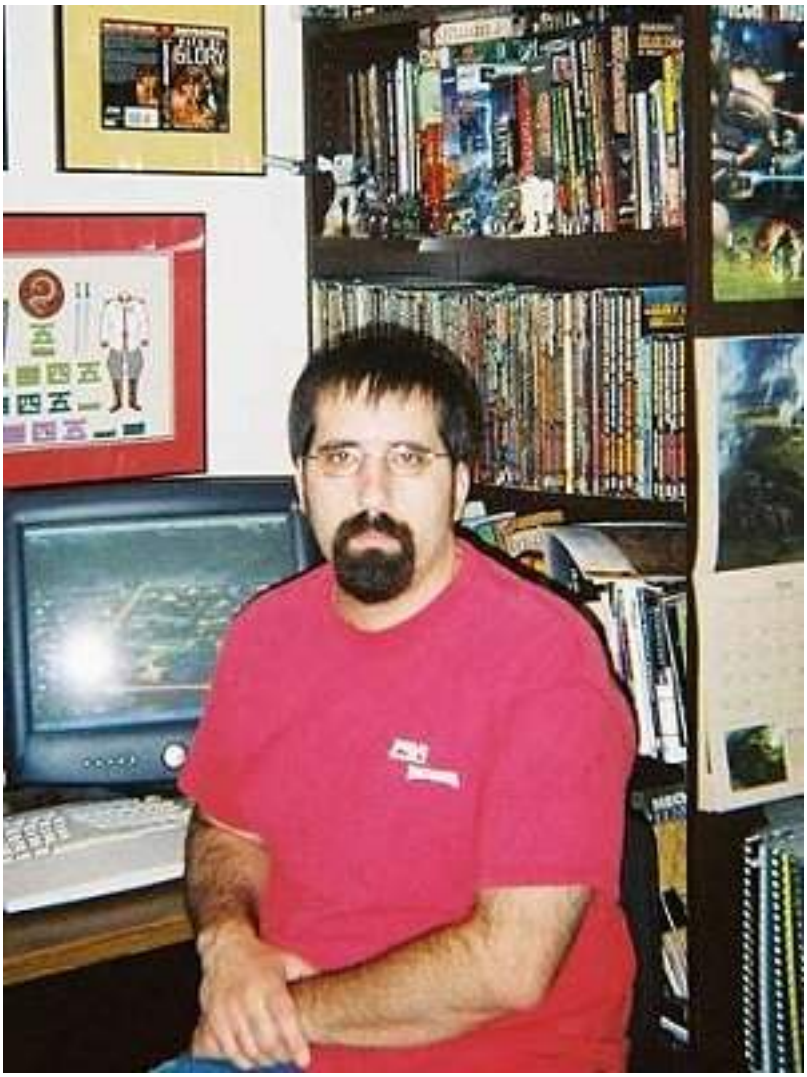
Автор: Click
27.06.2009 13:45



I. Вопросы лично к Рэнделлу:

1. Почему и как, Вы заинтерисовались Battletech?

Впервые я увидел оригинальный коробочный набор BattleTech-а на полке игрового магазина в 1986 году; поскольку тогда мне было 14 лет, то мне понадобился примерно месяц, чтобы купить его самому. С тех пор я попался :-).

2. Какой ваш любимый Дом? (Если есть)

Дом Курита

3. Какой ваши любимый Клан? (Если есть)

Клан Кровного Духа (Здесь я немного пристрастен... ;-)).

4. Как Вы считаете, имеется ли будущее у "классической" линии БТ?

Я бы не тратил свое время на развитие продуктов КБТ, если бы не считал так. Верьте, у этой линии сильное и прочное будущее.

5. Вы играете в игры, посвященные Battletech? Если да, то в какие?

Вы говорите об игре on-line? Или про обычные игры? Я люблю играть в игры, но обычно я так сильно занят двойной работой как MechWarrior Continuity Editor (прибл. Редактор Преемственности Мехварриора) для компании ВизКидс Геймс (WizKids Games) и Разработчик Классической Линии БэттлТех (Classic BattleTech Line Developer) для ФанПро (FanPro), что обычно мне не удается играть так часто, как хотелось бы.

