

От Автора. Открываю три главы бесплатно.

Всем привет, с вами Escobar или же Вячеслав. Автор «Добро пожаловать в Бездну» и «Система Геймдизайнера Олдфага».

Это особая глава, в которой я изложу собственные мысли на самые разные темы, так или иначе затрагивающие написание данной книги.

Нечто подобное я излагал в прологе и главе с добровольными пожертвованиями, а еще... в моем прошлом произведении такие главы встречались не редко.

Как вы поняли из названия – я перевел три платных главы в ранг халявных. Причина? Довольно проста, можно сказать юбилей, а именно – моя книга перешагнула рубеж ста глав. На момент написания этих слов, глав набралось целых 107. По хорошему, надо было сразу после сотой выпускать, но мне было не до того. Масса дел не связанных с книгой, а в ней хотелось подвести к определенной черте.

Хочу выразить благодарность всем - кто читает данную книгу и особенно людям, которые готовы платить за выход новых глав. Это самая сильная мотивация, кто бы что ни говорил. И я вам всем искренне благодарен.

.

Прежде чем мы перейдем к обсуждению персонажей, мира произведения, используемых игр и прочих прелестей в том числе включающих спойлеры, мне бы хотелось объяснить как я ко всему этому пришел.

Спойлеров к слову будет немного и не то чтобы они важные. Куда больше вы можете понять по названиям платных глав, если не приобретали их.

.

У отличных игр нередко бывает интересная история разработки, у меня разумеется все скромнее, но все же, не могу не отметить влияние окружающего мира, в особенности индустрии развлечений на мое решение писать книги.

Начало положила восьмибитная Денди в совсем уж древние времена, затем долгий путь из фильмов, мультиков и прочего, плавно переходящий в книги. Затем, важное событие – приобретение компа. Ну а после, или скорее бок о бок – снова фильмы и книги.

Первое желание взяться за написание, возникло еще в школе, когда играл четвертых Героев, но это так и осталось мыслями. Реальное создание чего-то своего, путем набирания текста, случилось позже, но то были робкие попытки создания фанфиков по Сталкеру и Берсерку.

Главным стало мое решение написать свою собственную книгу которой стала Добро Пожаловать в Бездну.

Она очень мне дорога и мне по настоящему нравилось ее писать. Но, даже от хорошего можно устать, так что я сделал с ней перерыв.

А вот что побудило меня начать Систему Геймдизайнера Олдфага?

Причин тут несколько.

Прежде всего, упомянутая усталость от Бездны, на которую я потратил годы, начиная с 2017 и вот по этот 2023.

В целом, желание начать что-то новое, преследовало меня еще во время работы над ней. Да чего уж... у меня было задумки для четырех книг, одно из которых я и превратил в Бездну. Но остальные, так или иначе послужили материалом для нее же в разных частях повествования.

А вот что я все же писал, но не выкладывал – так это мои мысли об играх. Хотя, кое что я упоминал в главах От Автора и интерлюдиях. Но там в основном идеи о создании новых игр, с учетом того, если бы их разрабатывали прямо сейчас.

Но а написанное мной отдельно, касалось двух важных тем.

Первая – альтернативный сюжет.

Там я описывал для нескольких игр, а если точнее – для игровых серий, более логичный и приемлемый по моему мнению сюжет, а не то говно, что в итоге получили игроки. Вам ли не знать, про слитые серии, наплевательское отношение издателей и разработов, беззубость и безыдейность оных? Грустно видеть то как некогда любимая серия скатывается в чудовищные говны бездарных сволочей.

Вот я их представил как могло бы проходить повествование и в какой-то мере игровой процесс. Например, в одной стратегии, которую я пока не хочу называть, я прописал сюжет с кратким описанием каждой миссии в нем, стараясь хоть как-то разнообразить задачи. Ну а что делать, если канон воспринимается не иначе как сон собаки?

Вторая – отдельные миссии.

Это касалось нескольких рпг. Там я представил себя сценаристом/геймдизайнером, который работает над побочками. Важным условием, опять-таки стали технические ограничения. Я условился, что там не будет новых механик и всего-того, что не использовалось в данной игре, даже если у нее были продолжения. Хотел, чтобы все было честно. Некоторые квесты продумал детально, вместе с диалогами и прочим, другие довольно кратко. Считаю, что вышло неплохо, уж точно получше приевшихся подай принеси, найди убей.

Подумывал использовать эти наработки, для отдельной темы...

Что еще побудило меня начать Систему Геймдизайнера?

Важным фактором стала нехватка подобных тем.

Целиком, я прочитал только Всемогуший Геймдизайнер. Еще парочку смотрел мельком, а Систему Разработчика упомяну чуточку дальше.

Вс-й Г-р не вызвал у меня восторга на 10/10, понравился, но не настолько как хотелось бы. В произведении была масса того, что мне хотелось бы исправить и это касается не только этой книги. В целом, в китайских ранобэ на данную тему, всплывают одни и те же подводные камни, делающие погружение в книгу некомфортным.

Первым делом – авторы очень быстро уходят от старых игр к новым.

Им прямо не терпится сделать Дарк Соулс и Одни из Нас, и это видно. Ты хочешь прикоснуться к олдovým проектам, а тебе уже подносят не такие уж и старые игры. И вот

тогда, ты понимаешь, что возвращаться назад автор не собирается. Он просто берет, и отрезает себе все пути. Создается впечатление, что ты читаешь книгу, в которой не хватает страниц, словно какая-то сволочь повыдергала их.

Вторая ошибка – отношение героя.

Обычно это настолько вспыльчивый, подлый гад, реагирующий на любую мелочь, что он воспринимается как подросток, а вовсе не взрослый разумный человек занимающийся разработкой игр. Возможно, авторы дают своим героям то, чего не было у них самих – возможность отыграться. Я не против того, чтобы использовать такой ход пару раз, но когда это превращается в систему, все выглядит откровенной безыдейностью. Сюда же следует отнести, отношение героя к аудитории. Китаец, не поймите меня не правильно, в этом плане я солидарен с сержантом Хартманом из Цельнометаллической Оболочки, создает игру для западной аудитории, используя или честно говоря – воруя идеи западных разработчиков из другого мира. И при этом, он еще и глумиться над игроками и разрабами, мол я китаец а сделал лучше чем все вы. Мне такое, не по душе. Хамское поведение, никакого уважения ни к игрокам, ни к первоисточнику откуда он все стырил.

