Частенько это можно увидеть в кинофраншизах, где продолжение вышедшее через пару лет или даже десятилетий выставляет героя в мягко говоря нелицеприятном свете. Для детективов нуарных фильмов, алкоголизм – это профессиональная болезнь, тут можно понять, но вот всё остальное – только вводит в уныние.

Кто читал Граф Монте-Кристо?

Там был диалог между Эдмоном Дантесом и стариком, прорывшим ход в его камеру. Старик удивлялся тому, что его невольный сокамерник отказался от предложения учиться. Аббат возмущался тому, что человек впустую проводит тут годы своей жизни и собирается покинуть тюрьму таким же идиотом каким он сюда попал. В чем смысл такого поведения?

Вот вам хороший пример с нуарным героем. Макс Пэйн.

В конце третьей части, незаслуженно обосраной критиками, Макс который занимался саморазрушением и бухал, как в Нью-Джерси так и в Южной Америке, в конце концов смирился с потерей близких и перестал вести себя как скотина. Перестал рефлексировать и принял суровую действительность. Во поэтому в конце, расправившись с негодяями, он уходит в солнечный закат, начав тем самым новую для себя жизнь. Это счастливый конец. Во всяком случае для Макса и это правильно.

А то в кого сейчас превращают знакомых нам героев фильмов, а порой и игр – просто убожество.

Но вот ты идешь к своей цели и в какой то момент падаешь в яму с говном. Встать, отряхнись и иди дальше. Этих ям на твоём пути будет много. Важно не опускать руки.

Приведу другой пример, возможно не самый явный.

Гена Букин.

Герой не самого удачного сериала, в некоторых сериях упоминал то, что он был успешным, перспективным и вообще крутым, но все перевернулось когда он проиграл футбольный матч. Оттуда мол все и началось.

Я с этим не согласен. Дело не в поражении, а в самом Геннадии. Он проиграл впервые, по настоящему это было его первое серьезное поражение, и он не смог с этим справиться. Упал в яму и остается в ней до сих пор. Если бы он в тот день победил, ничего бы не изменилось. Он бы все равно проиграл позже, не обязательно в футболе, но точно также остался бы на дне, потому что он не находит в себе силы и волю, чтобы выбраться из ямы. Поэтому он живет так как живет, а не из-за внешних факторов.

Мужчину определяют не победы, а поражения.

Вот к примеру актеры. Сильвестр Сталлоне как то раз неодобрительно высказался организаторам премии Золотая Малина, с тех пор они ему мстят, чуть ли ни каждый год выдвигая на эту премию и поливая говном. А он до сих пор на коне. Пол Верховен выпустивший Робокон, Вспомнить Все, Звездный Десант, Основной Инстинкт, а также Шоугерлз. За последнего его карьеру уничтожили, гнобили всем Голливудом, а режиссер вернулся на родину и снимает фильмы там. Актриса главной роли, чью карьеру тоже похерили работает в киноиндустрии, но не актером. Траволта находился в пике, направляясь на самое дно, рискуя его пробить, но неожиданно выстрелил вверх снявшись в Криминальном Чтиве. Понадобилось еще пятнадцать лет и саентологи, чтобы вернуться на дно, но мысль вы уловили.

Поражения не должны связывать вам руки, вы это делаете сами.

Вот и герои моей книги, не пали духом. Прежде всего Ник не позволил команде рассыпаться на части, поэтому они вместе.

Сацуки заработала и купила отцу отличный протез. Киара возвращает влияние семьи. Лиза тоже занята серьезными делами.

Герои не откатились обратно. Нет здесь переливания из пустого в порожнее. Они продолжают идти вперед и добиваться результатов.

Думаю, использование мультплеера явное тому свидетельство, а то чего достигли герои, как раз и показывает их силу и стремление. Контракт с Нью-Йорком, если кто не заметил, они почти выполнили. Собственно говоря, выход Мафии позволит им закончить все обязательства, но это не значит они перестанут делать игры. Ни в коем случае. Просто, избавятся от долгов, так сказать.

А вот насчет того, мол потери героев оказались слишком слабыми...

Это уже было бы слишком хардкорно для данного произведения.

.

Насчет самих героев, тут все идет как надо.

Некоторые бесят, потому что должны бесить. Это нормально. Не хочу делать пресных, но также и впадать в крайности, чтобы родить неповторимых снежинок мне тоже не хочется.

Возьмем к примеру Сару, сестру Ника.

Она должна быть такой. Мы привыкли видеть в качестве членов семьи героя исключительно заботливых, любящих родственников... либо все строго наоборот и герою достались редкостные вырожденки, похлеще врагов. А вот с серединой удается редко.

Сара та еще... дамочка, но тут хотя бы показаны изменения в её отношении.

Что насчет новых героев?

Карин уверен вы все догадались, почти скопирована с одноименного персонажа из Синего Архива. Это вроде как серия игр, аниме пока нет, одну сейчас снимают. В игры я не играл, персонажа знаю по многочисленным артам и короткому описанию. Помимо внешности, взял ещё и снайперскую винтовку.

А вот Рубия Грэм, не так очевидно бросается в глаза.

