



Eric Muldoommal beszélgettünk

Interjúalanyunk neve többeknek ismerős lehet, hiszen már jó néhány alkalommal találkozhattak vele a Lidércfény olvasói is. Eric Muldoom alapvetően arról híresült el, hogy megalkotta, mi több, életre keltette Ammerúnia világát. Legutóbb a Sötétlél – Vérvökök című shared-world antológia jelent meg, részben erről kérdeztük. Talán kevesebben tudják, hogy ő tartja karban Aldyr néven a fantasy.lap.hu, szerepjáték.lap.hu, trónokharca.lap.hu valamint a fantasycentrum.hu oldalakat. Még kevesebben tudják azonban, hogy történetíróként köze volt a játékfejlesztéshez is, mégpedig a Black Hole Games csapatában. Erről a kitéről(?) is nekiszegeztünk néhány kérdést.

Lidércfény HQ: Először is néhány szóban mutatkozz be kérlek. Hogyan kerültél közelebbi kapcsolatba az írással, miként vált belőled a Cherubion kiadó egyik stabil írója, illetve van-e mindehhez köze a tanult szakmádnak?

Eric Muldoom: Embereket építék a szó legszebb értelmében. Tanításra gondolj, azon belül leginkább vezetőképzésre: először tanuld meg magadat vezetni az életben, aztán mások felé is nyithatsz és segíthetsz nekik megtenni ugyanezt. Tanítok egyetemen, többféle felnőttképzésben, legjobban mégis a vállalkozásomban élvezem ezt, mert ott a legkevesebb a kötöttség, csak azokkal dolgozom, akikkel sikerül megtalálni a közös hangot. Amúgy valamikor agrármérnökként végeztem Mosonmagyaróváron, de voltam értékesítő, értékesítési vezető is. Élelmiszermarketing területén húztam le a legtöbb évet (12), míg végül elegendő lett belőle (főként a termékorientációból). Manapság stratégia, hr, vezetés, ezek kötnek le.

A fantasy (a képzeletvilágokban való kalandozás) egészen kiskoromtól az életem része, az első regényemet tíz évesen írtam rajzlapokra, Karl May művei ihlették (ma is örzöm, fantáziadús címe „Az öt jóbarát”). Azóta is alkotok, némelyek olvassák is, amit leírok. :-)

Salvatore „Otthon” c. regénye adta a kezdő lökést az íráshoz, az első novellám főhőse is egy „drow”, vagy ahogy átkereszteltem „drowit”, jelesül Asslanthasi Aldyr. A sztorit (címe: A legendák könyve) még Commodore64-en írtam hajlékony lemezre, s mire küldhettem volna Nemes Istvánnak, addigra az egyik lemez tönkrement, gépelhettem fejből újra azokat a fejezeteket (nem volt nehéz, annyiszor átrágtam előtte a mondatokat, hogy már kívülről fújtam őket). Magamtól küldtem, úgy értem senki nem noszogatótt, egyszerűen jött az ötlet és postára adtam. Aztán mikor hónapokig nem jött válasz, még fel is hívtam Istvánt, aki elmondta, olvasta, tetszik neki, de a lezárást nem tartja jónak. Megjelenhet, miután ő átírja. Mondtam erre: átírom én.

Megtörtént, tetszett neki, megjelent, és pont akkor értékelte olvasókkal az antológiák elbeszéléseit, és tízes skálán 8,6 körül kaptam, ezzel én lettem a legkedveltebb írás a „Démonok” c. kötetben (No jó, talán csak Caldwell előzött meg:)). Ez azért simogatta nem létező egómat, szóval innentől kezdve senki és semmi nem tarthatott vissza. István picit a névválasztásban is segített: Erich Muldoom helyett Eric Muldoom álcájában kerültem a publikum elé.

Pisti azóta is pártfogóm, rengeteget köszönhetek neki, úgyhogy egyik nagy példaképem ő. Ma is meghatározó személy az életemnek ezen a területén, márpedig a fantasy az egyik legnagyobb szenvedélyem.

