



НАПРАВО ПОЙДЕШЬ – КОЩЕЯ НАЙДЕШЬ



КОГДА-ТО ДАВНЫМ-ДАВНО, КОГДА СОВЕТСКИЙ СОЮЗ ЕЩЕ СУЩЕСТВОВАЛ, А НА ДВОРЕ БЫЛО II ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ НАШЕЙ ЭРЫ, В БИБЛИОТЕКЕ МНЕ НА ГЛАЗА ПОПАЛАСЬ ПОТРЕПАННАЯ КНИЖКА С ИНТРИГУЮЩИМ НАЗВАНИЕМ «ПОДЗЕМЕЛЬЯ ЧЕРНОГО ЗАМКА». ТОЛКОМ НЕ ПОНЯВ ИЗ АННОТАЦИИ, ЧТО ЭТО, Я ПРИНЕС ЕЕ ДОМОЙ, И... И ВЫПАЛ НА НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ ИЗ РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ. ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ УНЕСЛИ МЕНЯ В ФЭНТЕЗИЙНУЮ СТРАНУ, ГДЕ ЗЛОЙ ВОЛШЕБНИК БАРЛАД ДЭРТ ТВОРИЛ ВСЯЧЕСКИЕ БЕСЧИНСТВА, И ЛИШЬ НАСТОЯЩИЙ ГЕРОЙ МОГ СПАСТИ МИР ОТ ЕГО КОЗНЕЙ. А ЗАОДНО ВЫЗВОЛИТЬ ПРИНЦЕССУ, ПОПАВШУЮ В ГРЯЗНЫЕ ЛАПЫ НАГЛЕЦА. ПОБЕДА НАД ЧАРОДЕЕМ БЫЛА ОДЕРЖАНА НЕ СРАЗУ, ПРИШЛОСЬ РИСОВАТЬ КАРТЫ, ТЩАТЕЛЬНО ПОДБИРАТЬ СНАРЯЖЕНИЕ (РЮКЗАК-ТО НЕ РЕЗИНОВЫЙ), НАДЕЯТЬСЯ НА УДАЧУ. ПРОЧИТАВ ВСЕ ОТ КОРКИ ДО КОРКИ, Я ПОДЕЛИЛСЯ ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ С ДРУЗЬЯМИ, И МЫ РИНУЛИСЬ ИСКАТЬ ПРОДОЛЖЕНИЯ. И НАШЛИ, ХОТЯ И НЕ СРАЗУ. ВЕДЬ ТОГДА НОВЫЙ ЖАНР РАЗВЛЕЧЕНИЙ, ПОЛУЧИВШИЙ ИМЯ «КНИГА-ИГРА», ТОЛЬКО-ТОЛЬКО НАЧИНАЛ ОСВАИВАТЬ РУССКОЯЗЫЧНОЕ ПРОСТРАНСТВО.

