КНИГИФИЛЬМЫСЕРИАЛЫАНИМЕИГРЫМУЗЫКАИСТОРИЯ

104 ТОМ

№04 2012

Мир Фантастики

МИР ФАНТАСТИКИ

галактические империи

ДИАГНОЗ И ПРИГОВОР ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

100 ЛЕТ СО ДНЯ РОЖДЕНИЯ

АЛЬФРЕД ЭЛТОН ВАН ВОГТ

ЧЕЛОВЕК, ПРИДУМАВШИЙ МУТАНТОВ

бог света на службе цру

СЕКРЕТНАЯ ЭКРАНИЗАЦИЯ РОДЖЕРА ЖЕЛЯЗНЫ

черный пояс по фантастике

ГЕНРИ ЛАЙОН ОЛДИ О ПРИЁМАХ КАРАТЭ И ЛИТЕРАТУРЫ

АНДРЕЙ БЕЛЯНИН:

«свои сюжеты я вижу во сне»

ИНТЕРВЬЮ С МЭТРОМ ЮМОРИСТИЧЕСКОГО ФЭНТЕЗИ

город вампиров и астрономов

ЭКСКУРСИЯ ПО ПРАГЕ

2 выиграй БИЛЕТА НА КОНЦЕРТ VNVNATION

ОБЛОЖКА:

www.mirf.ru

В НОМЕРЕ

стань межзвёздным курьером

ДОБРАТЬСЯ ДО ЦЕЛИ ИЛИ ПОТЕРЯТЬ ГОЛОВУ

9 771810 224009 12004

Издательский дом Техномир

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

ТЕКСТ: ОЛЕГ ЧЕБЕНЕЕВ, АНДРЕЙ ЗИЛЬБЕРШТЕЙН

Приключения, где ты — герой

КНИГИ-ИГРЫ

Мне это всегда приносило огромное удовольствие. Ведь здорово взрослеть с мыслью, что твои творения переживут тебя. Думать, что в следующем столетии какой-нибудь мальчишка покажет друзьям копию «Колдуна огненной горы» и скажет, как это круто. А другой ответит: «Да это же книги-игры Fighting Fantasy! Мой пра-пра-прадед их написал!»
Стив Джексон, один из создателей книг-игр

«Туннель выводит к обширной пещере с высоким сводом. Подобно клыкам гигантского тигра, с потолка угрожающе свисают длинные сталактиты. То и дело срывающиеся с их кончиков капли образуют на полу многочисленные мутные лужи. Туннель проходит сквозь арку, очертаниями напоминающую пасть какого-то монстра, и исчезает в глубине пещеры». Обычный отрывок из ничем не примечательного фэнтези. Но книга вдруг останавливает повествование и интересуется, хотите ли вы исследовать грот или лучше не рисковать и продолжить путь вперёд, через арку? Выбор за вами, но знайте: от каждого решения зависит, дойдёте ли вы до финала или сгинете в богом забытом подземелье. Ведь у вас в руках не просто книга, а книга-игра.

ОБУЧЕНИЕ С ИЗЮМИНКОЙ

Где и когда появились первые книги-игры — предмет споров и догадок. Считается, что базовая идея родилась у аргентинского классика магического реализма Хорхе Луиса Борхеса. В его рассказе «Анализ творчества Герберта Куэйна» (1941) встречались сюжетные развилки, и читатели в итоге могли прийти к одной из девяти разных концовок.

В 1950-х годах американский психолог Беррес Ф. Скиннер предложил оригинальный подход к обучению. Студентам давали текст с вопросами и несколькими вариантами решения. Правильные ответы позволяли перейти на следующую страницу, где читателя ждали новые знания и вопросы. При ошибке следовало объяснение, почему вариант неверный, а затем возврат к исходному параграфу. Серия таких обучающих книг под общим названием The Tutor Text выходила на протяжении пятнадцати лет и нравилась студентам намного больше, чем простые учебники.

