



WTF TRANSFORMERS 2015
представляет визитку

ROLL OUT!

Вас приветствует команда WTF TRANSFORMERS 2015.

Нашему канону уже более тридцати лет и за это время было создано сотни игрушек, двадцать пять мультфильмов, множество комиксов, четыре фильма, несколько книг, тринадцать игр.

У нас все каноны укладываются в одну схему: есть добрые автоботы и злые десептиконы, которые борются между собой. За что борются - уже не суть важно, поскольку сценаристы им никогда не оставляют шанса помириться и жить в мире. Еще одной отличительной чертой канона нашего фандома является то, что все его части между собой практически не связаны, это одна и та же история, рассказанная немного по иному. Хотя попытки выстраивания единого канона и есть, но они только добавляют путаницы.

Рассказать о каждом мультфильме/книге/игре/комиксе просто нереально, поэтому мы расскажем вам только о некоторых из них.



ИГРУШКИ

АНИМАЦИЯ

КОМИКСЫ

ФИЛЬМЫ

КНИГИ

ИГРЫ



Именно с игрушек и началась история трансформеров. Сначала в Японии были созданы изменяющиеся фигурки, а потом, уже в США, были нарисованы первые комиксы и сняты первые мультфильмы.

Коллекционированием их увлечены многие трансфаны и они готовы тратить на это довольно большие деньги, поскольку очень многие игрушки купить можно только за рубежом.

Игрушки бывают нескольких видов:

- трансформирующиеся, которые можно сложить в альтмод. Иногда трансформация бывает тем еще квестом и удаётся далеко не с первой попытки.
- фигурки, которые просто изображают персонажа.
- игрушки типа лего.

НАЗАД

Мультфильмы в нашем каноне - самая популярная и подходящая всем вещь.

Игры - для геймеров, комиксы - большей частью на английском, игрушки - стоят денег и занимают место... а вот мультики вечны!!!

Хотя в последние годы популярность фильмов Майкла Бэя их обгоняет, конечно.



Generation 1 (1984–1987)

Сериал Г1 в переводе от 6 канала - это радость давно минувших лет, когда трава была зеленее, колбаса вкуснее, а жизнь прекраснее.

Это нескончаемый экшен, трэш и угар. Сейчас его невозможно смотреть без слез от смеха и умиления, но вечные темы, поднятые им, остаются такими же актуальными.

И в каждом новом проявлении канона мы с щемящим чувством ностальгии узнаем старых героев.

Они становятся продуманнее, серьезнее, взрослее, может быть - но олдфаги полюбили именно тех раздолбаев и придурков, которые на протяжении 4 сезонов сражались за Кибертрон.



Headmasters (1987—1988)

Сериал Хедмастерс любопытен тем, что, оставив общую упоротость и атмосферу Г1, попытался поднять серьезные социальные проблемы.

Мир трансформеров непоправимо изменяется, старые герои не просто умирают, но становятся бесполезны, а технический прогресс неумолимо идет вперед, сбрасывая балласт с космического шаттла истории.

Несмотря на то, что сериал японский, это ощущается только в опенингах и эндингах - и еще в чем-то трудно уловимом, может быть, в неуклонном нагнетании трагичности и жестких определениях бобра и козла. Еще никто не взрывал Кибертрон, лишая героев и родины, и цели, за которую стоит сражаться.



Masterforce (1988—1989)

Трансформеры маскируются под людей, люди с помощью браслетов трансформируются в роботов — это все Мастерфорс, который был заявлен создателями как продолжение Хедмастеров. Но от Хедмастеров там только картинки из опенинга в качестве видеозаписи героической борьбы автоботов против десептиконов, которую Коготь показывал младшим воинам.

Судя по последней серии сезона, браслеты использовались кибертронцами не только как средство для трансформации людей в роботов, но и для копирования личности этих самых людей для дальнейшего автономного существования на Кибертроне.



Beast Wars (1996—1999)

Трансформеры не только под технику и людей маскироваться умеют, они еще и звериный мир освоили.

Оптимус, трансформирующийся в гориллу, Мегатрон — в тиранозавра: это все войны зверей.

Впервые в канон трансформеров было введено понятие искры, как средоточия жизни кибертронцев.

Также следует отметить, что мультфильмы были отсняты в 3Д, которое сейчас смотрится весьма страшненько, хотя для тех годов это было просто великолепно.



Armada (2003—2004)

Energon/Super Link (2004—2005)

Cybertron/Galaxy Force (2005—2006)

Трилогия Юникрона - сериалы Армада, Энергон и Кибертрон - уже полноценное аниме, полностью проникнутое светлым и позитивным духом японской мультипликации. Впрочем, сюжет этой истории динамичен и в меру эпичен, рисовка приятна взгляду, а персонажи неоднозначны.

А все потому, что подлинное зло в этом сериале божественно и инфернально, и только объединившись, трансформеры могут его утихомирить. Особенно радует Старскрим, который превращается в отечественный Су-35, и у которого впервые в истории франшизы появились серьезные моральные переживания и даже почти пейринг с человеческой девочкой. А Мегатрон увеличивается до размеров планеты и причиняет всем счастье, в том числе и своим союзникам.



Prime (2010-2014)

Сериал ТФ: Прайм - это давно ожидаемая феерия безупречной рисовки, пусть и не слишком привычной взору олдфага. Сюжет тоже не подкачал - много интриг, персонажи, за счет их ограниченного числа, показаны живыми и противоречивыми... и все закончилось хорошо даже два раза подряд, хоть и оставив простор для воображения райтеров и артеров.

