

ВСТУПЛЕНИЕ



Итак, если только вы не жили все это время в Зоне Сокрытого Дворца, то наверняка в курсе, что в 2021-м наш любимый синий приятель отметил свой тридцатилетний юбилей. Мир Соника значительно преобразился с момента своего расцвета в 90-е, и сегодня, кого бы вы ни спросили, каждый найдет в нем что-то свое. Как человек, не только выросший вместе с серией, но и поучаствовавший в ее развитии в роли ведущего разработчика *Sonic Mania*, могу сказать, что узнаваемый стиль и атмосфера классической 16-битной эры Соника — это мир, сотканный из множества фрагментов поп-культуры двадцатого века. Начиная с пинбола и настольных игр, арт-деко и Мемфиса Милано и заканчивая нью-джек-swingом и музыкальной сценой Манчестера — мир, в котором, как мне кажется, и по сей день таится еще множество открытых.

Впервые с Соником я познакомился, будучи еще очень юным, это было в 90-е в видеопрокате. Тогда я увидел его не на экране, а на обычном плакате. Он игриво грозил мне пальцем, на лице у него была его фирменная дерзкая ухмылка, ноги были непринужденно перекрещены, а его неоновый ярко-синий цвет сразу запал мне в душу; «Что это за синий кот?!» (Соник — ежик, если что.) Тогда я еще не знал, что такое видеоигры, но его силуэт и выражение лица произвели на меня такое неизгладимое впечатление, что я сразу выбрал игру *Sonic 2*, когда школьный друг пригласил меня поиграть в его приставку Sega.



С самых первых секунд у меня голова пошла кругом. Вот он, персонаж, несущийся по динамичным геометрическим мирам, словно живое воплощение скейтборда, крутится и отскакивает от робоврагов и всяких других штуковин в духе Руба Голдберга так, будто гравитации для него вообще не существует. Сонику не нужны колеса, чтобы быстро бегать, он и сам был колесом, изобретенным вновь! Противостоял ему Доктор Эггман (в то время его звали Доктор Роботник), но, даже будучи злобным безумным ученым, повернутым на завоевании мира, он явно был ребенком в душе, играющим со своими машинками, которым позавидовал бы любой конструктор-энтузиаст. Но судьбоносным для меня стало то, что на прохождении игры я не остановился. Настоящая игра в Соника началась тогда, когда мы врубили чит, позволяющий перейти в режим отладки, а затем проводили бесчисленные часы, творя в игре неописуемый хаос! Прям под стать бунтарскому безбашенному характеру Соника. Это стало моей первой возможностью заглянуть за кулисы (а точнее, за пиксели и спрайты) разработки игр...



Ну ладно, ладно! Вам же хочется узнать, что такого особенного в этом сборнике, ведь так? Это первая попытка IDW окунуться в мир классического Соника и...



В этом сборнике целое множество ярких Классических Зон — как новых, так и старых!



Тут целое множество персонажей! (даже тех, что давно канули в историю, — для самых отъявленных суперфанатов!)



Тут впервые в истории комиксов появились Круто Сваренные Тяжеловесы! (как же я горжусь этими яйцеголовыми).



Если вы учитесь рисовать своих любимых персонажей в классической стилистике, то в этом сборнике вы найдете множество отпадных ракурсов! (помнится, в детстве мне с большим трудом давался Роботник из SATAM-а).