Третий грех – создание малоизвестных, китайских поделок и тупых дровичен.

Уж не знаю, возможно там давит законодательство вынуждая вносить в книги патриотизм, но как бы то ни было, выходит отвратительно. Герой варит суп, вот мясо, вот картошечка, соли сколько нужно, а тут подходит некий представитель и сыплет в кастрюлю нарезанные кабачки и сдабривает это специями. Возможно, кому-то это будет по вкусу, но вот лично мне – нет. Особенно, если ты купил платные главы, да и пропускать сюжет не охота, но тебе приходится продираться через главы набитые инфой про игру, на которую тебе не только насрать, но она еще и тупая, неинтересная хренотень.

Четвертое – это скорее замечание, а не ошибка, то что авторы не вносят изменений в игры.

Подобное для меня выглядит странным. В любой игре есть контент который по тем или иным причинам не смогли реализовать. Технические ограничения, нехватка времени, денег, долбанная цензура, давление издателя – многое приходится вырезать, что-то остается только на бумаге, а часть только на словах. Помимо этого, есть ошибки и разного рода минусы, исправив которые игра если и не заиграет новыми красками, то уж точно станет лучше. А еще, есть фанаты чьи моды способны преобразить игру, вдыхая в нее новую жизнь. Но в китайских ранобэ, все что мы видим это превосходную графику, а также идеальную оптимизацию. Ничего другого герой не делает. То есть, он даже не пытается привнести что-то свое, а просто копирует чужую работу. Разве так должен поступать творец? И это при том, что такой вот «Герой» обладает не только информацией, но и некой сверхъестественной способностью, системой или читом, наделяющими его просто невероятными силами. И что он с ними делает? Копирует чужое. Уж в таком случае, можно было просто наделить его силой Торрента из другого мира. Скачивай, стирай имена, вписывай свое и выпускай, раз ты не способен творить.

Все это – подбешивало меня на протяжении чтения всей книги.

Нет, были там и хорошие моменты, но книга осталась просто неплохой и читал я ее потому что начал, поэтому хотелось узнать к чему все это приведет. Это тоже самое как лежать на диване наткнувшись на то как начинается фильм, он может быть и так себе, но ты уже смотришь его, поэтому есть желание дойти до конца, при том что за компом с интернетом ты бы не стал его включать.

Вот так и тут.

Ну а Система Разработчика Игр, повлияла на мое желание очень сильно.

Мне очень понравилась подобная идея разработки. Мало того что удобная, раз все завязано на одном человеке, так еще несет в себе значимую для людей цель, не просто развлекаться, а тренироваться. Да еще и в каком мире? Там где натурально царит апокалипсис, но цивилизация не скатилась в полное говно.

Что мне не понравилось, так это указанное выше – перемещение в совсем недавние игры, вместо использования старых.

Вот чего ГГ дернуло полезть в Деревню?

Как по мне, сюжет там просто редкостное дерьмище. Мужик сбежал с женой от чудищ с плесенью туда, где они блин живут. Это как спастись от вампиров, улетев из штатов в Трансильванию. ГГ жил с женой, воспитывал ребенка и не заметил, что суженную подменили? Серьезно? А действия Криса? Он даже не попытался ничего объяснить, ни слова не сказал, хотя достаточно было одного предложения, чтобы все решить. Для чего эта интрига, если потом на вопрос подчиненного мол надо было все рассказать Итану, наш бравый Крис ответил – «Да уж». Гениально блин. И этот ребенок собираемый по частям, и то что наш ГГ ходячая плесень... скажите, это точно Обитель Зла, а не Сайлент-Хилл? В последнем дополнении серия стала ближе к Гарри Поттеру, чем к истории про вирусы и корпорацию.

Вот вообще не пойму, на кой ляд он взял именно эту игру.

И к слову, он уже сорок глав ее разрабатывает. Да сколько можно? Неужели нельзя приступить к новому проекту? Вот тут кстати, и выползает его желание создать новинку, а не кое-что олдвое. Оно было бы простым и удобным. Но нет, надо сразу замахнуться на Деревню. А почему на нее? Она же по всем параметрам сиквел.

Еще один спорный по мне момент, это деление игры на категории. Ну или ранги магов.

Выглядит – ненужным переусложнением из-за которого, одни люди физически не смогут играть в проекты ГГ, а другим это не нужно в виду развитых способностей. К чему все это? Маг уровня ученик вынужден играть в Марио, а его наставник в Дарк Соулс?

Но даже с этими огрехами, мне было интересно читать эту книгу, во многом потому что параллельно, я размышлял о том как сделал бы сам.

Жаль, что автор не торопится с главами.

Мне очень хотелось продолжения, а его не было. Подходящей замены тоже, так что я решил дать волю своим желаниям другим способом. Так и начал свою книгу.

Изначально, мне вообще не хотелось вдаваться в детали жизни главного героя и писать о чем-то, кроме игр. Вот как в серии про Ассасина, где почти все время мы играем за убийцу в капюшоне, но иногда все же выбираемся из анимуса.

Но все же, я решил что без адекватного сюжета и проработанных персонажей мне далеко не уйти. Да и подобный безалаберный подход к написанию книги, сделал бы меня похожим на тех, кто мне не нравится. Хочешь благодарности и высоких оценок? Ну так заслужи их!

Самое время перейти к персонажам и окружающему их миру.

Система Разработчика стала не только источником идеи создания игр и их использования, но указала на примерное состояние окружающего мира. Есть масса произведений, где люди выживают в подобных условиях и речь не только про постапокалипсис. Например, Профессия Магистр Маг на Полную Ставку. Как по мне, очень подходит.

На данный момент, мир выглядит не слишком проработанным, но это потому что я развиваю сюжет постепенно. Не хочу торопиться и вводить кучу переменных. Не то чтобы Эдмонтон был деревней новичков или Акселем из Коносубы, но он служит не только домом для наших героев, но позволяет видеть мир их глазами.