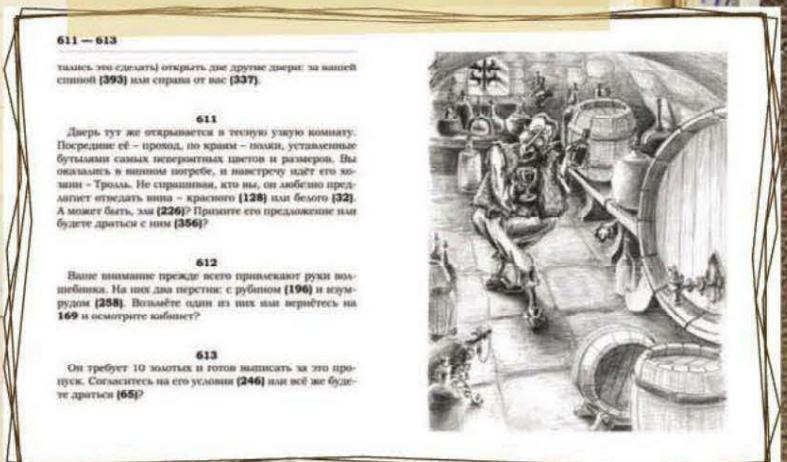




нига-игра или «книгра» (как ее иногда называют) – это некий аналог хорошо знакомых всем нам по ночным бдениям за монитором RPG и/или квестов. Утомлять вас пространными определениями данного термина в стиле «литературное произведение, позволяющее читателю участвовать в формировании сюжета» не станем. Лучше расскажем, как все это выглядит. Итак, имеется книжка, в которой есть пронумерованные параграфы (длиной от абзаца до нескольких страниц). Обычно вы начинаете читать ее с параграфа №1, где написано что-нибудь вроде: «Вы стоите на развилке, мечтая вернуть украденную Кощеем Бессмертным Василису Прекрасную. Солнце поднялось уже высоко, из лесу доносится птичье пение, на опушке видны резвящиеся белочки. Вдоль леса вьется узенькая дорожка, а в чащобу уходит небольшая тропка, по слухам ведущая к домунику Бабы-Яги. Рискните посетить старушку со скверным характером и попросить у нее совета в борьбе со злодеем или сразу направитесь к замку Кощя? Если первое, перейдите на параграф 127, если же второе – на параграф 491».

Как вы понимаете, читать параграфы книги-игры подряд совершенно бессмысленно. Понять, о чем идет речь в повествовании, будет невероятно трудно, да и так вы заранее раскроете интригу, напрочь потеряв интерес к прохождению. Другое дело, если четко следовать инструкциям. Тогда и только тогда перед вами и раскроется целый мир, где каждое решение зависит только от игрока. Правда, к походу в виртуальную вселенную обычно надо немножко подготовиться. Взять листик с карандашом и ластиком, а также один или несколько шестигранных кубиков. Да-да-да, а вы думали, что все заключается лишь в чтении? Отнюдь нет, ваши решения, конечно, влияют на ход сюжета, но частенько приходится сталкиваться с всемогущим случаем или вовсе ввязываться в драки с недружелюбными персонажами. И даже прокачивать характеристики!

Характеристик в книгах-играх по традиции немного, что и понятно – компьютера или консоли, помогающих обсчитывать результаты битв и взаимодействий с окружающей средой, здесь нет, все делается нами самими. А значит, создателям волей-неволей приходилось упрощать геймплей (впрочем, не всегда, но об этом ниже). Типичной подборкой параметров в первых отечественных книгах-играх были Ма-



◀ Классикой стала ситуация, когда в первом параграфе нам сразу же представлялся выбор а ля «направо или налево?». Причем решение неочевидно, на каждой дорожке можно найти что-то интересное

▲ Параграфы могли быть совсем-совсем коротенькими, но даже в этом случае часто представлялся выбор



► Скромная коллекция автора, собиравшаяся несколько лет. Но не вся, увы, кое-что взяли «почитать» и не вернули до сих пор.



стерство (умение персонажа обращаться с разными видами оружия), Выносливость (читай «количество очков жизни») и Удача (комментарии, думаю, не требуются). Бой проходил по простейшим правилам: к Мастерству игрока добавлялся бросок двух кубиков, результат сравнивался с такой же суммой у монстра. У кого больше, тот и наносил удар, уменьшая Выносливость противника на два. Битва редко занимала больше пары минут, да и варианты поведения в ней были. Можно было, например, попробовать сбежать или нанести критический удар. То есть система работала прекрасно, что неудивительно – ведь наши авторы позаимствовали ее у западных, внеся незначительные поправки. А западные. Стоп, давайте все-таки отвлечемся от правил и совершим небольшой экскурс в историю. Посмотрим, откуда есть пошла книга-игра заморская.



▲ Чтобы разместить все книги Fighting Fantasy дома, требовался целый шкаф. Кстати, на картинке их всего лишь полсотни, еще больше десятка недостает.

ОТ БОРХЕСА ДО ДЖЕКСОНА

Подобно тому, как Герберт Уэллс считается одним из основоположников настольных варгеймов, Хорхе Луис Борхес поучаствовал в создании прототипов книг-игр. Так, в его рассказе «Анализ творчества Герберта Куэйна» (1941) было несколько развилок и концовок. Аналогичным образом обстояло дело в его же «Саде расходящихся тропок». Правда, параграфы еще не нумеровались, приходилось самостоятельно догадываться, что и в каком порядке читать. Но начало было положено, идея пошла в массы, и кругом стали появляться продолжатели. Правда, поначалу они использовали зародыши книг-игр не для развлечений, а для... обучения! Неверные варианты карались не смертью или ранением, а отправкой учащихся назад и объяснениями, почему их ответ на вопрос неправилен. Но писатели уже присматривались к новаторской концепции, обдумывая, как бы ее применить для других целей.