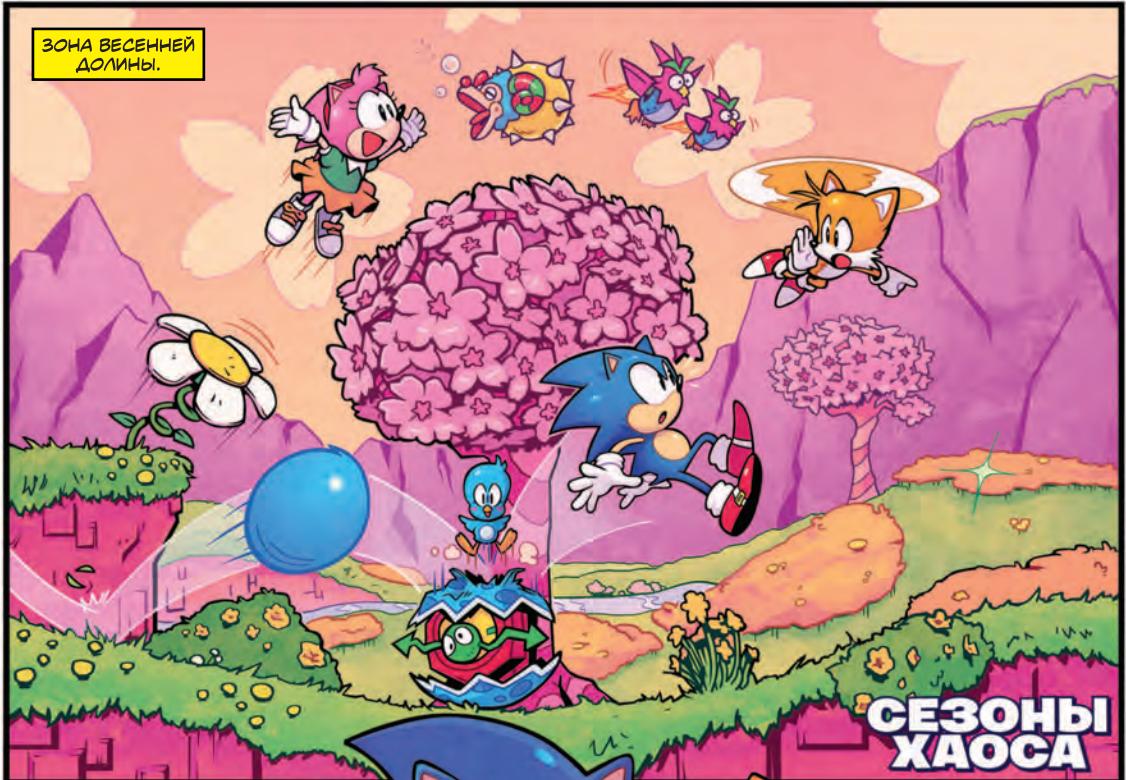
Сонику уже тридцать, так что не будем заставлять его ждать больше ни минуты. Он отправится в новое приключение сразу, как только вы перевернете страницу!



