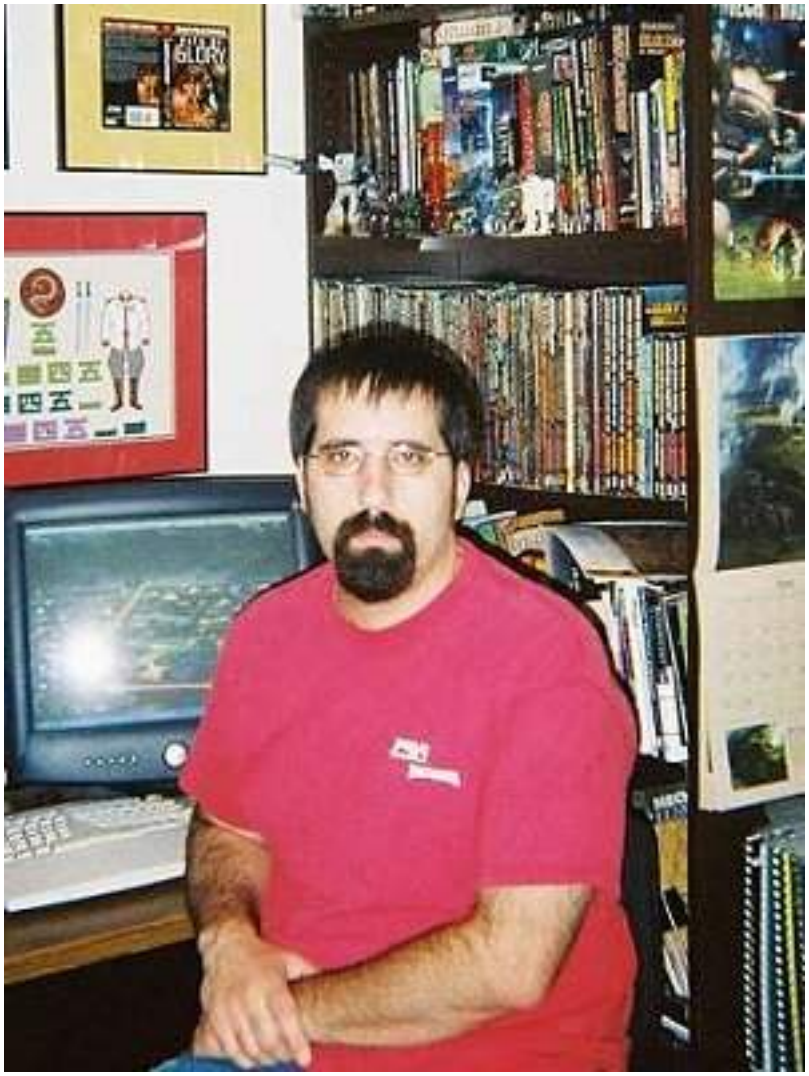
Интервью разработчика Рэндалла Биллса немецким фанам

Автор: Click
12.08.2009 13:19



1. Какой-нибудь простой вопрос для разминочки... Герберт разрешает вам играться с его нюками? Или приходится пользоваться своими ;) ?

Думаю, правильным будет сказать, что я позволяю Герберту пользоваться всеми нюками.

2. Как вы попали в BattleTech? Когда это случилось, чем он вас привлёк, почему вы остались?

Ух ты... это было давно. Когда мне было 14 лет, я переехал в Аризону. Никого там не знал, поэтому проводил много времени, переключая каналы телевизора. И как-то раз попал на анимационный сериал (или просто мультик... тогда я ещё не знал таких умных слов), где были гигантские роботы на фоне очень увлекательной вселенной. Я никогда не видел ничего подобного. Мне очень понравилось. Я даже записал все эпизоды, которые нашел, и регулярно их пересматривал. В первый год в университете я завёл себе пару друзей-ботаников (Чед Дин и Тони Лиддл), и мы сразу начали играть в разные настольные игры. В конце 1986-го года в игровом магазине я увидел набор сценариев The Fox's Teeth с уничтоженным мехом на обложке. Это напомнило мне про анимационные сериалы, которые я всё ещё регулярно смотрел. Несмотря на то, что слово BattleTech на обложке вызвало у меня недоумение, я был заинтригован. Через неделю в другом магазине я наконец увидел второе издание коробочного набора BattleTech. Это слово опять показалось мне странным, но изображения гигантских боевых роботов на коробке практически завоевали моё внимание. По тем временам сумма в 20 долларов значила для меня слишком много мытья машин. Прошел месяц прежде чем я отважился на эту покупку. Это было прямо перед Рождеством. Мы вместе с Чедом и Тони сразу отправились домой, открыли коробку, быстро прочитали правила (пожалуй, слишком быстро) и немедленно начали играть, делая кучу ошибок... хотя это не имело какого-либо значения. Гигантские боевые роботы, врезки с пояснительным текстом о вселенной, гигантские межзвёздные империи, сражающиеся за мириады фракций персонажи во всех градациях серого, вычеркивание брони с листов записи до тех пор, пока не добираешься до критических повреждений, попадание из AC/20 в голову... Было ясно: обратной дороги нет.