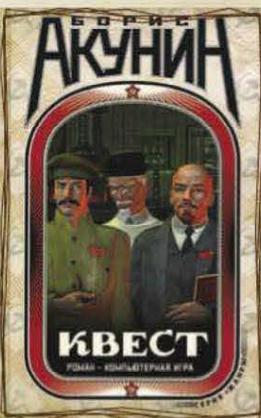
Трудно сказать, кто первым воплотил в жизнь формат книг-игр, схожий с современным. Как минимум на это претендуют американцы, британцы, итальянцы, французы, шведы. Ясно одно – бум нового типа развлечений начался не раньше конца 70-х годов прошлого века, когда в производство пошли уже не экспериментальные экземпляры, созданные группками энтузиастов, а настоящие литературные шедевры, выпускавшиеся целыми сериями. Самой большой стала «Выбери себе приключение» (Choose Your Own Adventure) – почти 200 различных историй! Правда, были они с точки зрения геймплея до ужаса простенькими – мы лишь выбирали варианты действий, причем выбор зачастую был очевиден и колебался между «туда точно надо идти» и «туда пойдет только глупец». И неудивительно, ведь Choose Your Own Adventure рассчитывали в основном на детей среднего школьного возраста.

Зато другой известнейший сериал представил книги-игры в том виде, в каком мы знаем их сейчас. Знатоки уже догадались, что речь о Fighting Fantasy, насчитывающей больше 60 произведений. 30 лет назад Стив Джексон и Ян Ливингстон запустили в продажу *The Warlock of Firetop Mountain* («Колдун Огненной горы»), и книга разлетелась буквально в считанные дни. Еще бы, ведь в ней можно было еще и играть. И не просто перелистывать параграфы, читая о приключениях героя, теперь мы сами воплощались в шкуру персонажа. Вместе с ним отправляясь в чащобы Чернолесья, сражаясь с демонами бездны, попадая в город воров и даже путешествуя к звездам. К чести авторов, они не просто каждый раз составляли новые тексты, но и частенько вводили в механику различные добавки. Так, в *Starship Traveller*, высадиваясь на планеты, мы брали с собой нескольких членов экипажа (напоминает *Mass Effect*, правда?), в *Scorpion Swamp* могли обзавестись заклинаниями (как в *Neverwinter Nights*), а в *The Forest of Doom* немало зависело от того, сколько вы времени



▲ Лучшие авторы всегда старались сделать приключения не только интересными, но и красиво оформленными. Вот, например, карта мира Lone Wolf.

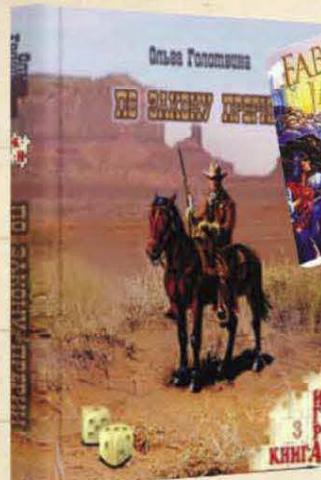
► Борхес был не единственным «чистым» писателем, отметившимся в жанре. Упомянем, например, Джанни Родари, Гарри Гаррисона и Бориса Акунина.



проводили в лесу (прямо как в «Мор. Утопия»). Мирья Fighting Fantasy стали основой для полноценных романов, настолок, игр на ПК и даже целого журнала Warlock. Впрочем, почему удивляться? Тираж книг сериала (без учета «пиратских» версий) – больше 15 миллионов экземпляров! Право слово, авторам есть чем гордиться.

