

ПОТЕРЯННЫЕ ЕЖИНЫЕ ИСТОРИИ — ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

ВНИМАНИЕ

Этот документ не может быть воспроизведён, распространён или изменён каким-либо способом. В противном случае это снимает всю причастность и ответственность с автора. Автор не признаёт и не имеет отношения к любому материалу, созданному на основе этого документа.

Идеи, содержащиеся в этом документе, предназначены только для некоммерческого использования. Персонажи и сценарии, включенные в документ, ни в коем случае не отражают желания, маркетинговые планы или видения их создателей и держателей лицензии.

Держатели лицензии на всё упомянутое в этом документе не признают или одобряют мысли, изложенные тут, и автор не намерен выдавать его содержимое за официальное или лицензированное представление соответствующих объектов авторских прав.

Содержимое этого документа является спекуляцией, основанной на материалах, подготовленных для презентации на одобрение в 2012-2013 годах. Этот материал не отражает намерений, мотивов или желаний кого-либо, кроме автора.

Содержимое документа не отражает будущие намерения держателей лицензии. Любое сходство или совпадение идей, показанных в этом документе и любого официально вышедшего материала случайно.

Прежде чем изложить свои планы касаясь того, что должно было произойти, я хочу вернуться и рассказать о том, к чему вел мой замысел до Супер Волны Гenezиса. Чтобы понять, к чему всё должно было прийти, я сперва постараюсь объяснить, как всё к этому пришло. Ну или по крайней мере, как я пытался прийти к этому.

Одна из вещей, что я люблю больше всего в работе с художественными произведениями — долгосрочная отдача. Это когда, намеренно или нет, автор соединяет элементы за всё время повествования так, чтобы в один момент они выстроились в полную картину и у читателя наступило прозрение.

Я сумел повернуть такое в выпусках между *Sonic the Hedgehog #175* и *Sonic the Hedgehog #225*. Когда Энерджак сравнял с землёй Новый Мегаполис, доктор Эггман вынужден был укрыться в Эгг Бункере. Хотя читатели и видели только яйцеподобный купол, я подразумевал, что это будет Яйцо Смерти II. На протяжении следующих 50 выпусков «Эгг Бункер» переходил из рук в руки, но всегда продолжал строиться. И когда его наконец запустили, вы можете вернуться назад и увидеть всю подготовительную работу, что была проделана.

Запуск Яйца Смерти II сигнализировал о сильном изменении статуса-кво. До этого момента в комиксе Борцы за Свободу никогда по-настоящему не испытывали поражения. Они сталкивались с огромными трудностями, но никогда не проигрывали. Когда Старый Моботрополис пал, они обустроились в Нотхолле. Когда они потеряли Старый Моботрополис во втором нашествии Роботника, они снова заставили Нотхолл расцвести. Салли восстановилась после “Конца игры” (“*Endgame*”), Антуан и Банни оправались после саботажа Патча, робианцы были спасены и всё такое.

Комикс строился по удобному правилу: «Соник и Борцы за Свободу всегда побеждают». Моей целью между *Sonic the Hedgehog #225* и *Sonic the Hedgehog #275* было разбить команду настолько, насколько возможно, и наблюдать за тем, как они будут собираться с духом.

Жестоко? Конечно. Но в конце всей этой арки не должно было быть вопросов, почему эта команда героев всегда побеждает. Я хотел провести их через наихудший из всех возможных сценариев и затем показать, как они смогут склонить чашу весов в свою пользу. Если кратко, то это должно было стать проверкой их силы дружбы, смелости и героизма.

Но я смог дойти лишь до момента сломятия героев. В итоге я стал походить на ненавидимого всеми безумца. Упс.

