

Болдрі Тревіс

Біографія

Тревіс Болдрі — американський письменник-фантаст, наратор аудіокниг, програміст, дизайнер відеоігор і підприємець. Найбільшу літературну популярність йому приніс роман "Легенди та лате", який став одним із найпомітніших творів сучасного затишного фентезі. До початку письменницької кар'єри Болдрі понад два десятиліття працював у сфері відеоігор, а згодом став професійним оповідачем і озвучив сотні книжок.

Тревіс Болдрі народився 28 березня 1977 року в місті Накодочес, штат Техас. Частина дитинства він провів у невеликому техаському місті Іден, а пізніше його родина переїхала до Колфакса у штаті Вашингтон. Ще в дитячі роки Болдрі цікавився фантастикою, комп'ютерами та мріяв колись стати письменником.

Після закінчення школи Болдрі вступив до Університету штату Вашингтон. Проте навчання не завершив, оскільки вирішив прийняти пропозицію працювати програмістом і розробником відеоігор. Його професійна кар'єра в ігровій індустрії розпочалася 1998 року.

На початку кар'єри Болдрі створював невеликі рекламні й казуальні ігри, серед яких було чимало перегонів. Він також працював над космічними симуляторами, перенесенням гри Tony Hawk's Pro Skater 2 на іншу платформу та браузерною грою серії Need for Speed. Ця різноманітна робота дала йому досвід програмування, проектування ігрових механік, керування командами та організації складних творчих проектів.

Однією з перших відомих самостійних робіт Болдрі стала рольова гра Fate, випущена 2005 року. Він був її дизайнером, програмістом і продюсером. Гра поєднувала дослідження підземель, битви з чудовиськами, розвиток персонажа та пошук спорядження. Fate стала важливим етапом у розвитку жанру рольових ігор для широкої аудиторії та підготувала ґрунт для наступних проектів Болдрі.

Пізніше він працював у компанії Flagship Studios, де був керівником проекту та провідним інженером багатокористувацької рольової гри Mythos. Після припинення діяльності студії 2008 року Болдрі разом із Максом Шефером, Еріхом Шефером, Пітером Ху та іншими розробниками заснував компанію Runic Games.

У Runic Games Болдрі обіймав посади президента, керівника проектів та одного з головних інженерів. Він не лише програмував, а й координував роботу команди, брав участь у створенні ігрового вмісту, працював із візуальними ефектами й вирішував організаційні питання.

Головним проектом нової студії стала рольова гра Torchlight, випущена 2009 року. Вона розповідала про пригодників, які досліджують підземелля під шахтарським містом, борються з чудовиськами та знаходять магічні предмети. Болдрі був одним із провідних розробників і дизайнерів гри. Після успіху першої частини Runic Games

створила Torchlight II, що вийшла 2012 року.

У 2014 році Болдрі разом з Еріхом Шефером заснував студію Double Damage Games. Її першою великою грою стала Rebel Galaxy — космічний симулятор із торгівлею, дослідженням галактики й боями між кораблями. Гру випустили 2015 року, а 2019-го з'явилося її сюжетне доповнення-приквел Rebel Galaxy Outlaw.

Хоча Болдрі працював над іграми з великими фантастичними світами, згодом він пояснював, що більшу частину часу займався інженерією, програмуванням і керуванням компаніями, а не написанням сюжетів. Після багатьох років відповідальності за великі команди та складні проекти він почав шукати спокійнішу творчу діяльність.

Спочатку Болдрі почав озвучувати аудіокнижки як захоплення, але приблизно у сорокарічному віці зробив цю роботу своєю основною професією. Поступово він став одним із найвідоміших нараторів англomовного прогресійного та пригодницького фентезі. Загалом Болдрі озвучив сотні книжок.

Особливу популярність йому принесло озвучення всіх дванадцяти частин циклу Вілла Вайта Cradle. Декілька аудіокниг серії, зокрема Bloodline, Reaper, Dreadgod і Waybound, потрапляли до щомісячних списків аудіобестселерів The New York Times. Болдрі також працював над аудіоверсіями численних серій у жанрах прогресійного фентезі та LitRPG.

Робота наратора вплинула на його уявлення про літературний текст. Щодня озвучуючи чужі романи, Болдрі вчився відчувати ритм речень, природність діалогів, відмінності між голосами персонажів і моменти, коли надто складна фраза заважає сприйняттю історії. Цей досвід згодом допоміг йому виробити простий, динамічний і придатний для читання вголос письменницький стиль.

У 2021 році Болдрі взяв участь у Національному місяці написання романів — NaNoWriMo. Протягом двадцяти шести днів він створив більшу частину рукопису, що став його дебютним романом. На той час письменник уже неодноразово намагався написати велику книжку, але саме цей задум уперше вдалося завершити.

Ідея роману виникла під час пандемії COVID-19. Болдрі постійно озвучував напружені пригодницькі книжки, але сам хотів прочитати історію, після якої почувався б спокійніше. Він вирішив поєднати світ традиційного фентезі з атмосферою затишної кав'ярні, романтичної комедії та творів про повсякденне життя. Сам автор жартома описував задум як теплий телевізійний фільм, перенесений у світ рольової гри.