Szakma? Tényeket közlök, sajnos vagy sem, nem végeztem semmilyen íróképzést, ilyesmit, István segített a

legtöbbet, folyamatosan ellátott tanácsokkal az elmúlt 15 év alatt. Sokat profitáltam még Lőrinczy Judit és Raon (Heidel Dan) egy-egy kritikájából. Amúgy autodidakta módon eleinte Wayne Chapman és Raoul Renier „stílusát” igyekeztem átvenni, megfejtetni a mondataikat, a dramaturgiát, később letettem erről. Pár elbeszélés azért őrzi az emléket (pl. „A varjú”). Stephen King „Az írásról” könyve nagyon hasznos útmutatóul szolgált, és úgy általában David Gemmell, George R R Martin, Joe Abercrombie írásait igyekszem elemző szemmel olvasni, mit lehet tőlük ellesni. És persze az aktív műhelytársak, akiket szintén figyelemmel követek: Allen Newman, Bán Mór, Douglas Rowland, Eve Rigel, Santorina Grey, hogy kiemeljek pár kivételesen jó arcot. No meg a gyakorlat. Mindig tanulok valamit egy-egy elbeszélésemből. :)

Lidércfény HQ: Mi ösztönzött arra, hogy megalkossd Ammerúnia világát? Kik segítettek ebben?

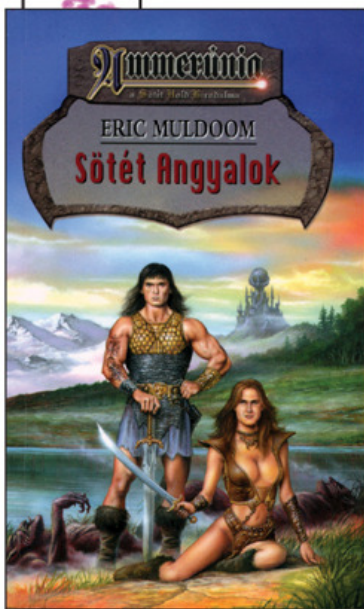
Eric Muldoom: Mindig is bolyongtam képzeletvilágokban. Elirigyeltem ezeket pár szerzőtől (Burroughs, Howard, Lovecraft, Salvatore, Weis és Hickman, Caldwell és Chapman), és akartam egyet magamnak is.:) Történelem szakos tanárnak készültem, tehát a „háttér” szeretete is adott volt. Elkezdtem gondolkodni a gimn utolsó éveiben egy fantáziabirodalmon: a Frozed Kingdoms nevet adtam neki, később Daroness-re kereszteltem át, végül Ammerúnia lett belőle. Az egyetemen rajzoltam egy térképet hozzá, plusz pár skiccet hősökhöz, és jöttek a gondolatok, megtöltöttem velük egy spirálfüzetet (ma is megvan, benne jégmanókkal, hodonok leírásával, etc).

A világot aztán 2004-ig egyedül építettem, illetve hop-pá, ez csak részben igaz, mert 1994-1997 között meséltem hozzá. Kalandozó csapatunkban akadt varázsló (boszímester, Sárkány Bors), barbár (Zorg, a Szikla) és boszorkány (Enis), valamint esetenként egy dalnok (Artax).





Természetesen Ynev világáról kerültek át, „Ravenloft-díszletekből lopott” ködnyúlványokkal.



Jellemzően Ammerúnia északi felén kalandoztak: kezdték a hótündérek barlangjainál, majd miután kiélték szexuális vágyaikat, hajón menekültek le Vanúriába (közbeiktatva egy durván mulatságos szigetet, ahol egy örült szumk végtagkereskedő kínoztá halálra játékosaimat), s végül Kanakh-Aamkórban – a holdelf császárvárosban – telepedtek le. Itt nem bírták sokáig, új küldetésük a sivatagos Szkútiába repítette őket (inkább volt kínke-serves tevegélés), majd a vérelfek hegyei alatt, a Döglidérc-lápvidéken megrekedtek, pár vérvörö lích és néhány hullá (később már levakarhatatlan élőhalott) társaságában. Azóta is várjuk, hogy a történet innét tovább folytatódjon....)

Erre amúgy van esély, mert mit hoz az élet, Sárkány Borsa a lányaim keresztapja lett, Zorg pedig a feleségem legjobb barátnőjének az élete párja, úgyhogy... lehet, már a gyerekeket is bevonjuk majd a következő partiba. :)

Hmm, azok az esték és éjszakák! No, szóval nagyjából ez volt az 1.0 verzió, 1993-1997 között. Egy ideje pályázatok útján segítőtársak – mondhatom barátok – szegődtek mellém, a mostani világkép java része már közös vajúdás eredménye (persze azért élveztük/élvezzük is a fejlesztést). Még nem tartunk a 2.0-nál, de érzéseim szerint az „Elf Birodalmak” sorozat és a „Hősök” trilógia talán már az a szint lesz. Hosszú távon tervezek – ebben is.