3. А как вы стали главным разработчиком линейки BattleTech?

Бугога. Ещё одна очень длинная история. Шли годы, я играл, и игровая тусовка, в которую я входил, росла и росла. В 1992-93 мы начали регулярно посещать местные игровые конвенты. Примерно тогда же мы стали проводить мероприятия по BattleTech на конвентах. Это требовало взаимодействия с FASA, примерно тогда моё имя впервые стало звучать в офисе компании. Ещё я написал одну или две статьи для MechForce.

В 1994 году мы впервые посетили игровую ярмарку GenCon. Мы тогда сделали для своего игрового клуба классные, запоминающиеся футболки. В первый день мы посетили стенд FASA, и нас заметили – даже тогдашний владелец FASA сделал нам комплимент.

Летом 1995 года Брайан Нистул, тогдашний главный разработчик линейки BattleTech, был приглашен на Hexacon – один из местных конвентов в Аризоне – в качестве специального гостя. Мы встретились с ним, и сыграли вместе с ним и Майклом Стакполом (Майкл тоже родом из Аризоны, я знаю его с 1988 года, с тех пор как он подписал мне экземпляр своего романа Warrior: En Riposte).

В это время у нашей тусовки была традиция: на каждом конвенте с вечера субботы до утра воскресенья играть в Succession Wars. В тот год я сделал вариант игры для 3039-го года, с Расальхагом и КомСтаром. Нарисовал новую карту, сделал жетоны, ну и всё остальное в том же духе. В шутку я предложил Брайану сыграть, и он согласился. Это было ужасно... в правилах было так много дыр, и вообще всё работало довольно плохо. Я очень смущался по этому поводу.

Наша команда посетила ярмарку GenCon ещё один раз в 1995-м. Мы не только встретились снова со всеми старыми знакомыми (которые даже ещё помнили те наши футболки), но и посетили офис FASA. Просто мечта фаната.

Осенью 1995 FASA стала искать помощника разработчика. Они начали с местных, но тут Брайан вспомнил меня. Видимо, ему что-то понравилось в том моём первом фиаско на почве разработки игр. Никто не верил, что я всё брошу и проеду 1800 миль до города, где никогда не был, чтобы принять предложение о найме на низкооплачиваемую (очень низкооплачиваемую...) работу. Как бы то ни было, они написали мне по электронной почте.

Я просто обязан отдать должное моей жене. Предложение о работе моей мечты лежало передо мной на блюдечке, но ради него я должен был бросить всё (включая семью и друзей) и сделать шаг в пустоту... и, честно говоря, это меня очень пугало. Но жена поддержала меня на все 100% и буквально заставила меня принять это предложение. Она знала, что если я этого не сделаю, то буду себя ненавидеть всю оставшуюся жизнь за то, что не воспользовался таким шансом... я до сих пор не жалею о сделанном.

4. Что вам больше всего нравится в вашей работе? Что больше всего не нравится?

Нравится работать в креативной команде над творческим проектом, который даёт жизнь выдуманной вселенной. Это проявляется во всём – в иллюстрациях, в художественных книгах, в правилах. Хотя мне нравится сам процесс, независимо от того, над какой вселенной мы на самом деле работаем, всё становится только лучше от того, что это та самая вселенная, с которой у меня связано очень много приятных воспоминаний.

