

После написания книги меня настигали разные эмоции.

Последние два месяца я то и дело спотыкался и запутывался. Из-за поездки в Японию я не мог сфокусироваться и в течение долгого времени чувствовал, что написанный мной текст был не очень последовательным.

Сегодня в 6 часов утра я должен присутствовать на экзамене. На самом деле, я должен был сдать его ещё в прошлом месяце, но из-за поездки в Японию это дело было отложено на сегодняшний день.

(Апдейт: Я сдал, хвала мне...)

Основной сюжет на этом подошел к концу, хоть я и чувствую некоторую неохоту. В конце концов, эта история пишется мной действительно долго.

Позвольте мне сначала рассказать о моих мыслях и взглядах относительно этой книги.

Существует множество игр, которые не были описаны, поэтому новые главы если и будут появляться, то будут появляться в максимально свободной форме.

Я сначала подумывал о заливе дюжины глав раз в полгода, однако многие читатели выразили свой страх относительно такого метода залива, поэтому я подумал и решил заливать главы каждые 2 дня. Через пару дней я приступлю к своей новой книге и опубликую первые главы. Я постараюсь выкладывать обновы как можно чаще.

Что касается новых глав в этой книге, то все они будут четко разделены на определенные тома, так что вы сможете решить, хотите ли вы прочитать о той или иной игре или нет.

И дело не в том, что я ленивый, а в том, что я приступаю к публикации новой книги.

Новая книга будет опубликована в течение 3 дней. Может быть сегодня вечером, может завтра, так что, пожалуйста, следите за новостями.

Есть две важные причины, из-за которых я решил закончить эту книгу на данном моменте.

Во-первых, нынешний объем этой книги намного превзошел мои ожидания. Изначально я планировал написать историю на 1,5 миллиона слов, включая экстры, но немного вылез за рамки этого числа.

Во-вторых, у этой истории есть предел, и я чувствую, как мой запал к этой истории постепенно сходит на нет.

Проблема состоит не в недостатке моей усердности, а в ограниченности темы.

Путь воссоздания популярных произведений довольно узок, а путь воссоздания популярных игр еще более узок. Я бы с радостью написал о каких-нибудь звездах, олимпиадах, видах спорта, но эта книга должна касаться только игр и контента, что как-то связан с играми.

Я помню, что как только начал писать о «Warcraft», появилось много читателей, которые начали протестовать, но, к счастью, я настоял на своем, а иначе эта книга была бы вдвое менее классной.

Тем не менее, хоть я и мог написать еще много чего в этой книге, темы, которые не касаются игр, заставляют меня чувствовать себя не в своей тарелке.

Я не хочу писать о походах в парки развлечений или о времяпровождении с девушкой. Я не хочу писать подобные банальные сюжеты. И нет, я не имею в виду того, что такие сюжеты плохие. Многие умеют писать подобные сюжеты и делают из них нечто действительно интересное, но я не хочу писать подобное, ибо нахожу их скучными.

На позднем этапе выкладки этой книги я в основном писал о шедеврах «AAA»-класса, но все они одинаковы с точки зрения описывания. Помимо сюжета, мой рассказ о новой игре «AAA»-класса в целом ничем не отличался от описания прошлой игры этого же класса.

В этой книге были описаны мобильные игры, компьютерные игры, игры виртуальной реальности, многие классические игры. Многие из этих игр содержали мои размышления на счет будущего игровой индустрии. Если подумать об этом хорошенько, то можно прийти к тому, что осталось не так уж и много вещей, которые требуют обсуждения.

Поскольку читателей у этой книги очень много и каждый из них имеет свое мнение, мне было трудно удовлетворить требования всех читателей одновременно.

Некоторые читатели писали, что у них нет времени играть в игры, поэтому они хотели узнать побольше об играх и некоторых сюжетах этих игр.

Некоторые читатели писали, что мне нет смысла описывать эти игры, ибо они играли в них и подобные описания заставляют их зевать.

Некоторые читатели писали, что главный герой ни разу не получил удар в спину, что является не очень хорошим признаком.

Некоторые читатели писали, что я должен был описывать игры парой предложений и должен был уделять больше внимания маленьким сюжетам.

Некоторые читатели хотели побольше попкорна и эмоциональных качелей, а другие писали о

необходимости взаимодействий в книге главного героя с девушками.

Что касается эмоциональных качелей, то я признаю, что будучи мужчиной со стальным характером писать о драмах мне не очень удобно, поэтому я действительно не затрагивал подобные темы.

Форсировать подобное плохо. В конце концов, если я напишу что-то из-за принуждения, вы почувствуете это и вам будет это не очень интересно читать.

Могу сказать только одно — моя следующая книга будет читаться лучше настолько, насколько это возможно.

История Молчуна на этом не подошла к концу, и вы сможете прочитать еще парочку глав.