Конечно же дальше будут другие города, тем более что в сюжете появились персонажи живущие в самых разных краях.

Законы, развитие техники и магии, все это в разной степени раскрывается в главах. Хочу привести пример неправильной подачи. Есть такое аниме – Почетный ученик старшей школы магии. Ну, или бездарный, та переводы разные. Ну так вот, аниме смотрится нормально, но вот ранобэ – это какая-то жесть из бесконечных терминов, законов, деталей и того как они взаимодействуют. Я дропнул его на арке Гость, потому что там занудство вышло на какой-то особый уровень. Вместо того, чтобы использовать особенности этого мира для погружения в него героев, автор ставит законы на первый план, а герои стоят на заднем. Это в корне не верно. Интересно как читать в игре постоянно всплывающие подсказки, горы записок и аудио-сообщений, или вместо геймплея наслаждаться двадцатиминутными, непропускаемыми катсценами.

Если есть некая особенность, ее надо обыграть. Конечно, это может потребовать больше времени, но так будет лучше. А вот что делать, если ты вывалил все правила и секреты в самом начале? Что будешь показывать в последующем?

В случае моей книги...

В начале девяностых годов двадцатого века, стала появляться магическая энергия. До того момента, мир был как у нас, один в один, но из-за магии начались изменения. Стали появляться мутации среди животных, растений, насекомых и прочего, что привело к катастрофе.

И вот, прошло больше ста лет. Люди приспособились. Подавляющее большинство живет в городах. Техника и магия идут бок о бок.

Технологии конечно же развиты лучше, а вот магия отстает.

Хочу сказать, что есть как города с невероятным уровнем развития, там фактически - деревни. Подобное, можно отнести и к некоторым странам.

Люди стараются не воевать друг с другом, на фоне глобальной угрозы, хотя разумеется конфликты случаются, но обычно им не дают перерасти в нечто глобальное.

Эдмонтон это Канадский город и в нем действительно есть университет Норквест. Но в реалиях мира книги, Канады не существует, она стала частью объединенных Соединенных Штатов. Города во многом находятся на самообеспечении, хоть и являются частью одной страны. Они

торгуют, взаимодействуют, но в реалиях сурового мира, по большей части приходится быть независимыми. Если возникнет глобальная угроза для одного города, с которой он не сможет справиться, то другие обязаны ему помочь. Это в их же интересах.

Что касается способностей...

Если человек пробуждается как маг, то в нем открываются магические способности, которые в свою очередь относятся к некоему классу.

Условно, их можно поделить на боевые и ремесленные, а те в свою очередь делятся на свои классы. Одни лучше всего обращаются с огнестрельным оружием, другие с мечами или копьями, другие кастуют боевые заклинания какой-то отдельной стихии.

Класс не определяет будущее полностью, но этим путем двигаться легче всего. Если у тебя предрасположенность к ближнему бою, но тебе хочется стрелять издалека огненными шарами, то будь готов пройти более долгие и суровые тренировки, затратить больше ресурсов, а в итоге потолок способностей встретится тебе куда раньше.

Так что люди стараются качать именно то, к чему они расположены.

Геймдизайнеры относятся к ремесленному классу. Они могут развивать боевые способности, но это проходит мягко говоря со скрипом.

Энергетическая психоматрица сознания или же просто матрица, это сложное оборудование которое можно сравнить с сервером. Есть отдельные части, которые хранят на себе информацию, например игру созданную геймдизайнером. Эти части, связаны при помощи особых кабелей, как тот особый протянутый по морскому дну между континентами. Всякий кто желает поиграть в нее, тратит на это свою манну, часть из которой переходит в ту самую емкость-сервер и оттуда ее может брать геймдизайнер, именно тот кто создавал игру, поскольку она связана с ним и никем другим.

Матрица, крепко связана с информационным полем. Что из себя представляет, расскажу дальше по сюжету, но оно наполнено как информацией, так и энергией и чем глубже, тем их больше. Душа из другого мира, пришла именно оттуда. Это поле оказывает воздействие на магию, поэтому происходят осмысленные мутации зверей, также они получают возможность использовать магию. Так и люди приобретают способности, навыки и все прочее благодаря воздействию информационного поля.

Матрица, позволяет имитировать его, что дает возможность прокачивать навыки, развивать способности и в целом, становиться сильнее в плане тела и магии.

Важное замечание - в книге я этого еще не писал, но упомяну. Пусть даже на сервере, но игра связана с информационным полем. Даже если сервер разрушить, геймдизайнер сможет восстановить все в другом месте, поэтому если он переезжает в другой город, ему не составляет труда перенести туда свои игры, надо только привести его к серверу. Но в этом случае, собранной манной в старом сервере он не сможет пользоваться. Это два разных хранилища, и если ему отрезали путь, то он ее не получит. Если Геймдизайнер мертв, то манна просто копится и медленно растворяется, так что ее скачивают. Это приводит к значительным потерям. Только сам создатель игры может получать ее беспрепятственно.

.

Персонажи.

Николас Мор.

Главный герой произведения, который победил в битве с чужой душой и не позволил этому произведению стать иссекаем.

Ник – обычный житель этого мира. Он никуда не перемещался, а жил здесь с самого рождения, в родном для себя городе Эдмонтоне, не имея при себе никаких читов, великих предков и спрятанных артефактов.

Его имя я выбрал таким образом, чтобы иметь возможность склонять. Ник, Никки, Николас. Раз уж приходится упоминать его часто, пусть это будет просто и желательно по разному. Фамилию взял случайно, но при условии чтобы не было похожих. Другие книги, исторические личности и прочее. Хочу чтобы герой выделялся. Через гугл нашел двух людей с таким именем и фамилией. Первый – американский бейсболист, а второй музыкант первой половины двадцатого века.

Саму фамилию вспомнил из комедии Мошенники, хотя ее также можно называть Мур. Но как по мне это две разные фамилии. Кстати, имя для сестры Ника я взял оттуда же, но не ее характер.

