

Интервью: Grey Raven

М.Е.: Как вы попали на наш сайт?

G.R.: Несколько лет назад искал скан «Большого космического путешествия» - игры «кинь-двинь» из моего детства, чтобы распечатать для маленького племянника. Поиск вывел на скан, размещённый здесь, на форуме. На тематику форума тогда не обратил внимания, но чуть позже решил в качестве подарка брату на день рождения купить «Верную шпагу Короля». После этого уже стал просматривать форум (был 2013 год).

М.Е.: Каким был сайт, когда вы только зарегистрировались на нем? Расскажите о ваших первых впечатлениях.

G.R.: Да примерно таким же и был. Еще были активны «старички» прошлых «призывов» - Балатрон, Lethal Weapon, Xprompt, Donkey, иногда Dyuss, Ulrick (Роман Островерхов), которые часто обращались друг к другу «брат». В целом, общение было теплее что ли, как мне тогда казалось.

М.Е.: Какие мероприятия, проводимые сообществом questbook.ru, вам запомнились?

G.R.: Если не говорить о таких систематических делах как конкурсы и совместные переводы, которые, безусловно, заметны, то запомнилась веб-конференция.

М.Е.: Принимаете ли вы участие в общении на форуме? Какие разделы форума кажутся вам наиболее интересными?

G.R.: Да. «Скачиваем и обсуждаем книги-игры» и «Конкурсы».

М.Е.: Расскажите о веб-конференции «Твоё Приключение». В чём специфика подобных мероприятий?

G.R.: Конференция – это онлайн-общение форумчан в таком формате: заранее согласовываются темы докладов, в установленное время (мы выбрали вечер выходного дня) все одновременно подключаются к общему интернет-сервису, позволяющему обмениваться аудио (то есть, можно разговаривать) и изображением рабочего стола.

Вокруг конференции задолго до момента её старта начался изрядный шум. До последнего момента искали, находили и теряли докладчиков, с самого начала возникли технические проблемы (у некоторых участников, в том числе у меня, не включился звук, например). Но, в общем, всё прошло, как и запланировали: те, кто хотел выступить – выступили, кто хотел послушать – послушали, позадавали вопросы. В перерывах погоняли пятью мышками один курсор :) Услышали хоть голоса друг друга. Всем вроде понравилось, всё было в бодром духе.

М.Е.: А почему интересуетесь марафонами?

Г.Р.: Марафоны меня как игрока заставляют проходить книгу-игру честно. И, как ни странно, это повышает интерес. Еще марафоны – это такая оригинальная форма общения, когда в общей «таверне» или теме форума участники этого действия, объединенные общими трудностями (пусть игровыми), обсуждают прохождение.

М.Е.: К слову об общении. Вас почти всегда можно найти в чате. Любите поболтать? :)

Г.Р.: Да, мне нравится общение, и я считаю, что чат – более свободная и лёгкая форма общения, чем форум. Нетрудно черкнуть пару строк в чате, хотя бы в обеденный перерыв, а вот написать пространное сообщение в теме многие и поленятся, и времени не найдут, и десять раз передумают при наборе ответа. Чат позволяет при надобности быстрее получить отклик на какие-то свои мысли. Разговор там живее, искреннее, так как мало времени на обдумывание ответов. Поэтому в чате лучше видна сущность человека :) Ну и, ИМХО, чат создает некую среду, привлекательную саму по себе, некий «огонёк», на который всегда приятно заглянуть, перекинуться парой слов, узнать новости, пообщаться со знакомыми.

М.Е.: Чем вас вообще привлекли книги-игры?

Г.Р.: Книга-игра – это в первую очередь, конечно, КНИГА, по крайней мере, сейчас. Может быть, на заре своей юности книги-игры были скорее ИГРАМИ, но сейчас ищущему в них игру я бы честно порекомендовал лучше сесть за компьютер. Поэтому книги-игры привлекают, прежде всего, своими литературными свойствами: увлекательный сюжет, любимый сеттинг, раскрытие личности автора и персонажей. Но это есть и в обычных книгах, а у книг-игр есть дополнительные «бонусы». Это сразу несколько книг в одной, поэтому интересно, сумеет ли автор сохранить целостность мысли, идеи в разных ветках, Это произведение проще обычной книги, ему свойственна привлекательность и красота минимализма, подобно тому, как некоторые восхищаются умению художника, например, изящно изобразить женский силуэт несколькими простыми штрихами, или насыщенности эмоциями японского краткого стиха, или красоте простой мелодии... Ну, и это произведение (книга-игра) – всегда некий пазл, в нём не все «на ладони», в нём есть некая загадочность.

Кроме того, книги-игры привлекают своей обманчивой простотой. Они по определению не могут использовать весь литературный «арсенал», хотя бы в силу краткости любого прохождения относительно объёма книги в

целом. Этим жанр привлекает меня как потенциального автора.

