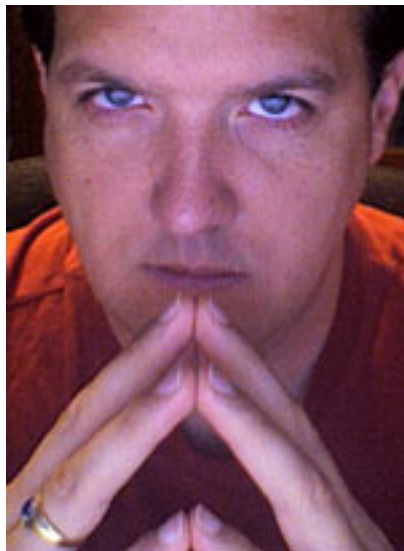


Вот еще одно интервью с Лореном Коулменом. Как всегда проведенное бывшим Звездным Полковником Клана Дымчатого Ягуара для клуба "Overlord". Надеюсь оно сможет пролить свет еще на ряд интересующих наших читателей вопросов.



ЗП: Добрый день, Loren. Надеюсь, что я еще не очень надоел вам со своими вопросами. Как ответственный за интервью, я постарался отсеять вопросы, которые потребовали бы слишком явно изложить ваши будущие планы.

ЛК: *Не волнуйтесь, полковник, мне всегда интересно общаться с теми, кто читает мои книги. Скорее это я должен извиниться за то, что так долго отвечал на заданные вами вопросы.*

1 Как вы проводите свое свободное время?

У меня есть жена и трое детей, которые естественно, забирают большую часть времени. И это прекрасно. Но лично... я играю в Xbox (игровая приставка). Я смотрю ТВ и DVD фильмы. Я играю с друзьями в большое количество настольных игр (главным образом немецкие) и иногда, конечно же в BattleTech. Я также много читаю. Каждую неделю я прочитываю примерно по 2 книги.

2. Помогает ли вам писать книги ваша семья (если да, то как)?

В определенном смысле да. Хезер (Heather), моя жена, обычно читает написанное мной и дает свой отзыв, чтобы я знал, правильно ли читатель поймет написанное. Мои дети - замечательный источник вдохновения, а одну из книг я фактически написал для них с моим вторым сыном как главным персонажем.

3. Скажите, вы не планируете побывать в России? А хотели бы?

Я бы хотел посетить вашу страну, но увы, пока я не вижу возможности. Большинство путешествий я совершаю по деловым причинам. Большие соглашения, где я могу продать книгу или где я должен переговорить с людьми, которые нанимают меня. И иногда поездки, в которых проводятся консультации относительно вселенных или съезды писателей. Путешествие ради удовольствия такое бывает крайне редко. Но я надеюсь на то, что когда-нибудь это случится. Если я вдруг поеду в Россию, я обязательно сообщу вам, полковник.

4. Вы используете военных консультантов при описании сражений в своих книгах? Или полностью полагаетесь на собственные знания?

Главным образом я полагаюсь на свои собственные знания, и из реального военного опыта и из моего глубокого изучения BattleTech вселенной. Я пользуюсь консультантами только в особых случаях. Например в "Endgame"; я попросил профессора химии местного университета объяснить мне, как правильно сделать бомбу, чтобы убить одного из моих персонажей.

5. Вы входите в какие-нибудь подразделения БТ? Лиги, игровые группы и т.п.

Как вы уже знаете, полковник, я являюсь Звездным Полковником Почетной Гвардии Русского Клана Нефритового Сокола (<http://rjf.realnet.ru>). Это единственный подобный случай. В большинстве случаев я просто играю с друзьями. Ни каких лиг или чего-либо подобного.