Приступая к работе над книгой, я хотел обойтись без надоедливых штампов, но понимал что без некоторых тут не получится. В большинстве произведений – у ГГ нет родителей или они быстро погибают. Так что у меня, с этим полный порядок. В ряде других произведений, семья Героя мягко говоря не очень положительная, вот я и дал ему заботливых, а главное живых родителей.

Еще, опять-таки в большинстве, герой или с самого начала выдающийся, или это ущербный задрот, которому с неба падают читы. Я никогда не хотел наделять Ника читами, они испортят произведение. В хорошей истории, герой должен пройти трудный путь, чтобы измениться и стать сильнее. Чтобы это было заметно, я сделал Ника слабым и наделил хроническим заболеванием. Много глав прошло, прежде чем он собственным трудом и усердием смог превратиться из того кем он был, в... если читали вы знаете как он выглядит.

Отец и мать... я до сих пор не указал их имена. И не только их.

Имена – довольно непростая для меня проблема, с которой я столкнулся в работе над прошлой книгой. Очень трудно держать их всех в голове, ведь нужно помнить еще все связанное с ними, а это бывает весьма проблематично. Да и читателям приходится не легче, когда требуется вспомнить кто это? Откуда он?

Вот например в Убийце Гоблинов, нет имен, там всех зовут Жрица, эльфийка, гном, ящер-жрец и тд. Вроде как обезличено, но удобно. Или в Герое Щита, где он давал прозвища, основывая их на впечатлениях об этих личностях. Тоже было удобно.

В работе над Бездной, я со временем пришел к выводу, что имена надо давать таким образом, чтобы их упоминание наводило на мысли. Также, ряд героев, ну в основном героинь основаны на персонажах из аниме, так что имена им подбирал соответствующие. Со временем, брал напрямую. Так, у меня там появились Сильвия Ван Хоссен и Ноэль Аскот. А вот чуть ранее Бьякудан Минори и Хименохара Шимидзу, чьи имена в источнике были Мидори и Судзухара, кто смотрел тот поймет.

Но вот настоящая беда с именами второстепенных и побочных героев. Те кто появляются на чуть-чуть. Проходит время, ты уже и забыл про них, про имена уж точно, и тут тебе снова

нужно имя для человека на одну главу. Ага, ты подобрал одно и ломаешь голову, а не использовал ли его раньше? Бывает и такое, что оно просто вылетело из головы и вот что угодно делай, а вспомнить не получается. Выход – просматривать старые главы или выдумывать новое.

Конкретных образов для родителей Ника я не использовал. И даже их описание, весьма скудное. Их значимость для Героя трудно переоценить, но для формата произведения имена им не обязательно. Ну введу я их, и что изменится? Это никак не повлияет на историю, хотя конечно можно это сделать.

Важно то как родители относятся к Нику и Саре, его сестре.

Они заботятся о детях. Ради этого они горбятятся на тяжелой работе и во всем себе отказывают. Конкретные примеры подобных персонажей, так сходу и не припомню. Отец раскрыт слабо, а вот с мамой вышло лучше. В комментариях было мнение, мол она издевается над Ником, но это в корне не верно. Иногда она шутит, подкалывая его, но делает это любя. Он не избалован дружбой, а потому она хочет исправить это и дать понять сыну, что его любят, и вызвать у него эмоции. Пусть даже подобное смущение поставит его в малость неловкое положение, но это гораздо лучше, чем игнорирование. Она не лезет в его жизнь и тем более его работу. Лишнего, родители не болтают.

Также, надо отметить, что у них сложились хорошие отношения с семьей Лэнгли. С Айсбернами такое не получится. Там люди из совершенно другого социального слоя и у них иное отношение к людям. Так что в плане дружбы семей, Киара проигрывает Сацуки.

Лиза Скарлет.

Геймдизайнер, влиятельная в некоторых кругах персона. Имеет родство с семьей Айсберн и не только. Состоит в дружеских отношениях с главой города. Эрудированна, красива, умеет ладить с людьми и в целом, отличный человек. Когда надо, умеет быть хладнокровной. Такой палец в рот не клади.

Ее внешность, опять таки не имеет конкретно образа, но мне сразу вспомнилась рисовка в парочке манхв. Там не редко встречаются стройные, высокие героини с каштановыми волосами в каре.

И нет, я не вдохновлялся Эльзой Скарлет из Хвоста Феи. О ней вспомнил чуть позже. Выбор имени и фамилии прошел случайно. Для Ника она в первую очередь играет роль наставника, что кстати еще один стеб над клише, когда учителем выступает бородатый старик в мантии или потасканной кожанке.

Сацуки Лэнгли.

Высокая, спортивная, фигуристая, янтарные глаза, каштановые волосы, но светлее чем у Лизы, а еще они очень длинные и завязаны в высокий конский хвост.

Из-за ее фамилии можно подумать, что ее главный прообраз это Аска Лэнгли из Евангелиона, но это не так. Точнее не совсем. Фамилию я как раз взял оттуда, но вот внешность и характер по большей части принадлежат Китаоджи Сацуки из аниме Клубничка 100%.

Смотрел давно и мангу читал. Этот персонаж понравился мне больше всего, правда я считаю перемену в отношении к герою очень уж быстрой, чего и говорить если это уложилось в одну серию.

Такому персонажу нужна большая семья. Родители, а также младшие брат и сестра. Мама японка, и характер у нее в меру жесткий, что можно было заметить. Не могу точно вспомнить, но кажется брал этот образ сразу из нескольких анимех. А вот младшие брат и сестра пришли на ум из так себе анимехи Удзаки Тянь Хочет Тусоваться. Аниме толком не смотрел, но мангу читал. Вот и пришли на ум. Сестра младше Сацуки, но весьма хитрая, особенно когда речь заходит об отношениях, любит розыгрыши, но не перегибает палку. Брат – самый младший, а еще он бывает вредным. Жаль, но я успел только немного показать его недоверчивость.

Эдди – отец Сацуки.

Человек вполне себе понятный. В нем никаких секретов нет. Единственное что могу сказать, когда выбирал имя, вспомнил Револьвер Гая Ричи. Там было три чувака с таким именем, которых нагрел Стейтем. Три Эдди. Ничего общего, кроме имени они с отцом Сацуки не имеют.

Амелия Голди.