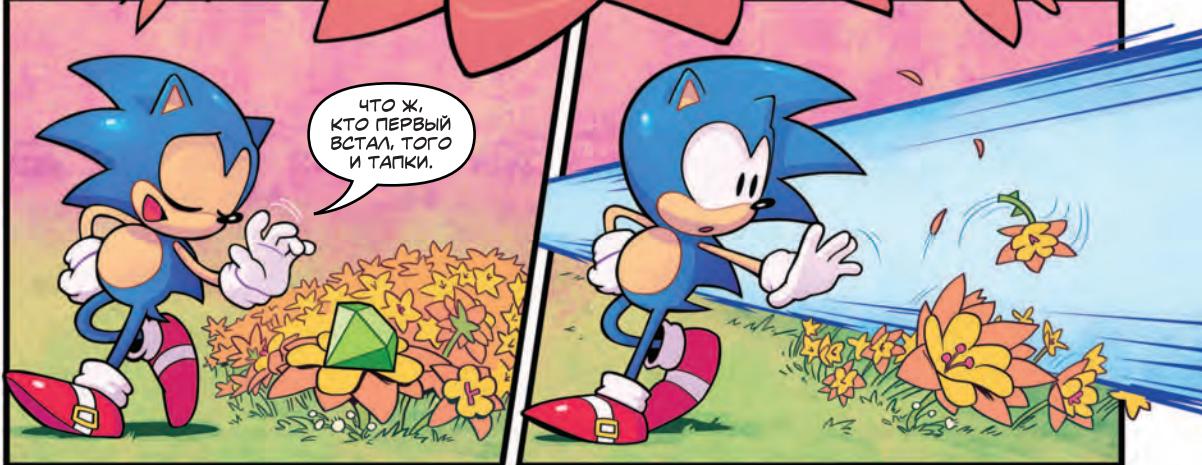
Christian Whitehead

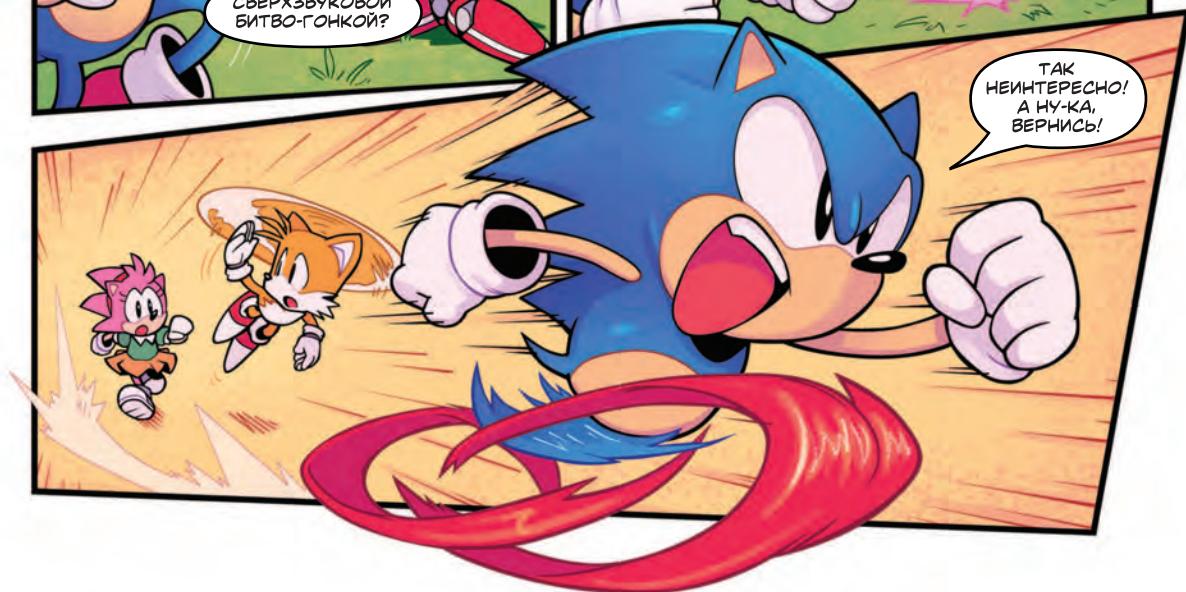