Lidércfény HQ: Úgy tudom, működik egy írói műhely is, amely Ammerúniát gondozza. Mondanál erről pár szót?

Eric Muldoom: A műhely 2003-tól működik, idén lesz meghirdetve az „ötödik körös” pályázat toborzás céljából (két témában is lehet majd beadni pályaművet). A tagok mindig jönnek-mennek, páran viszont stabilan maradnak, ők azok, akiknek tetszik a csapat, és megtalálják itt a számításukat. Vagy úgy egyszerűen jól érzik magukat velünk, akárcsak a régi Cherubion-stáb, amikor nagy ritkán összeülünk.

Fő kapocs közöttünk a világ, nincsenek „leckék”, tanfolyamok, a legfőbb közös cél a világ élettel való feltöltése. Projektekben dolgozunk, s igyekszünk ezt a lehető legszabadabb formációban tenni, nagy teret engedve az egyéni elképzeléseknek és a kreativitásnak. Minden héten hétfőn este műhelytalálkozónk van (Skype), ott beszéljük át az aktualitásokat. Néhány kiemelést hadd tegyek:

Soren Ward Feketepart szakértője, de a holdelfekhez is sokat hozzatett, gyakorlatilag a műhely első vonalas alkotója, már önálló projektje is van (shared-world antológia lesz).

Timár Krisztina általános világfelelős, igen sok értékes észrevétele van a mítoszoktól a vallásig bezárólag szinte minden témához; szintűgy dolgozik regényen és kisebb elbeszéléseken, a Sötételf 2-ben is elég jelentős szerepet vállalt.

Egyik legújabb társunk Fiam Csilla (Deamon), aki rövidesen a világleírás vonalán jelentkezik majd kisebb-nagyobb anyagokkal, de novellán és regényen is dolgozik segítőtársával.

A világfejlesztésben talán mi négyen vagyunk a legak-

tívabbak, és természetesen a többiek is hozzájárulnak az anyagokhoz, illetőleg elbeszéléseikkel formálják és gazdagítják a világot.

Lidércfény HQ: Mik a közelebbi és távolabbi terveid Ammerúnia világával kapcsolatban?

Eric Muldoom: A közeli tervekhez mondjuk 4 éves keretet adok, a távlatiaknak évtizedeket. A 4 éves tervben benne vannak a következő antológiák:

Sötételf 2. - Maszkok

Sötételf 3. - Kristályváros

Árnylef - A varázsló

Holdelf - Lázadás

Sziklaelf

Vérelf

Hősök 1. 2. 3. (antológiák a Királysághoz)

Kullgan 2. (regény)

A többiek személyes terveiről nem nyilatkoznék, mint jeleztem, vannak ötletek regényekre (bőségesen), de ezeket egyelőre a „meglepetés” kategóriában hagyom. A hosszú táv pedig az Elf Birodalmak kibontását jelenti, a Királyság részletezését tematikus kötetekkel, és önálló regényekkel. Amíg élvezem az írást, addig biztosan elérhető lesz az olvasóknak Ammerúnia. Így vagy úgy, de módot találunk a megjelenésre. Nagyon örvendetes számunkra, hogy a kiadó - kiemelten Nemes István és Villányi Pál - egyaránt támogatja a kezdeményezéseinket, és a tulajdonos szintűgy.

Lidércfény HQ: Térjünk rá a BHG-s időszakra. Egyáltalán hogyan kerültél a játékfejlesztés közelébe?

Eric Muldoom: Nagyon kedves barátom, Pozsgay Gyula ajánlásával. Ő valahogy amolyan útjelző az életben. Mindigakkor jelenik meg valami ötlettel vagy lehetőséggel, amikor nagy szükségem van „éghajlatváltozásra”. :.) Most éppen két területen is tervezzük, hogy összedolgozunk – meglátjuk.

Anno (2000 végén) Gyula már benne volt nyakig a játékfejlesztésben (saját cége által és más cégekben épp-úgy), és úgy adódott, hogy beajánlott pár embernek. Én pedig megírtam egy Terminator 3. szinopszist és egy fejezet részt, megkértem Békési Józsefet (Béka, endless.hu), fordítsa le angolra, majd Gyula tett róla, hogy a kézirat eljusson Andy Vajnához. Amikor megtudtam, hogy Vajának tetszett a „bemutakozásom”, és meghívtak az egyik fejlesztői teambe, hát... marha jó érzés volt! Ezt követően négy projektben vettem részt, mindegyikben más mélységben és minőségben.