Сделал ее блондинкой, раз уж фамилия означает золото. Но в отличии от стереотипа, эта молодая леди умеет за себя постоять, работает в команде и в целом хороший охотник. Очень общительная, что позволяет ей собирать аудиторию на стримах. А вот имя взял из Бездарного Ученика Старшей Школы Магии. Кто не читал мангу или ранобэ, могли видеть ее в аниме. У нее там темно-красные волосы. Она еще отказалась от боя на турнире, когда остались только члены их команды. Имя показалось подходящим, вот я его и выбрал.

Киара Айсберн.

Это имя итальянского происхождения, которое в переводе означает «ясность» или «чистоту». Также оно может быть связано с Кьяра, что означает «свет», или с Кьяран, что означает «темнокожий». Но главным образом для этой леди стала Юкиносита Юкино из аниме «Розовая Пора моей Школьной Юности Сплошной Обман». Только тут она не Японка. У нее длинные черные волосы, светлая кожа и голубые глаза. Характер как и у ее прообраза, холодный. Семья в общем то тоже, что и повлияло на Киару.

Айсберн – фамилия распространенная, вспомнил ее из серии Судьба Ночь Схватки. Тут классический образ богатой, влиятельной семьи, эдаких аристократов и бизнесменов. Происходит необычное сочетание или сравнение, когда сходятся Сацуки и Киара, как представители двух совершенно разных семей.

Мать Киары – знает личность Ника как Азраила. Именно с ней договаривалась Лиза. Остальные родственники не в курсе. Даже отец. Собственно говоря, образ матери списан с мамы Юкиноситы Юкино. А вот отец в качестве очень грозной фигуры – прямо таки частый гость в аниме.

Чаще всего в произведениях, не важно книги или фильмы, используется трио героев. Это из базовой психологии. Их отношения складываются друг с другом, причем делать это удобно, а если героев больше, то сложность возрастает в разы, а взаимодействия все равно по большей части сводятся к троице. Поэтому мы так часто видим трио. Важно сделать их непохожими друг на друга.

Вот и в моей книге используется этот принцип, в котором Сацуки выступает импульсивной, активной персоной которая руководствуется эмоциями, Киара напротив холодная и расчетливая, глушит все чувства, а Ник – это молчун, который уравнивает эту парочку и служит мостом между ними.

Считаю, что химия между персонажами крайне необходима любому произведению, только вот не всегда это удается сделать правильно. Чаще всего, авторы торопятся, поэтому мы видим засилие любви с первого взгляда и тому подобного. В жизни, люди редко показывают себя настоящих сразу, обычно для этого требуется время или некое проявляющее событие. Какие могут быть подходящие примеры? Друг познается в беде. Вот случилось у вас дерьмо, требуется помощь, а львиная доля друзей чем-то занята и уж точно не располагает свободными деньгами. Тут и становится ясно кто друг, а кто хочет им казаться. Или тема с наследством, когда любящие, заботливые родственники, все как один превращаются в злых сволочей и набрасываются на освободившуюся жилплощадь как стая собак на кусок мяса. В современных произведениях, будь то фильмы или аниме, создатели сходу делают заявку на злобность персонажа, зачастую слишком навязчиво. Если это злодей, то он непременно сволочь во всем, бьет жену, орет на подчиненных или может просто так убить человека, а уж все эти злобные ухмылки и дьявольский хохот выглядят как игра театрального актера – чтобы даже зрители на последних рядах могли видеть его эмоции.

Я не против раскрытия злого персонажа, но ведь у всего должна быть норма.

Брендан Вуд.

При его создании я не руководствовался каким-то отдельным образом, типаж довольно распространенный. Прежде всего, хотелось показать конкурента превосходящего Ника во всем, но при этом наделить его совершенно иным отношением к созданию игр. У Брендана нет творческого подхода, это для него нечто чуждое. Также, этот молодой человек является примером двойного пробуждения, когда он владеет и боевыми и ремесленными навыками.

И снова, в противовес большинству произведений, он не начал конфликта с главным героем. Брендан умен, хитер и главное – умеет держать себя в руках. Также, его нельзя назвать плохим. Может его характер не сахар, но Брендан не злодей, он просто на другой стороне.

Майкл Доу – глава города.

Если вы читали Поднятие Уровня в Одиночку и помните старика главу гильдии, вот примерно такую внешность я представляю Майклу Доу. Его фамилию взял из выражения Джон Доу, так обозначают неизвестных. И хотя это важная персона для Эдмонта, в сюжете книги он фигурирует не часто.

Гурон.

Человек внешне и правда похожий на индейца. Вдаваться в подробности не буду, а то те кто не читал платные главы словят спойлеры. Но могу сказать откуда взял этот образ. В книге по Сталкеру, за авторством Романа Глушкова, - Холодный Рассвет, был такой персонаж. Очень злобная тварь. Его звали Гуроном, потому что в нем смешались южные и восточные черты сделав походим на индейца. Книга мне очень нравится и её сиквел - Свинцовый Закат, автор кстати потом продолжил историю главного героя несколькими книгами вне серии Сталкер.

Гурон - шаман и я сделал этот выбор не просто так. В моей прошлой книге, главный герой овладел навыками шамана и активно ими пользовался все произведение. Так что здесь, я решил выставить их злодеями.

Сара – сестра Ника.

Зачем она вообще сюжету? По моему мнению, хороших родителей недостаточно, нужен еще и противный родственник. Главной музой стала Дженнис, сестра Энтони из сериала Сопрано.

Надо сказать, там она настолько отбитая стерва, что испытываешь натуральную ненависть. Очень хорошо сыграно, отличный сценарий. В случае Сары, еще не все потеряно. Она молодая, стоит в начале своего жизненного пути, так что ошибки можно исправить.

Естественно оно понравиться не всем. То что она бесит – показывает, что персонаж получился как надо. Но и заходить слишком далеко я с ней не собираюсь. Не то чтобы спойлер, но в комментах уже говорил, что она не станет двигателем сюжета, впутывая брата в неприятности. Это слишком мелкий персонаж, для которого большая честь стать причиной больших проблем. Она создавалась как часть жизни семьи Мор и не более. Поэтому нет, не нужно ожидать от нее свершений.

