Я: В 4й главе ГГ не умеет стрелять из однозарядного пистолета, а уже в следующей может попасть сквозь дым в голову или ту часть, которую нужно поразить. Нет подробностей о перезарядке, используемой пуле, какой это пистолет (с нарезным стволом или гладкоствольным) Нет описания о дальности точной стрельбы.

А: Пуля в голову убивает врагов, поскольку является критическим уроном и тут с разными врагами по-разному. Про точность - не следует забывать о растущих статах - ловкость и восприятие очень здорово влияют на это умение, так что даже без навыка он может метко стрелять.

Я: Это всё понятно, но разрыв между «я лох» и «я мастер точности» слишком маленький получился.

Я: Внешность зомби не описана, вроде как люди, но подробностей мало. Зомби, у которого длинный язык. Зомби, который быстро бегают и т.д. Скучно.

А: По силе мобы различаются - как тола зомби с парочкой улучшенных, так и с монстрами.

Я: В самом начале промелькнула фраза аля «ты не умрёшь, а воскреснешь со штрафом» - крупнейший косяк. Я вообще не сопереживал герою. Абсолютно. Пусть он и бросался 1/100+ зомби, но во время драки полностью отсутствовал адреналин или экшен. Еще проблема со здоровьем гг. У гг полоска здоровья и ему не могут отрезать руку, ухо или же как-то ранить. У него просто уменьшится здоровье, а моментов, описывающих его снижение хоть до какого-либо уровня - нет. И тут возникает диссонанс, ГГ может зомбарям и остальным сильным вражинам помаленьку отрезать ноги, впихивать в них бомбы и неспешно расчленять, а вот сам имба и имбой.

А: Воскреснуть со штрафом он мог только до прокачки навыка «связь с Бездной». [Наверно, я упустил этот момент] В платных главах будет показан эффект после смерти на другом человеке, так что гибель тут не так уж и радужна. По факту - человек еще глубже завязнет в Бездне и не факт, что сможет вернуться в реальный мир. Руку и другие части тела ему можно оторвать - очки жизни лишь показатель. [лично я по тексту этого не понял]

Я: Карта мира, её нет. ГГ находится в черте города и вроде как все действия происходят в нём. Но как туда уместились болота и леса, именно в городе, не «пространственных расширениях»? Мало описаний.

А: База - это захваченная территория с обустроенными зданиями, крепостями, дорогами и прочим, со штабом в центре. Карта и правда является большим местом. Дом семьи Оримура на юго-западе Токио. Это пригород. Его квартира значительно севернее.

Я: Я всё понимаю, стоит себе здание, 10 этажей. ГГ его захватывает и выкупает, затем через меню стоит то, что нужно. Гремлены могут спокойно превратить десятиэтажку в завод. Но вот расположении зданий, их защите непонятно. Если ГГ живёт в Токио, значит нужно было с самого начала распечатать карту этого города на нескольких ватманах и уже прямо на ней рисовать зоны, выкладывая обновления. Это бы цепляло и погружало еще глубже в мир.

А: Топография – моя слабая черта и в реальной жизни. Вся метрическая система у меня плоховато удаётся. Кроме того, я чуть ли не в 40-х главах упомянул что идет конец осени и у них экзамены начинаются. По мне так – вопросы месторасположения не столь важны в книге про фантастику. Важнее происходящее там, я просматривал на Ютубе видео русских живущих в Японии, что они про нее рассказывают. Кое что читал, чтобы не было чуши. Если в видео проглядывали загородные районы с частными домами, то я мог спокойно их ввести. Согласен – карта у меня не проработана, но эти ляпы мне исправлять будет слишком уж сложно. В такие моменты, читателям проще самим додумать. Ведь в тех же корейских ранобэ люди не выясняют реальное расположение небоскребов.

Здания местами не меняются, могут только перестраиваться, а также строить между ними но уже без помощи гремлинов. Есть особые места. В аналогии с играми – это как точки захвата на которых можно строить что то конкретное, те не штамповать где попало, а специально искать точку расположения. Охрана ведется как в обычном фэнтези-средневековье, плюс сторожевые башни и посты по краям. Ну еще заборы, которые при необходимости сносят и передвигают. Охранные башни это отдельная тема – у них тоже фиксированы места расположения.