Честно говоря, я всё это одновременно люблю и ненавижу. BattleTech требует огромной работы в силу объёма и сложности уже выпущенных материалов. И очень часто получается так, что эта работа слишком велика по сравнению с требуемым результатом. Сколько бы лет я этим не занимался, мне всегда кажется, что это труднее, чем я думал... А я об этом много думаю. Отличный пример – новые книги правил. Я так горжусь Total Warfare и TechManual, мне приятно держать эти книги в руках... и особенно рад тому, что мои навыки помогли сделать и показать игровому сообществу BattleTech во всей его красе (и это несмотря на его 20-летний возраст). Но ради этого я работаю практически на пределе возможностей – и начинаю ненавидеть продукт ещё до того, как он выпущен.

5. Как бы вы описали свою технологию? Вы всё делаете сами, кому-то что-то перепоручаете, или, может быть, всё делаете вместе?

О да, это всё работа большой команды. Я делегирую много всякой разной работы другим её членам. При этом я сам тружусь, не покладая рук. Но без замечательной команды авторов, писателей, тестеров, редакторов, корректоров, художников, ну и конечно без Герберта этого всего бы не было. Последние несколько месяцев мы работали в два или три раза интенсивнее. Это всё – наша замечательная команда и моя плётка. Никогда не устаю их благодарить.

6. Сколько времени получается уделять своему собственному творчеству?

Очень мало. Сейчас все усилия посвящены тому, чтобы книги, выход которых намечен на лето, отправились в печать. После этого мне придётся переключиться на другие проекты, которые тоже должны придерживаться расписания. Надеюсь, где-то через месяц у меня получится уделять по часу времени в день на собственное творчество (я имею в виду литературу... BattleTech, какая-либо другая вселенная, или мои собственные задумки – не имеет значения).

7. Когда выйдет третья часть трилогии об основателях Кланов?

К сожалению, сейчас я ничего вам не могу об этом сказать. Надеюсь, в ближайшем будущем у меня будет подробная информация.

8. Многим читателям в Германии не нравится, как вы изобразили Андрея Керенского в этой самой трилогии. Слишком капризен, слишком безумен, полное ничтожество... Почему вы представили его таким?

Я специально решил не идти по лёгкому пути. Обычно персонажи в Classic BattleTech эмоционально устойчивы и всегда знают, что делают. Конечно, есть масса исключений. Но я решил, что идти по проторенной дорожке будет слишком просто. В конце концов, он сын самого Керенского... можно ли не делать из него героя? В исторической серии, базирующейся на информации, которую и так знает большая часть сообщества, прямолинейный подход сделал бы книгу менее интересной. Если результат соответствует ожиданиям, это скучно. Вместо этого я решил создать персонажа, который довольно редко встречается в Classic BattleTech. Не просто персонажа, неуверенного в себе, но персонажа, часто действующего на волне эмоций. И не только злости... Это уже было раньше.

Берём эмоционального, нестабильного персонажа и помещаем его рядом с титанами – Александром и Николаем Керенскими, и другими ключевыми фигурами будущих Кланов. Контраст позволяет лучше оценить этих персонажей. На мой взгляд, в результате получились очень реалистичные персонажи, имеющие дело с титаническими силами, не подвластными обычному человеку.

Наконец, я надеялся, что постоянное волнение и восторги Андрея помогут читателю прочувствовать масштаб происходящих событий и понять, что такого во вселенной BattleTech ещё не было.

9. Кстати, а пишете ли вы что-либо ещё? Романы, короткие рассказы, что-нибудь ещё?

Я написал много рассказов, рассылал их по издательствам. Пока ничего не опубликовал. Я являюсь соавтором Лорена Коулмена по роману Star Trek: S.C.E.. Она была опубликована в виде электронной книги и недавно была напечатана в антологии
Star
Trek
. В этом месяце будет запущена серия
Adventure
Boys
, серия книг и игр, ориентированных на
мальчиков от 9 до 14 лет. Я один из соавторов, пишу роман, чтобы дать старт одной из шести линеек.

10. Конечно, мы можем долго говорить о всяких подробностях, но РАДИ ЧЕГО вы делаете вашу работу? Деньги? Красивые женщины, быстрые машины, много славы? Или из любви к искусству? Или вы просто безумны?

Я сумасшедший.

11. Расскажите о себе. Что вы за человек?

