

От Автора читателям.

Всем привет, с вами Escobar или же Вячеслав.

Как вы могли понять из аннотации, это ранобэ во многом основано на произведении «Система разработчика игр». Также я полностью прочел «Гениальный геймдизайнер» и еще просматривал в свое время парочку схожих по теме ранобэ.

Мне нравятся вышеозвученные произведения, но есть в них пара спорных моментов, которые как раз и навели меня на идею о том чтобы написать свое собственное произведение в данном ключе.

Почему разрабы практически не затрагивают олдовые игры?

Почему выпускают один в один, не внося никаких положительных изменений, за исключением графики и оптимизации.

Почему сплагиатив западную игру и продав ее западным игрокам, они всячески унижают западную аудиторию?

Ну и наконец выпуск каких то китайских игр о существовании которых я никогда нигде не слышал.

Помимо этого, в Системе Разработчика вышло довольно мало глав. Вместо того чтобы ждать выхода новых, я поступил иначе – стал писать свое. Так и появилось ранобэ которое вы сейчас читаете.

Важный момент.

Это не основная моя книга.

Я пишу – «Добро пожаловать в Бездну».

В ней много глав, занимаюсь я этим уже давно и не собираюсь бросать. В связи с этим Система никогда не будет приоритетной а потому не будет графика выхода глав. Я пишу ее в отрезки свободного времени, жертвуя свои отдыхом. В большинстве ранобэ размер глав едва дотягивает до 1500 слов. В лунном скульпторе и моей основной книге по 6000 слов в каждой главе. Здесь же я делаю по 2000.

Размер глав – 2000 слов минимум.

Графика выхода не будет.

Изначально даже не собирался вводить платные главы, но так вышло, что произведение зашло и народ читает его, а не Бездну. В моей основной книге есть платные главы, они открываются со временем. Так сложилось, что там только что завершилась большая сюжетная арка. Писать две книги одновременно – крайне тяжело. Я бы предпочел писать именно Бездну.

Но раз читатели проголосовали за геймдизайнера, согласившись на его выход с платными главами, я поставил Бездну на паузу.

В среднем, в большинстве ранобэ главы около 1000 слов и меньше, стоят 5-6 руб. У меня каждая это 2000+ слов, так что разумная цена 10 р. А вот открывать буду не таймером, а одной халявной к двум платным. Вполне нормальная схема, ведь у меня нет графика по выходу глав,

могут клеяться быстро, а могу и замедлиться.

Бездну я писал больше под себя, хоть там и были платные главы, а вот геймдизайнера больше начал по фану. Думал расписывать только про игры, но история начала вырисовываться цельной и про людей. Так что продолжу.

Буду ли ставить его на паузу когда вернусь к Бездне, пока не знаю.

Еще одной мотивацией к продолжению работы над этой книгой будут ваши лайки, пальцы вверх и конечно же комментарии. Хочется знать что вы думаете. Понравилось ли вам. Что следует изменить ну и ваше мнение в целом.

Спасибо что читаете.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3047822>