6. Вы хотели бы сыграть против российских игроков?

Очень. Это должно было быть весьма интересно.

7. Ваш любимый Мех?

Это не тот вопрос, на который я мог бы легко ответить. Я имею тенденцию изменять свое мнение в зависимости от времени действия и технологий, так как есть слишком много хороших проектов. Это также затруднительно по той причине, что я и сам создал так много официальных машин, что мне тяжело выбирать между ними. Однако, если я был должен выбрать только один, то им бы стал Блуд Кит (Кровавый Коршун - Blood Kite); это ключевой боевой робот Клана, написанного мною, и я думаю что это один из наиболее разнообразных/необычных проектов, которые остаются черезвычайно

мощными. (как я и говорил, мне трудно не быть пристрастным иногда...;-)).

8. Вы развиваете только линию БэттлТех или еще какие-то другие направления?

Как я недавно упомянул, я целый день работаю как MechWarrior Continuity Editor для линии Мехварриор: Темный Век (MechWarrior: Dark Age) компании ВизКидс Геймс; я также Редактор Преемственности Темно-Красных Небес (Crimson Skies Continuity Editor - [еще одна игра ФАСА]) для ВизКИдс. Так же я иногда пытаюсь написать что-нибудь сам и я только что начал работу над своим третьим романом.

9. Вы женаты? (ох, это вопрос одной из ваших юных фанаток:-))

Да. ее имя Тара (Tara) и в июле мы будем женаты уже 10 лет. Я так же имею сына - Брайна Кевина (Bryn Kevin), которому исполнилось 6 лет, и дочку - Раяну Николь (Ryana Nikol), которой 7 месяцев.

II. Вопросы к ситуации вокруг БТ:

1. Правда, что Роберт Торстон больше не будет писать книг или сурсбуков для БТ?

Во-первых, в настоящее время нет планов издавать какие-нибудь новые романы по классической эре БТ; все текущие романы будут происходить в эре Мехварриор: Темный Век. Поэтому можно сказать так, Роберт Турстон не будет писать каких-либо новых романов или сурсбуков в ближайшем будущем.

2. Хотелось бы знать, что ждет нас после 3067 года. Будете ли вы развивать историю дальше или вернетесь к прошедшим событиям.

Я абсолютно уверен, что мы сможем двинуться мимо 3067 года в самом ближайшем будущем. Однако, я не могу сказать вам точно, когда это произойдет.

3. Вы возвратитесь интересным моментам в прошедшей истории (Золотой Век Кланов, Вторжение, Война Ронинов)?

Конечно! Фактически, одна из моих основных текущих целей на 2004 год это сурсбук "Война 3039 года" (War of 3039).

4. Сколько человека сейчас активно поддерживает развитие "классического" БТ?

Снова, я не уверен, что вы имеете ввиду. Так что я буду пробую объяснить вам, как это все происходит. Я - разработчик линии, так что я собрал вместе намеченный список продуктов для издания и передал его Робу Бойлу (Rob Boyle), который является призедентом ФанПро; почти в каждом случае он дает мне удивительно свободу в выборе продуктов, которые я хочу произвести.
Затем я вхожу в контакт с устойчивой группой из 5-7 авторов, чтобы узнать заинтерисованы ли они в том чтобы написать что-то для этих продуктов; некоторые из этих основных авторов работали со мной много лет над БеттлТех, так что я очень хорошо знаю какие идеи им понравятся и как они отнесутся к моему предложению. Затем я поручаю им работу и 'пасу' их, чтобы удостовериться что
продукт написан и это то что мне нужно. Затем я вхожу в контакт примерно с 3-5 художниками, чтобы обеспечить новую книгу обложками и иллюстрациями. Как только я определился с выбором художников, я даю им художественное описания, размеры, тип и т.п. иллюстраций в которых я нуждаюсь; большинству из них я часто даю полную свободу действий просто обаспечив их текстом и указаними какая часть нуждается в иллюстрациях, а они потом приносят мне варианты. Как только я разработал продукт, я вхожу в контакт с одним из 2 редакторов, чтобы он отредоктировал его. Затем контактирую с человеком, который создаст макет, передавая ему отредактированный текст и иллюстрации, а так же примечания по примерному расположению материала. Как только макет создан, я последний раз просматриваю его - иногда я могу послать его так же некоторым другим авторам - и посылаю это размещено, тогда я просмотрят это в один последний раз -иногда это может отправиться в авторов также - и послаю корректору. КОгда сделаны все заключительные исправления все это идет в печать. Конечно вы никогда не сможете работать подобно этому только с одним изделием, поэтому обычно я одновременно имею 5-6 продуктов в различной стадии выполнения. надеюсь это ответило на ваш вопрос.