Хммм... Трудный вопрос. Хочется верить, что я – преданный друг. Я воспринимаю своих старых друзей практически как членов семьи, даже если с нашей последней встречи прошло много лет. Я работоголик. С друзьями я говорю о делах; по субботам обычно работаю, если не за компьютером, то делаю что-нибудь по дому. Люблю играть в игры. Деловые разговоры с друзьями обычно веду за игрой. Люблю читать и узнавать что-нибудь новое. Люблю смотреть документальные фильмы; часто начинаю разговор со слов: «Я тут смотрел фильм про изобретение карманного фонарика... очень увекательно». Я фанат. Новые игры и фильмы заставляют меня просто скакать от удовольствия. Люблю слушать музыку; даже когда я пишу, рядом постоянно играет какая-нибудь надоедливая мелодия. Достаточно сумасшедшая картина?

12. Расскажите о своей семье.

Без них я бы не стал тем, кто я есть. Это, конечно, справедливо для всех людей. На каждого из нас влияет наше окружение. Но если бы не поддержка моей семьи, особенно моей жены, меня бы здесь не было. Эта работа приносит мне не так уж много денег, и если бы не поддержка Тары, было бы плохо. Так что если кому-нибудь из вас нравится то, что я делаю для BattleTech последние годы – скажите большое спасибо моей жене

за то, что я остаюсь с вами.

У меня двое детей, оба несколько замкнуты... Это сильно усложняет жизнь, особенно когда они ведут себя как Дэвион и Ляо, запертые в одной комнате. Каждую секунду что-нибудь происходит. Постоянно приходится прибираться в доме. Но я, конечно, ни на что их не променяю; я очень люблю своих детей.

13. Опишите обычный день в жизни Рендалла Биллза.

Многовато для этого интервью, учитывая все остальные вопросы. Пожалуй, об этом можно сделать отдельное интервью.

14. Какое влияние Classic BattleTech оказал на вашу жизнь?

Примерно половину моих друзей, которые сейчас мне практически как родные, я узнал благодаря Classic BattleTech. Это если не упоминать десять опубликованных романов, когда я стал писать по найму, возможность принимать участие в разработке проекта Adventure
Boys
, который может много значить для моей творческой карьеры... Всё это благодаря

навыкам, которым я обязан работе над
Classic
BattleTech
.

15. Мы конечно понимаем, что Classic BattleTech — самая лучшая игра, но играете ли вы во что-либо ещё? Если не считать Classic BattleTech, какая игра больше всего вам нравится?

Когда-то можно было сказать, что если я не играю в BattleTech, то это либо Paladium, либо (через какое-то время)
Earthdawn
. Сейчас у меня просто нет времени на «долгие» игры, или игры, требующие много времени на подготовку. Поэтому в последнее время я часто играю в немецкие настольные игры и другие игры в подобном стиле. После работы можно зайти к друзьям, поужинать барбекю, а после этого сыграть партию-другую в какую-нибудь из игр-победителей или номинантов
Spiel
des
Jahres
.

16. Стандартный вопрос. Ваш любимый персонаж? Любимый исторический период? Любимая фракция? И, что важнее, почему именно они?

Теодор Курита. Мне нравится его история: он был изгнанником в собственной стране. За десятки лет от невероятно преобразился и очень сильно повлиял на историю Синдиката Драконис... Возможно, для Синдиката он сделал больше, чем любой другой персонаж для своей страны. Сейчас, как ни странно, я считаю, что с точки зрения игрового мира реформы Теодора были вредны. Он превратил Синдикат Дракона в милых парней, которые налаживают нормальные отношения с бывшими заклятыми врагами... а в игре про войну это плохо.

Я питаю симпатии к трём разным фракциям: Дом Курита, Клан Кошки Новой Звезды и Клан Духа Крови. Я создал Клан Духа Крови и написал несколько романов про Котов, поэтому я несколько пристрастен. Если надо выбрать одну фракцию — пусть это будет Дом Курита... Я всегда интересовался японской культурой, поэтому я просто не могу не любить этот космический сёгунат.

Что касается исторического периода... Если честно, тут у меня нет пристрастий. Мне кажется, что каждый период по-своему привлекателен и уникален.

17. Ещё один стандартный вопрос. Есть ли какое-либо событие в истории Classic BattleTech, которое вы хотели бы переписать, будь у вас такая возможность? Что угодно, что вам просто хотелось бы изменить.

В литературе? Я бы сказал, момент, который меня до сих пор сильно достаёт — то, как была убита Наташа Керенская.

