



Даниэль Блекманн

АКАДЕМИЯ ХРАНИТЕЛЕЙ ВРЕМЕНИ



Москва
2025

УДК 821.112.2
ББК 84(4Гем)-44
Б68

Adventure Games Books – Die Akademie der Zeitenwächter
by Daniel Bleckmann

© 2022 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG, Stuttgart, Germany

Original title: Bleckmann, Adventure Games, Books: Die Akademie
der Zeitenwächter, illustrated by Folko Streese

Блекманн, Даниэль.

Б68 Академия Хранителей времени / Даниэль Блекманн ;
[перевод с немецкого Е. В. Чернышевой]. — Москва :
Эксмо, 2025. — 208 с. — (Буквест. Интерактивные книги-
приключения).

ISBN 978-5-04-189326-2

Дрейк Уинтерстоун — студент легендарной Академии, где учат
управлять временем. Во время последнего экзамена парня бросает
в будущее, в котором Академия разрушена, друзья пропали, а во тьме
скрывается голодный демон. Сможет ли Дрейк вернуться в свое время
и стать Хранителем времени?

Ты определишь его судьбу! Исследуй тайные локации, комбини-
руй магические артефакты и принимай решения, от которых зависит
жизнь героя. Открой порталы, расшифруй древние письмена и брось
вызов самому времени в этой уникальной книге-квесте, где каждая
страница — шаг к спасению или гибели. Отправляйся в путь — судьба
времени в твоих руках!

УДК 821.112.2

ББК 84(4Гем)-44

ISBN 978-5-04-189326-2

© Чернышева Е.В., перевод, 2024

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

**Только глупец следует по тропе,
проложенной для него
другими глупцами.
(Роуз О'Каллаган)**



Добро пожаловать, дорогой путник, встретивший на своём пути эту книгу

На страницах этой истории ты проследуешь за Дрейком Уинтерстоуном в Академию Хранителей Времени. Но путь молодого Хранителя не определён наперёд. Именно в твоей власти выбрать тот путь, которым пойдёт Дрейк и какие решения он примет. Ты определяешь ход истории.

Если тебе понадобится сделать перерыв, ты можешь записать, где именно остановился, какие места исследовал и какие объекты нашёл. Также обрати внимание на текущий статус здоровья и настроения Дрейка.

Структура и правила

Эта книга разделена на главы, которые рассказывают о приключениях Дрейка. По мере развития сюжета ты будешь постоянно перепрыгивать с одной главы на другую. Вот краткое описание того, как можно найти эти главы.

Сюжет: страницы 15–94

Сюжетная линия ведёт тебя по истории Дрейка. Отдельные её эпизоды отмечены заглавными буквами

с цифрой. Например, **A1**. Так тебе будет легче всё запомнить и ориентироваться в книге. В верхней части страницы ты найдёшь эти обозначения, так будет проще найти следующий эпизод.

Сюжет будет приводить тебя в разные места, где и будут развиваться приключения Дрейка. На соответствующих иллюстрациях ты увидишь трёхзначные номера. Например, **101**. Информацию о них ты сможешь найти в реестре локаций.

Реестр локаций: страницы 96–158

Всю информацию о локациях ты сможешь найти на этих страницах. Трёхзначные номера располагаются по возрастанию. Здесь также есть обозначения в верхней части страницы, чтобы облегчить поиск.

Комбинации: страницы 160–181

Во многих эпизодах ты сможешь комбинировать между собой номера локаций и предметов, в том числе и нескольких сразу, чтобы раскрыть новые главы сюжета. Эти комбинации ты найдёшь на этих страницах. Номера расположены по возрастанию, а указатели в верхней части страницы помогут тебе быстрее ориентироваться. Если ты не нашёл нужного номера, то это означает, что данная комбинация невозможна.

Объекты: страницы 185–196

Все объекты, которые встретятся на пути Дрейка, собраны на страницах 185–196 в виде карточек. Если ты находишь какой-то предмет, то можешь вырезать соответствующую карточку и наклеить её на специально отведённое для этого место на обложке. Таким образом, ты всегда будешь знать, какие предметы у тебя уже собраны.

Подсказки: страницы 197–205

Здесь ты найдёшь подсказки, если вдруг не будешь знать, как действовать дальше. Ищи по номеру объекта или локации. Всегда есть что-то, что ты сможешь сделать с помощью этого предмета в этом месте. Или же ты найдёшь информацию о том, что нужно предпринять, чтобы продвинуться дальше.

Начало

Эта история начинается с эпизода под номером **A1**. Именно оттуда начни свои приключения. Дочитай до инструкций по дальнейшим действиям. Как только ты столкнёшься с обозначением локации, ты сразу получишь короткое описание того, что прячется за его номером. Найди его, а затем сразу возвращайся обратно к сюжету и следуй за Дрейком к новой главе. Каждая глава обозначена буквенным номером. К примеру, если ты уже прочитал **A1** и **A2**, то дальше ты идёшь к главе **B1**.

