

The background features a dense, light-colored collage of various Transformers characters, including Optimus Prime, Ironhide, and others, set within a stylized orange and blue metallic frame. The text is centered over this background.

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. These robots are arranged in a way that they appear to be looking towards the center of the frame. The entire scene is enclosed within a thick, orange, metallic-looking border that has a complex, multi-layered design with various rectangular and circular patterns, suggesting a high-tech or industrial setting.

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

НАЗАД