Автор: Click
17.08.2009 14:41

(заглавные буквы и смайлики – авторские)

German BattleTech Newsletter (GBNL): Для начала, спасибо, что вы согласились ответить на несколько вопросов от немецких фанатов Classic BattleTech. Это просто... праздник какой-то! :-)

Да ладно, вам спасибо. Немецкие фанаты всегда очень сильно поддерживали развитие вселенной BattleTech. Так что почту за честь.

1. Ура. Даже не знаю, с чего начать. Ладно, вот первый вопрос. Я знаю, что как и другие пользователи BattleCorps, вы – занятой человек. Расскажите нам, как выглядит обычный день из жизни Лорена Коулмена?

Я живу по 24-часовым часам, мой «день» обычно продолжается глубоко заполночь. Затем – баиньки, но мне не всегда удаётся хорошенько поспать, поскольку утром надо уделить некоторое внимание детям перед школой.
К 9 утра в моём доме снова всё спокойно, иногда мне даже удаётся позавтракать. Затем я еду в офис и сажусь за компьютер. Проверяю почту и новости на CNN.com, после чего принимаюсь за работу.
Пишу где-то по 3-6 часов в день, раз на раз не приходится – зависит различных отвлекающих факторов. Иногда эти факторы перевешивают, и я посвящаю остаток времени планированию дел на следующий день.
Примерно в это время дети возвращаются из школы, а я заканчиваю писать и занимаюсь организационными вопросами. Отвечаю на письма, заполняю ежедневник, переговариваюсь по телефону. К 4 часам вечера я покидаю офис и обычно направляюсь на спортивную площадку. Я занимаюсь тренерской работой практически круглый год. Планирую тренировочные занятия и игры, после чего выбираюсь на свежий воздух и помогаю проводить игры и тренировки.
К 8 вечера (хорошо бы) я обычно отправляюсь домой, ужинаю с семьёй, после чего провожу какое-то время за телевизором или приставкой и отправляюсь спать. Это, как я уже сказал, обычно происходит после полуночи. Ах да, где-то ещё приходится уделять время делам BattleCorps, редактуре и всему такому прочему. Вот так и проходит мой день

2. Как много времени вы уделяете BattleTech?

В день? От нуля до 6-8 часов. В среднем в неделю получается 3 часа в день на BattleTech-ные материалы (включая MechWarrior Dark Age и BattleCorps). Пишу роман для MechWarrior Dark Age или новые главы для BattleCorps, на что обычно уходит 4-6 часов. Вообще, попытка описать «обычный день» из жизни писателя – гиблое занятие. Всё течет, всё изменяется, всё зависит от настроения. Иногда мы уходим в творческий отпуск, иногда на нас находит вдохновение и не отпускает целыми неделями. Но обычно получается примерно так, как я сказал выше.

3. Расскажите нам, как вы стали «основным» автором после ухода Стакпола. Почему вы?

Почему я? О, это моя самая страшная тайна.
Ладно, к черту всё. Я ГОДАМИ этого хотел. С выхода моего первого романа (Double-Blind). Как только мне дали «выступить», я перечитал все последние романы по BattleTech и ВСЁ творчество Стакпола. Я быстро понял, что Стакпол отличается от других: он пишет о более масштабных событиях. Я тоже хотел. Поэтому я пошел в FASA и сказал: хочу одну мелочь для своего романа. Мне нужен персонаж, связанный с политикой. Как насчет Сунь-Цу Ляо?
После того, как в своей первой книге я выполз на уровень высокой политики, они просто не могли мне отказать от использования подобных сюжетных линий в следующих романах. Я быстро договорился с Майклом о планах, и практически сделался его некоронованным наследником, поскольку тоже писал важных персонажах, масштабных событиях и будущих глобальных завязках. Затем, когда Майклу пришлось отказаться от написания романов по Гражданской Войне Федеративного Содружества, мне хватило одного шага, чтобы подобрать его планы и развить их. В те времена рядом было совсем немного авторов, разбирающихся в истории вселенной так же, как я.
Однако это было только частью моего коварного плана. Обычно я высматриваю кого-нибудь, кто продвинулся по какому-то пути дальше меня, и делаю всё, чтобы его догнать. Майк до сих пор шутит, что если когда-нибудь он перестанет двигаться вперёд, то очень скоро увидит следы моих ботинок на своей спине.

4. Как вы к этому отнеслись к известию о закрытии FASA? Думали ли вы, что BattleTech ждёт быстрая смерть?

