

Послесловие.

Я пробудился в разгар схватки. Видимо, сам того не заметив, я задремал. Руки по-прежнему сжимают контроллер. Нажав на кнопки и возобновив сражение, я заметил, что один из персонажей в моей пати мёртв. Отчего он умер? Не помню. Наверное, нужно его воскресить. Или наплевать? Мы всего лишь вырезаем слабых монстров, мелкую рыбёшку, так что как-нибудь справимся без него. Как он вообще ухитрился умереть от таких простых врагов? Может, я просто слишком увлёкся резнёй и забыл что нужно давать персонажам отдых. Если присмотреться, выжившие вымотаны. О. Ещё один погиб. А, неважно. Бой закончен. Двое погибло, притом один из них - персонаж, обладающий навыками воскрешения. Можно было бы воскресить их предметами, но это слишком расточительно, так что я просто телепортировался в город. Все ожили, отдохнули, что дальше? Деньги есть, но всё нужное вроде куплено. Возобновлять запасы расходных предметов вроде тоже не надо. Ещё покачаться? Нет, надоело. Пойти по сюжету? Куда пойти, чем заняться? Чем я вообще занимался?

Повторял одни и те же похожие - да что там говорить, одинаковые действия снова, и снова, и снова, лишая себя даже времени на сон. Тратил ли я время впустую? Нет, наверное. В конце концов, без этого не появилась бы на свет эта новелла, «Гримгар из пепла и иллюзий». В те далекие дни, может по инерции, или желая сбежать от реальности, или потому что мозги жаждали повторения рутинных действий, я просто прокачивал уровни, раскрывая в играх новый, незнакомый мне мир. Сейчас технологический прогресс принёс нам новые игры с открытым миром, или 3D экшн-RPG вроде Demon's Souls и Dark Souls, но чего я жду больше всего, так это шлемов виртуальной реальности. Тогда, наверняка, я снова смогу погрузиться в новый, неизведанный мир компьютерных игр. Вот было бы замечательно, если бы игры нового поколения, игры с полным погружением и стимуляцией всех пяти чувств, смогли возобладать над желанием писать новеллы. Впрочем, не знаю. Писать новеллы временами сложно трудно, но на самом деле также и очень интересно.

Бумага заканчивается. Редактор К-сан, иллюстратор Ширай Эйри-сан, дизайнер-сан из KOMWORKS, все, кто участвовал в создании и распространении этой книги, а также все те, кто держит её сейчас в руках, благодарю вас от всего сердца, и на этом я откладываю перо. Надеюсь, мы встретимся снова. Ах да, также прошу обратить внимание на мою новеллу «Великий герой - безработный, и что такого».

Дзюмодзи Ао.

<http://tl.rulate.ru/book/94792/3193067>