Роман Legends & Lattes — "Легенди та лате" — Болдрі самостійно опублікував у лютому 2022 року. Його головна героїня, орчиця Вів, утомлюється від битв і пригод, залишає наймане військо та вирішує відкрити першу кав'ярню в місті Тун. Однак більшість мешканців навіть не знають, що таке кава, тому героїні доводиться не лише будувати заклад, а й створювати навколо себе нову спільноту.

Вів поступово знаходить друзів серед людей і фантастичних істот, які допомагають облаштовувати кав'ярню, вигадувати випічку та залучати відвідувачів. Замість порятунку світу роман розповідає про зміну професії, довіру, дружбу, кохання, відмову

від насильства й пошуки нового дому. В окремих рисах Вів відображає досвід самого автора, який у зрілому віці залишив ігрову індустрію та почав нове життя серед книжок і нараторів.

Спочатку Болдрі сподівався лише повернути кошти, витрачені на оформлення обкладинки. Проте читачі почали активно рекомендувати роман у соціальних мережах і книжкових спільнотах. Після успіху незалежного видання права на книжку придбало видавництво Tor Books, яке перевидало її у листопаді 2022 року.

"Легенди та лате" стали одним із творів, що сприяли стрімкому зростанню популярності затишного фентезі. Цей напрям використовує традиційні елементи жанру — магичні народи, середньовічні міста, пригодників і чарівні предмети, — але зосереджується не на війнах і боротьбі за владу, а на повсякденному житті, дружбі, взаємній підтримці та відчутті безпеки.

Дебютний роман Болдрі був номінований на премії "Неб'юла", "Г'юго", "Локус", Audie та Goodreads Choice Award. У 2023 році письменник отримав премію Astounding Award for Best New Writer, яку вручають найкращому новому авторові фантастики.

У 2023 році вийшов другий роман Болдрі — Bookshops & Bonedust, опублікований українською мовою під назвою "Книжки та кістяний пил". За внутрішньою хронологією це передісторія "Легенд та лате". У молодості Вів отримує поранення під час полювання на небезпечного некроманта й змушена залишитися в тихому приморському містечку Мурк.

У Мурку героїня знайомиться з власницею книгарні Ферн і поступово відкриває для себе читання. Спокійна історія про книжки, дружбу, перше кохання та вимушену перерву в пригодах водночас містить детективну лінію й зіткнення з магичною небезпекою. Роман показує, що іноді зупинка, яку людина спочатку сприймає як поразку, допомагає їй краще зрозуміти себе.

Аудіоверсію "Книжок та кістяного пилу", як і свій дебютний роман, Болдрі озвучив сам. У 2025 році ця робота отримала премію Audie у категорії фентезі; автор також був номінований в окремій категорії за виконання власного твору.

До створеного ним світу належать також коротке оповідання Pages to Fill, уперше додане до видавничої версії "Легенд та лате", і новела Goblins & Greatcoats. Ці тексти розширюють історії другорядних персонажів і показують події, що відбувалися між основними романами.

У листопаді 2025 року вийшов третій великий твір цього циклу — Brigands & Breadknives. У центрі роману опинилася власниця книгарні Ферн, яка залишає звичне життя та випадково приєднується до нової мандрівки. Книжка містить більше пригод і небезпек, ніж попередні частини, але зберігає головні теми циклу: дружбу, знайдену родину, взаємну підтримку та право людини змінити напрям власного життя.

Brigands & Breadknives був номінований на Goodreads Choice Award у категорії фентезі. Водночас роман пов'язав історії "Книжок та кістяного пилу" й "Легенд та лате" та розширив створений Болдрі світ за межі кав'ярні й книгарні.

Наприкінці 2025 року Болдрі повідомив, що працює над новим романом поза світом

"Легенд та лате". Автор вирішив звернутися до жанру LitRPG, аудіокниги якого він часто озвучував і добре знав із професійного досвіду.

На творчість Болдрі суттєво вплинули відеоігри й настільні рольові системи. Проте він використовує знайомі образи орків, гоблінів, ельфів і магічних воїнів не лише для пригод. Автор показує, що персонажі, звиклі виконувати певні жанрові ролі, можуть відмовитися від них, змінити професію, побудувати мирне життя та створити спільноту.

Його проза вирізняється доступною мовою, гумором, невеликим масштабом конфліктів і увагою до розвитку взаємин. Болдрі не перевантажує книжки докладними поясненнями історії вигаданого світу, а подає інформацію лише тоді, коли вона важлива для персонажів. Такий підхід робить фентезійне середовище зрозумілим навіть для читачів, які рідко звертаються до жанру.

Тревіс Болдрі живе на північному заході Сполучених Штатів. Після років роботи в Сіетлі він оселився у Спокані, штат Вашингтон. Серед його захоплень — колекціонування класичних комп'ютерів та старої електронної техніки.

Основними художніми творами Тревіса Болдрі є романи "Легенди та лате", "Книжки та кістяний пил" і *Brigands & Breadknives*, оповідання *Pages to Fill* та новела *Goblins & Greatcoats*. Його професійний шлях поєднав три різні мистецькі сфери — відеоігри, аудіокниги та літературу. Досвід створення інтерактивних світів навчив Болдрі будувати зрозуміле фентезійне середовище, а робота наратора допомогла виробити живі діалоги та виразні голоси персонажів.