Az I SPY c. mozifilm játékadaptációjának előkészítésén dolgoztam vagy fél évet, itt a cselekményvázatot készítettem, párbeszédeket írtam, együtt ötleteltem a kreatívokkal és a menedzsmenttel. Andy Vajna Vigadó téri irodájában székeltünk, ez önmagában adott egy feelinget, illetve gyakorta egy-egy pizza mellett folytattuk a diskurzust. A kezdeményezést végül leállították, a film elkészült ugyan, a játék nem. Van ilyen.

Két kisebb projekthez is felkértek, egy sci-fihez és egy fantasy-játékhoz, de bevallom, már a nevükre sem emlékszem (munkacímek voltak). Egyiket Gyuláék cége (Clevvers) fejlesztette volna, itt csak a háttérrel kellett agyalni (emlékeim szerint amolyan Witcher-feelinget képviselt), aztán meg is akadtunk vele. Gyuláék nekiláttak a Terminator 3. játéknak és más autós projekteknak, és a fantasy vakvágányra futott.

A másik kezdeményezéshez vannak valahol anyagaim lementve, de elnézést, inkább nem kaparnám elő, ott úgyis csak kreatívként szálltam be, picit a sztorivonalakat kellett volna összerágni. Merthogy egy 2. világháborús

FPS-ről beszélünk, „film-noir” feelinget hozva, időutazással. Utóbbi eléggé szétzilálta a cselekményt, ennek a kisimításába vontak be, de ez csak pár beszélgetést és néhány elkészített háttéranyagot jelentett.

A leghosszabb időt – 1,5 év – az Armies of Exigo csapatánál töltöttem el (Blackhole Games). Ez a társaság ma a Warhammer univerzumhoz fejleszt, továbbá a hasonlóan nagynevű Heroes of Might and Magic VI. részét készíti. A Blackhole Games továbbra is a Cinergi Pictures tulajdona, akárcsak az időközben elhíresült Digic Pictures (mozibetéteket gyártottak többek között a Warhammer, a Civilization, a Mass Effect, a Dragon Age és az Assassins Creed játékokhoz).

<http://www.gamemaster.hu/index.php?bejegyzes=4c36c887403b6>

Volt alkalmam szorosban együttműködni velük, hetikéti találkozókkal vettem részt projektüléseken, közben odahaza a háttérvilágon melóztam. A munkám az első részben a sztorivonal gondozásából állt, de itt viszonylag kötött volt a koncepció, nem igen engedtek hozzányúlni. Aztán elkezdtem kidolgozni a háttérvilágot (Mordenek), mégpedig egy enciklopédiát kértek tőlem. Ez egy több száz oldalas világleírás, amiben tételesen kidolgoztam a főbb birodalmakat, a népeket, a szokásokat, a mágiát, etc. Visszatekintve elég durva méretű és minőségű anyag jött össze! A legvégén Gáspár András (Wayne M. Chapman) bízta meg az angolra fordítással, de végül nem vállalta el. Jóval később András elmondta nekem, hogy örült nagy meló lett volna a 300 oldalas világleírást (benne nem kevés novellabetétet) átrakni angolra, főként úgy, hogy mellette ő már évek óta dolgozott a játékiparban, ahol megvolt az egész napos elfoglaltsága. Amúgy ha az Exigo stábjában nagyon akarta volna, bizonyára megjelenteti, de végül elvetették a „De Luxe” kiadás ötletét, és emiatt a teljes enciklopédia a fiókban maradt, és velem is lezárták az együttműködést (miután leadtam a teljes anyagot, és gyakorlatilag nem került új meló). Kár az enciklopédiáért, mai szemmel visszanezve is akadnak benne időtálló, egyedi ötletek, a mordeneki mágiarendszerre pl. nagyon büszke voltam anno és ma is az lennék.

Hozzám tartozott még a „concept art” munkafolyamatban az, hogy kiválasszak olyan jeleneteket a világ mindennapjaiból, amelyeket aztán a szintén népszerű és időközben Amerikába kiköltöző Boros-Szikszai páros rajzolt meg. Több esetben karaktereket is kiragadtam, illetve a világ sorsára meghatározó horderejű eseményeket, amelyeket aztán grafikaként láttam viszont. Emiatt Boros-Szikszaival többször egyeztettem személyesen, volt szerencsém ellátogatni párszor az irodájukba – klassz élmény volt!)