Следующей ступенькой в развитии стал сериал Lone Wolf от Джо Девера. То, что в нем помимо характеристик появились еще и навыки, уже никого не удивляло. А вот перенос героя из книжки понравился многим. Читатели с нетерпением ждали новой части, чтобы прийти в нее прокачанным персонажем и еще немножечко усилиться. Правда, в какой-то момент было решено, что персонажи стали слишком мощны и автор предложил сгенерировать нового героя и развивать уже его. Но популярности сериалу это не убавило. Официальные продажи превысили 10 миллионов копий.

Наконец упомянем о последнем (в XX веке) рывке, совершенном книжами-играми. Сделан он был уже в середине 90-х, когда RPG и квесты на приставках и компьютерах начали теснить бумажных прародителей. Тогда и появился сериал Fabled Lands, пока состоящий из шести книг (в перспективе их должно стать 12). Он похож на Lone Wolf тем, что герой оставался одним и тем же, но в Fabled Lands позволялось еще и возвращаться в прошлые части, где поначалу часть приключений была закрыта для «молодого» героя. Порой, чтобы получить хорошо оплачиваемую миссию, требовалось дослужиться до определенного ранга в местной иерархии или узнать на соседнем континенте (то бишь в другой книге) кодовое слово. Создали Fabled Lands Дэйв Моррис и Джейми Томсон.

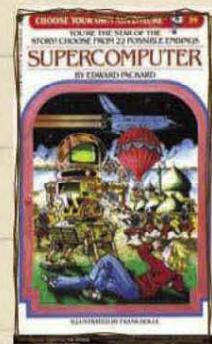


▲ Обложка современного издания одной из книг Голотвиной.

▼ Первая из пятнадцати локализаций Choose Your Own Adventure. Увы, переводы остановлены давным-давно.



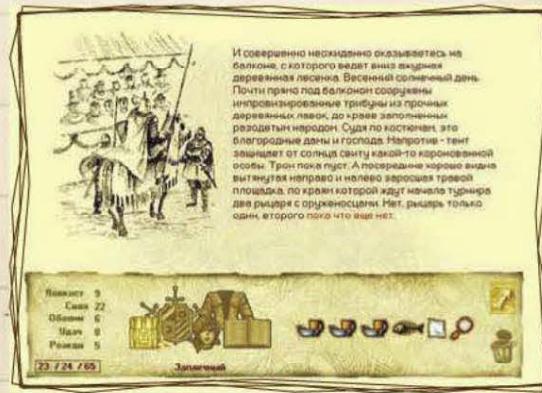
▼ Книги-игры вовсе не обязательно отправляли нас в прошлое или в миры фэнтези. Вот только один из приморов из Choose Your Own Adventure, где действие происходит в будущем.



▲ Переиздание Fabled Lands, продающееся на Amazon. Пока только четыре штуки, ждем остальных.

▼ Страница из «Лабиринта затянувшейся смерти» в исполнении «Буки». Интерфейс оказался удобным, да и музыка получилась ненавязчивой и соответствующей моменту.

▲ Книги-игры «Фроста» выходили в твердой обложке, что в России было редкостью – почти все прочие довольствовались мягкой.



И совершенно неожиданно оказываясь на балконе, с которого ведет линия деревенских лесов. Весенний солнечный день. Почти право под балконом сохранились инкрустированные трибуны из прочных деревянных лавок, до краев заполненные разодетым народом. Судя по kostenкам, это фестиваль деревенской культуры. Тент защищает от солнца санки на крыше деревенской особы. Трон пока пуст. А посередине короля видна вытеснутая напротив и налево заросшая травой площадка, по краям которой ходят начальники турнира. Два рыцаря с сраженными. Нет, рыцарь только один, второго пока что еще нет.

проходить желания не возникло. Любителям жанра хоррор могут понравиться «Ужастики-2», хотя называть их по-настоящему ужасающими я бы не стал, скорее «пионерскими страшилками». Переводили и наследие Ливингстона под названием «Приключения Золотого Сокола», правда, ограничились двумя книжками, остановив выпуск на полутора.

