

Послесловие.

Dragon Quest, Wizardry, Final Fantasy, Megami Tensei, Metal Max, Romancing Saga, Breath of Fire, Live a Live, Chrono Trigger, Arc the Lad, Tactics Ogre, Gensou Suikoden, Tales of Phantasia, Wild Arms, Final Fantasy Tactics, Star Ocean, Mary's Atelier (серия Atelier), SaGa Frontier, Xenogears и другие ролевые игры для консолей всегда выручали меня.

Я никогда не играл особо хорошо в шутеры, спортивные игры, файтинги, или любой другой экшн, так что они никогда меня особо не затягивали, но у ролевых игр всегда получалось развлечь меня. И хотя концепция одиночной игры с медленным но верным развитием своего персонажа не единственное, что мне нравится в таких играх, но я считаю её самой важной чертой жанра.

У меня никогда не было особо много друзей. Можно даже сказать, что их у меня очень мало.

Разумеется, нельзя сказать что друзей у меня вообще нет, но я действительно не из тех, кому нравится общество большого количества людей и совместные с кем-то развлечения. Я хотел бы участвовать в чём-то таком, но я просто не очень хорош в подобном.

Первые части игр Dragon Quest и Final Fantasy вышли ещё когда я был ребёнком. Все играли в них, и мои одноклассники каждый день спрашивали друг друга "Как далеко вы прошли?" или "На каком вы сейчас уровне?". У меня даже не получалось поучаствовать в этих разговорах. Но зато у меня получалось жертвовать часами сна на игру, чтобы продвинуться в игре дальше чем кто бы то ни было.

И когда кто-то хвастался "Я добрался до такого-то места!" я думал про себя "И всего-то? Я зашёл гораздо дальше тебя", и украдкой улыбался. Проще говоря, я был довольно-таки асоциальным ботаником. Но то, что такой человек мог стать героем какой-то истории, отправиться в великолепное приключение, в битву добра со злом, стать сильным и спасти мир... Ролевые игры спасли меня.

После, для геймеров-одиночек вроде меня наступил поворотный момент - онлайн-игры. Diablo, Ultima Online, EverQuest, Dark Age of Camelot... Всё это американские игры, но в Японии были Dark Eyes и Life Storm. С помощью интернета можно было создать команду с кем угодно откуда угодно и играть вместе.

Разумеется, идея совместного приключения уже была реализована в настольных ролевых играх, но для меня, плохо сходящегося с людьми, барьер вхождения оказался слишком высок. Но в онлайн-играх не нужно лично встречаться с людьми. Я мог даже играть с иностранцами, зная пару фраз на английском.

Онлайн-игры полностью поглотили меня. Разумеется, интернет в те дни не был развит так как сейчас. Никакого оптоволокна или ADSL... всё через диал-ап, так что во время игры телефонные звонки не проходили.

Безлимитное время длилось с поздней ночи до раннего утра, в это время можно было разговаривать с определёнными номерами бесплатно сколько угодно. Каждую секунду этого времени я тратил на онлайн-игры. Случалось даже так, что я случайно продолжал играть когда безлимитное время заканчивалось, и к концу месяца мой телефонный счёт превращался в огромную сумму.

В то время онлайн-РПГ были моей реальностью. Всё время кроме сна и приёма пищи я тратил

лишь на игры. Я погружался в горячий кровь и волнующий сердце игровой мир каждую ночь и лишь утром возвращался в однообразную рутину мира реального. Я жил в мире игр, а игры поддерживали во мне жизнь.

В случаях, когда меня спрашивают почему я решил стать писателем, мне приходится признавать, что по большей части это благодаря играм. Если бы я никогда в жизни не играл в ролевые игры то, наверняка, никогда не стал бы писателем. В частности, не будь в моей жизни периода, когда я был поглощён онлайн-играми, моя дебютная работа "Роза Мария" (Kadokawa Sneaker Bunko) никогда бы не появилась на свет. Как и эта новелла.

Кроме того, не прочитав работу Мизуно Рё - "Хроники Родосской войны", и "Плечом к плечу сквозь пепел юности" Мацуямы Бенни я, даже и став автором, вряд ли смог бы написать такую новеллу.

Название "Гримгар: прах и морок" черпает вдохновение от "Плечом к плечу сквозь пепел юности", а первоначальные черновики "Розы Марии" назывались "Война розы Марии"

На моём пути меня вели воспоминания - или, может, необузданные фантазии - о ролевых играх, в том числе и онлайн-РПГ, и основанных на них лайт-новеллах. То была долгая, долгая дорога через множество, множество игр, и во мне уже нет той страсти игрока как когда-то. Но даже сейчас я ощущаю волнение, встречая игру напоминающую мне о прошлом.

Я писал эту новеллу, вспоминая о проведённом за ролевыми играми времени, и, несомненно, где-то за горизонтом ждёт ещё неизведанный мир. Если у меня будет такая возможность, я хотел бы и дальше писать новеллы, напоминающие о том времени.

Хотел бы от всего сердца поблагодарить редактора К-сан за шанс написать эту новеллу, Ширай Эйри-сан за полупрозрачные, воздушные, оригинальные, милые, крутые и прекрасные иллюстрации, дизайнера-сан, превратившего эту новеллу в прекрасную книгу, издателя, дистрибьютора и всех занятых в процессе продаж, и наконец всех читателей держащих сейчас в руках эту книгу.

С любовью и надеждой на новую встречу, на сегодня я откладываю свою ручку в сторону.

- Дзюмодзи Ао.

<http://tl.rulate.ru/book/94792/3186037>