Переходим к играм.

Я не единожды отмечал в комментариях, что хочу обойтись без спойлеров, а потому не указываю названий игр которые собираюсь воплощать в книге.

Есть еще одна, не менее веская причина – я просто не могу предугадать, сколько времени уйдет на то, чтобы дойти до этой самой игры. Особенно если учесть основной сюжет и все с ним связанное.

Обычно, я уже знаю какой проект будет следующим или выбираю из парочки подходящих. Вот например Тургор, в моем сознании конкурировал с другой игрой, которую я тоже хочу воплотить. Выбор сделал из-за возможности прокачки получаемой магии, дабы увязать это с шаманами. Другая игра, не очень то подходила на эту роль.

Надо помнить, что эта книга в первую очередь об играх.

Вот для чего люди берутся за книгу про геймдизайнера? Уж явно не ради очередной истории про мага или культиватора, который иногда еще и занимается разработкой игр. Для обычных ранобэ это совершенно нормально, если кузнец большую часть времени бьется с монстрами, ищет ресурсы и решает проблемы, а уже потом крафтит себе снарягу. (Привет Лунному Скульптору, Арку и Во Всеоружии) Или скажем алхимик бьется насмерть с жуткими тварями и не менее злобными культиваторами (Вот как в Расколота Битвой Синевы Небес). Это нормально и даже правильно. Кому в самом деле будет интересно все время читать об ударах молота по металлу и смешиванию ягод в колбе? Это особенность, изюминка, но вот основной сюжет там другой.

А в ранобэ про создание игр, как раз таки их разработка, прохождение и последующее влияние – имеют не последнюю роль. По сути, это и есть основная тема, которую никак нельзя отодвигать на задний план.

Вы уже поняли, что я люблю приводить примеры? Так проще объяснить какие-то вещи, особенно если читатели в курсе о чем идет речь.

Есть такая манга – Создатель модификаций мира. Начиналась любопытно. Исекай где ГГ крафтер чилерного уровня, способный менять чему угодно способности, привносить новые и вообще ремесленник божественного уровня. Превратить медную монетку в золотую? Легко. Создать в поле здоровенную каменную башню? Пф! Две минуты и все! У него там даже кресло ездило как автомобиль. В общем, поначалу было интересно.

Но... со временем, автор повернул не туда. ГГ стал вести себя... обычно, почти не пользовался

своими способностями и в итоге, все стало настолько скучно, что я много позже обнаружил что манга закончилась. Причем, там видно что ее популярность скатилась, поэтому автор сам ее закрыл. Вот и спрашивается – какой так поступать?

Была особенность, хотя мне не нравилась ее читерность, но именно ее надо было использовать. Создавать сюжет вокруг и все такое, но автор пошел по протоптанной дорожке, забыв о ключевой части своего произведения и... не вывез.

Думаю, нечто подобное случится, если Ник обретет силу, станет крутым магом как Мо Фань и начнет путешествовать спасая всех и вся. В этом случае, пришедшие читать про игры получат очередную историю про избранного.

Впрочем, ударяться в одну только разработку было бы неправильно. Тут нужна заинтересованность, причина герою так поступать. Нужно показать его жизнь и то что мир вокруг тоже живой и движется вперед независимо от того, сколько там разрабатывают игр. Если все будет сводиться только к играм, то тогда зачем вообще нужны герои? Можно просто взять и превратить книгу в дневник разработчика. Пусть даже того же Ника, который только и делает что работает, попутно излагая свои мысли.

Во Всемогушем Геймдизайнере, ГГ трудился ради собственного благополучия и блага своей страны о чем неустанно напоминал. Особой любви к играм, я у него не заметил и я в душе не... понимаю, зачем вообще ему была дана эта система? Получи он суперкомпьютер, вундервафлю пришельцев или еще какую фигню способную проводить вычисления, ничего бы толком не поменялось. И это выглядело бы логичнее того как он глотал капсулы памяти, крутил барабан и ел книги навыков. Было бы отлично, если бы в конце оказалось, что он сам внутри симуляции. Вот это был бы хороший поворот. А так, автор пишет про игры не принося в них что-то от себя. А для чего это? Поиграть с ностальгией? Ну, такое себе.

А раз дело в ностальгии, то зачем он так быстро ушел от олдовых игр?

Для меня самый сок как раз в старых проектах и из этого вытекает большая проблема...

Что делать если уйдешь вперед?

Игры – это про развитие. Что в старом проекте выглядело отлично, в более новых считается примитивным и даже неуместным. Находятся более качественные решения старых проблем, но вот же какая ирония, зачастую именно старые проблемы и минусы делали олдовые игры именно тем, что нам нравилось. Когда тебя не ведут за ручку, когда сложность дает тебе просрать, а некоторые моменты прямо таки выбешивают. Но ты проходишь и испытываешь особые чувства. А сейчас, вот вам контрольные точки, миллион вопросов в открытом мире и линейный сюжет.

Система Разработчика Игр – при прочтении дала понять, что игры там сравнимы с ВИАРом, не зря же он Резидента выбрал, которого именно для ВИАРа разрабатывали. Но вот мне это дало понять, что с целой массой шикарных проектов придется туго. Вот как в таких условиях делать стратегии, инди игрушки и массу другого интересного? Ну, раз вы читали то в курсе, что это возможно, надо только создать условия.

Точно также, я поступил когда привлек Сацуки и Киару к разработке, позволив тем самым Нику, через них создавать игры по чужой памяти. Бытовало мнение в комментариях, мол эти двое пользуются им, но это в корне не верно. Прежде всего, даже если он предоставил сюжет, простые арты и механики, разработка – дело очень трудное. Также, Ник заинтересован в реализации игр из чужого мира. Тут и осколок памяти радуется, что приносит парню пользу, и

сам юноша может играть в эти игры и прокачиваться. Пусть и не так как обычные маги, и не как если бы он сам все это разрабатывал, но все же. А пытаться в одиночку воспроизвести все игры из памяти, для него невыполнимая задача, даже если забыть про их модификации, которые он применяет к каждому из своих проектов.

