

Will\_O\_The\_Wisp

Очень хорошее начало, первый абзац, такой стиль хорошо приковывает внимание читателя. Дальше же идёт долгое и нудное описание, которое объясняет, зачем они вообще потащились за элементами, если оставить последние три предложения и чуть-чуть их переделать, то текст станет гораздо динамичнее. Краткий экскурс в историю можно вставлять при помощи флешбэков, разговоров и тому подобных приёмов. Информация поданная порциями будет поддерживать интерес читателя постоянно.

Нет никакого упоминания о главном герое, это минус, читатель всегда себя ассоциирует с гг, нет героя - нет сопереживания (оно всегда относится к конкретному лицу), нет интереса, увы.

Тайна тут интересная, кто же нам это рассказывает, опасность оледенения, препятствие вырисовывается наброском, но всё же чувствуется, а вот угрозы нет, так как нет точки приложения - героя, угроза работает крючком, если читатель отождествляет себя с протагонистом. На шесть Дискордов и розовую тучку.

Война пять лет, ты серьёзно? Чем глубже в историю, тем медленней её темп развития, а тут аж тысячи лет, вот было бы лет тридцать, тогда да, верю, хотя и бывают не частые исключения, да.

Сама по себе идея хороша, можно долго гадать дальнейшее развитие, если прикрутить интересных и оригинальных протагонистов и антагонистов, то можно получить очень увлекательный сюжет. В некоторых местах язык портят канцеляризмы, но в целом он не плох, больше тут добавить нечего, семь Спайков из десяти.

doppelgannu

Фанфик построен как история-повесть, по типу легенды, и первый абзац полностью соответствует такой идее (например, имя рассказчика специально не названо (он сам считает его лишним фактом - авторы легенд обычно безымянны). Единственное, что меня смутило - "двойное начало": первым абзацем читателя заинтересовывают этой легендой, очень недосказанно дают характеристики "немирной" Эквестрии, в которой происходит действие (что побуждает узнать, отчего это случилось); однако после более широкого и несколько сбивающего с толку описания действия (в широком временном плане), данного через строчку-пробел, мы снова возвращаемся к речи рассказчика, обещающего нам

историю, "которая началась здесь". Имхо, такой повтор относительно первого зачина - лишнее.

Итак:

- "Новость" - есть (Эквестрия - образец мира в сознании читателя, подкрепленный подчеркиванием этого же ("многие пони считают", "всегда", "миролюбивой"); и вдруг она - не мирная?)

- "Угроза" - есть (в том же факте немирности, причем уже состоявшемся);

- "Тайна" - есть ("я поведаю вам историю, подобной которой вы еще не читали")

- "Препятствие" - есть, но ближе к концу отрывка (поиск утраченных Элементов для восстановления мира).

По заданию: 8 из 10, однако, во-первых, такой экскурс в "историю" прямым перечислением такого количества фактов несколько рассеивает внимание; а во-вторых, столь существенное АУ требует меньшего количества не связанных с канонической вселенной названий (и вообще слов с заглавной буквы) на сантиметр текста.

korryamber

Большая Эквестрийская энциклопедия в 40 томах. Рискованный подход, примененный всеми известным мастером фэнтези Толикином. Как знают все, прочитавшие «Властелин колец», повествование начинается с относительно небольшого (относительно объема всего произведения) экскурса в историю, обычаи, быт и нравы хоббитов. Не хочу обидеть фанатов, но я чуть не уснул, пока это читал. Если бы это был не общепризнанный шедевр, я бы, скорее всего, закрыл толстый том и забросил его обратно на полку. Надеюсь, вы поняли, на что я намекаю.

Но другой стороны, в этом историческом справочнике присутствуют все четыре крючка. Опасность – Вендиго с их арктическим фронтом; препятствие – разрушенная башня; новость – фактически весь материал, приведенный в отрывке; и собственно тайна – то, что ждет героев в самой башне. Да кстати, героев... Я не вижу никаких героев. Всего лишь 40 неизвестных пони, которые скорее всего столкнутся с непредвиденными трудностями, и многие из них явно не вернуться домой. А где интрига? Что должно заставить читателя выбрать это произведение среди десятков других?

Основную мысль завязки можно сформулировать в одной фразе: «В некоей башне сокрыт (ы) артефакт, который нужен, чтобы спасти мир». А стоило ли так расписывать? Даже, если предположить, что вся историческая информация крайне важна для дальнейшего развития сюжета (в чем я несколько сомневаюсь), не стоит подавать её прямо в лоб – это скучно. Можно было, например, описать сценку с диалогом двух и более участников экспедиции. В них были бы намеки на то, что ждет героев внутри и информация о том, зачем их туда послали. Так бы мы создали атмосферу таинственности, ввели бы героев (чтобы было за кого переживать), а если к этому делу добавить маленькую сценку с реальной опасностью (которая грозит уже конкретным героям), то цены бы этой завязке не было. Согласны?