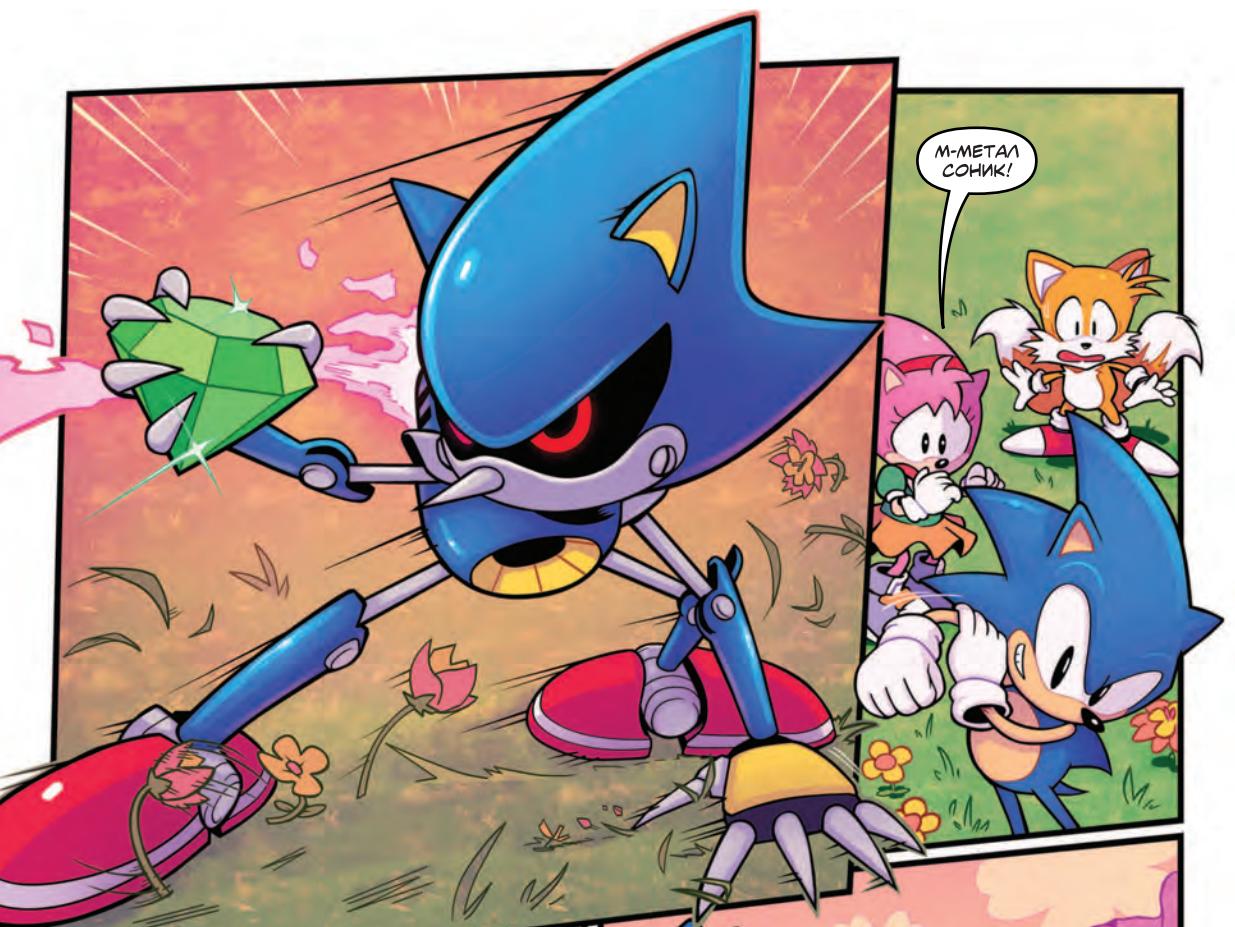
Кристиан Вайтхед
КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР @ EVENING STAR