Киара и Сацуки, создают игры по своему, поэтому те физически не могут быть копиями самих себя из другого мира. Нику интересно, что же из этого получится, и он действительно хочет чтобы игры получились хорошими. А если от них еще и лучше будут развиваться маги, то это совсем замечательно.

Не то чтобы Ник был альтруистом. Он явно не из героев, которые готовы жертвовать собой ради блага других. Но и стоять в стороне ему не охота. Если его игры способны помогать людям, при наличии такой угрозы как магические твари, то надо делать свои проекты достойными. Плюс, конечно же он получает с этого материальную выгоду.

На его месте, Китаец из любой другой книги изошел бы на говно, но не допустил бы, чтобы на нем наживались. В ранобэ... не помню название, про изобретателя, один чувак получил систему улучшения. Она могла вообще что угодно улучшить. Надо только положить свои руки и вуаля – штука стала более развитой, как бы прошла техническую эволюцию. И вот, он на чем-то успел даже заработать, кажется это была электробритва, а затем он проделал тоже с микроволновкой и решил это дело запатентовать. Но в фирме в которую он это дело отнес, его решили обмануть и присвоить это себе. Он после этого на такое говно изошел... вот помните как в Южном Парке, Стену все казалось говном? Там ему еще виделась утка брызжащая из пасти волнами говна. Вот очень похоже на того героя. Он столько сил и времени потратил на то, чтобы вернуть себе долбаный патент и восстановить справедливость, хотя мог создать суперкомпьютер, суперсмартфон, зерна злаков и овощей устойчивые к морозам, паразитам и засухе. Топливо не выделяющее углекислый газ и тому подобное. Но нет, справедливость важнее. И вот спрашивается на кой хрен автор пишет эту ересь? Я кстати, дальше читать не стал, кто знает чем там все закончилось, напишите кратко в комментариях, пожалуйста.

О конфликтах и разобщенности как в обществе, так и в семье, я писал в книге, и там все предельно ясно.

Люди остаются людьми, со всеми своими недостатками. Когда все трудятся как единое целое на общее благо, это уже из области коммунизма. А тут его нет. Ну, во всяком случае я еще не придумал этому миру подобную страну. С диктатурой тут все гораздо проще.

Возвращаясь к играм...

Кроме изложенных выше способов воплощать игры в этом мире, Николас также использует их для улучшения своих проектов.

Слияние Зова Долга и Медали За Отвагу не выглядит таким уж чужеродным. Все вполне нормально. Да и серии очень уж похожи. Так зачем создавать две разные, если можно сделать одну? Оба названия Ник оставил, тоже совместив их.

Но вот с Макс Пэйном другая история. Там наш герой, ну хорошо, это был я. Я совместил Макс Пэйна с Феар.

Просто, я не видел другого способа сделать Феар для матрицы. Технически это можно, только вот самой лучшей частью осталась первая, а остальные превратились в Калл Оф Дютти. Мне первая понравилась, но не настолько, чтобы фанатеть от нее. Там были хорошие и даже отличные решения, но сиквелы похоронили серию.

А вот в Пэйн, эти решения смотрятся очень даже неплохо. Игре не хватало тихих моментов без стрельбы, когда игрок может задуматься о происходящем, перевести дух и в целом, ощутить атмосферу... а не носиться как в фильмах Джона Ву истребляя все живое.

Кстати, пишите как оно получилось. Нравится ли вам такой подход? Решение с Пэйном, и стоило ли так поступать с Феар. Повторюсь, я бы не стал воплощать эту игру отдельно. У меня и так целая гора игр ждущих своего часа.

У меня есть определенного рода задумки, тоже связанные со слиянием.

Отдельная тема это инди игры. С ПК все понятно, но вот в матрице, они обретают новую жизнь. Далеко не все подойдет для матрицы. Вот скажем Лимбо, как его воплотить в ней? Бег с прыжками в темном мрачном мире – даже звучит немного иначе. Всякая аркадность и ламповость тут же улечиваются. Как вы понимаете, платформеры и матрица плохо сочетаются.

Стратегии еще можно использовать, вы читали, а потому знаете это, но вот платформеры... это из другой лиги.

В какой-то момент, книга уже выходила на рулехте, я решил составить список игр, которые можно воспроизвести в ней или еще как-либо использовать, по типу Феар например. Список оказался внушительным. Там даже не игры, а серии игр занимают кучу места. Там столько всего, что у меня натурально уйдут годы на воплощение всего этого дела. И ведь это я написал так, навскидку. Если подумать, то список можно неслабо пополнить.

Меня радует то, что читатели делятся впечатлениями и предлагают хорошие игры для воплощения. Я читаю все комментарии и порой это напрямую оказывает влияние на книгу. Хотя, нередко бывает и такое, что написанное не сходится с моими идеями, и тут уж ничего не поделаешь. Не могу же я сломать задуманную нить повествования? Но все равно, я все обдумываю.

Теперь, что насчет новых игр? Я имею в виду не тех, которые принадлежат нашему миру, а герой их вспоминает, а его собственных? Для меня это не составит никаких проблем. Воображение у меня хорошее, а про идеи для собственных игр, я как-то писал в главах От Автора, в прошлой книге. Был рад реализовать нечто подобное в мире Николаса Мора но... есть небольшой нюанс.

Зачастую, идеи создаваемые мной просто так или для некоего проекта к которому я еще не приступил, со временем могут использоваться в основной книге. С Бездной было тоже самое. Пусть и далеко не все, но очень многие идеи создаваемые не для нее, я как раз воплотил в ней в разные периоды времени. В одних случаях, идея развивалась и росла, в других напротив – упрощалась. Вот и тут может выйти нечто подобное, когда задумку для собственной игры можно будет использовать для создания известных нашему миру игр и целых серий.

Очень нелегкий вопрос – это сиквелы. Что делать с ними?

В случае с Макс Пэйном, вторая часть превратилась в дополнение и как по мне – вышло неплохо. Но что делать, если серия игр здоровенная? Вот к примеру Герои Меча и Магии. Скажу сразу, первые две прошли мимо меня. Я конечно могу сделать так, чтобы Ник создал их в качестве длс, но это особой погоды не сделает. Четвертая и пятая мне нравятся, но вот их сюжет... не спорю там есть неплохие моменты, но я все равно не хочу его использовать. Тем более, что пятерка это вообще перезапуск и там нет научной фантастики. Предпочтительнее выглядит развитие Энрота, с включением туда Причала, Кузни и Фабрики.