Помимо этого, самое большое, что мне хотелось бы изменить — Кланы. Не

художественную сторону, а игровые характеристики всего клановского оружия. У каждого оружия есть 5 базовых характеристик, повышение двух из них уже делает оружие существенно лучше. Если поднять 3 характеристики, это уже будет огромный шаг вперёд по сравнению с тем, что было ранее опубликовано. В случае клановского оружия обычно улучшены, при чем время от времени очень сильно, все 5 характеристик. Получился огромный разрыв не только в игровом балансе, но и в сообществе игроков, и за прошедшие 17 лет несмотря на все усилия ничего не изменилось.

18. Давайте по-фантазируем. Предположим, что вы могли бы сами пережить одно из событий в истории Classic BattleTech. Что бы вы выбрали?

Ух ты... интересный вопрос. Наверно, это было бы Вторжение Кланов, с точки зрения Внутренней Сферы. Мне нравится концепция странной, сверхмощной неизвестной силы, которая наступает из-за границы обитаемых территорий. Как это было описано в Lethal Heritage
: мне нравится боязнь пришельцев из космоса и ужасов из тьмы.

19. Ещё вопрос: если бы вам не был спущен сверху таймлайн MechWarrior Dark Age с Джихадом и прочими событиями, в каком направлении лично вы стали бы развивать историю? Что было бы после Гражданской Войны Федеративного Содружества?

Тут есть один тонкий момент, который я всем постоянно объясняю, и до сих пор

остаётся некоторое недопонимание.

Как я объяснял в предисловии к Dawn of The Jihad, Джихад всегда был у нас в планах. Всё началось с публикации руководства по КомСтару в 1992 году. На встречах авторов, проводившихся FASA в 1994, 1996 и 1998 годах, Джихад по-тихоньку приобретал конкретные очертания. Была проделана подготовительная работа в большом количестве романов и руководств. То, что FASA закрылась, и её интеллектуальную собственность приобрела компания WizKids, далее придумавшая MechWarrior Dark Age, тут ни при чем. Джихад (да, именно Джихад, апокалиптическая война Слова Блейка против человечества) всегда был в планах.

В исходных задумках предполагалось, что Джихад продлится 12 месяцев. Таймлайн MechWarrior Dark Age превратил Джихад в долгие десять лет. Вот тут мне хотелось бы вмешаться. Мне нравится новизна и свежесть Джихада. Мне нравится, что Джихад даёт нам возможность опробовать направления, которые мы до сих пор не затрагивали (как с точки зрения истории вселенной, так и в формате публикуемых сведений). В некоторой степени Джихад вдохнул новую жизнь во вселенную Classic BattleTech — как раз вовремя. Мне кажется, что книги о Джихаде — лучшее из того, что мы когда-либо публиковали. В то же время, чтобы растянуть 12 месяцев до 10 лет требуются просто титанические усилия... и работа до сих пор далека от завершения.

20. Ваше любимое руководство?

Это вопрос к фанату или к разработчику? Как и многие другие представители «старой школы», я бы сказал, что старые книги по Великим Домам — мои любимые. Я перечитывал их много раз, они создали образ живой, дышащей вселенной, в которую я мог встраивать свои игры. Как разработчик, я больше всего горжусь Total Warfare... готовящиеся к выходу коробочный набор и стартеры занимают второе место.

21. Я знаю, не так давно вы были в Германии. Планируете ли вы снова посетить нас? Если да — когда?

Мне повезло дважды побывать в Эссене, и я абсолютно влюбился в этот город. Я бы очень хотел снова побывать в нём, но кто знает, когда это получится. Сплюнем, чтобы не сглазить.

22. Мы все играем в Classic BattleTech и знаем, что бывают моменты, которые не забываются. Есть ли какой-нибудь игровой момент, который запомнился вам больше всего?

Чаще всего в таких случаях мне вспоминается история, связанная с набором сценариев, посвященным битве на Токкайдо. Дэн Гренделл и я играли за КомСтар, Стив Питчер и ещё один игрок — за Кланы. Мы задумали отыграть все сценарии в книге, один за

одним. Обычно Дэн и я достаточно неплохо играли, но первые 10 игр мы продули, все подряд. Не просто продули, а были разгромлены в пух и прах. Например, в первом же раунде потерять 4 меха (из семи) из-за попаданий в голову из PPC с максимальной дистанции. Мы всё-таки решили продолжить, и начали следующий сценарий. В первом же раунде клановский омнимех проходит мимо Дэна, который пытается встать из-под воды, чтобы выстрелить по кланнеру из засады из двух AC/20. Проваливает бросок пилотирования, падает в воду, два раза выбрасывает 12 на локации (по 5 повреждений, падает 100-тонный мех), разгерметизация головы под водой, всё. Это был первый ход в игре. Мы все медленно поднялись, огляделись по сторонам, пытаясь понять, что за странные вещи тут творятся, и больше никогда не играли по Токкайдо.