5. Имеется ли Кланы будущее в "классическом" БТ? Или для них все кончено?

Конечно. Я очень "наслаждаюсь" Кланами и полагаю, что они имеют такие жа права на место во вселенной, как и Дома. Я думаю Полевое Руководство: Обновление [Field Manual: Update] (скоро будет издано) покажет, что у Кланов есть много классных и интересных особенностей и событий; как и у других фракций конечно.

6. Будет ли перемещен акцент с Кланов Вторжения на другие Кланы? Например Духов Крови, Звездных Ужей и т.д.

О, не бойтесь. Мы вовсе не уменьшили роль Кланов Вторжения. Скорее мы просто начали больше рассказывать о Домашних Кланах.

7. Запланированы новые руководства (мануалы) о Кланах и Внутренней Сферы? Кроме объявленных.

Да, имеются планы издать в 2004 году серию сурсбуков, которая будет сосредоточена не на военной силе (как Полевые руководства), а на истории/культуре/религии и т.п. каждой из различных фракций.

8. Насколько "классическое" направление будет развиваться независимо. Не будет ли оно подавлено "Темным Веком"?

Единственный вариант, когда КБТ может остановиться, это если его перестанут покупать любители [фанаты]. Прямо сейчас, на вялом рынке где много приключенческих игр и тяжело сделать деньги, КБТ продается очень не плохо. Также, я уверен, что мы будем иметь годы и годы все новых продуктов по БТ.

9. Будут иметься неофициальные романы по "классике"? Это могло дать хотя бы легкую компенсацию отсутствию официальных книг.

Как я упомянул выше, в текущее время не появится новых романов в классической вселенной. Однако я полностью понимаю важность беллетристики для БэттлТеха и стараюсь что-нибудь придумать. Как только я буду иметь больше информации, я сразу же сообщу это на сайте.

10. Будут ли разрешены старые ошибки и противоречия? (Такие, как ошибки с Ханами и т.п.) Переиздание или эрраты возможны?

Каждый раз, когда мы выпускаем новый продукт, мы пытаемся решить любые известные ошибки и противоречия, которые были допущены прежде. Большим примером стал сурсбук "Кланы: Воины Керенского" (The Clans: Warriors of Kerensky). Из 90,000 слов сурсбука, автор был вынужден сделать 10,000 слов сносок, чтобы помочь объяснить все различные проблемы прошлого, тем самым помогая решить разногласия. Что касается определенных опечаток в книгах, мы каждый раз переиздаем книгу, как только набираем достаточное количество, а затем отправляем эти исправления на вебсайт. Хороший пример этого - здоровый раздел ошибок Аеротех 2 (AeroTech 2 Errata/FAQ), который был отправлен месяц назад или около того. [срочно бегите и берите:-)]

11. Планируется поддержка всех игровых систем (AeroTech, BattleForce и т.д.) или только "главного" направления (тактических сражений Мехов)?

Я всегда пытаюсь до последнего поддерживать различные элементы игры, но если они не продаются, то мы просто не можем поддерживать их. Однако, даже тогда мы пытаемся что-то сделать. Например, хотя BattleForce 2 все еще выведен из печати, правила конструирования боевой брони, которые приведены в недавно выпущенной книге Справочник Классического БэттлТеха (Classic BattleTech Companion) содержат правила и для преобразования полученных данных в режим BF2. Этот справочник так же поддерживает РПГ-аспект БэттлТеха. И, наконец, AeroTech 2 получил очень сильную поддержку в последнее время, благодаря космичскому разделу в TR: 3067, AeroTech 2: Листы записи и программе HeavyMetalAero, а также как новой серии миниатюр от Айрон Винд Металс (Iron Wind Metals).