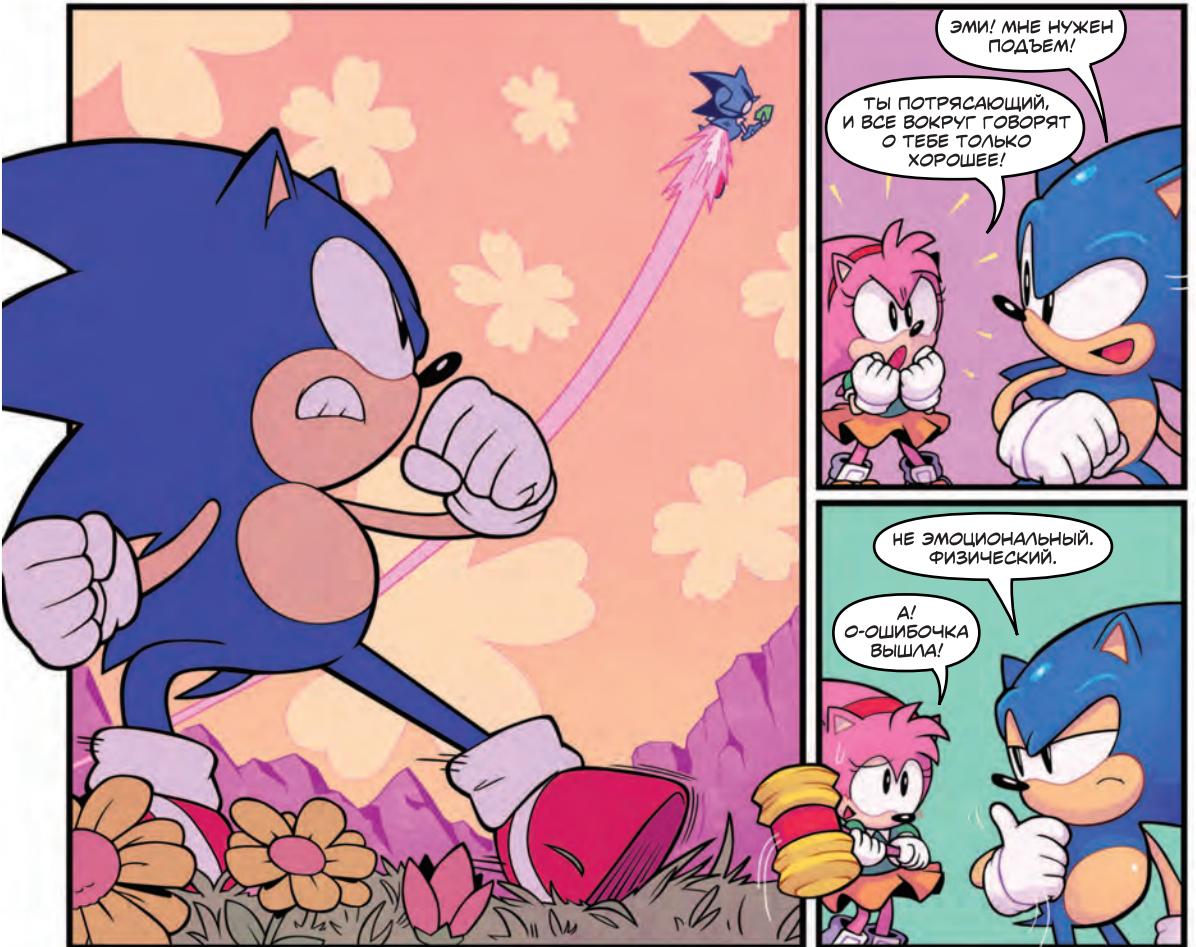
ЗОНА ВЕСЕННЕЙ ДОЛИНЫ.