Её прообразом стала Риас Гремори из Демона Старшей Школы. Кто читал «Добро Пожаловать в Бездну», то знает что я взял из этого аниме Акено и её мать Сюри. Повторятся не хочу, поэтому здесь будет Риас. Дал ей похожую фамилию, а вот имя скорее отсылает к алому цвету волос, от слова «рубин». Но также, данное имя используется в отличной манхве «Воин Скелет не смог удержать подземелье», только не надо сравнивать персонажей. Кроме имени у них ничего общего.

Эдвиг Стюарт – обязан именем одному Английскому монарху, правившему очень недолго, а фамилия тоже относит к королевской крови.

Лео – напрямую взят из аниме «Бездарный ученик старшей школы магии. Ну, или непутевый, почетный...». Типаж распространенный, никаких секретов тут нет, если кто-то думал мол он сложнее чем кажется, нет – это не так. Говорю сразу.

Как это часто бывает, ближе к концу данной главы ставлю на обсуждение особые вопросы. В частности – как быть с хентаем?

Стоит ли его вводить?

Произведение не 18+, но в главах можно делать пометки.

Книга не превратится в обитель разврата, просто будут такие моменты, ну... если только Ник не выпустит хентайную игру, тогда с этим делом будет полный порядок. Главное чтобы Рулейт не забанил. Не зря же все подобное также переводят на Эрелейт. Хотя, не того размаха моя книга чтобы туда её совать, да и картинки я не вставляю.

И раз уж упомянул данную тему...

Ранее у меня были идеи выпустить хентайное ранобэ. Даже пару глав записал, но поскольку Система Геймдизайнера забирает почти все мое время, дальше зайти не смог. Сейчас есть мысли насчет другой книги, полностью хентайной. Может быть даже, что-то напишу помимо заметок. Опять же, все упирается во время.

Тут больше, хочется отвлечься от основной книги.

Вот скажем, данную главу мне даже приятнее писать. Тут материала заготовлено больше и в целом интересно выражать свои мысли. Точно также, может даже лучше, я чувствовал себя в июле и августе когда только приступил к работе над книгой.

Уже полгода прошло...

И готово на данный момент 184 главы.

Вот бы тоже найти автора, который делает годный контент с такой то скоростью. Хехе, но это уже придирки. На самом деле, есть куча произведений до которых я не могу добраться из-за пресловутой нехватки времени. С мангой, манхвой проще, там картинки и все быстрее. А вот с книгами сложнее. Особенно если учесть, что после печатания, от лицензирования буковок болят глаза.

Ранобэ я в основном читаю те, что выходят в онгоинге, а вот там где есть нечитанный запас в пару сотен глав, я пока поставил на паузу.

К слову, могу навскидку назвать полдюжины сериалов которые не смотрел но хочу. Пацаны, Баньши, Король Талсы, Прослушка, Крестный отец Гарлема, Тюрьма Оз, Светлячок - и это только первое что пришло в голову. Я вообще их не смотрел, только обзоры да фрагменты на Ютубе.

Есть масса несмотренных фильмов и я даже не про новинки.

А уж сколько игр прошло мимо меня...

Вот кто из вас играл Фрилансер? Я его впервые запустил и прошел в этом году. Думал, что игра начала нулевых меня не зацепит, а нет - очень даже понравилась. Единственный минус - ближе к концу сюжетные задания слипаются в одну цепь, а игрока лишают свободы, не позволяя делать сайд квесты, обновлять оборудование, зарабатывать деньги и так далее. И это все без предупреждения. Если бы я перед этим не пофармил, были бы проблемы.

И ещё, когда я пишу об игре в своей книге, я обычно её играю. Но бывает, что ограничиваюсь лестсплеями и обзорами. Играть в Зов Ктулху, при всей моей любви к данной игре, сейчас вообще не было никакого желания. Так что я просмотрел пару обзоров, а потом части летсплея, дабы освежить память. Эту игру я прошлый раз проходил лет пять назад, а баг с невидимыми шаманами на рифах так там и остался.

Еще раз напоминаю, высказывайте свое мнение, предлагайте идеи. Я всё читаю.

Также, как и всякому автору хотелось бы больше видеть ваших лайков. Мелочь, а приятно.

Выражаю благодарность всем кто читает мои книги. Меня это очень радует, то что мое творчество заходит читателям - очень приятно. Мысли выраженные в тексте, способны затронуть душу. Это дорогого стоит.

Особая благодарность и сердечное спасибо всем кто приобретает платные главы. Чтобы кто ни говорил, а это мотивирует лучше всего.

Жаль что статистика падает. Судя по цифрам, в первые месяцы народу читало больше всего.

Видимо поэтому многие авторы, так сказать берут числом, выпуская кучу незаконченных книг с довольно скромным количеством глав. Мне такое не по душе. Хорошего, должно быть много. Это кстати одна из причин, почему большинство глав в этой книге толстенные. Все заготовленные идеи зачастую не умецаются в 2000 слов, так что приходится делать больше.

Всем спасибо. Всех с наступающим. Желаю всего наилучшего, счастья, хорошего настроения, крепкого здоровья, приятных людей вокруг, побольше денег и чтобы желаемое сбывалось, да побыстрее.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3502320>