6. Правда, что в основе Кланов во многом лежал СССР? [Мистер Лорен не совсем

понял этот вопрос, поэтому я уточнил его в личной переписке. Конкретный ответ на интервью идет первым в ** идут данные личной переписки - прим. переводчика]

*Насколько я знаю в основе Кланов не лежала армия СССР. ** Фактически конечно Россия и СССР не могли не повлиять на Кланов. Так как главным персонажем был и остается Великий Керенский. Да и само использование вашей культуры в Кланах может объясняться именно этим. К том-же, я думаю, требовалось некоторое извинение за события описанные в предыстории БТ (вторая гражданская в СССР и т.д.). Но на самом деле это не было копированием, так как в Кланах много и от других культур, например японского пути воина. Фактически мы хотели просто создать строгое общество, где все действия подчинены одной единственной цели - войне. То, что оно получилось похожим на СССР (неужели у вас так много общего?) это скорее случайность. И то, что именно СССР избрало похожий путь. ***

7. Вам присылают свои рассказы, романы и рисунки люди которые не являются официальными писателями? (фанаты) Рассматриваете ли вы подобные творения?

Я иногда получаю истории, и частенько получаю небольшие подарки в почте или миниатюры, которые люди раскрашивают, как моих персонажей или описанных в книгах роботов. Однажды я даже получил самодельную копию военного корабля, которая была просто прекрасна. Футболки, идентификационные карты... список просто бесконечен. К сожалению, по юридическим причинам я не имею права рассматривать и использовать написанные истории. Но я не могу рассматривать истории беллетристики(фикции) по юридическим(законным) причинам, к сожалению. Но у меня есть полка, где я храню все подобные подарки. Я думаю, что они просто замечательны. И конечно же, я очень благодарен всем, кто прислал их мне.

8. Общаетесь ли вы с другими писателями? Возможно планируете какой-нибудь совместный проект.

Постоянно. Авторы часто ищут встреч друг с другом, для создания своего рода групп поддержки. А в BattleTech, мы играем с персонажами и подразделениями друг друга так часто, что всегда оговариваем развитие событий. В большинстве случаев это происходит по электронной почте или телефону, хотя каждые

несколько лет мы обычно собираемся все вместе, чтобы обсудить будущее BattleTech.

9. Как вы думаете, почему так мало писателей пишет со стороны Кланов?

Кланы очень жестки и трудны, чтобы писать о них. Путь, которым мы создали их общество сделал сложным создание больших произведений о них. Главным образом они идут вперед, сражаются и... это все. Также, следует помнить, что Внутренняя Сфера имеет более длинную историю позади, с персонажами, которые существуют десятилетиями. Авторам трудно отказаться от этого. И все же мы имеем довольно много книг о них. Если бы общее количество книг было бы больше, то и историй о Кланах было бы больше. Но 6 книг в год, это не то количество, когда можно позволить себе одновременно развивать все направления вселенной. Увы.

10. Почему в книгах писателей можно встретить технические ошибки? Ведь существуют TRO, сурсбуки и мануалы.

Авторы ленивы. Мне крайне неприятно так говорить, но это факт. Если нам кажется, что мы что-то знаем, то обычно мы просто пишем, не останавливаясь, чтобы проверить. Фактически мы боимся, что такая остановка может прервать поток воображения, а так мы всегда хотим, чтобы все было технически верным. Но иногда мы просто забываем вернуться к написанному и все перепроверить. К тому же иногда мы идем на такие допущения чтобы не ломать всю картину. Один лишний маленький лазер не так страшен для красивого "Бешенного Кота" (Mad Cat).

11. Скажите как вы относитесь к поступку Трента. Ведь не смотря на благородные цели его поступок остался предательством.

Абсолютно. Это была замечательная идея исследовать, что может заставить кого-то предать свое правительство. И история может его судить по разному. Но он - все еще предатель. Аргумент о том, действительно ли он был предатель зверского и возможно даже злой режима? Если так, то его измена правда в

большой картине мира. Но кто знает наверняка.

12. Ваш любимый персонаж в БТ. (если можно, то отдельно для Клана и Сферы)

Я не буду включать сюда мои собственные персонажи, так как это будет предвзятым мнением. Так. Во Внутренней Сфере это был бы Джастин Аллард-Ляо. Я никогда не забуду его испытания в трилогии "Воин". В Кланах, я назвал бы Влада Керенского. Он отличный темный персонаж.

13. Не считаете ли вы, что Кланов сейчас просто вынуждены отказаться или пересмотреть кодекс чести?