А что делать, если сиквелы во всех смыслах скатились в говно?

То есть, я воплощаю хорошие игры и делаю их лучше, но стоит ли поступать так с говном? Особенно, если от прежнего состава разработчиков никого не осталось, а игры делают долбоебы по объявлению вместе с индусами на аутсорсе? Хотелось бы исправить ошибки разработчиков и издателей, но у меня опять-таки здоровенный список ждущих своего часа игр.

На этом фоне, использование модов и народного творчества не выглядит приоритетным, хотя не спорю, многие можно использовать при создании той или иной игры. Вот как вам мод на использование лестниц в Скайриме? Или живой бестиарий в третьем Ведьмаке, когда показывается не статичная картинка, а указанная тварь или персона натурально двигаются и дышат, как Геральт в окне инвентаря? Возможность сбора ягод и цветочков без необходимости открытия инвентаря куста с последующим нажатием кнопки взять все?

Есть прекрасные сборки модификаций, кардинально меняющих игру. Их вполне можно использовать. Но вот создавать для этого отдельную игру, как-то не сильно хочется.

Переходим к пикантной теме.

Добро Пожаловать в Бездну, я с самого начала сделал с пометкой 18+, чтобы иметь возможность писать о чем угодно, никак себя не ограничивая. Помимо открытой расчлененки в некоторых местах, там со временем появился хентай, который неплохо развивался.

Создавая Систему Геймдизайнера Олдфага, я не стал делать ее 18+ чтобы не повторяться, да и если честно, хотелось захватить аудиторию побольше. Но тут стали возникать вопросы, будут ли игры на пикантные темы.

Тут надо заметить следующие – эротические и даже порнографические игры есть, их немало. Но вот их качество оставляет желать лучшего. Конечно же все это можно значительно улучшить или создать нечто свое, неповторимое. Но тут встает тема с треклятым обозначением 18+, которое отрежет немалую часть читателей. И как бы еще не пришлось в будущем перебираться этим делом на Эролейт, где народ явно не для историй про игры, а в поисках клубнички.

В целом, если будет достаточно отметки с предупреждением 18+ на главах, в которых это самое дело будет, то я всецело за. Тут и не только клубничка в играх, но и так сказать за пределами матрицы тоже будет. Поймите, отдельный элемент в игре, как Хот Коффе – меня не устроит. Если уж делать игру с клубничкой, то по полной. Чтобы это самое было основной темой и сутью игры. В других в принципе можно использовать как дополнительную функцию, в том же Фейбл вместо темного экрана когда дитячко заделываешь, ну или снимаешь ночную барышню. Но сначала, именно хотелось бы супер-развратную игру, чтобы тема раскрылась как следует. Ну и конечно не стоит забывать, если есть хороший элемент игры, это не значит что его надо пихать везде и всюду, чтобы не вышло как с аванпостами в Фар Край.

Пишите, что думаете на эту тему, и можно ли вносить разврат в книгу не переводя ее в 18+, а только отмечая этим главы где оно есть? Прим – картинки я все равно не стану вносить, вообще по этой книге. Тут все на откуп воображения читателей. Разве что некоторые персонажи основаны на некоторых личностях, обычно из аниме. Картинки с эротикой и вовсе могут составить неправильное впечатление о книге.

Знаете, года эдак с 2017, как раз когда начал работу над Бездной, с фильмами и играми стала твориться дичь. Она и до этого была, но тут вышла на недостижимые высоты, точнее на все более глубокое дно. Бывает, так и распирает от желания сыграть или посмотреть что-то

хорошее, новое и качественное. Но хорошие проекты стали редкостью, на фоне здоровенных каловых масс.

С чтивом все обстоит гораздо лучше. Всегда есть что почитать, а новинки вовсе не редкость. Я говорю про ранобэ, мангу и манхву. Самым значимым за последние годы для меня стал Повелитель Тайн. Давно так не радовался. Среди манхвы попадаются хорошие проекты, и хотя немалая их часть в итоге потускнеет, они все равно радуют.

От того странно, что тема связанная с созданием игр, имеет всего несколько произведений.

Причем, я думал, что уж тут то фанатское творчество должно развернуться на полную, но по какой то причине, это не так. Хотя, я был бы рад почитать нечто подобное. Не китайщину, чуждую для большинства посетителей этого сайта, а нечто родное и олдвое. Причем, я был бы очень рад увидеть в таком формате, игры которые в свое время пропустил.

Кстати, напишите те кто не играл в Меч и Магию, Оверлорда, Хранителя Подземелий – как вам было читать про эти игры в моей книге? Было ли это интересно? Появилось ли желание ознакомиться с их первоисточником нашего мира? Ну и не только с ними.

Мне вот, интересно ваше мнение.

Я очень рад, что мою книгу читают столько людей.

Признаюсь, даже не ожидал. Сейчас стараюсь печатать когда представляется возможность, оттого личного времени становится совсем мало, а на чтение так и вовсе. Если мангу и манхву еще можно, то вот книги для меня в данный момент ограничены несколькими ранобэ, в которых я уперся в онгоинг. Новые главы выходят время от времени, так что их можно читать. А вот прочие произведения, я поставил на паузу и не знаю когда смогу к ним вернуться.

Очень хочу узнать ваше мнение о книге, играх, разного рода решениях и в целом о любой из деталей обсуждаемых в этой главе.

Всем кто не читал платные главы, будьте осторожны, в комментариях могут быть спойлеры.

Пишите, что понравилось, а что не очень. Что можно изменить или дополнить. Нравится ли подобный формат произведения? Как вам персонажи? Нужны ли главы «От Автора» в будущем? В общем, любая тема на ваше усмотрение.

Еще раз благодарю за чтение моего произведения, а тех кто готов за это платить, благодарю особенно сильно. Ваша поддержка прямо спасает. О, и добрые слова в комментариях тоже.

ПС – размер этой главы 7663 слова.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3340651>