Новаторскую подачу материала взяла на вооружение группа французских писателей, известная как Oulipo. Они назвали такую форму «древовидная литература». Их первая книга «История твоего пути» была уже интерактивным

www.epidemz.net

Серий книг-игр много, но не все оказались удачными.

романом с множеством развилок. Другие авторы подхватили идею и принялись создавать свои древовидные произведения. Интерактивный триллер, симулятор жизни политика, приключения кота, детектив о похищенных драгоценностях — эксперименты велись во всех жанрах. Но публика настороженно встретила диковинку...

РОЖДЕНИЕ ФЕНОМЕНА

Формат интерактивных книг использовали в обучении, детских брошюрах и даже в театре, но вскоре стало ясно, что лучше всего он приспособлен для создания игр. В 1972 году в Англии выходит первая серия книг-игр в самых разных жанрах под общим названием «Охотник». Несмотря на скромный объём каждого тома (80 страниц), немалую часть в них занимали красочные иллюстрации. За восемь лет вышло 12 серий, и, хотя эти издания не успели завоевать большой популярности, начало было положено.

В 1976 году американский писатель Эдвард Паккард, никогда ранее не видевший книг-игр, пришёл к аналогичной идее сам — рассказывая сказки на ночь своим детям. Фантазии Паккарда воплотились в книге «Остров из сахарного тростника», которая вышла под ярлыком «Твои приключения» и привлекла внимание другого писателя, Рэймонда Монтгомери. Считая, что у таких книг есть будущее, Паккард и Монтгомери отправились с совместным проектом в издательство Bantam. Так в 1979 году появилась на свет Choose Your Own Adventure («Выбери себе приключение») — самая долгоживущая серия (за двадцать лет вышло 184 наименования), с которой начался фантастический бум книг-игр.

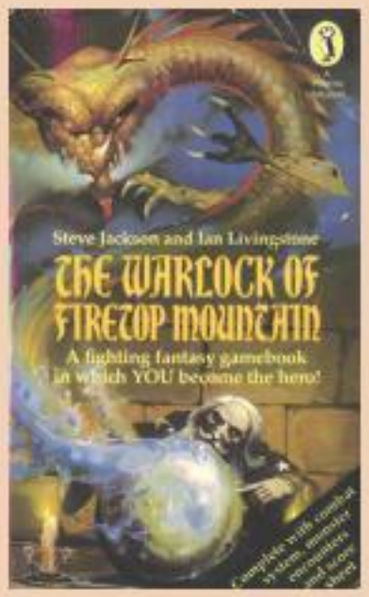
Серия была изначально рассчитана на детей в возрасте от 10 до 14 лет. Простенькая система правил, где не нужно кидать кубики и рассчитывать на удачу, короткие и наивные приключения с картинками, возможность выбора пути только после нескольких страниц чтения... сейчас всё это покажется примитивным. Но тогда книги-игры были в новинку, и брошюры в ярких обложках с манящими названиями разлетались как горячие пирожки.

Вдохновлённые успехами Bantam, другие издательства поспешили представить собственные серии: Endless Quest, Find Your Fate, Which Way, Blood Sword... Книги-игры стали выходить фантастическими тиражами, переводились на десятки языков. В одной только Франции в 1980-е годы вышло более восьмисот разных книг!

ЗНАКОВЫЕ СЕРИИ КНИГ-ИГР

FIGHTING FANTASY

Британская серия книг-игр, начало которой положили основатели компании Games Workshop Стив Джексон и Иен Ливингстон. Серию открыла книга «Колдун огненной горы» (1982). Благодаря популярности Dungeons & Dragons новинку заметили, молва о ней обошла школы, колледжи и клубы любителей настольных игр. За год её переиздавали 20 раз! Авторы сразу же взялись за продолжения, и вскоре вышли «Цитадель Хаоса» и «Чернолесье». Чтобы удовлетворить растущие запросы читателей, издатель решил выпускать по книге ежемесячно. К работе были привлечены новые авторы, хотя на обложке всегда красовались имена Джексона и Ливингстона, а система правил и количество параграфов (400) оставались неизменными. Действие большинства книг происходит в одном мире, но напрямую они не связаны. Последняя, 60-я книга классической Fighting Fantasy под названием «Кровавые кости» вышла в 2006 году. Хотя переиздания продолжают печататься.