Увы, были и черные страницы в деятельности наших локализаторов. Издательство «Эгмонт» как-то выпустило целых семь произведений некоего Майкла Фроста. Как скоро выяснилось, ФИО эти вымышленные, а под именем Фроста ушлые бизнесмены издавали книги из сериала Fighting Fantasy. Правообладателей никто, естественно, не предупреждал, и два года «Эгмонт» работал без помех. А в 2001 году выпуск так называемых «Бой-книг» свернули. Что тому виной, неизвестно, вряд ли отсутствие популярности. Купить свежие выпуски было проблематично уже тогда, что автор этих строк проверил на собственной шкуре. Видимо, «куда следует» все же сообщили. Ну, или банально закончились деньги на «посторонний» проект.

После всплеска интереса к книгам-играм последовали долгие годы затишья. Фанаты ютились на форумах, с ностальгией вспоминая «благословенные 90-е». В Сеть по-тихоньку выкладывались отсканированные произведения, поклонники делились своими наработками, но воз стоял на месте. В 2000 году «Бука» выпустила первый легальный сборник indie-проектов в России по имени «Игровая матри-



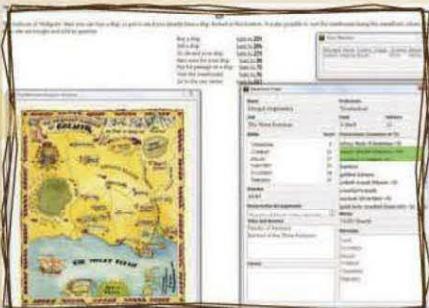
▲ Чтобы помочь тем, у кого нет кубиков, их иногда печатали внизу страниц. А то и вовсе делали вкладыш из картона, позволявший самому склеить шестигранник с циферками.

МЕДЛЕННО В РОССИИ ПЕРЕВОДИТСЯ...

Помните, в самом начале мы говорили о «Подземельях Черного замка»? Это и была первая книга-игра, вышедшая в России. Автор – некто Дмитрий Браславский, но не надо искать этого человека в телефонном справочнике. Кто он и откуда взялся, остается тайной до сих пор, а ведь прошло больше 20 лет. Под этим псевдонимом писатель работает и сейчас, напрочь отказываясь раскрывать свое инкогнито. В начале 90-х вышло четыре его творения – помимо упомянутого выше были еще «Тайна капитана Шелтона», «Верная шпага короля» и «Повелитель безбрежной пустыни». Нельзя сказать, что Дмитрий придумал что-то новое, но высокое качество текстов и проверенная западными образцами боевая система принесли ему успех.

А любой успех вызывает что? Правильно, зависть. Лучше, конечно, белую, когда хочется повторить и даже в чем-то превзойти удачливого конкурента. Но так как молодое поколение к тому моменту уже ознакомилось с компьютерами и приставками, новое хобби не успело стать повсеместным в наших пенатах. Поэтому и отечественных книг-игр появилось на порядок меньше, если считать на душу писательского населения. Упомянем «Кошачью цепь» (автор – Василий Шувалов), «Меч и судьба» (Александр Куликов), «Три дороги» (Бутягин Александр и Чистов Дмитрий). И не забудем об Ольге Голотвиной, создавшей «Вереницу миров, или выводы из закона Мэрифи», «Капитана «Морской ведьмы» и «По закону прерии». Как и работы Браславского, книги-игры Голотвиной отличались прекрасными текстами, неудивительно, что впоследствии Ольга стала писательницей.

Кое-что из англоязычного наследия тогда же, в 90-е, перевели на русский язык. К примеру, из сериала «Выбери себе приключение» вышло целых 15 книг. Скорее, правда, заслуживших определения «книжечек» – миниатюрный формат, мягкая обложка и низкокачественный переплет наталкивали на мысль, что готовили их для однократного чтения в дороге. С другой стороны, учитывая их специфику, много раз пере-



▲ Destiny Quest – пока самая большая по объему книга-игра из выходивших большими тиражами. И это только первая часть!

▲ Fabled Lands Application – программа, помогающая поиграть во все книги сериала. Удобно, надо сказать, получилось.

▼ Sryth – огромный текстовый мир. Его вам хватит надолго, если не навсегда.



ца». Помимо всяческих логических, карточных и аркадных проектов на диске лежали и две книги-игры Браславского в электронном виде – ставшая к тому моменту раритетом «Подземелья Черного замка» и тогда еще не появившаяся в печатном виде «Лабиринт затаившейся смерти». Но продолжения идея не получила, возможно, из-за того, что многие фанаты предпочитали искать книги-игры в Интернете.