Прим. перев.: на самом деле от падения в воду мех приятеля Рендалла должен был получить 5 единиц повреждений, но сейчас это уже не имеет значения.

23. Тот же вопрос про книги: наверняка есть определённые моменты, которые вам запомнились. Ваша любимая сцена (в любом романе или рассказе)?

Две любимые сцены: первая — когда Фелан Келл убил Конала, нарисовал вокруг него Круг Равных и сказал охраннику, что Конал проиграл и надо убрать труп. Вторая — когда Фелан схватил Катрину за шею почти укусил её... после этой сцены я ещё долго глупо хихикал.

24. И ещё раз: самая запомнившаяся идея из тех, что вам когда-либо передавали как главному разработчику?

Трудный вопрос... Пожалуй, предложение оживить Наташу Керенскую.

25. Один из вопросов, которые мы недавно обсуждали в Германии. Каков статус романов, опубликованных FanPro в Германии? Они считаются каноном? Вы их как-нибудь дифференцируете? Используются ли они при проверке фактов в новых книгах?

Хотелось бы, чтобы они стали каноном, но сейчас у нас просто нет возможности наладить необходимые связи. Думаю, что в новой компании с новой организацией работы у нас такая возможность появится, и мы сможем взаимодействовать с иноязычными авторами.

26. Более серьёзный, более актуальный вопрос вопрос. Что вы можете нам рассказать о последних переговорах по лицензированию с WizKids и IMR?

WizKids выдало IMR лицензию на публикацию следующих продуктов: Technical Readout: 3050
Upgrade
, коробочный набор
Classic

BattleTech
, исправленное второе издание
Total
Warfare
,
TechManual
и
Starterbook
:
Sword
and
Dragon
.
IMR
организовало дочернюю компанию,
Catalyst
Game
Labs
, для публикации этих книг. Руководство
Catalyst
недавно объявило о том, что достигло соглашения с
Alliance
о распространении продуктов
Classic
BattleTech
во всём мире. Наконец,
IMR
находится на финальной стадии переговоров о выдаче лицензии на публикацию
продуктов
Classic
BattleTech
в будущем. Как только появится новая информация, мы её опубликуем на сайте
Catalyst
Game
Labs
.

27. Чего вы ждёте в будущем? Ваши надежды и мечты относительно Classic BattleTech?

Чтобы на GenCon нам больше не задавали вопросов типа «вау, вы всё ещё делаете Battl eTech
?» Уже есть
Total
Warfare
, новый коробочный набор с пластиковыми миниатюрками; этим летом в продажу поступят
TechManual
и
Starterbook
:
Sword
and
Dragon
. Люди должны знать, что
BattleTech
не просто «все ещё издаётся». Он прочно занимает своё место на полке в игровом магазине, если вдруг кто-то ещё не в курсе.

28. Итак, переговоры о лицензии подходят к концу. Как вы думаете, изменится ли после этого ваш статус в компании?

Если и изменится, то не скоро. Мне хотелось бы занять должность, на которой я мог бы помогать развивать существующие и разрабатывать новые проекты, но для ребрендинга Classic BattleTech надо сделать ещё очень много. Tactical Operations сейчас кажется более сложным проектом, нежели
Total
Warfare
и
TechManual
.

29. Мы знаем, что это трудный вопрос, и, может быть, несколько несвоевременный, но всё-таки: как вы считаете, какие книги стоит ожидать в 2007 году?

Список есть на официальном сайте Catalyst Game Labs. Может ещё одна или две, поживём-увидим.

30. Последний вопрос. Намекните фанатам: как принять участие во всём этом? Как стать плейтестером, писателем, или новым главным разработчиком?

Используйте все доступные средства. Шлите рассказы на battlecorps.com. Мы всегда ищем плейтестеров, у вас есть возможность присоединиться. Не сдавайтесь. Наша индустрия довольно маленькая, поэтому в ней всегда больше тех, кто просто чего-то хочет, чем тех, кто добивается... но не надо сильно огорчаться по этому поводу. Пробуйте все методы, какой-нибудь да сработает.

Перевел Diamond

Старое фото Рэндалла: