

Это не ложь. То, что я пишу здесь, в этом послесловии — не ложь.

Итак, это была новеллизация LiEat. Создаётся такое странное чувство оттого, что у меня есть новеллы не по одной, а по двум моим играм. На мой вопрос: «Что, снова?» — мой редактор ответил: «Снова, пожалуйста!» (перефразировано), — так что меня снова нагроузили работой над текстом и иллюстрациями.

Теперь о названии “LiEat”. Это выдуманное слово, комбинация “lie” (ложь) и “eat” (есть). Это в большей степени папина шутка. Элементы таких его шуток в моих работах встречаются здесь и там. Изначально мне хотелось создать мистическую игру о драконе, который ел не ложь, а тайны. Но раз уж мне нравилось именно это название, пришлось остановиться на том, что мы имеем сейчас. В итоге игра вышла вовсе не такой мистической, но мне удалось это наверстать в третьей части.

Предыдущая новелла “Alice mare” была написана с целью включить то, чего не было в игре, и прояснить некоторые моменты. Но “LiEat” был создан на основе моих размышлений об “Alice mare” так, чтобы всё было заключено внутри игры, и в конечном итоге люди сказали мне, что у меня получилось красиво! Поэтому, когда речь зашла о создании новеллы, хотелось за голову схватиться. О чём мне вообще нужно писать?!..

Было очень сложно заполнить столько страниц, при этом не повторяясь... Я боялась, что здесь не будет ничего нового для людей, которые играли в игры. Это моё личное мнение.

И тут мне пришла в голову мысль о том, что в играх были пропущены все события сразу после рождения Эфи, поэтому решено было написать историю об этом.

Новая история, не имевшая игровой базы, породила ещё одно препятствие. Когда я создаю историю, то сперва придумываю начало и конец, и потом уже выкручиваюсь, как могу, выдумывая, что происходило посередине. Поэтому проблема заключалась в том, что мне нужно было распространить тот кусок сюжета, который был пропущен в самом начале.

Кстати, тогда же мы с моим редактором впервые встретились вживую, и реакция у него была такая: «Вы выкручиваетесь?..» Да, именно так.

В этом кроется причина того, почему, когда меня спрашивают, буду ли я делать “LiEat IV”, я отвечаю, что это невозможно. Это не значит «не буду делать», а скорее «не могу сделать». Я подозреваю, если я начну что-то делать, целостная картина всего просто развалится.

Тем не менее, даже в новелле всё так же мной были допущены ошибки в именах, пару раз чуть не испоганены характеры, да и вообще всё сквозило мыслью: «Может, хватит страниц уже?», — но с помощью редактора (на самом деле, он помнит всё лучше меня), преодолев все изгибы и повороты, я могу наслаждаться написанием живого послесловия.

“LiEat” был серией, созданной благодаря моему опрометчивому решению сделать всё, вплоть до звуковых эффектов, самостоятельно — во всём пришлось обращаться к руководствам, даже в музыке. Я частенько думаю: «А не дурасть ли всё это?», но всё ещё радуюсь, что работа действительно закончена.

Как бы случайно поднимая третью тему: на самом деле недавно вышла ещё одна игра под названием “1bitHeart”. В ней есть многоголосая озвучка, сделанная более чем пятьюдесятью актёрами, к тому же, она является самым большим игровым проектом, которым мне довелось заниматься. Если хотите меня порадовать, поиграйте и в неё тоже.

Опять же, хочется выразить всем вам свою благодарность. Если у меня будет ещё один такой шанс, я снова скажу всем спасибо. И меня очень радует то, что вы играли в игры, которые продолжают эту историю. Большое вам спасибо.

△○□× (Мивашиба)

<http://tl.rulate.ru/book/14485/353356>