А совсем недавно дело окончательно сдвинулось с мертвой точки – силами одного из энтузиастов было организовано небольшое издательство, выпустившее в новом оформлении часть старых книг-игр и занявшееся отправкой в печать новых проектов. В частности, обещаны новые произведения Дмитрия Браславского и одно из них – «Лабиринт затаившейся смерти» – уже продается. Но получит ли идея развитие – большой вопрос. Если уж даже обычные книги выходят все меньшими тиражами, понятно, что книгам-играм будет еще тяжелее пробивать себе новую дорожку в жизнь.

ПОЛДЕНЬ, ХХI ВЕК

Так что же, оригинальному виду развлечений пришел конец? Как бы не так! На Западе полным ходом идет реанимация, казалось, ушедших в прошлое книга-игр. Правда, с учетом современных достижений технологии. И это естественно – гораздо проще доверить бросать виртуальный кубик и позволить вести всю статистику компьютеру, чем записывать карандашом на бумажке, а потом стирать и записывать снова. Особенно это касается таких навороченных сериалов, как Lone Wolf и Fabled Lands. Первая есть в HTML-варианте, а вторая – в виде Java-приложения для PC. Плюс к тому Fabled Lands начала выходить на iOS, не исключая, что именно там мы и увидим все 12 книг впервые. Есть и специальные программы, помогающие переводить почти любые книги на PC – с гиперссылками, автоматически обновляющимися листом персонажа и т.д. и т.п.

Не отстают и другие платформы. Так, на PSP и PS3 (под логотипом Minis) выпущены уже две части Fighting Fantasy – Talisman of Death и The Warlock of Firetop Mountain. Это явно не конец – публика приняла новинку благосклонно и потре-

бowała продолжения. Не забыли и о читалках – для Kindle появилось несколько частей Choose Your Own Adventure, не за горами и оригинальные работы. В общем, хоронить жанр рано, скорее предскажем ему медленное возрождение. Если только книги-игры не погубят вол ширпотреба наподобие «Непредвиденного пассажира» для iPhone.

Впрочем, и бумажные варианты никуда не делись. Одно переиздание Fabled Lands чего стоит (надеюсь, его смогут закончить). А буквально в прошлом году случилось замечательное событие – очередной качественный скачок. Виной всему Майкл Уорд, автор Destiny Quest: The Legion of Shadow. Его шедевр уже окрестили «книгой-MMORPG» и не ошиблись. Здешние герои выбирают класс персонажа, ходят «гриндить мобов», выбивают с них лут, обвешиваются предметами и даже прогуливаются на рейдовых боссов. Больше того, в Destiny Quest есть PvP. Необходимо, но возможное – а ведь это то, чего так не хватает подавляющему большинству книга-игр. Традиционно сольное развлечение (хотя попытки ввести в него мультиплер были, как в «Страннике, изгоняющем мрак») меняет направление развития, предлагая померяться силами с Васей из соседнего подъезда. Пока неизвестно, появятся ли у Майкла последователи, но факт, что всего через год после релиза The Legion of Shadow появилось второе издание, говорит о многом.

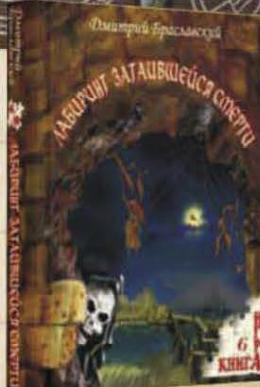
Если же вы хотите «все то же самое, но в онлайне», идите в Sryth (www.sryth.com). Больше 20 тысяч параграфов ждут своих исследователей. Тонны квестов, подземелья и лабиринты, мириады предметов – вот что такое браузерная книга-игра. Правда, есть два «но». Первое: без хотя бы среднего знания английского здесь делать нечего. Второе: чтобы получить доступ к самым интересным заданиям, предметам и текстам, придется немножко раскошелиться. Но разработчик просит за свой титанический труд немногого, да и не факт, что, играя по пару часов в день, вы исследуете Sryth хотя бы за год. Плюс к тому, обновления появляются одно за другим – не успеешь открыть все задания в деревеньке на окраине королевства, как создатель уже подкинет что-то новенькое.

На самом деле, это просто замечательно, что книга-игры постепенно возвращаются в нашу жизнь, пусть и не всегда в том же формате, что 20-30 лет назад. Они помогают нам развивать воображение, они рассказывают самые разные истории, они дают возможность почувствовать себя героями в коротких и не очень, но всегда насыщенных приключениях. И пока над созданием лучших образцов работают такие увлеченные и талантливые люди, как Джексон и Ливингстон, Браславский и Уорд, Моррис и Томсон, жанр будет жить и развиваться. СИ



▲ В Fighting Fantasy на PSP вводят мини-игры, наподобие этой, где проверяется удача. Впрочем, при желании можно их отключить и пользоваться стандартной схемой с виртуальными кубиками.

► «Лабиринт затаившейся смерти» Браславского, наконец-то вышел в печатном варианте. И теперь к изданию готовятся новые работы отличного автора.



ИНТЕРВЬЮ ДЖЕЙМИ ТОМСОН, ДЭЙВ МОРРИС – совладельцы Fabled Lands LLP

А напоследок наш маленький сюрприз: небольшое интервью с Томсоном и Моррисом, данное специально для «Страны Игр».

Представьтесь, пожалуйста.

Джейми Томсон: Я Джейми Томсон, писатель и разработчик игр, автор 25 или даже чуть большего числа книг-игр и нескольких романов.

Дэйв Моррис: Я Дэйв Моррис, автор книг-игр, романов и комиксов; создатель ТВ-шоу, видеоигр и RPG. Мы с Джейми – совладельцы компании Fabled Lands LLP, владеющей всеми правами на наши старые разработки в жанре.

Может, расскажете, как вы познакомились друг с другом?

ДТ: Впервые мы встретились в доме одного нашего общего приятеля. Помнится, я сказал «привет» Дэйву весьма оригинальным способом, ударив его ногой в грудь как в карате.

ДМ: Так и было. Приятель был членом моей игровой группы в колледже, одновременно являясь одноклассником Джейми. Я же впервые увидел Джейми лежащим на скейтборде. Это впечатляло, пока он не упал.

Почему вы вообще решили взяться за книги-игры?

ДТ: В 80-х годах я работал на Яна Ливингстона и Стива Джексона, запустивших сериал Fighting Fantasy. И когда они захотели делать еще больше книг-игр, я предложил им свои услуги. Так все и началось.

ДМ: В 80-е был просто бум книг-игр, и каждый издатель мечтал запустить свой собственный сериал. Джейми, и я, и многие другие известные мне авторы писали их. Мы ходили в гости друг к другу, и везде все было заброшено блок-схемами, показывающими развитие сюжета.

Не секрет, что Fabled Lands стали прорывом в жанре в 90-е годы. Что стал автором этой идеи?

Трудно было ее реализовать?

ДТ: Дэйв и я часто вместе играли в компьютерные RPG, и это натолкнуло нас на идею сделать сериал книг-игр с открытым миром. Нечто вроде PC-игры, но без PC, с большим миром, который вы можете исследовать, и на который будете влиять. И с множеством маленьких сюжетных историй, каждая со своей изюминкой, что в компьютерных RPG встречается нечасто. Само собой, воплотить это в жизнь было крайне трудно. Сложнейшие переплетающиеся блок-схемы и создание системы кодовых слов были настоящим адом.

ДМ: Зато мы ввели в Fabled Lands множество идей и персонажей из наших партий в настольных RPG. Да, это самые сложные в написании для нас книги-игры, но работа над ними была в радость.

И много времени потратили на их создание?

ДТ: У меня занимало 3-4 (иногда 5) месяца подготовка одной книги-игры Fabled Lands. Дэйв со своей частью работы, однако, справлялся быстрее.

ДМ: Так и есть, я всегда успевал раньше, но Джейми делал все качественнее. Частичка меня как будто говорила: «Это всего лишь фэнтези». Тогда как он выкладывался на 100%, что иногда вызывало трудности в реальной жизни.

Скажите, а части с седьмой по двенадцатую когда-нибудь появятся в продаже? Или, может, у вас есть другие планы наследственно книг-игр?

ДТ: Возможно, вы еще увидите продолжение сериала, но пока наши планы связаны с переводом уже изданных частей на разные платформы, такие как Android, iOS, epub и Kindle. Если продажи электронных версий будут успешными, тогда мы доделаем недостающие книги. Нам очень хочется этим заняться, но такой труд требует времени и денег, а нам же надо оплачивать счета, проценты по кредитам и т.д. и т.п.

ДМ: Да-да, в наших планах выпустить новые части Fabled Lands. Продажи цифровых копий наверняка подстегнут интерес к сериалу, и даже если у нас с Джейми не будет хватать на него времени, есть ряд отличных авторов, готовых помочь с его завершением.

А каким тиражом вообще разошлись Fabled Lands?

ДТ: Я даже не знаю, если честно. Но точно меньшим, чем наши другие более успешные сериалы Way of the Tiger или Golden Dragon. И хотя мы думали, что Fabled Lands – наша лучшая работа, но вышла она в неудачное время, когда популярность книг-игр сходила на нет под давлением компьютерных игр. Поэтому сериал продался меньшим количеством копий, чем нам хотелось. С другой стороны, он стал культовым и обладает самой преданной базой фанатов, чего другим нашим творениям достичь не удалось. Ну, если не считать Dragon Warriors от Дэйва, но это же не книги-игры.

ДМ: Да, мы много раз думали, как было бы здорово, выпусти мы Fabled Lands лет на пять раньше. Идея-то появилась еще в конце 80-х, но тогда ни один издатель не был готов рискнуть ее воплотить: слишком новаторской казалась концепция, а все хотели традиционных книг-игр. Зато сейчас Fabled Lands не кажутся устаревшими. И, честно говоря, нам бы не хотелось, чтобы их электронные версии покупали только фанаты, замученные ностальгией.

Скажите, а вот если завтра к вам придет издатель из России и предложит локализовать Fabled Lands, вы согласитесь?

ДТ: А почему бы и нет? Переиздавался сериал в Германии, ролевая игра на его основе выходила на английском и французском языках, и если на горизонте появятся новые варианты, мы всегда будем открыты для сотрудничества.

ДМ: Нам обоим понравился фильм «Волкодав», основанный на романе российской писательницы Марии Семеновой. Быть может, ее издатель как раз и заинтересуется Fabled Lands. Мы ведь творим нечто похожее – мир, в котором фэнтезийно-приключенческая составляющая встречается с суровой реальностью pragmatизма и политики.

А какие лично ваши любимые книги-игры и почему?

ДТ: Моя – the Court of Hidden Faces из нашего сериала Fabled Lands, просто потому, что это лучшее, что я делал, и там есть чем гордиться. Из прочих... Знаете, когда сам пишешь их в таком количестве, как-то уже не хочется самому играть в них ради удовольствия. Скорее, я быстро пробегал их, составляя оптимальную последовательность действий, чем изучал от корки до корки.

ДМ: Отнюдь не ради восхваления коллеги все же признаю, что наши вкусы насчет лучшей книги-игры совпадают. Другими моими любимицами стали части сериала Duelmaster, созданного Джейми в соавторстве с Марком Смитом. Они великолепны, ведь там можно играть вместе с другом, причем каждый читает свою книжку из пары. До сих пор не понимаю, как Джейми и Марку удалось этого достичь.

Как вы думаете, у книг-игр есть будущее?

ДТ: Конечно! Только в первую очередь не в старом бумажном виде, а в новом формате – на смартфонах, планшетах, читалках... По крайней мере, в ближайшие несколько лет все будет хорошо, а дальше... Дальше посмотрим.

ДМ: Думаю, да, если они продолжат эволюционировать. Я вот недавно написал интерактивную версию Frankenstein для iPad, структурно составленную как книга-игра, но создающую более глубокую эмоциональную связь между читателем и персонажами. И это только капля в океане возможностей.



▲ Джейми Томсон и Дэйв Моррис – создатели одной из величайших книг-игр, сериала Fabled Lands.