Первые проблемы, что довольно символично, появились в самом начале. Роботизация Салли должна была стать последним событием в *Sonic the Hedgehog #225*. Самый знаковый из Борцов за Свободу, их лидер в бесчисленных смертельно опасных миссиях, теперь стал орудием в руках их величайшего врага. Но вместо этого мы “свернули” на арку “Гenezис” (“*Genesis*”), чтобы отпраздновать пятнадцатилетие франчайза Соника. Так как это комикс по лицензии, то я ограничен капризами держателя лицензии и выбранным редактором направлением, и ничего не мог поделаться с временными рамками арки. Иронично, но в то время был разговор о том, чтобы использовать “Гenezис” для перезапуска комикса, сделав его более схожим с играми. Тогда я был против этой идеи. Оглядываясь назад, могу сказать, что это спасло бы меня от многих проблем в долгосрочной перспективе. Но что такое жизнь без её злой иронии?

Итог арки “Гenezис” стал двойным ударом для читателя: Салли застрелили до

неё, спасли буквально в последнюю секунду после, а затем она была роботизирована. В конце концов, это задавало тон того, к чему я шёл: герои, продолжающие бороться из последних сил в, казалось бы, безнадежной ситуации.

Эта арка также ввела идею Волны Генеzиса. Тогда я даже и не думал, каким важным впоследствии станет этот сюжетный элемент.

Мы продолжили историю в *Sonic the Hedgehog #230*, и всё шло гладко до *Sonic the Hedgehog #234*. Салли была роботизирована. Банни — дероботизирована. Ротор по-прежнему был вне команды, заседа в роли консула в Совете Эйкорнов. Николь была потрясена и ослаблена благодаря манипуляциям Иксиса Нагуса с жителями. Единственным Борцом за Свободу, не защищённым бронёй лицензирования от SEGA, оставался Антуан. И вот именно тогда команда наконец-то была разбита. Тогда, когда Антуан умер.

«Умер?», спросите вы, смотря на меня обеспокоенно и с недоверием. «Он был только критически ранен». Погодите, в *Lost Hedgehog Tales* есть объяснение моему безумию. Мы только начали.

Продолжим. Я знал, что роботизация Салли расстроит читателей. Вся сага должна была расстраивать и выбивать из колеи, но я знал, что она будет крупным событием. Жертва Антуана должна была затмить даже это. Если бы так и произошло, то он бы умер героем, а его смерть сплотила бы Соника и остальных. Даже если бы мы его не убили, его состояние оказало бы тот же эффект. Вопрос был в том, действительно ли мы хотели зайти так далеко — может, было достаточно оставить его израненным? Или же не дойти до конца означало сделать его жертву напрасной?

Фанаты решили за нас. Их реакция на роботизацию Салли и ранения Антуана была сильнее, чем я предполагал. Так что, в какой-то мере, Салли и фандом спасли жизнь Антуана.

Я уже могу почувствовать коллективное замешательство и возмущение. «Вы обещали, что вновь соберёте команду вместе». «И комикс твёрдо следует не раз озвученной позиции, что „мёртвый остаётся мёртвым“. Как же тогда быть с убийством Антуана?»

Это всё было частью моего долгосрочного плана, и мы поговорим о нём позднее. Но сейчас, мёртвый или почти мёртвый, Антуан был вне игры. Ротор покинул Совет Эйкорнов в ярости из-за изгнания Николь. Так были рождены Команда Свободы и Команда Борцов.

Команда Борцов была создана с целью дать Тейлзу и Эми чуть больше внимания на страницах комикса, а также взаимодействия между персонажами. Их миссией было обеспечение поддержки Сонику, пока они искали Меха Салли и останавливали её террор.

Но так как в комиксе случился такой мрачный поворот, нами было решено, что нужно устроить персонажам череду побед, чтобы придать событиям позитивную атмосферу. Теперь я не мог позволить Меха Салли победить, или дать героям проиграть. Так как Команда Борцов никогда не проигрывала в бою, то Меха Салли в действительности не внушала такого сильного ужаса.

Команда Борцов начала свою миссию и практически сразу столкнулась с очередным камнем преткновения в *Sonic the Hedgehog #237-238*. Мы готовились к арке «Тайная Свобода» (“*Secret Freedom*”) в *Sonic Universe* и тут герои должны были встретить ключевую фигуру: Хёрши Сент-Джон.