12. Ждать ли появления новых Мехов Кланов? Особенно Омнисов?:) (Кроме "Проекта Феникс")

Если Вы спрашиваете, когда вы увидете новые проекты, то боюсь это будет не очень скоро. За последние два года мы опубликовали так много новых машин, как никогда ранее, так что мы немного повременим с появлением новых.

III. Вопросы о самом БТ:

1. Какое место занимает русское население в BattleTech вселенной? Возможно вы сможете назвать места самого большого скопления?

Самая большая концентрация "Русских" во вселенной КБТ находится в регионе Тихонова (Tikinov region); в конце концов, Маскировка (Maskirovka) - русский термин :-). Также, Кланы имеют сильное русское влияние со Страной Мечты и так далее.

2. Какие причины (в реальной жизни) привели к уничтожению Клана Дымчатых Ягуаров? Малое число фанов? Низкие коммерческие продажи? Или что-то еще?

Сюжетная линия. Мы разработали точку, которая позволила бы нам вырваться из "ловушки" всегда центровать истории с Кланами на одной стороне и Сферой на другой. В то же самое время мы попробовали развивить эту точку таким образом, чтобы это застигло людей врасплох и действительно было интересно; и это получилось.

3. Запланировано ли более широко осветить внутреннюю жизнь Кланов?

Увы, лучший возможный способ сделать это - романы, а не сурсбуки. как я и упоминал выше, я сейчас пытаюсь найти множество путей, чтобы обеспечить подобную

беллетристику, а пока нужно просто подождать.

4. Планируется ли создания больших союзов, наподобие ФС? Они превлекают много фанатов и дают новые возможности.

:) Увы Звездный Полковник, я не хочу портить сюрприз, т.ч. не отвечу...;-)

5. На сколько велик и силен был флот КомСтара на момент Таккайдо? Мог бы он противостоять флоту Кланов?

Военных кораблей? Конечно нет. Никакого противостояния. Одни Снежные Вороны могли выставить до 40 кораблей.

6. Военные корабли были включены в заявку Ульрика на Такайдо?

Нет, они небыли включены.

7. Вы не считаете, что герои подобные Каю и Виктору несколько напоминают супергероев?

В некоторой степени да.

8. Будет ли развиваться Периферия? Новые данные, книги и т.д?

Конечно. Проект Феникс появился из интриг в Перефирии и еще больше планируется.

9. Планируется ли возникновение новых больших наемных подразделений?

Одназначно появятся новые наемные подразделения (это я вам гарантирую), но будут ли они большими или нет, еще обсуждается.

10. Планируется ли появление русских наемников? (более мощных и известных, чем Kазаки)?

Эй, они вошли два романа... намного больше, чем большинство наемников сможет когда либо и мечтать. Да и в других известных подразделениях много русских. Например, известная Наташа Керенская. ;-)

11. В названии "Серого Легиона Смерти" слово "Gray" цвет или сокращение от имени создателя?

Цвет.

12. Аналогично, Волчьи Драгуны это животное или Джеймс:)? Вероятно игра слов?

Имя Клана из которого они произошли, т.ч. животное.

ЗП: Мистер Биллс, огромное спасибо за то, что вы нашли время ответить на наши вопросы. От лица всех любителей БэттлТеха в нашей стране я желаю вам успехов в деле развития этой интереснейшей вселенной. Тем более это и внаших интересах то же:)
РБ: Ух. много вопросов ;-) Надеюсь, Звездный Полковник я ответил на большинство из них. Но если что, не стесняйтесь и пресылайте мне новые. Даже Кровные Духи и Дымчатые Ягуары могут свобдно общаться ;-)

Автор: Click
27.06.2009 13:45

Интервью взял Представитель Клуба Оверлорд RedDragon (В интервью Звездный Полковник.) Вопросы для интервью составляли RedDragon и MaksimChistu.

Старое фото Рэндалла:

