

От Автора.

Всем привет, с вами Escobar или же Вячеслав.

Как всегда в данной, совершенно бесплатной главе поделюсь своими мыслями касаясь книги и того, что так или иначе влияет на её написание. Когда речь пойдет про сюжет, то будут спойлеры по платным главам. Основное действие постараюсь не трогать, но вот игры будут.

Причина написания сей главы вполне себе примечательная, а именно своего рода юбилей.

Я уже год как занимаюсь «Системой Геймдизайнера Олдфага».

Да, технически я стал выкладывать её на Рулейте в августе, но именно печатать начал в июле, когда ещё трудился над «Добро Пожаловать в Бездну».

Изначально, я и не думал, что проработаю столько глав, но тут как и с прошлым произведением, которое в самом начале я думал займет глав эдак 80-т, с учетом того что они втрое больше, чем главы этого ранобэ, но дошел аж до 381 плюс ещё штук 15 интерлюдий и кучу глав От Автора.

Вот нечто подобное выходит и здесь, когда идея разрастается подобно снежному кому, а выдуманный мир формируется всё больше и приобретает массу деталей.

Важна причина написания.

Для меня это первым делом способ дать выход своей творческой жилке.

Скажу сразу, если бы в наше время фильмы снимались на уровне интереса 80-х и 90-х годов, с современной графикой и бюджетом, а игры становились бы всё лучше и лучше игнорируя донат, лутбоксы и повестку, если бы на работу брали талантливых и усердных, а не по цвету кожу и сексуальным предпочтениям, то я возможно не начал бы даже работать над Бездной.

Всё просто, еще задолго до этого у меня были робкие попытки сделать нечто своё.

Пробовал писать фанфик по Сталкеру, главу Берсерка и ещё какую-то мелочь. Немного позже, сделал главу Легендарного Лунного Скульптора для какого-то конкурса в сети. Но всё это лишь голые черновики. В то время выходили отличные игры, а интернет у меня появился не сразу, и несмотря на свои тормоза и долбаный модем – он открывал дохрена нового. Например – аниме, мангу, ранобэ – я стал изучать именно тогда. Ну и конечно отпала необходимость покупать диски, поскольку я считал, что ежемесячная оплата интернета по умолчанию дает доступ ко всем существующим ПК играм.

Когда у тебя есть из чего выбирать, когда ты в любой момент можешь получить бурю хороших эмоций, то ты их получаешь, и у тебя нет необходимости потеть над чем-то своим.

А вот когда повестка и прочие современные тенденции стали рушить целые игровые компании, когда на первый план вышли негры, лесбухи, гомосеки и прочая нечисть (я говорю именно об упоротых психах в худших их проявлениях) вот тогда стало, что с этим миром что-то не так.

Больше всего это похоже на то, что ты приходишь в кафе пообедать. Выбираешь себе условный борщ. Ты хочешь мясо, свеклы, картошечки – в общем всего того из чего состоит этот борщ. Но, так уж сложилось, что кафе закупило крупную партию соевых котлет. Никто это говно не ест, во всяком случае массово, а срок годности вот-вот выйдет, так что надо куда-то эту дрянь

сплавить. Поэтому, персонал выворачивается наизнанку впаривая соевое говно всем посетителям. Ты просишь борщ, а тебе пятнадцать минут у касса говорят какой он не вкусный, и что лучшим выбором будут соевые котлеты. Это говорит кассир, ему помогает официант, подключается администратор. Они применяют самые разумные и самые безумные аргументы разом, доводя до того, что купив две, а лучше три соевые котлетки ты спасешь целую планету, а борщ покупают не иначе как людоеды, которым не только насрать на весь мир, но и они скорее всего прислуживают сатане или его помощникам. Никакие доводы не действуют и тебя чуть ли ни силой заставляют купить эти дрянные котлеты, а ещё и взять с собой. При этом, большинство собравшихся в кафе - шизанутые веганы, и это не те кто реально заботится о здоровье, а живущие в инстаграме дебилы, считающие жизнь в интернете важнее реальной. Видя то, как ты отказываешься от блевотной сои, которой они тут вовсю давятся, они словно стая гиен нападают на тебя, вываливая кучу компрометирующих видосов, стараясь в первую очередь зацепить ими твоих родных и близких.

Понятно, что обедать и даже просто находится в таком кафе не просто неприятно, а откровенно говоря отвратительно, поэтому ты вынужден уйти. И ладно бы такое кафе было одним, ты бы просто ушел в другое и поел бы там чего захотел, да только вот партию котлет закупили все местные заведения и все до одного не могут от них избавиться.

А раз борща никто не предлагает, а тебе хочется, остается один выход - сварить его самому.

Фильмы я снимать не умею, делать игры тоже, а вот с книгами в современном мире всё существенно проще.

И, как в той поговорке где, чтобы было хорошо сделай сам, я и стал печатать свои произведения.

Над Бездной я трудился долго, с 2017 по 2023 год.

И вот, в июле прошлого года решил начать ещё одно произведение.

Тут сложилось несколько факторов.

Прежде всего, в Бездне я завершил очень долгую сюжетную арку, а новую ещё не начал. Это оказалось весьма удобное время для того, чтобы поставить паузу. Она вполне может служить концом, ничего такого в этом нет. Всё нормально. Хотя лично мне хотелось продолжать и дальше работать над той книгой, но... тянуть одновременно два произведения я не в силах.

Приступая к Системе Геймдизайнера Олдфага...

Главным источником вдохновения послужила Система Разработчика Игр.

Как таковых, книг про разработку игр раз два и обчелся. Всемогущего Геймдизайнера я прочитал целиком, плюс прочел когда-то некоторое количество глав из книги, где ГГ переместился в прошлое, в восьмидесятые годы и стал разрабатывать игры в то время.

Система Разраба показалась очень интересной в виду необычной концепции, где игры создаются для тренировок в суровом мире. Глав на тот момент вышло чуть более тридцати и... всё заглохло толком не начавшись. Как удалось узнать всего глав более сорока, а автор то ли забросил, то ли перевел в приват, в общем продолжения истории можно не ждать. К тому же по неизвестным для меня причинам, качественный перевод превратился в машинное говно полное ереси.

Это меня расстроило.

К тому же, еще с Всемогущего Геймдизайнера у меня набралось немало претензий к авторам данных ранобэ.

Система Разраба предоставила своего рода ВИАР-технологии и полное отсутствие известных нам игр. Казалось бы – такой простор, но нет, автор решил не смотреть на 30-ть лет развития игр и зайти со сравнительно недавней Деревни. Причем, серии Обитель Зла более двадцати лет, а он сходу приступил к новинке, и ладно бы седьмую часть где стартовала история про плесень и психованную семейку, но нет лучше сразу пахать над сиквелом.

Из игр для ВИАР я слышал хорошее только про Халф-Лайф Аликс и как-раз Резьбу про плесень.

Ещё до знакомства с Системой Разраба, я так сказать для себя, проработал альтернативный сюжет к нескольким сериям игр, а также доп задания, с учетом технических ограничений. В общем, это как моды только в виде текстового описания. Какие именно игры – раскрывать не буду, поскольку кое-что из этого хочу в дальнейшем использовать.

Но, данный опыт позволил мыслить в нужном направлении.

Как бы я на месте ГГ действовал в таких условиях. Как бы там смотрелись олдвые проекты. Как адаптировать стратегии, индюшатину и прочие подобные из 2Д в настоящий ВИАР. Выходило прямо суровой задачей, но тем интереснее было её решать.

В общем, возникли идеи как сделать ранобэ про разраба интереснее.

А вот со Всемогущим я был не согласен в ряде других аспектов, но тут видимо основные проблемы в том, что у автора другой менталитет и ценности.

Больше всего мне понравилось когда он выпустил Анчартед, Последних их Нас, и Дарк Соулс. Выглядело отлично, вернее читалось... хотя я посчитал странным выпускать игру про Нейтана Дрейка сразу с финальной.

Но... покупая платные главы, я рассчитывал на то, что вся книга будет на уровне, однако куча глав оказалась мусорной. Вот кому не насрать на главы где он режет и собирает хрень из картона? Или домик на берегу, которому уделено абсурдно много глав? К тому-же, автор переносит гипертрафированные эмоции на аудиторию, когда малейшая фиговина вызывает эмоциональный взрыв. Если красота то божественная, если успех то оглушительный, если поражение врага то полнейшее и унижительное. Это уже пахивает некими комплексами, ну знаете... когда в очередной манхве, униженный и оскорбленный взлетает в высь по социальной лестнице, а потом унижает свою бывшую и её хахалю козыря перед ними крутейшей тачкой с красоткой на соседнем сидении. Это прямо говорит, что автора кинули на любовном фронте или ему изначально не везло и он вот так отыгрывается. Я не против показывать успех героя, в этом нет ничего плохого, напротив – его усилия должны вознаграждаться. Очень странно и даже нелепо когда в санся, чуть-ли ни полубог тратит годы и десятилетия на тренировки совсем не обращает внимание на слабый пол, при том что его окружают толпы красоток. В общем, я считаю во всём нужен баланс.

Автор Всемогущего, также то и дело вставляет в повествование совершенно неизвестные игры, которые имеют популярность только в Китае. Для меня это как филлеры, то есть пресный заменитель. И ладно если произведение полностью вышло, но ведь тебе приходится ждать. Особенно если это аниме – ты ждешь гребанную неделю, а тебе высирают тупой филлер

наполовину состоящий из обрезков предыдущих серий. Не менее обидно, если ты купил главы за деньги, а там тупое говно, ну или как минимум просто неинтересные для тебя вещи, которые лучше было бы пропустить, но ты за них уже заплатил.

ГГ произведения бесовестно тырил чужую интеллектуальную собственность, да ещё и глумился над западными разработками. Да и в целом, вел себя как мудака. При этом, имея невероятные возможности с читерной Системой, он ни хрена не улучшал игры. Графику, баги понятно делал как надо, но никаких положительных изменений, только тупая копия. Как по мне, в этом нет творчества.

Вот сколько было отличных проектов, которые могли стать ещё лучше?

Масса игр, особенно старых, были сырыми и багованными на релизе. Много всякого разработчики не успели внести, а что-то пришлось вырезать. Что-то не удалось сделать из-за технических ограничений. Некоторые вещи, доделывали фанаты и мододелы. Вон, поглядите на Черную Мезу или Рог Бездны для Героев.

У героев ранобэ есть все возможности для того, чтобы создать всё это и делать лучше, но они подобным не пользуются.

Это даже обидно.

Ты ждешь, когда герой начнет пилить твою любимую игру, сделает её практически совершенной, а он выпускает донатную помойку для мобилок...

В общем и целом, был целый ряд причин по которым я загорелся идеей создать своё произведение, причем эти самые причины были как положительными, так и отрицательными. Можно сказать я выразил свою поддержку подобным произведениям и в то же время явное несогласие.

Если вам омерзительно видеть то во что превратилась любимая ранее франшиза, будь то фильмы или игры, попробуйте поразмышлять чего бы именно вам хотелось вместо этого увидеть. Как вам изначальная идея братьев Вачовски, в которой Нео в финале осознавал, что он и все люди постоянно находятся в матрице и что Зиона не существует? А потом, она перезагружается, а он просыпается в современном мире и идет на работу, не понимая, что всё вокруг нереально? Каким вышло бы дополнение ко второму Оверлорду? В игре есть куча заделов, да и сюжет напрашивается на встречу с отцом запертым в адской бездне. В конце концов третий Эпизод для Халф-Лайф 2, который так и не вышел.

Вместо того, чтобы молча горевать или усираться гневными комментариями в сети, некоторые люди находят другой выход, своего рода форму протеста создавая моды к любимым играм или занимаясь фанфиками.

Как по мне - это лучший выход.

Я уже писал ранее - был бы очень рад прочитать нечто на подобии моего произведения, поскольку пишу именно то, что нравится мне самому. Тут как с упомянутым выше борщом, вкусно должно быть не только тебе, если готовишь другим, то соблюдай качество. Не любишь жрать говно, ну так не подавай его другим и тебе срать не будут.

Причины выяснили, теперь идем дальше...

Очень сильным желанием было писать только про игры.

Ага, именно так – полностью игнорируя сюжет.

Это очень напомнило бы мои записи касаясь альтернативного сюжета и доп квестов. Но не думаю, что подобный формат зашел бы аудитории, так что потребовалось создать мир, персонажей и способы взаимодействия между ними.

Я уже писал как создавал Николаса, его друзей и как двигал сюжет. Тут всё понятно.

Отдельно я хочу выделить тему инфополя.

Любое произведение должно иметь некую изюминку, то что отличает его от прочих, выделяя на общем фоне. Тут понятно дело – это игры. Но у них должно быть обоснование, почему они нужны, как они влияют, что вообще с ними происходит. На мой взгляд недостаточно сделать фэнтези мир и наделись его игровой системой, где каждый способен видеть таблицу навыков и прокачиваться. И то, когда умение кузнеца ковать оружие или мечника пользоваться клинком выражено в процентах.

Вот для этого я придумал инфополе.

У него есть свои законы и правила. Понимаю, бывает не совсем интересно читать главы про это дело, но это необходимо, чтобы лучше узнать мир и его устройство в целом. Точно также, надо двигать вперед сюжет показывая различных персонажей.

Можно обойтись без этого, пусть Ник безвылазно сидит в капсуле и создает игры, а затем показывать как люди в них играют. На мой взгляд это то во что превратилась серия Ассасинов, когда вначале ты был погружен в сюжет с использованием Анимуса, а затем тебе кратенько упоминают о том, что ты видишь события прошлого через эту штуку. Тут уж надо выбирать либо сюжет с научной штукой, либо игра про события прошлого без всякой ученой мутотени.

Ведь если писать только про игры, само участие Ника станет под вопрос – на кой он вообще нужен? Подобное – обезличит его как персонажа, а это неправильно.

Кто читал платные главы, тот знает, что Сириус старалась сделать НПС в игре более живыми. Разница с играми от конкурентов стала ещё очевиднее, показывая чужих НПС как тупых, безвольных болванчиков на который по большей части плевать, важно только получить от них награду и опыт. И тут неважно то, что они классно анимированы, прорисованы и так далее. Окружение и причастность игрока тоже имеют значение. Если НПС не влияют друг на друга, толку не будет. Тут требуется живое окружение. Условно говоря – крестьянин возделывает урожай, собирает его, продает, покупает коня и новый плуг, вместе с этим его ферма развивается, появляется жена, а потом и дети. Затем, бандиты крадут коня, плуг и урожай, из-за чего ферма приходит в упадок, жена и дети уходят, а крестьянин спивается. Игрок может предотвратить всё это, а в идеале ещё и имеет возможность взять управление над бандой и сам проверить подобное, причем не только тут. Вот это и есть выбор, а видеть последствия своих действий или бездействия как раз очень положительно влияет не только на погружение в игру, но и на восприятие НПС. Если ты видишь то как трудно крестьянину трудиться на ферме, то понимаешь насколько ему важен конь и мешки с саженцами, тогда его просьба вернуть украденное не выглядит как очередной мусорный квест.

Я не говорю, что в каждой игре нужно делать такую проработку.

Допустим в Doom она не очень нужна. ДуумГай не очень то заботится тем, кто такие эти самые демоны, он просто берет дробовик и сносит головы всем бестиям каких видит. А вот в RPG с открытым миром, без проработки НПС и их окружения просто не обойтись.

Вот и моя книга это тоже своего рода открытый мир. Изначально, он ограничивался Эдмонтоном, а сейчас существенно расширил свои рамки, в том числе на мир духов.

Считаю важным – объяснить действие тех или иных законов данного мира. Ну в самом деле, не вставлять же в каждый второй вопрос объяснение Хагрида – «Это магия Гарри». Если уж ты придумал правила, то покажи как они работают.

Это бывает очень непросто... когда у тебя целый мир, масса персонажей и всё это надо раскрывать. Во многом поэтому главы нередко растягиваются. Хочется успеть везде и сразу.

Играм приходится уделять разное количество внимания.

Вот смотрите, на одной чаше весов Халф-Лайф 2, а на другой Рыцари и Купцы. И я не знаю сколько времени я потратил на прохождение этих игр. Но согласитесь, шутер в жанре научной фантастики выглядит ярче и заходит куда большему числу аудитории, нежели ламповый экономический симулятор. Тут физически трудно выделить большое количество текста подобной игре.

Но и полностью игнорировать тоже не хочется.

Тот же Рафт – очень даже приятная игра. А как насчет инди? Пожалуйста Ничего Не Трогай, это коротенькая головоломка, но ей не удастся выделить столько же внимания сколько ушло на Left 4 Dead. Это было бы странно, но пусть и короткого упоминания, она залуживает.

Частично, для этого я ввел в сюжет студентов, но конечно-же они будут играть некоторую роль в сюжете.

На тему 18+ глав выходит довольно мало, как раз из-за необходимости двигать сюжет и всё такое прочее. Считаю, глав с клубничкой должно быть больше, хотя это лично моё мнение. В принципе, глав с боями и прочим тоже, но в этом случае про остальное придется писать меньше. Хотелось бы услышать ваше мнение. Я всегда открыт к предложениям.

Про 18+ могу сказать будет сильно больше, когда разработка данных игр пойдет полным ходом.

Про выбор игр...

На данный момент, идет разработку двух проектов, оба из которых практически готовы. Сам же сюжет достиг того момента, где можно начать пилить больше игр. Главу От Автора я выкатил сейчас, не только потому что прошел год с начала работы над книгой, но сюжет завершил одно дело связанное с миром духов. До этого пришлось потратить немало глав на взаимодействие героев с этой средой. Мия частично требовалась для этого, но её роль конечно же будет развиваться и дальше. Всё это позволило привести сюжет к появлению... не буду спойлерить тем кто дочитал, а кто приобретает платные главы, тот знает о каких событиях идет речь.

У меня прямо диллема какую большую игру делать следующей.

С малыми проектами проблем нет. Пусть даже в своё время это могли быть значимые игры, но для мира моей книги они сойдут на уровне Рафта. А вот мастодонт уровня Халф-Лайф требует массу внимания, да и его влияние на сюжет и мир книги также должен быть значительным.

Помимо этого, я по прежнему считаю уместным совмещать некоторые проекты друг с другом

как это было с Макс Пэйн и FEAR, правда делать это надо умеючи, чтобы не создать химеру.

Глядя на всё созданное за год, чувствую гордость за свой труд.

Пусть и не без огрехов, но мне удалось создать нечто хорошее.

Некоторое количество игры, получили свои улучшенные адаптации, пусть и в текстовой форме и это не может не радовать. Сам бы до жути хотел поиграть в нечто подобное, хотя бы на ПК. Вероятно поэтому герои книги с моей подачи портируют свои проекты из матрицы на компьютеры.

Если честно, даже не верится что я так далеко зашел. Одно дело придумать и совсем другое реализовать. Далек не каждый сможет выдать такое количество глав, да ещё и за такое время. Вот иной раз бывает решаешь посмотреть, что там из фанатского, а глав там мягко говоря маловато и желание читать как то само пропадает. Это кстати справедливо для всех произведений, чаще всего бывает с мангой и манхвой.

Еще одну тему, которую пришлось отодвинуть в виду сюжета - я скоро верну. Это касается анимации. Кое-что уже вышло, и пора бы двигаться дальше. Понятно дело, что-то менять в данном плане было несколько неуместно. Это же не игры.

В любом случае - пишите что думаете.

Хочется узнать ваше мнение как на тему книги в целом, так и отдельных её частей, будь то игры, сюжет, персонажи и прочее. Можете писать свои предложения, я всё читаю и возможно почерпну из этого какие-то идеи или приму решение с оглядкой на ваши желания.

Спасибо, что читаете мою книгу. Очень рад всем вам. Желаю всех благ.

Всем пока.

<http://tl.rulate.ru/book/92921/4319776>