Хороши в Трансформерс Прайм и дети, давно надоевшие всем фанатам ОБЧР - как ни странно, их сюжетные линии достаточно трогательны, и видно, что автоботы по-настоящему привязались к своим белковым питомцам. А еще в Трансформерс Прайм есть настоящий рыцарь и дракон Предакинг, который круто машет крыльями и уничтожает все на своем пути. Пожалуй, не хватает масштаба (где та прекрасная и безграничная Вселенная с планетой-психушкой, планетами поющих людей, собирателей мусора и разумных животных?), но это окупается другими достоинствами.

НАЗАД

Комиксы — важная часть канона. Они могут быть как самостоятельными историями, так и входить в состав канона какой-либо вселенной. Но по большей части те комиксы, которые являются составной частью, только еще больше запутывают дело, поскольку могут быть очень альтернативными по отношению к мультфильмам.

Но несмотря на все недостатки, именно комиксы радуют своих читателей множеством нюансов отношений персонажей и милыми подробностями трансформерского быта.



Megatron Origin радуется живописанием кибертронского быта и политического устройства много-много лет назад, когда еще не было войны.

А также в избытке добавляет продесептиконской пропаганды и революционной романтики - Мегатрон, Старскрим и Саундвейв, позже ставшие лидерами восстания, планируют революцию, расстреливают парламент и вообще отжигают, как им и положено.

И рисовка просто чудесна, главные герои очень красивы и при этом впечатляюще brutальны (и никаких скелетиков на каблуках, а также смайликов на визорах).

С этой трогательной истории и начинается мир комиксов IDW, растянувшийся на 200 с лишним выпусков.



В каноне трансформеров есть собственное Total AU, начинавшееся как первоапрельская шутка, но в итоге ставшее серией комиксов, а также мини-новелл и игрушек - **Shattered Glass**.

Суровый и пафосный тиран Оптимус Прайм, произносящий речи об уничтожении и порабощении всего живого и разумного, просто очарователен. Гримлок стал гением, а десептиконы - философами-гуманистами.

В общем, все смешалось на Кибертроне. Но война до полного разрушения планеты все еще продолжается.

НАЗАД

Трансформеры (2007 - 2014)

Фильмы Майкла Бэя, несмотря на разнообразную критику, все-таки могут доставить удовольствие трансфану.

Во-первых, там много красивых роботов.

Во-вторых, там очень укученные сюжеты с избытком взаимоисключающих параграфов.

В-третьих, там есть люди, которые вполне симпатичны и искренне любят трансформеров, давая фанатам возможность ксенофильских фантазий.

В-четвертых, в последнем фильме Бэя люди наконец-то смогли победить трансформеров, пусть на время и не до конца. Начало фильма радует красивой сценой убийства автобота, а финал особо доставляет диноботами, ушедшими гулять по Китаю.

[НАЗАД](#)

Самая крутая и олдфажная книга по Трансформерам - это, несомненно, "Вселенная трансформеров" 1995 года. Там нарисованы и описаны все герои сериала Generation One, с их укоренными девизами и загадочными техническими характеристиками.

Уже после выхода фильмов Майкла Бэя появились официальные новеллы. На русском языке найти большинство из них затруднительно, хотя фанаты и делают их переводы, тем более что многие фанаты либо в принципе не расположены к чтению, либо пишут сами, потому что с нашим количеством канонов никаких хэдканонов не надо. Претензии к книгам стандартны, как к большинству новеллизаций фильмов, плюс специфическая для нашего канона - излишнее очеловечивание трансформеров.

Можно простить, что это далеко не Достоевский, но там даже ведь никто не занимается любовью, о ужас. Так что книги в наших канонах занимают по популярности последнее место.

[НАЗАД](#)

Первая компьютерная игра по вселенной трансформеров появилась в 1986 году. Это была простенькая бродилка для приставки Денди.

Со временем графика, управление персонажами и сюжет игр совершенствовались, появилась возможность играть онлайн, взаимодействуя с другими игроками в процессе прохождения миссий.

Несмотря на то, что игры выпускались, как правило, к какому-нибудь фильму или мультфильму, связка их довольно условна, хотя создатели игр не прекращают попытки увязать с ранее вышедшими вселенными.



War for Cybertron (2010) - в этой игре Мегатрон почти уничтожил ядро Кибертрона, попытавшись подчинить его себе.

Сюжета в игре почти нет, он краток, незатейлив, как бессмертный сериал *Generation One*, и идет фоном для безудержного экшена.

Несмотря на это, из игры можно узнать о социальном устройстве кибертронцев и прочих подробностях их жизни, например, о космических личинках.

В итоге игры ядро Кибертрона впадает в стазис на миллионы лет.

Несомненным плюсом является то, что игра, если проходить ее на максимальной сложности, довольно интересна для геймера. Можно с удовольствием провести несколько вечеров.



Fall of Cybertron (2012) - здесь есть кнопка "Заткнуть Старскрима". К сожалению или к счастью, это его не убивает, поэтому Старскрим мешает Шоквейву восстанавливать космический мост и вообще вредит собственной фракции, как обычно.

А Мегатрона, несмотря на всю его впечатляющую мощь в режиме танка, убивает Метроплекс, и так будет с каждым, кто встанет на пути доблестного геймера.

Ближе к концу игры можно поиграть за короля диноботов Гримлока. В начале игры можно залезть в шкафчик Гримлока и посчитать головы врагов, которые он коллекционирует, а также посмотреть аэробику неизвестных кибертронцев по телевизору.

Как и в первой игре, отдельно доставляет перевод Шестого канала.

НАЗАД

The background features a dense collection of grey, semi-transparent Transformer robot silhouettes, including recognizable characters like Optimus Prime and Megatron. These are set within a thick, orange, metallic-looking frame that has a blue inner border. The overall aesthetic is industrial and futuristic.

**Команда
WTF TRANSFORMERS 2015
благодарит вас за внимание
к своей визитке!**

НАЗАД