СЕЗОНЫ ХАОСА



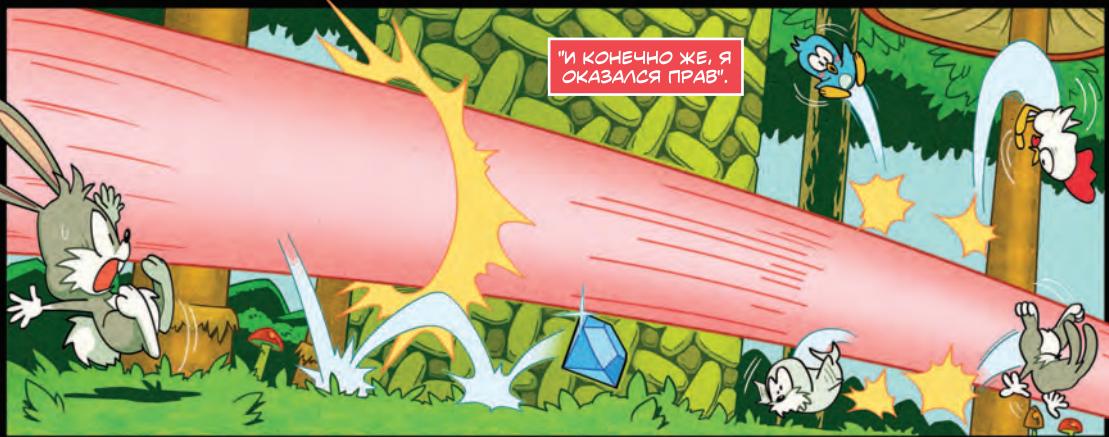
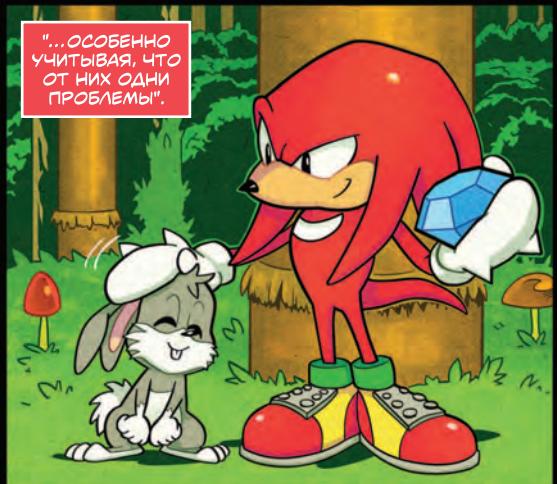
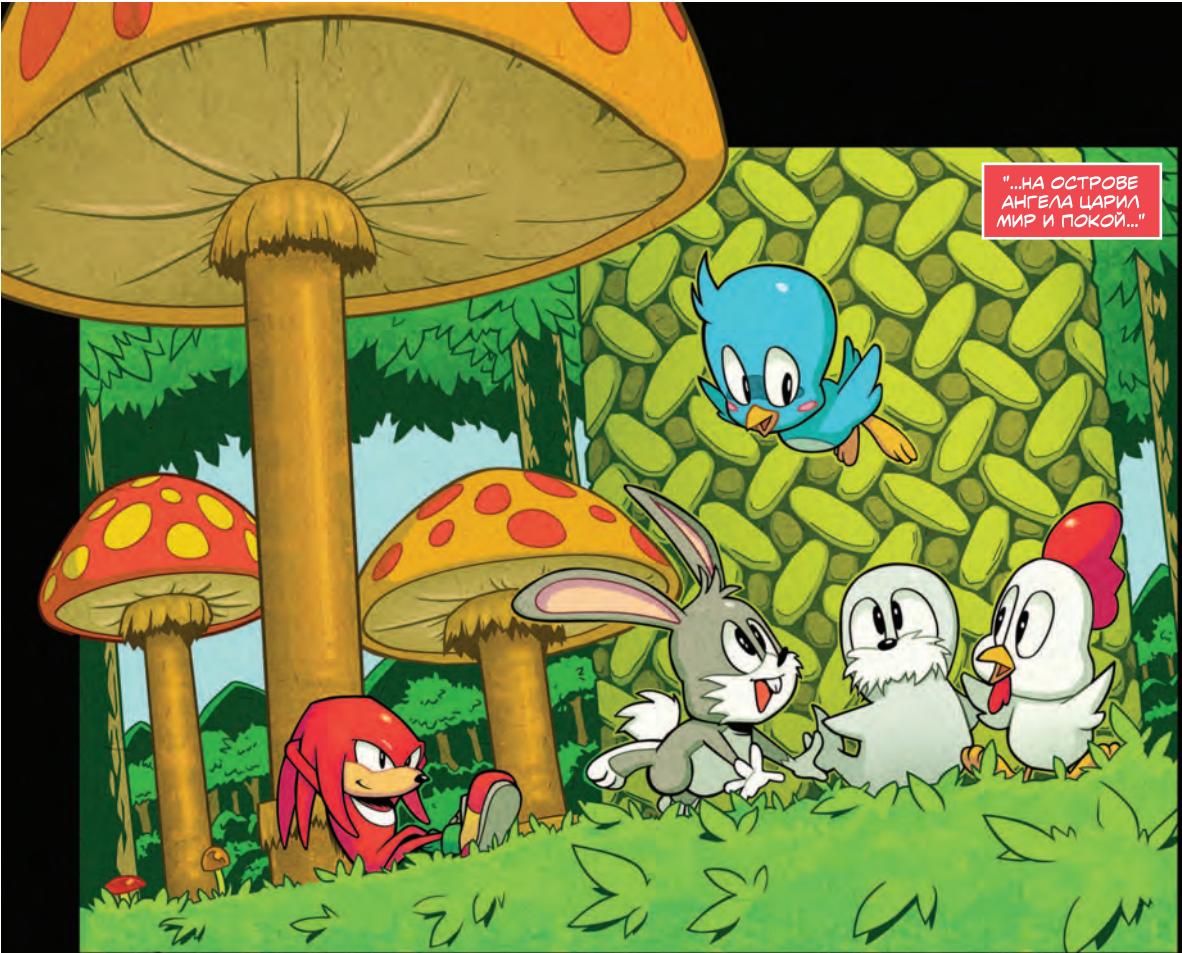