Быстрая смерть? Нет. Я думаю, у меня даже не было времени поверить, что всему настал конец. Правда, я узнал об этом раньше, чем новости попали в прессу. Я тогда работал над книгами о Гражданской Войне (зная, что мне выделена квота в три романа), а также над игрой MechWarrior: Dark Age вместе с WizKids. Поэтому худшее, что я тогда мог предположить – прыжок из одной эпохи в другую. На всякий случай я попытался сделать из Endgame «последний роман», но всё равно заложил в него большое количество новых сюжетных завязок, если вдруг книжный сериал по BattleTech будет возобновлён.
Поэтому, конечно же, когда я узнал, что BattleTech будет и дальше развиваться как CLASSIC BattleTech, я не был особо удивлён. Я твёрдо знаю, какая сила сокрыта в этой игре и этой вселенной. Именно эта определённость позволила мне организовать компанию InMediaRes и приобрести лицензию для BattleCorps.

5. Почему BattleCorps? В чем замысел этого проекта? Как вы его начали, и в чем была конечная цель?

Я был убеждён, что КТО-ТО должен продолжать писать книги по BattleTech. Я ждал, когда появится такая возможность. И я очень, очень хотел писать романы про Джихад. После трилогии о Гражданской Войне я знал, что это тоже поручат мне. Поэтому я думал об этом, помогал работать над историческими материалами для книг о Джихаде, и обсуждал эти вопросы с друзьями. Примерно тогда я понял, что эту идею должен

реализовать именно я. Нужный человек в нужное время в нужном месте с нужными друзьями.
Поэтому я написал базовый план. Как я могу продолжать писать истории для вселенной, которую люблю, как дать другим такую же возможность, и как донести эти истории до фанатов. После этого я собрал группу друзей с похожими мыслями и мы начали стучаться в двери WizKids. Цель BattleCorps – продолжать поддерживать развитие вселенной BattleTech и эпической истории, начатой 20 лет назад. И при этом получать удовольствие.

6. Увидим ли мы новые романы по Classic BattleTech, про период Джихада, в книжном формате?

Я буду бороться за это, пока не устану настолько, что не смогу продолжать дальше. Получая такую ЗАМЕЧАТЕЛЬНУЮ поддержку через BattleCorps, я думаю, не устану ещё очень долго. Я останусь с вами, пока меня не вынесут отсюда на носилках.
Тем временем, мы по-тихоньку переиздаём некоторые старые материалы. Правда, не раньше руководств. В этом году WizKids выдала нам разрешение опубликовать антологию романов, чтобы поддержать Classic BattleTech. Надеюсь, она появится в магазинах в конце 2007-го года. Будут покрыты многие основные сюжетные линии, также будут переизданы самостоятельные произведения. Если будет успех – будут и другие (надюсь, более крупные) проекты.

7. Что вас так привлекает в BattleTech? Что вас захватывает и не отпускает?

Масштаб вселенной. Размер ИМЕЕТ значение. Эпические масштабы произведений, особенно книг Майкла Стакпола – я тоже хотел писать такие политические триллеры. Я подсел на всякие истории. BattleTech просто переполнен тысячами будущих историй, и я не мог пройти мимо.
Если хотите узнать какой-то конкретный момент, когда я понял, что увлёкся... Третья книга трилогии Warrior. «Sic semper tyrannis. Я хочу домой». Майкл написал лучший роман из тех, что я когда-либо читал. Тогда я понял, что хочу прочитать ВСЁ, хочу написать это, и заниматься поддержкой ЭТОГО. Я всё ещё пытаюсь.

8. Ладно, вот вам большой и трудный вопрос. Какое событие в истории BattleTech вы хотели бы изменить? Распад Звёздной Лиги? Четвертая Наследная Война? Джихад? Что-то ещё?

Большое событие? Честно говоря, все большие события мне нравятся. Войны и всё такое. Смотрите, если бы Звёздная Лига не распалась, не было бы Наследных Войн. Нет войн – нет историй. Это ведь не «мир-тех». Мы живём (и читаем) ради битв!
Ладно, вот вам. Федеративное Содружество. Идея была хорошая, но мы (все писатели и разработчики) дали ему прожить слишком долго и добиться слишком многого. Хуже того, мы дали его в руки хорошим людям, а не жаждущим власти деспотам. Что бы я изменил? Может быть, как-то усилил оппонентов, чтобы они могли выстоять перед мощью Федеративного Содружества. Может, развалил бы его раньше. На самом деле я не знаю. На мой взгляд, это была хорошая идея, но мы её завели слишком далеко.