СЧИТАЕТСЯ, ЧТО БАЗОВАЯ ИДЕЯ КНИГ-ИГР РОДИЛАСЬ У АРГЕНТИНСКОГО КЛАССИКА МАГИЧЕСКОГО РЕАЛИЗМА ХОРХЕ ЛУИСА БОРХЕСА.

«Выбрать себе приключение» можно было на любой вкус.

«Информация не должна достаться этим бандитам, — думал Флопп. — Она не погибнет со мной, Intersat пошлёт нового курьера. Который не попадётся так глупо! А я... со мной покончено».

— Поцелуй меня в... — выстрел прервал его. Бородач догадался, чем кончается фраза.

Флопп так и не узнал, что пираты после этого захватили лайнер. Что они искали пассажира-курьера, летящего этим рейсом, и всё разгромили в поисках. Он не увидел женщину с зелёными волосами, которая тоже тщетно искала этого пассажира.

Он так и не узнал, что вёз чертежи устройства мгновенной межзвёздной связи. Их в итоге доставил другой курьер — последний «звёздный гонец» в истории.

КОНЕЦ

www.epidemz.net

ЗНАКОВЫЕ СЕРИИ КНИГ-ИГР

LONE WOLF

Первая серия книг-игр, где каждый том — лишь часть одного большого приключения. Читатель отыгрывает роль монаха-воина из ордена Каи. Став свидетелем расправы Тёмных Лордов над членами братства, Одинокий Волк отправляется в столицу, к королю. Следующее за этим путешествие растянуто на 28 книг, издававшихся на протяжении 14 лет. Самая узнаваемая черта серии — возможность переносить полученные способности и экипировку в следующие тома. Автор цикла Джо Дэвер признался, что мир Магнамунд, на котором основана Lone Wolf, он разрабатывал 5 лет в качестве собственного модуля к настольной D&D.

В качестве дополнения к «Одинокому Волку» вышли несколько полноценных романов, справочник, комикс и компьютерные игры. С благословения Джо Дэвера фанаты запустили сайт Project Aon, где в удобном интерактивном формате, с оригинальными иллюстрациями, хранится вся эпопея Lone Wolf. Этот некоммерческий проект принёс плоды: готовятся к изданию 29-32 части серии.

ЧЕРЕЗ ПАРАГРАФЫ К СВОБОДЕ

Большинство книг-игр имеют схожую систему правил. Главное, что их объединяет, — разбивка по параграфам. Читать книгу последовательно, с первой до последней страницы, бессмысленно. Вместо этого нужно переходить к тем параграфам, куда направляет игра. Хорошим примером послужит отрывок из книги Дмитрия Браславского «Подземелья Чёрного замка»:

ЧИТАТЬ КНИГУ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО, С ПЕРВОЙ ДО ПОСЛЕДНЕЙ СТРАНИЦЫ, БЕССМЫСЛЕННО. ВМЕСТО ЭТОГО НУЖНО ПЕРЕХОДИТЬ К ТЕМ ПАРАГРАФАМ, КУДА НАПРАВЛЯЕТ ИГРА.

459. Открыв дверь, вы попадаете в просторную комнату. На этот раз перед вами гарем волшебника. Жёны чародея с удивлением смотрят на вас, но по их лицам не совсем понятно, насколько часто Зелёные рыцари заходят в эти покои. Всего несколько секунд вы можете потратить на то, чтобы оглядеться. Ковры и зеркала, удобные мягкие диваны, картины в золотых рамах — это самая богатая комната из всех, что вы встречали. Скорее всего, Барлад Дэрт редко выходит из своего кабинета, поэтому в других помещениях вам встречалось только самое необходимое. Но здесь он, несомненно, бывает часто. В гостиной есть ещё одна дверь в противоположной стене. Теперь решайте: пройдёте через комнату и пойдёте дальше по коридору, ни слова не сказав и надеясь, что Зелёный рыцарь имеет право это сделать (251), или поговорите с женщинами (157)?

Ольга Голотвина отправилась по «Пути героя».

Такой простой схемы было достаточно для ранних серий вроде Choose Your Own Adventure. Но с годами правила стали усложняться, авторы добавляли элементы ролевых игр, такие как характеристики и инвентарь. В серии Fighting Fantasy вначале нужно бросить кубики, чтобы определить значение параметров Skill (эффективность в бою), Stamina (количество здоровья) и Luck (удача могла пригодиться в самых неожиданных местах). Если игрок натыкался на монстра, с которым приходилось драться, он кидал кубики за себя и противника, добавляя к ним показатели Skill. У кого после этой нехитрой математики оказывалось большее значение, тот и наносил удар. И так — пока у кого-то выносливость не опускалась до нуля.

Свод правил Fighting Fantasy для большинства авторов стал образцом, хотя следовали ему далеко не все. Например, в серии книг Way of Tiger («Путь тигра»), описывающих нелёгкую жизнь ниндзя, герои могли в бою метать сюрикены, бить ногами, кулаками, делать броски, ставить блок и использовать внутреннюю силу. А легендарная Fabled Lands глубиной и проработкой мира могла потягаться с компьютерными RPG.

Книги Дмитрия Браславского выходили огромными тиражами

ПОДЗЕМЕЛЬЯ ЧЁРНОГО ЗАМКА

Как и многие другие модные новинки, в нашу страну книги-игры добрались с большим опозданием. Первой ласточкой в 1991 году стала книга Дмитрия Браславского «Подземелья Чёрного замка» — бесхитростная история об искателе приключений, отправившемся вызволять принцессу из лап чёрного колдуна. Но возможность влиять на ход событий

www.epidemz.net

словно оживляла роман. Юные читатели, которые тогда были лишены компьютеров, просто не могли оставаться равнодушными после знакомства с «подземельями». Первую отечественную книгу-игру передавали из рук в руки, словно сокровище, зачитывали до дыр и пытались копировать, придумывая в школьных тетрадях новые приключения. В издательство «Калейдоскоп» письма от поклонников приходили едва ли не мешками.

И продолжения не заставили себя долго ждать. «Тайна капитана Шелтона» отправляла игрока в подводный мир, полный причудливых и необычных обитателей. Даже для фэнтези книга оказалась яркой и неожиданной, а вдобавок очень сложной — самой сложной из всех, выходивших в России. Третья книга, «Верная шпага короля», ушла от фэнтези к историческому роману в лучших традициях Дюма, но уже четвёртая, «Повелитель безбрежной пустыни», вернула читателя в волшебное королевство Элгариол из первой книги.

Тогда же, с 1991 по 1994 годы, появляются и другие книги-игры. Так, вышла в свет «Кощеева цепь» Василия Шувалова, взявшая за основу русские народные сказки, а также «Лабиринт Колдуна» Юрия Пульвера и первая переводная книга-игра «Остров осьминогов» Филиппа Элби.

Особняком стоит томик Александра Куликова «Меч и Судьба» (1993), основанный на легендах о короле Артуре и рыцарях Круглого стола. Характерной особенностью книги было то, что попытки игрока отклониться от основного сюжета всегда приводили к гибельным последствиям. Игры как таковой, по сути, не было — была строгая и единственно возможная последовательность прохождения. На том же принципе построена известная любителям фантастики игра «Стань Стальной Крысой» Гарри Гаррисона. Впервые вышедшая в 1994 году, эта книга была скорее пародией, чем полноценным приключением.

