Привет, это Кумо Кагю.

Если вы со мной незнакомы, то приятно познакомиться, а если вы мой постоянный читатель, то рад видеть вас снова. Но, эм, что мне сказать? О, точно! Wizardry! Какой сюрприз, да? Я и представить себе не мог, что буду увлечен этой серией.

Может, я сплю? Может, мне пора проснуться в своей постели?..

Кстати, об оригинальной Wizardry — знаменитая начальная трилогия была в последний раз перенесена на GBC и Wonderswan в начале нулевых. Это было более двух десятилетий назад. Я подозреваю, что это означает, что многие молодые читатели не знакомы с Wizardry.

Как бы мне ни было неловко рассказывать вам о ней, позвольте мне объяснить.

Давным-давно двое молодых людей были одержимы D&D, первой в мире ролевой игрой. Это была не та игра, в которую играют на игровой приставке. Это была игра, в которую играли с помощью ручек, бумаги и игральных костей.

Это было на заре эры персональных компьютеров, когда только начали появляться ПК. Этим двум молодым людям пришла в голову мысль: а что если оставить все хлопотные расчеты и суждения в RPG компьютеру? Да, история была бы настолько простой, что даже компьютер смог бы ее понять.

Великий волшебник крадет источник силы безумного короля, а затем скрывается глубоко в подземелье. Бродяги с неясным происхождением — искатели приключений — собираются вместе, чтобы уничтожить великого волшебника. Их ждет подземелье, полное опасных ловушек и множества монстров, а также сокровищ и волшебного оружия. Даже если искатели приключений падут на своем пути, их можно отнести в храм и воскресить… за непомерную десятину.

Жизнь дешева. Приключения идут рука об руку со смертью. Здесь много найти много юмора, а также много опасностей.

Кролики и ниндзя появляются вместе с драконами, чтобы обезглавить людей в этом причудливом мире. Но искатели приключений отбиваются своим оружием — Мурамасой и клинком, вдохновленным миксером, а затем уничтожают врагов ядерными взрывами.

Так родилась игра Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord.

За ней последовало несколько других игр. The Knight of Diamonds, где вы исследуете демоническую дыру в поисках потерянного легендарного доспеха и священного посоха; Legacy of Llylgamyn, где вы путешествуете к священному дракону на вершине священной горы, чтобы выяснить причину недавних бедствий; Return of Werdna, которая изображает возвращение великого волшебника, который якобы был убит.

WIZ была привезена в Японию, перенесена на Famicom и обзавелась новеллой, мангой, аниме и TRPG. Были еще Tonariawase no Hai to Seishun, Llylgamyn Bouken Kitan… и даже ёнкомой. Они даже сделали эксклюзивные для Японии спин-офф игры, и мы получили права на них.

По какой-то причине японцы любят этот странный, жестокий и юмористический мир. Его влияние прослеживается во многих произведениях — аниме, манге, играх, фильмах, новеллах…

Я сам был одним из тех, на кого повлияла эта франшиза, и я написал работы, в которых видны

признаки этого влияния. Несмотря на это, я познакомился с WIZ только в то время, когда он получил свой последний порт. По правде говоря, я просто шел по стопам тех искателей приключений, которые пришли до меня, пораженный увиденным.

И все же... посмотрите на меня сейчас.

Не успел я опомниться, как оказался в положении, позволяющем написать новеллу про Wizardry.

Серьезно, я ведь не собираюсь скоро проснуться, верно?

Эта книга — моя интерпретация того, каким может быть Wizardry. Я не могу хвастливо сказать: "Это WIZ!", поскольку могут найтись люди, которые посчитают, что я все неправильно понял. Но, пожалуйста, улыбнитесь и кивните на эти неизбежные недостатки. В моих глазах ваши искатели приключений выглядели такими крутыми, такими интересными.

Если кто-то впервые знакомится с WIZ благодаря этой работе, пожалуйста, вернитесь и поиграйте в игры. Там вы найдете историю своего приключения — историю, которую должны знать только вы. И я буду рад, если все вы, независимо от того, знакомы вы с WIZ или нет, сможете насладиться этой работой.

К счастью, похоже, что мне позволят написать еще один том. Следующее приключение Иарумаса, Гарбедж и Рараджи начнется после того, как они немного отдохнут в трактире. Если бы вы пошли с ними, ничто не сделало бы меня счастливее.

До новых встреч.

Примечания:

Game Boy Color (GBC) и WonderSwan Color — портативные игровые системы.

Dungeons & Dragons (D&D) — настольная ролевая игра в жанре фэнтези.

Мурамаса — знаменитый мечник и кузнец, живший в Японии в период Муромати, основатель оружейной школы Мурамаса.

По Wizardry выходила OVA в 1991 году.

http://tl.rulate.ru/book/84639/2962439