9





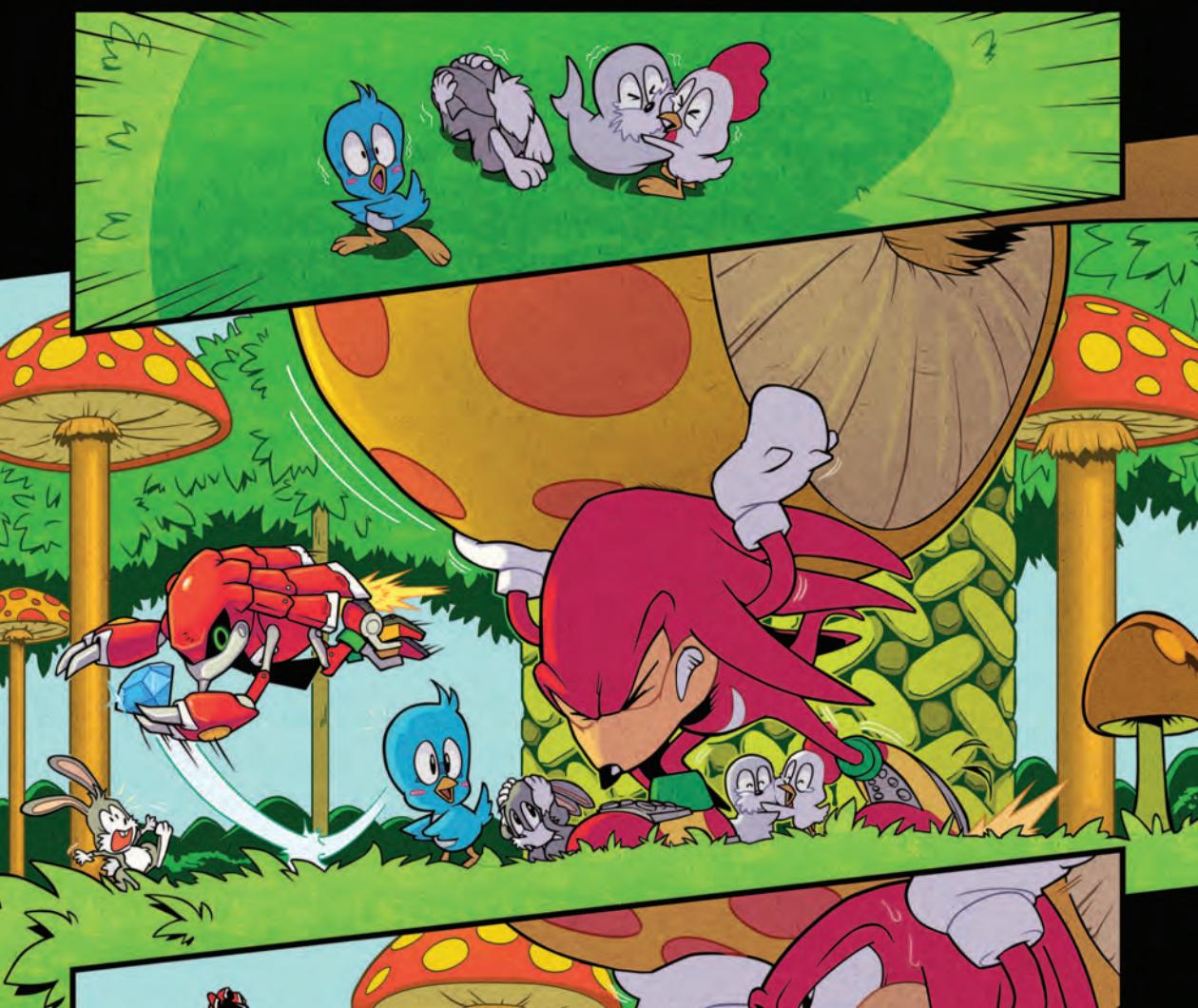


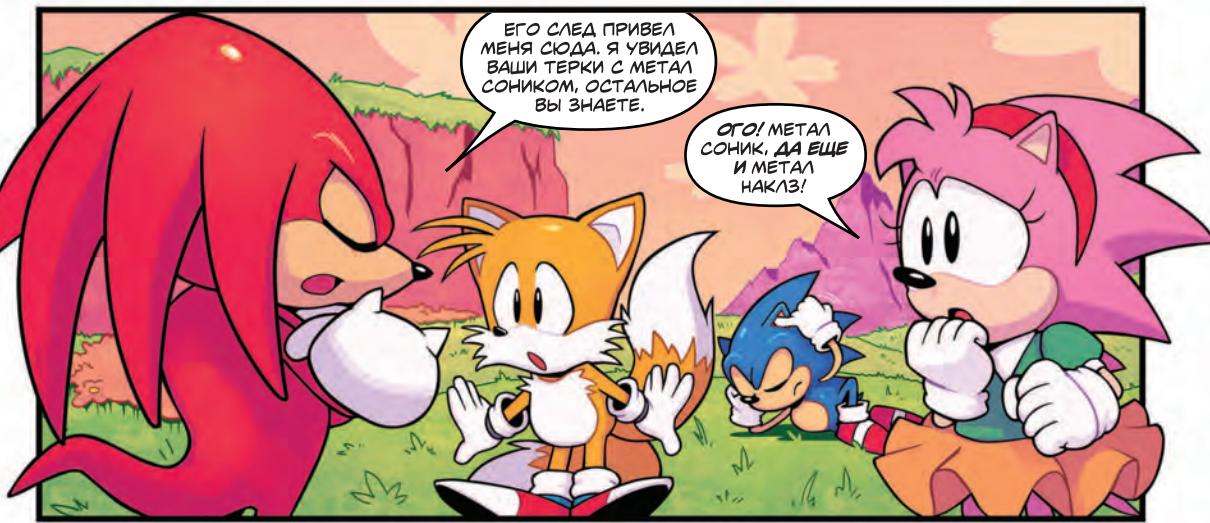
"ИЗ ЗАСАДЫ
НА МЕНЯ ВЫСКОЧИЛ
МЕТАЛ НАКЛЗ!"

