

Приветствую всех, кто начал читать с печатной версии. Спасибо всем, кто уже читал версию веб.

В послесловиях я буду писать всякие комментарии и бредятину.

О росте Рафталии.

Причина, по которой Рафталия, в отличие от своих сородичей, выросла такой красавицей в том, что она росла влюбленной.

Любовь меняет девушек, как говорится.

Меняет, ага.

Сейчас очень популярно делать героинь-лисиц, юных внешне, но умудренных летами. Здесь же случай обратный — взрослая внешне, но юная в душе дева-енот. Надеюсь, мне удастся создать новый штамп.

В авторских комментариях к вебке сказано, откуда взялось вдохновение для Героев.

Ну а здесь, пожалуй, опишу, кто стал прообразом Рафталии.

Точнее, намекну, хотя наверняка не всем читателям нравятся такие загадки.

Рафталия маленькая и Рафталия большая. Обе они персонажи одной игры. Более того — один и тот же персонаж.

Штука в том, что обе героини быстро выросли по ходу сюжета. [□]Арк: Ридия из Final Fantasy IV, что ли?

О самой первой волне.

После героической гибели родителей Рафталии подросли солдаты из замка и без труда добились монстра-босса.

Так что мы видим, родители Рафталии — истинные герои той волны.

Разумеется, для Рафталии та битва тоже стала судьбоносной, поэтому пережитая плечом к плечу с Наофуми волна и спасение жителей Рюта впечатлили ее куда сильнее, чем прочих.

Закулисные моменты и прочий бред.

Иногда я думаю — что, если бы Щит был визуальной новеллой с развилками в сюжете?

Скажем, если бы к окончанию битвы с Мотоясу уровень доверия Рафталии был ниже 20%... она бы бросила Наофуми.

В противном случае сюжет наверняка пошел бы по той же самой дорожке. Сейчас, кстати, ее уровень доверия полный, 100%, без вариантов. На этом уровне открываются всяческие бонусы, вроде тех слов, что она ему наговорила, и даже умения очищать разум Наофуми от порчи.

Иногда я, к слову, воображаю игру с системой, где расположение других персонажей завоевать очень просто, а потерять тяжело.

В веб-версии, кстати, есть и альтернативные версии сюжета.

Скажем, как бы развивалась история, если бы Наофуми купил другого раба, не Рафталию?

Как ни странно, этот вариант у меня тоже проработан.

Вот только... выбор из трех начальных рабов... напоминает кое-какую игру, правда?

Мне эта мысль пришла в голову уже в процессе написания.

Понятное дело, именно с Рафталией у Наофуми получилось сдружиться лучше всего.

К слову о закулисных моментах, одна из самых сложных частей повествования — описание щитов и их бонусов. Я понимаю, что мне следует приводить подробные описания и заметки о внешнем виде щитов, но я часто их опускаю, потому что многие из них так и не используются в бою. Возможно, стоило бы привести несколько описаний здесь, но тогда возникнут вопросы относительно того, как работают характеристики, а я намеренно привожу лишь текущий Уровень героев. В произведениях других авторов, где фигурируют игровые миры, встречаются очень подробные описания, но это не самая сильная из моих сторон, поэтому в Щите такого не планируется. Впрочем, конечно же, разница между персонажами в духе “этот быстрый, этот сильный” присутствует.

Несмотря на нынешнюю популярность произведений, основанных на онлайн-играх, сегодня большая часть игроков предпочитает социальные и браузерные.

Я немного играю в них, но все-таки мне кажется, что от онлайн-игр ощущения совсем другие.

В последнее время все чаще поднимается вопрос о том, сколько онлайн-игры отнимают времени. Есть даже такая тенденция, что игроки бросают игру, если времени на нее нужно слишком много.

Скажем, в игре может быть 1/2000 шанс дропа какой-нибудь вещи.

Если она очень нужна, на нее придется целый день угробить.

Когда я вспоминаю годы моего заядлого геймерства, мне порой кажется, что иначе как мазохизмом такое не назвать.

Еще я много размышляю о том, как сильно сюжет бумажной книги будет отличаться от веб-версии.

Если вебку можно писать и писать как угодно, пока не надоест, то печатная все-таки должна быть такой, чтобы ее покупали.

Разумеется, мне всячески помогает редактор, и я надеюсь, мне не будет стыдно ни за одну из версий Щита.

Вот такое вот послесловие — вроде и есть комментарии по самому главному, а вроде и

бесполезное.

<http://tl.rulate.ru/book/22814/3683757>