ПОСЛЕДНИЙ РУССКИЙ УЖАСТИК

Пик популярности книг-игр в нашей стране пришёлся на первую половину 1990-х, хотя издавались они и позднее. В 1995 году издательство «Инфорком-Пресс» запустило серию «Путь героя», в которой вышло семь книг-игр. Четыре были переизданиями работ Браславского, ещё три принадлежали перу Ольги Голотвиной. Тягаться

ЗНАКОВЫЕ СЕРИИ КНИГ-ИГР

BLOOD SWORD

Blood Sword имела уникальную особенность: играть в неё могли до четырёх человек одновременно. Один из игроков брал на себя роль чтеца и описывал приключения для всех, хотя в некоторых местах передавал книгу другому участнику, для которого предназначалась особая глава. Другим отличием была система боя. Игроки не только бросали кубики, но ещё и отслеживали по карте, где находятся они и враги, принимали тактические решения, передвигая фигурки. Книги базировались на мире «Легенда», знакомом поклонникам ролевой игры Dragon Warriors. Главная цель игры — собрать три части легендарного Кровавого меча, чтобы победить с его помощью пятерых могущественных колдунов. Несмотря на оригинальный подход к жанру и великолепное изложение, у Blood Sword имелся недостаток: при игре компанией, если у кого-то погибал персонаж, владелец выбывал и вынужден был лишь следить за судьбой остальных. А прохождение в одиночку было чрезвычайно сложным.

ИНТЕРВЬЮ С ДМИТРИЕМ БРАСЛАВСКИМ

- **Демиург отечественных книг-игр Дмитрий Юрьевич Браславский родился в 1968 году в Москве, где и проживает ныне. Свою личность он тщательно скрывает (Браславский — это псевдоним) и о себе сообщать ничего не желает.**
- **Дебютировал в фантастике в 1991 году книгой-игрой «Подземелья Чёрного замка».**
- **Автор фэнтезийных романов «Паутина Лайгаша (Ворон)» (2001), «Игры чародея» (2006), «Щит королевы» (2007), повестей и рассказов.**

Как произошло ваше знакомство с книгами-играми?
Наткнулся я на Fighting Fantasy случайно: зашёл к знакомым, они как раз увлечённо играли в «Колдуна огненной горы». Я был очарован возможностью выбирать развитие сюжета. Сегодня, конечно, я отлично понимаю, что и сюжет там немудрёный, и красот стиля нет, и правила простые. Но воображение дорисовывало необходимое. А потом появилось ощущение, что сам могу написать не хуже.

Насколько быстро удалось договориться о публикации «Подземелий» и насколько успешным оказался выпуск первого издания?
С издательством «Калейдоскоп» мне необычайно повезло: они поверили в меня сразу. Это случилось в те времена, когда на рынок хлынуло всё, что годами не печатали, и насыщение книжного голода ещё не наступило. Запуск серии оказался очень успешным, но моей заслуги в этом не было. Успех обеспечила система распространения «Союзкнига», а потом её преемница «Роскнига», которые спокойно переваривали стотысячные тиражи. А я получал письма читателей со всего Союза, от Казахстана до Литвы.

Сможете вспомнить самые интересные или забавные письма?
Идей у читателей было множество. Порой таких закрученных, что в одном сюжете могли оказаться Гагарин с Красной Шапочкой. Из всех этих проектов самым умным и перспективным мне показался лишь один — Ольги Голотвиной. Мы познакомились, и она тоже стала выпускать книги-игры. И ещё одно потрясшее меня письмо помню до сих пор. Писала девочка. Долго меня хвалила, рассказывала, как ей понравились книги, какие интересные сюжеты. А в конце она пишет: «Дмитрий, только одного я не поняла — зачем эти цифры в скобках?» (нумерация параграфов). И тут глаза мои полезли на лоб...