Трудный вопрос. Если они уберут свой кодекс чести, то какая разница между ними и Внутренней Сферой? Они имеют лучшую технологию (пока еще), но они станут немногим лучше, чем потенциальные завоеватели. Я думаю, что воин Клана должен пробовать придерживаться их кода чести, но не записываться в нем.

14. Воины Сферы часто демонстрируют жестокость в боях, но роль монстров всегда остается Кланам. Почему?

Я не думаю, что совсем беспристрастно полковник. Фактически, Кланов имеют много знаменитых персонажей, известных своей честью и благородством, особенно в Кланах Волка и Нефритового Сокола. Также, когда книга пишется с точки зрения Внутренней Сферы, то Кланов могут быть 'плохими парнями', но обычно не монстры. Я думаю, что они были монстрами тогда, когда Внутренняя Сфера видела их как плохих и практически непобедимых воинов (хорошо, полковник, и конечно же тот факт, что Дымчатые Ягуары ВОЗГЛАВЛЯЛИСЬ такими довольно зверскими лидерами).

15. Существуют ли варианты БТ отличные от классического, но неизвестные за границами США? Особые правила или системы?

Я не уверен. Мы создали BattleSpace и Battleforce для космических битв и крупномасштабных сражений. И, конечно же, мы имеем компьютерные игры. Но я не знаю, доступны ли они вам. А теперь есть MechWarrior: Dark Age - игра, которая является отличной системой.

16. Ваше отношение к новому направлению БТ - Dark Age. Играете ли вы в него?

Я играю в MWDA время от времени. Я думаю, что это - великая игра. Не лучше и не хуже, чем Классический БТ, просто другая. И пока кто-то сохраняет эту вселенную живой, я могу продолжать писать книги, а это прекрасно.

17. Как вы считаете, стоит ли вводить в БТ новые элементы (ProtoMech, stealth system)? Или достаточно уже имеющегося.

Интересный вопрос. Я думаю, что выбор и изобилие вариантов делают игру более интересной и увлекательной. Я также думаю, что фаны любят новые игрушки. Если люди не требовали новых игрушек, то их бы и не было. Ведь по сути БТ это бизнес. Компания должна делать деньги или умрет. Они дают фанатам то, чего они хотят.

18. Пытаетесь ли вы «копировать» или использовать реальные исторические события?

Я многое заимствую из исторических событий, когда пишу, хотя редко использую их в точности. Я беру вдохновение из действительности, и могу позаимствовать некоторую тактику или несколько маленьких деталей, но я не пытаюсь просто воссоздать или переделать историю.

19. В России вас во многом считают «отцом» Дома Ляо. Так ли это на самом деле? И если не сложно, расскажите как вы создавали его.

Я не создавал Дом Ляо конечно же. Он существовал намного раньше, чем я даже начал писать. Тем не менее, здесь я называюсь защитником Ляо за то, что я сделал. За то что я сделал их "классными". С поры Трилогии Воина, они были мальчиками для битья во Внутренней Сфере. И они не имели никакой реальной идентичности. Именно я дал им азиато-русский оттенок и бескомпромиссный подход к жизни, и сделал их фракцией, которой люди могли гордиться. Я надеюсь.

20. Draconis Combine делиться на районы, а Capellan Confederate? Можно где-нибудь прочитать об этом?

Так. Конфедерация всегда имела районы. Они называются Сообществами или Общинами (Commonalities) . Соответственно - Sian, Capellan, St. Ives и Sarna Commonalities. Последние изменения привели к следующему делению Sian, Capellan, St. Ives, Liao и Victoria. На нынешний момент самая полная информация приводится в Capellan Confederation Field Manual.

21. Кто придумывает названия боевых роботов? Если вам не сложно, расскажите как вводятся новые элементы.

Обычно, кто создает робота, тот и называет его. Иногда, имя обсуждается заранее, но не часто.

ЗП: Спасибо, Лорен, что ответил на наши вопросы. Когда мы захватим Внутреннюю Сферу, мы учтем ваше сотрудничество. :)

ЛК: Не за что Звездный Полковник. И, на всякий случай, я запомню ваше предложение. :)

Интервью взял Представитель Клуба Оверлорд RedDragon (В интервью Звездный Полковник.)

Вопросы для интервью составляли участники [форума лиги StarTerra](#)