

## И протудировала морские термины

В воскресенье в Гоголевке прошла презентация новой книги Натальи Колесовой “Корсары. На хвосте удачи”, вышедшей недавно в издательстве АСТ.

Наталья автор таких замечательных фэнтези, как “Карты судьбы” (куда вошла изданная сначала отдельно “Голубая пантера”, из которой, собственно, и “выросла” вся книга), “Прогулки по крышам” (обе книги вышли также в издательстве АСТ) и других произведений, опубликованных в различных журналах Киева, Кировограда, Нижнего Новгорода, Новосибирска, Санкт-Петербурга и так далее, выложенных в Сети ([samlib.ru/k/kolesova\\_n\\_w/](http://samlib.ru/k/kolesova_n_w/)).

Кроме выставки книг Натальи Колесовой члены клуба любителей фантастики “Контакт” угостили пришедших на презентацию вкусным фэнтезийным костюмированным представлением, восточными танцами и чаем. А наш корреспондент поговорил с автором о ее новой книге.



- Наташа, чем твоя новая книга отличается от предыдущих?

- Во-первых, тематически: это не фэнтези или любовная история, это книга о корсарах, пиратах - приключения. Во-вторых, книгу мне заказало само издательство. Это - новеллизированная одноименная компьютерная игра “Корсар”. Такая же, как “Сталкер”, к примеру, может, менее известная. Авантюрно-приключенский роман по игре.

- Ага, ну это нынче модно: по компьютерным играм снимают фильмы, пишут книги. И насколько буквально твоя книга следует за компьютерной игрой?

- Ну, так - немножко. Более тесно в третьей и пятой частях (“Город потерянных кораблей” и “Теночтитлан и Бог мертвых”. - В.Н.). Я использовала несколько элементов игры, сохранила некоторые сюжетные линии. Хотя, как потом выяснилось, этого можно было не делать. Но главные и второстепенные герои - мои собственные.

- Расскажи, как ты работала над книгой. Интересно было писать?

- Конечно, интересно. Раньше захлеб читала про пиратов, теперь можно и написать. Хоть книга и проектная, на заказ, работала с удовольствием. Для начала я написала в издательство так называемый “синопсис” - краткое содержание, где излагаются основные сюжетные линии и главные герои. Им понравилось.

Я изучила исторические источники, протудировала морские термины, перечитала художественную литературу на эту тему, того же Сабатини - авторы компьютерной игры, к слову, при ее разработке использовали сюжетные ходы Сабатини...

- То есть сначала литературу превратили в компьютерную игру, а теперь ты вернула ее опять в литературу. Зачем, это кому-то нужно? Ты сама-то играла в “Корсаров” перед тем, как начать писать?

- Немножко поиграла, поняла правила, выяснила сюжетные ходы. Я довольно прохладно отношусь к компьютерным играм, хотя, повторяю, писать мне было интересно. Уже потому, что прежде я писала только фэнтези, любовные романы. И интересно было как раз тем, смогу ли я. Что касается того, кому это надо?.. Наверное, прежде всего разработчикам игры, чтобы ее популяризовать. Но, кроме того, есть масса увлеченных людей, которые читают книги, написанные по мотивам своей любимой игры. Вот, к примеру, Михаил Бражников (на фото он за спиной Натальи Колесовой справа со шпагой - то ли корсар, то ли борец с ними), который прочитал, наверное, все написанное по “Сталкеру”, - очень популярной игре. Книга делает тему объемнее...

- Нарастивает на костяк сюжета кровь и плоть жизни. Ну, хорошо. А что мы, твои читатели, можем ждать еще?

- У меня уже написан роман из трех историй “Грани Обсидиана” (“Грань первая.

Фэрмин”, “Грань вторая. Бэрин”, “Грань третья. Найна”. - В.Н.). Обсидиан - это река, отделяющая колдовскую страну от оборотней. Кому-то река несет гибель, кому-то - помощь. Три грани - три истории. Роман рассматривается в издательстве. На это отведено три месяца. Рецензент дал положительную оценку. Из издательства донеслось: “Мы будем решать...” Так что жду.

- Удачи, Наташа. Будем надеяться, что все решится в твою и нашу пользу. Потому что о чем бы ты ни писала, ты делаешь это просто здорово.