Как вы писали книги-игры, как боролись с тем, чтобы не запутаться в переплетениях параграфов?
Я сначала делал параграфы с первого по пятый, потом смотрел, куда ведёт первая же отсылка, и вставлял следующий лист, на котором, предположим, были параграфы с 223 по 228. Чтобы не запутаться, обязательно рисовал карту, отмечал на отдельном листочке, какие параграфы заняты. Позже использовал простенькую, под DOS, компьютерную программу, которую мне в помощь написала жена. Программа автоматически запоминала переходы (в любой момент могла показать, откуда и куда ведут ссылки) и ещё хранила всю математику, связанную с магическими предметами. Чтобы не запутаться, этого было достаточно. Совсем избежать ошибок, правда, не удавалось.

Большинство книг-игр имеют схожую систему правил. Возникали ли у вас мысли добавить в жанр что-то совершенно новое? Есть ли в книгах-играх вообще место для свежих идей?
Мои правила несколько отличаются от Fighting Fantasy. Более того, даже правила одной моей книги немного отличаются от правил другой. В некоторых сериях отличия могут быть радикальными, так что места для уникальных идей сколько угодно. В своё время я просчитывал разные варианты, но пришёл к выводу, что правила должны быть простыми и понятными. Нет проблем сделать правила, как в D&D, но зачем? Достичь реалистичности компьютерных или даже настольных игр книга-игра не сможет никогда. Не тот жанр.

В чём причина резкого спада популярности книг-игр во второй половине 1990-х? Виноваты ли в этом компьютерные игры?
Компьютерные игры не виноваты в этом совершенно. Всё же книга-игра — это жанр, опирающийся на воображение. Человек ведь может читать книги, смотреть фильмы и играть в компьютерные игры? Если конкуренция между ними и есть, то только за свободное время. Причины спада у нас иные. К середине 1990-х была разрушена советская система книготорговли. Исчезли организации, которые отправляли книги тысячами по всему Союзу. А для крошечных фирм книга-игра оказалась делом совершенно невыгодным — дешёвая и непонятная. Сказалось также отсутствие должной рекламы.

Есть ли шанс, что удастся возродить популярность книг-игр в нашей стране?
Её пытаются возродить. Маленькое издательство «Живая книга» (bookalive.ru) начало выпуск книг-игр с эксклюзивными иллюстрациями. Но всё же популярность — это тиражи. Когда два первых издания моих книг разошлись тиражом около полумиллиона экземпляров, тут и возникла популярность. Если сейчас какое-то крупное издательство не пожалеет денег на раскрутку, жанр возродится, я уверен.

После книг-игр вы переключились на фэнтезийные романы. Сложно ли дался этот переход? И насколько сильно отличается написание обычных книг от создания интерактивных?
Они не имеют между собой ничего общего. Всё, что читатель книг-игр готов додумать, в обычной литературе должно быть прописано. Все характеры, которые в книге-игре можно только обозначить, в романе должны быть объёмными. Зато есть возможность отыграться на закручивании сюжета. Переход дался очень сложно. Особенно из-за того, что фэнтезийные романы не имеют и десятой доли популярности книг-игр.

Книги-игры в России: шанс второй?

Флоппа встречали как героя. Компания, владевшая лайнером, пообещала ему огромную премию. Деньги за полёт ему вернули и даже позволили забрать пистолет. Незнакомые пассажиры подходили к нему, жали руку, благодарили. Курьер, привыкший быть незаметным, смущался и краснел.

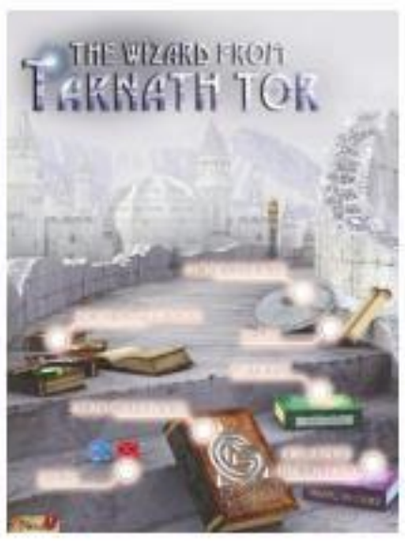
Одна из пассажирок с верхней палубы — красавица с зелёными волосами, напомнившая Флоппу мифическую Медузу Горгону, — даже оставила ему визитку с номером каюты. Флопп усмехнулся: неужели у него появились поклонницы? Он перевернул визитку и прочёл на обратной стороне:

«Вам угрожает опасность. Приходите вечером в 6-ю каюту».

Проигнорировать 117

Принять приглашение 85

www.epidemz.net



В Gamebook Adventures правила напоминают настольные RPG.

по популярности с «подземельями» они не могли, но по качеству им не уступали.

«Эгмонт» выпустило семь частей «Бой-книги», авторство которых приписано некоему Майклу Фросту, хотя на самом деле это были неофициальные переводы Fighting Fantasy. «Радуга» издала 15 переведённых книг из серии «Выбери себе приключение».

В 2011 ГОДУ МАЙКЛ УОРД ПРЕДСТАВИЛ КНИГУ DESTINY QUEST, КОТОРУЮ УЖЕ УСПЕЛИ ОКРЕСТИТЬ «БУМАЖНОЙ MMORPG».

Были и другие игры, многие из которых малоизвестны или совсем забыты. Всех перечислять мы не станем, но нельзя не выделить «Три дороги» Александра Бутягина и Дмитрия Чистова. В этой книге (вышедшей, кстати, в небезызвестной серии «Русское fantasy») читателя ждали три приключения в известных фантастических мирах. В первой истории игрок становился Конаном-варваром, во второй — Хагеном (из книг Ника Перумова), который отправлялся в Южный Хьёрвард, а в третьей — Фаргалом, героем Александра Мазина. Надо ли говорить, что никакого «благословения» от создателей вселенных авторы не получали и приключения являются «фанфиками».

Стань героем Дикого Запада!

Последней попыткой вернуть интерес отечественных читателей к жанру была серия «Ужастики», которая публиковалась весь 2006 год. Но, похоже, интерактивные байки из склепа не сильно заинтересовали молодёжь, крепко подсевшую на видеоигры, и в том же году серии не стало.

НОВАЯ СРЕДА ОБИТАНИЯ

«Золотые» годы книг-игр остались в прошлом и на Западе, но жанр не спешит вымирать. Более того, с распространением мобильных устройств наблюдается его реанимация.

В 2010 году компания Big Blue Bubble выпустила приложения для iPhone и iPad, которые позволяют играть в первые издания серии Fighting Fantasy. С эксклюзивными иллюстрациями, возможностью сохранять прогресс и интерфейсом, который берёт на себя всю «грязную» работу типа бросания кубиков или расчёта боёв. Но куда большего удалось достичь небольшой австралийской фирме Tin Man Games, которая основала новую серию Gamebook Adventures. Хотя читать книги этой серии можно в любом порядке, все события объединены местом действия — фэнтезийным миром Орландес. Новая серия — жемчужина жанра: сюжет, дизайн, иллюстрации, фоновая музыка, система достижений, карта, описание мира... Авторы постарались добиться совершенства во всём.

Немалый вклад в успех творений Tin Man Games внесли интерактивные возможности iOS, которые сделали его идеальной платформой для книг-игр. Геймеры могут выбрать размер и форму шрифта, кубики рассыпаются по экрану, как «живые», есть даже возможность выбрать уровень сложности, влияющий на начальные характеристики и количество доступных закладок. Успех Gamebook Adventures обратил на себя внимание ветеранов индустрии — седьмую часть серии, Temple of the Spider God («Храм бога-паука»), написал один из лучших авторов Fighting Fantasy Джонатан Грин.

Параллельно идёт перенос на iOS серии Fabled Lands. На iPad каждая часть будет сопровождаться сотнями иллюстраций и дюжиной композиций, чтобы погрузить читателя в мир с головой. Может, в новом формате авторам таки удастся дописать недостающие шесть частей серии?

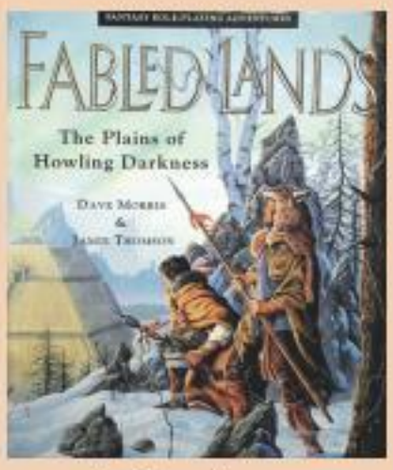
Кое-какие подвижки есть и в печатной сфере. Издательство Wizard взялось за очередное переиздание Fighting Fantasy, а в 2011 году «тёмная лошадка» Майкл Уорд представил книгу Destiny Quest, которую уже успели окрестить «бумажной MMORPG». Это самая большая книга-игра — целых 530 страниц! Как и в World of Warcraft, здесь нужно выполнять множество заданий, занимаясь попутно прокачкой героя и получением крутой экипировки (доступные в игре предметы исчисляется сотнями). Сами квесты обозначаются с помощью разноцветных карт, которые не только отправляют к нужному параграфу текста, но ещё и указывают сложность. Книга разбита на несколько актов, и в конце каждого из них читателя-игрока поджидает легендарный монстр с кучей уникальных умений — совсем как рейдовые боссы WoW. Дополнительное сходство с MMORPG «Квесту судьбы» придаёт возможность выбора из трёх классов и пятнадцати специализаций, свод правил для PvP и скачиваемые с сайта дополнения в виде PDF. Кроме того, в 2010 году группа энтузиастов вспомнила, что не все написанные книги-игры Дмитрия Браславского были изданы, и решила восполнить этот пробел. Было организовано мини-издательство, в котором, помимо переизданий первых книг, уже увидел свет «Лабиринт затаившейся смерти» и планируется к выходу в апреле следующий том — «Холодное сердце Далрока». Обе эти книги продолжают историю Элгариола. В перспективе же есть шансы увидеть книги-игры и других авторов, как уже издававшихся (Ольги Голотвиной), так и ранее не известных.

* * *

Конечно, компьютерные игры с каждым годом становятся масштабнее и красивее, в некоторых графика уже достигла фотореализма. Но сколько бы разработчики ни вкладывали денег в новые технологии, никакие процессоры или видеокарты не способны тягаться с силой воображения. Так что, скорее всего, книги-игры будут востребованы всегда.

ЗНАКОВЫЕ СЕРИИ КНИГ-ИГР

FABLED LANDS



«Самая комплексная книга-игра в истории», — так отзываются критики о Fabled Lands, которую отличала невиданная степень свободы игрока. Герои книг Дэйва Морриса и Джейми Томсона могли путешествовать между разными частями серии в произвольном порядке, а все части вместе составляли огромный, детально проработанный фэнтезийный мир. В FL было ещё больше элементов компьютерных RPG: здесь появились профессии, которые оказывали прямое влияние на игровой процесс, вместо одного приключения длиной в книгу игроки могли выполнять десятки небольших квестов, можно было заниматься торговлей... Мир FL был открыт для исследований: иди, куда глаза глядят, делай, что душе угодно. Чтобы избежать путаницы и дать игрокам возможность отслеживать, в каких местах они были и какие события уже происходили, авторы ввели систему ключевых слов. Увы, из запланированных 12 частей серии изданы были только шесть.

www.epidemz.net