Я: Концепция получения опыта введена, но полностью заброшена уже на 2-3 главе. Упоминаются уровни примерно так, 1я глава – 10 лвл, 20 – вы получили уровень, вы получили уровень, 40 глава – 100 уровень. При этом не существует никакого баланса между силами гг и его противников. Он маг, но две пули в голову и пофигу какой у него лвл, а вот меня хоть жгите, мне не больно. Я завалю 100 мобов, устану, но затем завалю еще 100, ведь так нужно, у меня сила воли. Реализма нет. Кстати, после 20+ глав стало значительно интереснее, но как по мне нужно чуть добавить конкретики. И изменения нужно делать постепенно, чтобы не так сильно бросалось в глаза.

А: Дело в том, что постепенно это почти что однообразно. Понимаю, что выходит некоторая мешанина, зато не заскучаешь. Да и если все расписывать подробнее – сюжет просто адово затянется, а у меня опять же время не безгранично. Точность, сила, скорость и другие стати проблематично отображать в конкретных значениях, поэтому приходится прибегать к приблизительным. В системе богов и демонов вечно идет сравнение со скоростью молнии и силой силового зомби такого вот типа. У меня нечто подобное. Отчасти из-за этого качаю персу удачу, чтобы, так сказать, углы сглаживала.

Я: Для привлечения внимания, обязательно нужно добавить таблички выделения системы, как в «Лунном скульпторе» или «Поедающий книги маг». Или же хотя бы выделять всё это добро курсивом.

А: Таблички выделения как в скульпторе, но их на рулейте не видно, только в Ворд-файлах. Таблицу статуса я долго делал, выписывал на листик, просматривал ВСЬ текст и юзал калькулятор. Так что она будет только на юбилейные уровни. Карта... ух... даже не знаю. В Токио 26 крупных районов, каждый из которых сойдет за город. Мало кто это знает, но даже с учетом этой инфы надо просто шерстить гугл карты и картинки для достоверности, что я считаю – напрасной тратой времени. Лучше потратить это на сюжет и раскрытие персонажей.

Я: Откуда взялись «охранные башни» я понял, играл, но вот для меня они в сюжет не вплелись.

Я: Желание напихать всего и побольше до добра никогда не доводит. Меня разрывало, я думал о героях, king`s bounty, star craft, resident evil, Fairy Tail и т.д., но толк не разглядел ваших идей...

Это разговор между автором и еще одним из читателей:

Читатель-----

Как-то всё стало скучно: герой имба, никто из его близких не умирает, а все задания и боссов он проходит играючи. Из яйца, конечно, дракон появился; элементаль, разумеется, девушка, как и все спутники героя, и все в итоге с ним спят. Я понимаю, жанр такой, но это всё клише. Не хватает разрыва шаблона, непредсказуемости. Вот если бы водяных спасли, вытащили наружу, протащили полдороги до болот, а уже на подходе к отряду подкрепления их бы вместе с инкубатором порешили - вот это был бы отличный поворот сюжета. Герой бы сразу осадился чутка и повзрослел, понял бы, что тут не сказка для детишек. Ему пришлось бы в дальнейшем строить стратегию на неполном составе подчинённых, появилась бы соль в повествовании. А так всё скатилось к гринду и сексу с девственницами. Герой должен выживать, а не брать всё на блюдечке, это самая суть: ежедневное выживание на грани смерти, где любая ошибка или просто прихоть судьбы могут обойтись очень дорого, и часто так и происходит.

Ответ----

Благодарю за развернутое, беспристрастное мнение. Все в общем то верно, просто осадят его чуть позже. Платные главы дошли до 55. Не буду спойлерить, но скажу что ему придется поработать над кое чем. Кстати, фамильяр хоть и обладает потенциалом, но даже в платных главах, толку от него чуть-чуть. Тут уж без имбы. Да и сам ГГ не имба, просто перерос окружающие его локации, а в другие пока не суется. То что элементаль девушка - не значит, что будет какая то близость - это я даже не рассматриваю. Откровенно говоря - пол не важен - она есть сама вода. А спят с ГГ пока тока двое хотя он и правда может погулять. Откровенного выживания тут маловато из-за его собственно осторожности, а если Бездна была бы лабиринтом смерти, то он бы в нее не входил так часто, а ее задача - как раз таки затягивать в себя. В графе «от автора» я описываю как, почему и откуда я взял тех или иных персонажей и их решения. Но там со спойлерами. Неожиданные повороты, что будут заставлять его действовать что есть сил конечно будут, но не слишком часто иначе это приестся

<http://tl.rulate.ru/book/8466/227499>