Исследование локаций

Если по сюжету ты оказываешься в какой-либо локации, тебе предстоит её исследовать. При этом тебе необходимо находить номера с иллюстрацией в соответствующих разделах книги. Что именно скрывается за этими номерами, ты узнаешь из сюжета. В каком именно порядке открывать номера, ты можешь выбирать самостоятельно. Но прежде чем отправиться дальше, надо изучить их все.

Некоторые места могут показаться с первого взгляда не очень важными. Но по ходу развития сюжета именно они могут оказаться решающими. Поэтому не ленись в определённый момент вернуться, ведь, возможно, ты сможешь открыть для себя удачную комбинацию.

Например, в комнате Дрейка стоит платяной шкаф, и он заперт. А вот ключ к нему найдётся далеко не сразу. Когда ключ окажется у тебя в руках, тогда только ты сможешь скомбинировать его номер с номером локации и таким образом открыть шкаф.

Поиск объектов

Исследуя локации, ты будешь находить предметы, важные для приключений Дрейка, такие как его аптечка, лечебные зелья или даже его волшебный жезл, с помощью которого он может творить магию. О том, что ты можешь завладеть предметом, можно узнать

по тому, что после названия объекта в скобках стоит двузначное число, например «ключ» (18).

Если у объекта нет номера, то он не имеет значения для развития сюжета.

Однако может случиться так, что объект уже найден, но его ещё нужно разблокировать. В тексте это может выглядеть так:

«Дрейк вытащил деревянную коробку из-под одежды (11). Аптечка с основным запасом обычных зелий была общей для всех соседей по комнате в Академии».

В этом примере ты можешь взять себе аптечку, так как после неё сразу указан номер. Вырежи и наклей её в соответствующую ячейку на обложке. Однако на данный момент у тебя всё ещё нет доступа к содержимому этой аптечки. Дальнейшие приключения приведут тебя к разгадке, как можно будет её открыть.

Комбинации

По мере развития приключений ты можешь и даже должен комбинировать определённые элементы для продвижения вперёд. Можно либо соединить любое количество объектов с номером локации, либо скомбинировать любое количество объектов друг с дру-

гом. Для всех комбинаций ставь меньшее число спереди, а большее — сзади.

Например, если ты хочешь открыть шкаф (401) в комнате Дрейка ключом (18), отсортируй числа по размеру (18401) и найди именно этот номер в разделе с комбинациями.

По этому же принципу можно объединить два или более объекта. Предположим, ты хочешь открыть аптечку Дрейка (11) с помощью ключа (18). Для этого снова объедини оба числа в правильном порядке (1118) и найди эту запись в комбинациях.

Внимание: не каждый объект можно комбинировать с любым другим объектом или с каждым номером локации. Иногда может случиться так, что объект будет утерян или даже уничтожен. Поэтому хорошенько подумай, умна ли твоя комбинация и не может ли она нанести урон Дрейку. Если же ты вообще не можешь найти номер комбинации, то она невозможна.

Общие правила

Каждая глава заканчивается одним из трёх вариантов:

1. В конце главы тебя перенаправляют к следующей главе. Например, с помощью номера **112**. В этом случае ты просто перелистываешь книгу к указанному номеру главы и читаешь дальше.

2. В конце главы тебе предстоит принять решение и в зависимости от него выбрать следующую главу. То есть ты делаешь свой выбор в пользу одного из предложенных вариантов и следуешь дальнейшим указаниям.
3. Ты возвращаешься к тому месту в сюжете, где остановился твой поиск.

Баллы здоровья и настроения

Справится ли Дрейк со своим приключением, зависит именно от тебя. Некоторые решения могут стоить Дрейку жизненных сил, другие могут улучшить или ухудшить его настроение.

Баллы здоровья указывают на количество энергии у Дрейка и могут определить успех или поражение в решении некоторых его задач. Поэтому постарайтесь не терять слишком много баллов.

Некоторые объекты могут возвращать Дрейку баллы здоровья. На этих карточках указано, сколько раз их можно применить и сколько баллов здоровья получает Дрейк. Эти карточки нельзя комбинировать с другими, но их можно использовать в любой момент после открытия.

Баллы настроения влияют на то, как Дрейк себя проявляет, и облегчают ему получение информации от людей. Так что не стоит их недооценивать.

На старте у тебя есть **23 балла здоровья (БЗ)** и **10 баллов настроения (БН)**. Следить за актуальным статусом ты можешь, записывая баллы на свободных строчках в конце книги. Исход приключений зависит от того, с каким количеством баллов Дрейк подойдёт к концу этой истории.

Завершение

Окончание приключений Дрейка зависит от принятых тобой решений.

После эпизода **G7** тебе будет необходимо подсчитать все баллы здоровья и настроения. В зависимости от получившейся суммы тебе надо будет перейти в разделы от **H1** до **H4**.

Начинаем!

Теперь ты знаешь все правила игры в этой книге. Твое приключение вот-вот начнётся. Начни с эпизода **A1**.

**Говорят, когда каркает ворон,
Хранитель Времени начинает
своё путешествие во времени.
(Клио Фурбл)**