Ах да, один маленький момент, лично для меня. Я бы изменил то, как погибла Наташа Керенская. Персонажи такого рода, на мой взгляд, заслуживают КРАСИВОГО финала.

9. Вы – единственный, кому позволено возиться с большими игрушками. Вы пишете про Виктора Штайнера-Дэвиона, Сунь-Цу Ляо, Томаса Марика. Вы движете историей. Вы их убиваете, спасаете, позволяете им влюбиться. Чувствуете ли вы ответственность? Или писать про таких персонажей так же легко, как и про любых других?

Конечно, чувствую. Тяжесть ответственности всегда ощущается, поверьте мне. Даже с тем писательским опытом, который у меня был, работа над романами о Гражданской Войне потребовала от меня принятия важных решений. Всё это стало сильнее связано с политикой. Необходимость анализировать мои сюжетные решения с точки зрения того, как они повлияют на другие миры, других персонажей, на работу других писателей. Кроме этого, я знаю, что фанаты всё это время смотрят на меня с ехидным прищуром. Если я облажаюсь, то в меня полетят не гнилые помидоры, а камни и битое стекло. Но мне это нравится. Я люблю рисковать.

10. Мы знаем, что вы большой поклонник Сунь-Цу Ляо и Конфедерации, но почему? Что вас привлекло в них? Почему они – особенные?

Честно говоря, я в своё время выбрал Сунь-Цу, поскольку мне показалось, что это – политический персонаж, которого я могу урвать у Майка. Сунь-Цу не так часто упоминался, а я возился примерно с этим регионом вселенной. Поэтому, когда я спросил, а можно ли мне писать про Сунь-Цу и Конфедерацию, разработчики ответили: «Пиши. Просто сделай их клёвыми, ладно?»
Когда я начал изучать материалы о Сунь-Цу и Конфедерации, я понял, как много там неиспользованных возможностей. Сделать их клёвыми? Да они и без того клёвые! Как бы то ни было, никто не писал про действительно интересные вещи. Конфедерацию просто использовали в качестве мальчика для битья. Я ничего не имею против подобных персонажей, я и сам придумал несколько таких, но в Конфедерации была красота, на которую никто не обращал внимания.
Блейн Пардоу написал один роман, но и он был скорее про Горцев. В своих исследованиях я увидел за Конфедерацией такой скрытый потенциал, что в воображении выстроил образ Дома Ляо как сильного, значимого игрока на большой арене. Я добавил в Конфедерацию ещё больше элементов китайской культуры, которая тогда выглядела очень привлекательно для меня. Чем больше я над этим работал, тем больше становился Защитником Конфедерации. Поэтому когда разработчики из FASA сказали: «Ладно, а теперь сделай их не просто клёвыми, но выведи на большую политическую арену», я был готов. Мне кажется, я внёс в BattleTech нечто, чего этой вселенной очень не хватало.
А теперь? Я абсолютно заворожен возможностями, заложенными в Конфедерацию как государство и в Сунь-Цу как персонажа. Я знаю, что это за человек, знаю его сильные и слабые стороны. Для меня он – один из самых интересных людей во Внутренней Сфере. Иногда он меня пугает. Но я слишком часто ловлю себя на мысли о том, что молюсь за Сунь-Цу.

11. Расскажите о ваших текущих проектах, связанных с Classic BattleTech. Что вы планируете на ближайшее будущее?

Мои текущие планы – закончить первую книгу Shadows of Faith, а затем (давано пора!) последнюю часть Proliferation Cycle. Как только наведу порядок в этих проектах, хочу написать несколько отдельных рассказов о Джихаде, поработать над антологией и над следующим романом по MechWarrior Dark Age. В целом планов не так уж много.

12. Последний вопрос не будет как-либо связан с BattleTech… Какие ещё книги вы пишите? Над какими ещё проектами вы работаете? Можно ли что-нибудь почитать?

Ну, я писал кое-что и не для BattleTech.
Последнее – трилогия о Конане, открывшая новую линейку романов. Классно провёл время. Где ещё можно написать про группу варваров, обсуждающих у костра особенности пирсинга? (я не шучу, читайте книгу)
Кроме этого, я начал работать с несколькими компаниями над проектами, ориентированными на молодежь. The Hollow Earth - серия фантастических романов в духе Жюля Верна, и серия о приключениях лётчиков в 1940-е годы. Следите за новостями на моём сайте (rasqal.com) и на BattleCorps.

Спасибо за вопросы. Было интересно.

Перевел Diamond