



Милровой

Бестселлер:

Куплено больше
3 экземпляров

18+

**КАК Я ВСЕХ ОБМАНУЛ
И ПОЧЕМУ ВЫ ВСЁ РАВНО
ЭТО КУПИТЕ**

КАК Я ВСЕХ ОБМАНУЛ И ПОЧЕМУ ЭТО ГЕНИАЛЬНО: ВЕЛИКИЙ БИЗНЕС-ПЛАН ДЛЯ САМЫХ СМЕЛЫХ

В один из погожих денёчков один хейтерок решил выдать из себя очередное сообщение-оскорбление. Но он не думал, что из этого получится книга-бестселлер!

Спасибо моим ручным членососам, что принесли мне этот великий полёт мысли!

Ручные членососы Пукана, передайте ему бизнес-план: Выпускаешь книгу "Как я наёбывал людей, крал их идеи, срался со всеми, кем только мог и в итоге стал чилowym парнем"

Пишешь в неё свою автобиографию, ровно так, как это помнишь и как в это веришь ты - ну тип все ахуели и накинудись на тебя с ниxуя, а ты весь такой белый рыцарь света пытался черни ебаной НРИ нести, аки Прометей, но почему-то был послан нахуй

Обложку генерить в своей задроченной Изя-нейронке, сзади ебашшь свою фотку с ебальником грустным, пишешь "Трагическая история самого честного и доброго НРИ-Издателя в обозримой вселенной, который не имеет отношения к тому, что он делал раньше" Внизу хуячишь "Мировой бестселлер - продано больше

Внизу хуячишь "Мировой бестселлер - продано больше 1 экземпляра"

Втыкаешь цену на книгу в 10к рублей за мягкий переплёт и 30к рублей за твёрдый. Всем недовольным говоришь, что это кусочек твоей души и оно стоит столько, сколько стоит Печатаешь на традиционной бумаге с завода туалетки в Набережных Челнах, ведь качественная бумага не про тебя.

И формат книги такой, что бы люди голову ломали, как ты вообще это высрал. Но ты гордо называй себя "Новатор" и "Первопроходец НРИ-мира" Ну и устрой розыгрыш одной книги на канале у Сники, но только среди тех, кто купил коллекционный кубик от Сники, потому что они уже расписались в том, что они долбоёбы, с них взять нечего



КАК Я НАЁБЫВАЛ ЛЮДЕЙ, КРАЛ ИХ ИДЕИ И СРАЛСЯ СО ВСЕМИ?

Да никак, Ноунеймишка!

Никак! Никак нельзя красть идеи у людей, у которых нет идей. Иначе где все эти обворованные недовольные? Где эти «их идеи», которые были украдены? У тебя есть перечень обворованных и угнетённых? Спасибо за заботу о моём контенте! <3

Никак! Никак нельзя наёбывать людей так, чтобы никто не заметил. Это невозможно и когда-то всплывёт наружу. Что у тебя есть кроме слов? Спасибо за заботу о кошельках покупателей! <3

Никак! Никак нельзя постраться со всеми. Ты не можешь нравиться всем или быть всем ненавистным. Странники будут всегда, как и хейтеры. У тебя есть переписка «всех» или только таких же тебе подобных? Спасибо за заботу о людях, которые скоро станут частью моей аудитории!

*Глупец может не понимать, что «эхо-камера» в рамках
1-2 чатов с такими же дурачками – это не весь мир.*

Усаживайся поудобнее, я тебе расскажу!

Далее тебя ждёт удивительное путешествие в мир, полный интриг, издательства и издевательства. НО! Эта книга сплошной разводняк!

Мне было так лень писать и излагать свои мысли, что я просто напихал цимес в «Изя-нейронку» и заставил её писать и рисовать всю книгу вместо меня. Так что впереди тебя ждёт (не забудь вставить сколько) страниц сгенеренного текста, основанного на украденных скрачах из твиттера, дипломных работ и Википедии.

Висячие предлоги? Не верные тире? Не те кавычки? Плевать хотел.

Удачи в чтении и разборе этой книги, **ЖЕРТВА САРНАВМА!**

СОДЕРЖАНИЕ ВСЕХ
ПОСЛЕДУЮЩИХ
СТРАНИЦ ЯВЛЯЕТСЯ
СЕКРЕТНЫМ!
РАЗГЛАШЕНИЕ
ИХ КАРАЕТСЯ
ПО ТАЦАНСКИМ
ПОНЯТИЯМ ИЗ С Ф О!
А ТАКЖЕ
ПРЕСЛЕДУЕТСЯ ПО
ПРАВАМ РОЛЕВОЙ-ПОЛИЦИИ
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В ЗООПАРК

А ТЕПЕРЬ ПЕРЕЙДЕМ К САМОЙ ИСТОРИИ!

Каждый великий замысел начинается с простой идеи. Одни люди строят стартапы, другие создают прорывные технологии, а третьи — пишут книги о том, как будто бы делают первые два. И если ты читаешь эти строки, поздравляю! Ты либо попался в ловушку маркетинга, либо уже достаточно умен, чтобы увидеть в этом гениальный замысел.

Давай сразу расставим точки над «i»: эта книга не расскажет тебе о тайных техниках манипуляции, о древних секретах успеха или о том, как стать финансовым гением. Но эта книга объяснит, почему издательский мир устроен так, что идеи исчезают в нём, как в черной дыре, а авторы остаются ни с чем. Ты узнаешь, как можно украсть чужую концепцию, переработать её так, чтобы она формально отличалась, и выпустить как «уникальный продукт».

Люди любят новое, но боятся рисковать. Именно поэтому издательства годами совершенствуют систему мягкой кражи: переработка классики, адаптация народного творчества под коммерческие рамки, использование известных механизмов с едва заметными изменениями. И, конечно же, юридическая защита: так, чтобы никто не смог доказать, что это «слишком похоже» на оригинал.

Так почему же я, скромный автор, решил написать эту книгу? Потому что слишком долго наблюдал за тем, как безымянные гении создают великие идеи, а потом через пару лет видят их в книжных магазинах, но уже с другим именем на обложке. Достало смотреть, как игры, в которые вкладывали душу, вдруг выходят в «обновлённой версии» под флагом крупной компании — с теми же механиками, но изменённым интерфейсом. И самое главное: достало, что этот процесс не просто легален, но ещё и воспринимается как норма.

Давай разберёмся, как работает этот грандиозный механизм обмана!

ГЛАВА 1. «ПУТЬ К УСПЕХУ» ИЛИ «КАК Я ПРИДУМАЛ, ЧТО ВСЕХ НАДО ОБМАНУТЬ»

Всё началось с простого наблюдения: каждый год выходят десятки книг и игр, которые до боли напоминают что-то уже знакомое. Новые фэнтезийные миры, где гильдии авантюристов борются с тьмой, механики ролевых игр, где персонажи прокачиваются через выполнение квестов — да что там, даже правила настолок почти не меняются. А когда начинаешь искать истоки, то обнаруживаешь, что «оригинальная» новинка очень сильно похожа на проект, который когда-то выпускался малым тиражом или выкладывался энтузиастами в открытый доступ.

Но кто в итоге собирает деньги? Точно не авторы, которые придумали это первыми. Всё достаётся тем, кто умеет грамотно переписать и правильно оформить. И я подумал: если система так устроена, почему бы не воспользоваться этим? Почему бы не сделать так, чтобы процесс воровства выглядел как творчество? Почему бы не превратить это в настоящий бизнес?

Главный секрет — в деталях. Чтобы переделать идею и сделать её «новой», достаточно поменять три элемента:

- 1. Формат подачи** — если игра была настольной, сделай её карточной; если это книга, разбей на короткие новеллы; если фильм, переделай в сериал.
- 2. Визуальный стиль** — замени фэнтези на киберпанк, ретро-стиль на минимализм.
- 3. Рассказ от другого лица** — если в оригинале история ведётся от лица одного героя, расскажи её с точки зрения другого персонажа или опиши те же события, но с иной мотивацией.

Теперь твоя идея уже не кажется столь очевидной копией, а выглядит как «переосмысленная классика».

Но этого недостаточно. Нужно ещё одно важное условие: юридическая защита. Даже если ты переработал чужую идею, она всё ещё может быть похожа на оригинал настолько, что кто-то заметит. Тут и вступает в игру магия «юридической трансформации». Запомни это правило: **ничего не бывает оригинальным, если оно прошло через пять рук.**