Оглядываясь назад, я понимаю, что эта книга достигла гораздо большего успеха, чем я ожидал. Тема в виде игр+крупных Вселенных+геймдизайна уже использовалась некоторыми авторами ранее, но они не сыскали подобной популярности, какой достигла моя книга. Я хочу сказать Спасибо всем Вам за поддержку, если бы не Ваши комментарии, я, возможно, не смог бы закончить эту книгу.

Конечно, каждый раз, когда мы начинаем читать новую книгу, она будет ощущаться немного странно, но суть интернет-новелл состоит в том, что все мы плывем против течения, и если мы не преодолеваем первую преграду, мы в конечном итоге навсегда отступаем от произведения.

Никто не может рассчитывать на то, что будет придерживаться одного распорядка всю свою жизнь, но если вы будете внедрять инновации в свой распорядок дня, вы не будете бояться оказаться на улице.

Так что следующая моя книга будет написана иначе, чем эта.

Что касается оставшихся оплаченных у читателей глав, то за них система вернет деньги автоматически спустя какое-то время. Абонементы будут скорректированы и некоторые из них будут убраны.

В общей сложности 11 месяцев ушло на написание этой книги, а если быть точным, то ровно 330 дней.

Поскольку эта книга была написана слишком быстро, во многих местах динамика проседала, а некоторые сюжеты были затянуты, что отпугнуло некоторых читателей. Свою новую книгу, я надеюсь, смогу писать более размеренно и вдумчиво, и надеюсь, что еще больше читателей сможет насладиться моей новой книгой.

Наконец, что касается игр. На самом деле я всегда старался поддерживать отечественные

игры, но на самом деле существует не так много отечественных игр, которые можно порекомендовать всем и каждому. Я нашел одну мобильную игру под названием 尸姬 , да, это духовное продолжение однопользовательской экшн-игры, что была популярна более десяти лет назад. Изначально я хотел описать эту игру в книге, ибо подобные игры очень редко выходят в Китае, но из-за конфликта с основной сюжетной линией я не нашел подходящего места для её внедрения, из-за чего мог только сожалеть и в итоге отложил эту идею в сторону. Если вам не понравится эта игра, вы всегда можете попробовать серию «Dark Souls».

Спасибо Вам всем за то, что прошли этот путь со мной до конца, я надеюсь, что вы сохраните свои деньги и потратите их на мою новую работу, ха-ха.

После того, как эпилог пройдет рецензирование, для этой книги иногда будут выходить дополнительные главы размером от 10 000 до 20 000 символов.

Спасибо, что прочитали мою книгу.

Увидимся в моей новой книге.

----

Sivensi1: На этом основная часть «Всемогущего Геймдизайнера» подошла к концу.

Вместе с автором этой книги хочу выразить благодарность Всем, кто читал, комментировал, оценивал и поддерживал меня в процессе перевода этой работы. Спасибо Вам.

Отдельное Спасибо хочу сказать следующим читателям: linaches; Merkulov; Lemaric; v78653gdfb; Otols; sallyPoetry; Nlin; Igogo10; TiaAourus; redist; Lucius19; Mijailoo; Danelius; Dr\_Drew; littledespair; Yokohan; Farclone; dragoriodiors; Zarku; finger; redder12; Celesneva; Yorokobe; Raftalia; Anipups; Madbobricio; SnyC; Pronto\_Man; SoulEater; Tolik4215; Skott; CreoCot; RipeR; Silver\_fed; DiDeny; Evgenys; salemchil; Akirioner; walleri1; vladislavvan; Lakish; inquisitor90; Ggre; 1111111; ARAYLEN; Apxuman; HonoNeir; Moon\_Fox; \_Ada\_; xxRIDDICKxx; aiyaku; XiaWuNer; Cheliq; Herry; Riksha; moliugas123; Storm2k; Lelyla; Remember; SadNarrator; bgmk; shpungout; Enigma; Andrik0813; Lollipop\_San; 7465Ld; Narein; Kris\_Berner; Jj\_dzhu — за помощь с нахождением ошибок и улучшением читаемости текста в целом.

Так же отдельное Спасибо хочу выразить Всем, кто поддерживал мой перевод копеечкой. Без Вас я бы не смог перевести этот тайтл до конца.

Спасибо за поддержку.

На этом свою деятельность как переводчика я не закончу. На самом деле «Всемогущий Геймдизайнер» стал моей первой серьезной работой, и по мере перевода этой работы я все больше набирался опыта, из-за чего смог достичь весьма неплохих результатов. Остановиться сейчас было бы очень странно, ибо высот я еще даже близко не достиг.

Эпилог этой книги не являлся «Последней главой» в прямом смысле этого слова. Есть еще 30 дополнительных (экстра) глав. Их перевод займет еще 3-4 дня.

Всем мирного неба над головой и побольше счастливых, запоминающихся моментов в жизни.

Не прощаюсь.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/2490389>