Végül több mint száz AoE grafika került ki a kezük alól, némelyik könyvborítóra kívánczik, de akárcsak a teljes háttéranyag, ezek jogvédett termékek, és a Cinergi Pictures a szerzői jogot is megvásárolta hozzájuk külön szerződésben (nem jártam utána, de állítólag az USA-ban van erre lehetőség). Szóval hiába telt el x idő, nem lehet publikussá tenni őket, legalábbis a legjobb tudomásom szerint. Talán valamelyik játékmagazin leköszölt belőlük



párat reklámcéllal, engedéllyel, de hogy ki és mikor, sajnos nem ugrik be. Amit mellékelek, ez viszont biztosan közöttük volt, úgyhogy:

Lidércfény HQ: Van-e, lesz-e kapcsolat a játékfejlesztési időszakod és Ammerúnia között? Vagyis van-e arra reális esély, hogy egy napon a gép előtt ülve barangolhatjuk azt be? Azért kérdelem így, mert ez sajnos a Cherubionnak sem jött össze a Káosz világával.



Boros-Szikszai, 2002

Eric Muldoom: Igen, a World of Chaos lehetett volna eredményes, sajnos nem lett az, de a részletekbe nem mennék bele, mert nem voltam bennfentes.

Volna eredményes, sajnos nem lett az, de a részletekbe nem mennék bele, mert nem voltam bennfentes.

Az én esetemben két eset biztosan lehetséges. Ha leszek valaha olyan anyagi helyzetben, hogy megfinanszírozzam egy számítógépes játék fejlesztését, akkor biztosan lesz Ammerúnia valamilyen platformon. Egy ilyen fejlesztés 50-300 millió forint (de inkább az utóbbi, és a tíz évvel ezelőtti költségvetéseket ismerve), szóval, az az opció csak akkor játszik, ha a vállalkozásomból NAGYON sikeres leszek (és akkor most nem fokozom).

A másik lehetőség, hogy újra felveszem a kapcsolatot a Blackhole Games vezetőivel, és esetleg hozhatja úgy egyszer az élet, hogy rábólintanak egy ilyen fejlesztésre. Lássuk be, ez már előfordulhat, de jelenleg ennek is pici az esélye.

Persze van egy harmadik út is, amennyiben Gyula és én is úgy ráérnénk, ahogyan nem, akkor saját „házi fejlesztésbe” is belekezdhetnénk. Gyula tapasztalt, volt is ugye saját cége (egészen pontosan alapító tulajdonos volt benne), amit felfejlesztett és végül pénzzé tett, és a kapcsolati tőkéje a mai napig naprakész. Néha szóba kerül az Ammerúnia-játék ötlete, de a jelenlegi élethelyzetünkben ez a harmadik „út” sem több tervezgetésnél, vagy inkább csak amolyan „ábrándozás”.

Lidércfény HQ: Milyen tapasztalatokat szereztlél íróként a játékfejlesztésben?

Eric Muldoom: Hát, nem sokat. Sok a kötöttség, kicsi a mozgáster, és nagyon jól kell tudni angolul (ez nálam sajnos nem volt a tarsolyban), valamint igen tisztességesen megfizetik az embert. Plusz láthatsz egy olyan munkahelyi modellt, ahol mindenki alig várja, hogy elkezdődjön a hét, sőt, még a rendes munkaidő után is ott marad „dolgozni”.

Lidércfény HQ: Van-e valami, amit azóta másképp csinálnál ezzel kapcsolatban a tapasztalataid, ismereteid alapján?

Eric Muldoom: Igen, picit jobban meg kellett volna becsülnöm azt a munkahelyet, és több időt fektetni az angol nyelvismeret mélyebb elsajátításába. Ehhez lusta voltam, így bizonyos előrelépési útvonalak lezárultak. A kreatív anyagokat ma is hasonló lelkesedéssel készíteném mint akkor, már ha újra felkérnének, de több beleszólásért kardoskodnék a történetet illetően. És inkább regényt hoznék össze a játékhoz, mintsem világleírást.

Lidércfény HQ: Köszönjük az interjút, s további sok sikert kívánunk mind a szakmai, mind a magánéletedhez.

Eric Muldoom: Köszönöm szépen a lehetőséget, és hasonló jókat kívánok!