М.Е.: Какие книги-игры вам больше нравятся? Условная «классика» или «современность»?

Г.Р.: Пока ещё мало знаю жанр, чтобы серьёзно различать классику и современность... Для себя я отметил, что «классика» – это, во-первых, скорее «игры», чем книги. Во-вторых, они однообразнее по сюжету (это чаще всего квест – в традиционном понимании компьютерного игрока 1980-х – 2000-х – или файтинг) и сеттингу (преобладает фэнтези или что-то близкое). Наверное, это всё ошибочно, но точнее я тут не скажу. В общем, кубиковые боёвки – неизбежный спутник этих вот «классических книг-игр» – я очень не люблю. А в остальном не делаю в предпочтениях такой большой разницы – меня может заинтересовать и «классика», и «современность» – например, «Даманский».

Интерес обычно вызывает не столько игровая, сюжетная или сеттинговая часть сама по себе, сколько какие-то трудноуловимые моменты вроде «Верю!» (по Станиславскому) – то есть, способность книги-игры погрузить меня в свой мир так, чтобы ни одной фальшивой нотой не вырвать оттуда. Это не зависит от сеттинга. Знали бы вы, с каким внутренним неприятием я начинал играть в «Прорыв» (книга-игра

болгарского писателя Майкла Майндкрайма о рок-музыке и продвижении рок-группы – прим.) и с каким интересом читал его потом и продолжаю читать сейчас!

М.Е.: А какая ваша любимая книга-игра?

Г.Р.: Любимой книги-игры, наверное, нет. Есть те, которые надолго оседают в мыслях (например, «Песнь Ягуаровой скалы» или «Подземелья Чёрного замка»), но тут привлекает не вся книга в целом, а какие-то моменты в ней. Например, в «Подземельях...» – то свойственное «молодости» автора немного наивное и восторженное восприятие мира фэнтези, которое он сумел передать читателю. Куда всё делось в «Подземельях Чёрного замка-4»? В «Песни...» – отличная передача духа вестерна, внимание к деталям, изящество игровых моментов, техническая красота некоторых приёмов (единственная понравившаяся мне боевка из столь сложных).

М.Е.: Несмотря на свое недавнее появление в наших рядах, вы уже успели «засветиться», как автор. Расскажите о ваших первых творческих опытах.

Г.Р.: Первую книгу-игру сел писать, когда присоединился к инициативе Таро – создать книгу-игру о Конане-варваре с использованием картинок из комикса. Подошёл с размахом: изучал литературу по вселенной

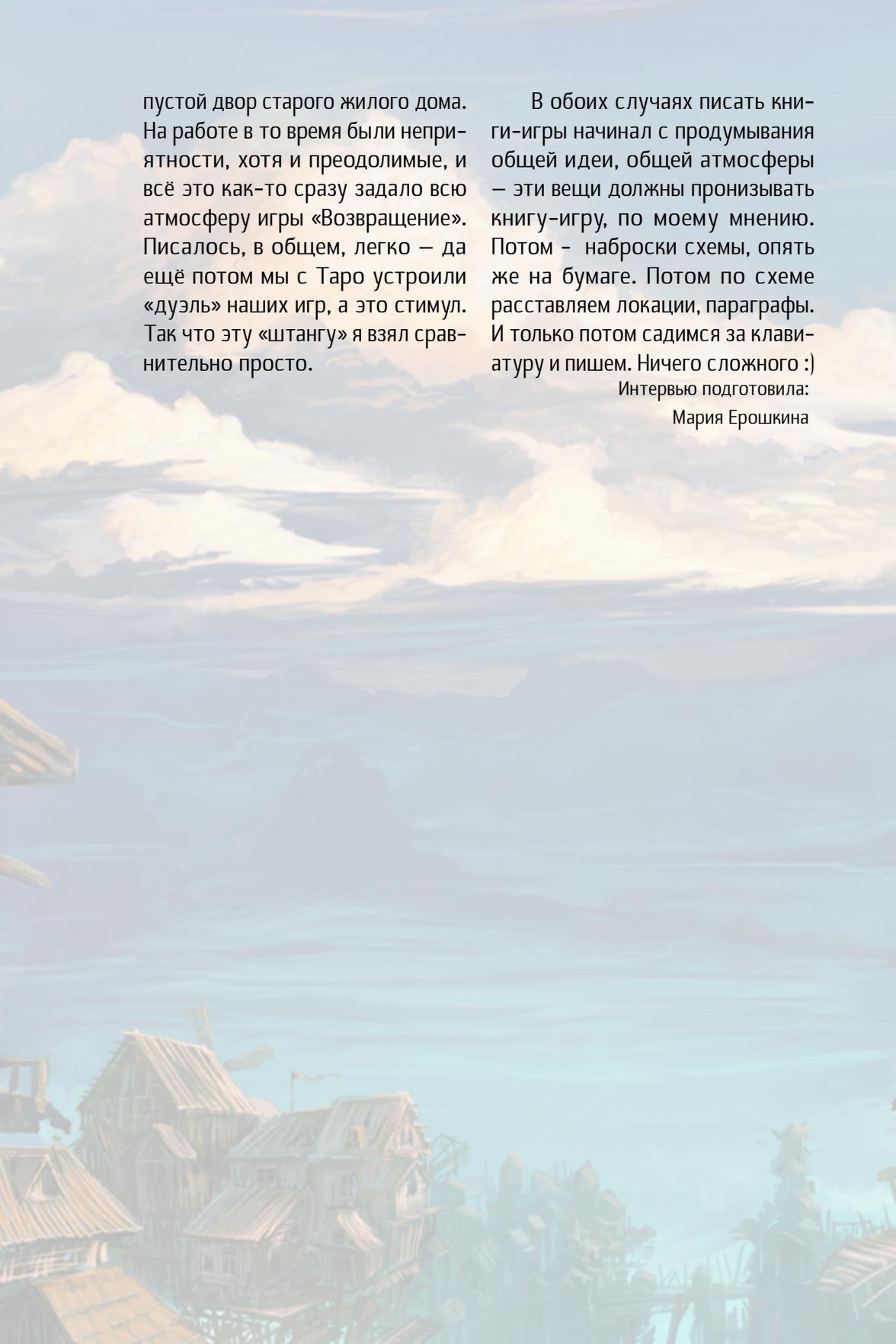
Конана, комиксы, тематический форум поклонников этого сеттинга. Набросал схему, которую много раз корректировал, набрал картинок. Придумал пару интересных фишек, отчего ходил гордый как гусь. По схеме выходило примерно 90 – 110 параграфов, начал писать... И тут навалился перфекционизм. Хотелось СРАЗУ и язык повествования получше, и персонажей поярче, и схему поинтереснее... Сидел ночами над листками А4. Написав две первых локации (24 параграфа), понял, что объем разрастётся, стал перерабатывать схему, переделывать расположение картинок, переписывать написанное. Схема готова, текст большинства параграфов в черновом виде есть, но там так много работы по окончательной доделке, что я её не завершил до сих пор, руки опускаются. Таким образом, первую книгу-игру я не вытянул – накрутил себе на «штангу» больше, чем мог на тот момент поднять.

М.Е.: Но ведь потом вам все же удалось закончить две книги-игры. Расскажите о них. Как протекал творческий процесс?

Г.Р.: Чуть позже в чате развернулось обсуждение с участием Таро и Эргистала о каком-то творческом моменте. Вроде, мы с Эргисталом стали говорить, как писать надо и как не надо. Таро предложил нам делом подтвердить свои слова: за день

написать коротенькую – даже не книгу-игру, а «ячейку» (параграфов на 30–40, кажется), квест по ситуации вроде «выбраться из запертой комнаты». Позднее я узнал, что это типичный сюжет для многих начинающих авторов-любителей в сфере интерактивной литературы. Такой творческий вызов был мне по силам из-за небольшого объёма. Сюжет в голове готовый был, и за полтора дня я на работе набросал микро-книжку «Лицом к лицу». Главное, что мне помогло – изначальная простота задания (малый объём и нетребовательность к качеству) и сжатый срок выполнения (затянься на три дня, и меня бы задушил перфекционизм). Впоследствии я учел эти моменты, когда мы с Ajenta начинали флеш-моб по мини-RPG.

Спустя полгода, опять же в чате, Ajenta завела очередной разговор о своем излюбленном жанре RPG, и что ей хотелось бы в такие книги-игры поиграть и написать самой. Тут же Ajenta, Таро и я решили писать RPG втроём, каждый свою игру – вместе веселее. Сюжет я обдумывал недолго (близилась осень с ее Хэллоуином, да и я всегда любил мистику), а вот детали повествования и схемы много раз переправлялись. Первая схема в общем виде была нарисована на улице, в рабочем ежедневнике, положенном на сиденье деревянной детской машинки-качалки – это был



пустой двор старого жилого дома. На работе в то время были неприятности, хотя и преодолимые, и всё это как-то сразу задало всю атмосферу игры «Возвращение». Писалось, в общем, легко – да ещё потом мы с Таро устроили «дуэль» наших игр, а это стимул. Так что эту «штангу» я взял сравнительно просто.

В обоих случаях писать книги-игры начинал с продумывания общей идеи, общей атмосферы – эти вещи должны пронизывать книгу-игру, по моему мнению. Потом – наброски схемы, опять же на бумаге. Потом по схеме расставляем локации, параграфы. И только потом садимся за клавиатуру и пишем. Ничего сложного :)

Интервью подготовила:

Мария Ерошкина