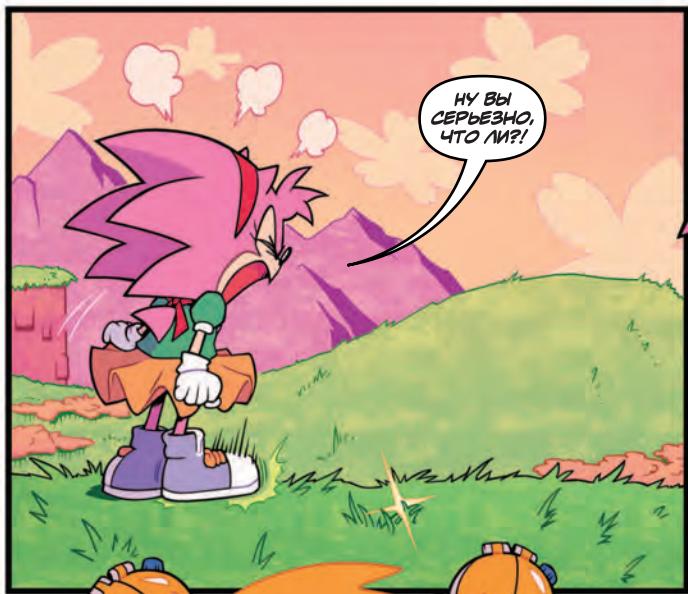
БАЦ

ЗВЯК

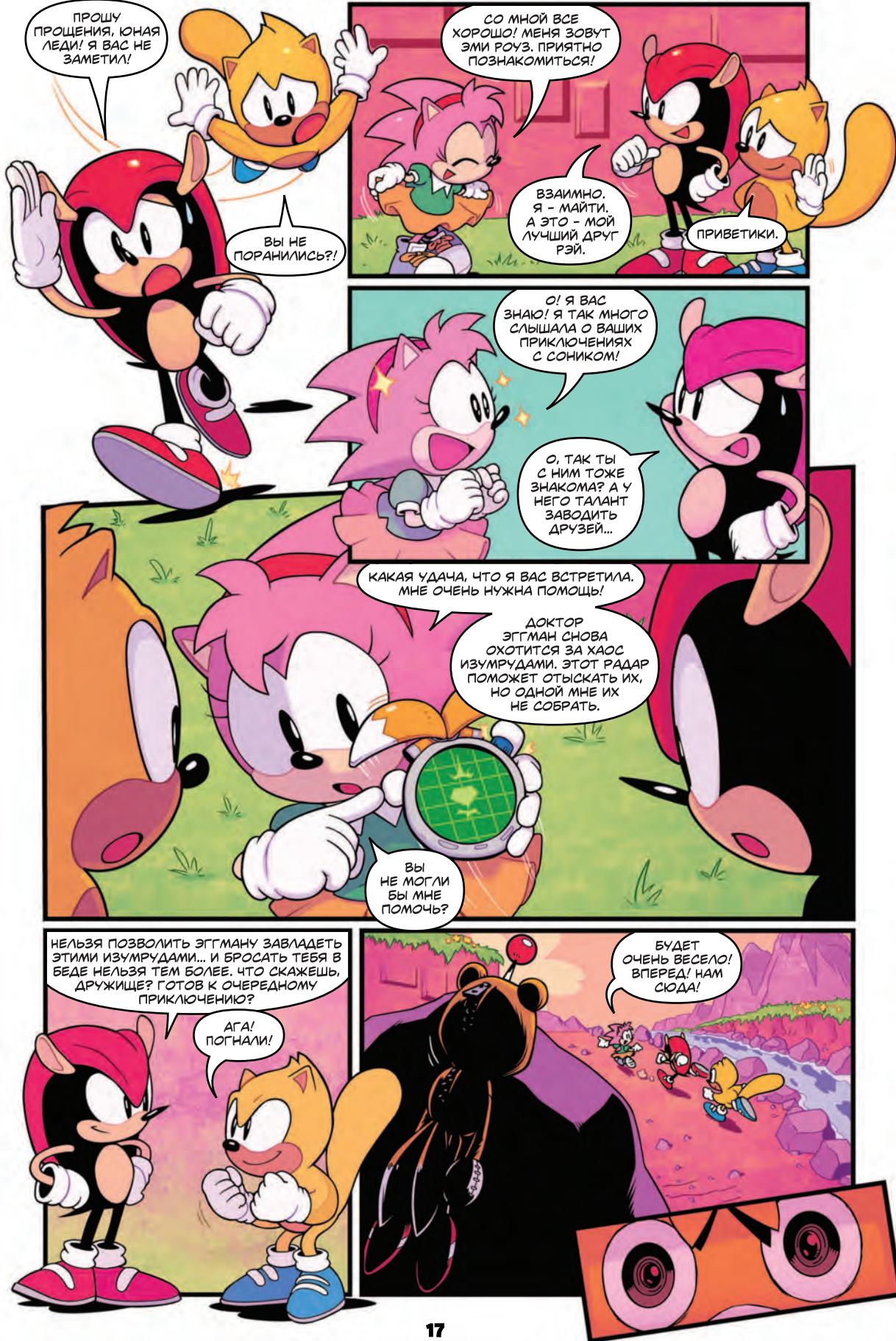
"Я УЖЕ БЫЛО ПРИЖАЛ
ЕГО К СТЕНКЕ..."











ЗОНА ЛЕТНИХ ВОДОПАДОВ.

Извините, ребят. Понятия не имею, куда пропал Радар!

Не парься, приятель. Мы и без него сто раз находили изумруды.

К тому же у нас тут эксперт по охоте за сокровищами, да, Накс?

Язви сколько влезет.
Но да, я такой.

ВУ-ХУ!
ПРОЩЕ
ПРОСТОГО!

ПУМ

АЙ! ЧТО
ЗА...?!