Послесловие

Время от времени мне задают вопрос о моей идеальной игре. Раньше я много играл в RPG, так что, разумеется, отвечаю, что это должна быть RPG. Лично для меня наиболее выделяющимися являются Dragon Quest III и V, Final Fantasy II, IV, и VII, а также Romancing Saga. Что же до MMORPG, то что-нибудь вроде Ultima Online или Everquest. Но даже при том, что MMO и традиционные RPG постоянно развиваются, и постоянно выходят новые игры, кто-нибудь может заявить, что игры лишь модернизируются, а не эволюционируют по-настоящему. Среди MMO неоспоримым чемпионом является World of Warcraft, а остальные игры лишь оттачивают и улучшают готовый принцип. Можно даже подумать, что этот принцип уже идеален, достиг своей вершины.

Впервые играя в Dragon Quest, Final Fantasy и ранние MMO, я чувствовал, словно меня затягивает в эти новые миры, что разворачиваются перед глазами. Казалось, что незначительный я вот-вот покинет наш мир, маленький и скучный, и шагнёт в новый, широкий мир. Я не хотел покидать тот мир, где всё, что я видел и слышал, было новым и необычным. Честно говоря, я даже временно изолировал себя от реального мира.

Интересно, какой должна быть новая игра, чтобы я снова почувствовал нечто подобное? Придётся ли ей для этого полагаться на новейшие достижения прогресса? Или что-то новое сможет родиться из развития уже готового принципа игростроения? Или же появится какая-то новая, неожиданная для всех игра, из ниоткуда, словно комета на небосводе?

Сколько бы я не задумывался об этом, я просто не знаю. Может, ни одна новая игра больше никогда не сможет произвести на меня такого впечатления.

Но, к счастью для меня, есть новеллы. Я знаю, что могу писать, но я не гений, и мне недостаёт опыта, и ни одна моя попытка не проходит гладко, я словно продираюсь шаг за шагом - или, может, по полшага - за раз. Меня каждый раз пугают попытки написать новеллу. Я всегда спрашиваю себя, под силу ли мне это? Может, я пытаюсь откусить больше, чем мне под силу проглотить?

Впрочем, мне как-то удаётся писать, вероятно, на инерции чистого отчаяния. Лишь закончив, я оборачиваюсь и вижу проложенный мною путь, и впервые осознаю, что прошёл по нему.

Лист заканчивается. Я хотел бы поблагодарить своего редактора, К-сан, Ширай Эйри, дизайнеров из KOMEWORKS, и всех остальных, занятых в создании и распространении этой книги, а также читателей, что держат её сейчас в руках.

С благодарностью и любовью, я на сегодня откладываю в сторону своё перо, и надеюсь, что мы встретимся снова.

- Дзюмодзи Ао.

http://tl.rulate.ru/book/94792/3189163