Первоначально планировалось, что Хёрши будет под прикрытием в качестве Дарк Эгг Легионера. Она симитировала свою смерть и проникла в подконтрольную Рэйзоркло часть Дарк Эгг Легиона, но не имела возможности сообщить своему мужу, Джефффри, что она в порядке. Мой план заключался в том, что она должна была встретиться с Командой Борцов, узнать о том, что Джефффри присягнул на верность Иксису Нагусу, и сразу же направиться домой. Я расскажу подробнее об этой сюжетной линии позднее.

Про следующую накладку в планах можно сказать, что не бывает худа без добра. Редактор чувствовал, что трём командам — Свободы, Борцов и Тайной — нужен больший толчок. Также он хотел обложку-триптих за авторством Патрика Спазианте. Так что план был сдвинут на три месяца для написания арки “Герои” (“*Heroes*”).

“Герои” первоначально должна была быть опубликована в *Sonic the Hedgehog* #239-241. Идея была в том, что первая часть должна была сфокусироваться на Команде Борцов, а вторая — на Команде Свободы. Их миссии должны были пройти подозрительно гладко с необъяснимыми событиями, склоняющими чашу весов в сторону героев. Третья часть должна была быть посвящена истории про Тайных Борцов за Свободу и то, как они помогли героям в первой и второй частях.

Не знаю, что случилось с обложками, но с сюжетной аркой случились Летние Олимпийские игры 2012. Так или иначе, была заключена сделка о перекрёстном продвижении, где выпуск комикса *Sonic the Hedgehog* вручался бы в качестве приза в конкурсе McDonald’s. Как это вообще работает? Давайте разберёмся:

- Archie Comics выпускает комикс *Sonic the Hedgehog* по лицензии SEGA
- SEGA выпускает игру *Mario & Sonic at the London 2012 Summer Olympics*
- Олимпиада в то время частично продвигалась сетью ресторанов McDonald’s.

И поэтому внезапно резко потребовалась история на тему олимпиады, продолжительность, содержание и дата выхода которой определялась капризами многих вышестоящих людей. Если бы не арка “Герои” в качестве буфера, трудно сказать, что случилось бы с оригинальными планами.

В результате арка “Герои” была урезана до двух выпусков со втиснутым сюжетом Тайных Борцов за Свободу, чтобы её можно было связать с аркой в *Sonic Universe*. *Sonic the Hedgehog* #241 стал чем-то вроде буфера, но, к счастью, сохранил одну из историй, что я должен был рассказать.

История *Sonic the Hedgehog* #241, “Раскрытие” (“*Unraveling*”), изначально задумывалась как серия отдельных историй. Каждая из сцен с Нагусом — концерт, столкновение с королём Максом, столкновение с Жюлем — должна была быть независимой пятистраничной историей. В прочем, они сошлись вместе не хуже оригинальной задумки. Единственным серьёзным изменением стала концовка. Изначально я планировал, что Нагус всего лишь обманет Джефффри. Учитывая его ослабленное состояние и отчаянное положение, Нагус бы сыграл на жалости героев. Редактор решил, что это слишком просто для концовки, поэтому мы изменили её так, что Нагус магией взял контроль над Джефффри. Это не нарушало установленные сюжетом правила, и сработало бы для моих долгосрочных планов, поэтому всё было в порядке.

Другая половина *Sonic the Hedgehog* #241 преподносит нам тот цепкий сорняк: Крудзу.

Крудзу впервые показали в *Sonic the Hedgehog #1* в качестве комического элемента для одного выпуска. Это был механический сорняк, который неконтролируемо рос, но был слаб к воде. Потом один или два раза были намёки на его возвращение, но в итоге так ничего и не вышло. Когда же пришло время написать самостоятельную историю для Free Comic Book Day 2010, я решил повеселиться и воскресить это механическое растение в виде Крудзы Гибридной Гидры. Если бы оно оказалось популярным, то я бы нашёл способ вернуть его, а если нет, то оно останется уничтоженным. В любом случае, таков был план.

Когда планировался олимпийский выпуск, возник вопрос, можем ли мы включить “бонусную” историю в основной сюжет. Таким образом миллионы людей, получивших *Sonic the Hedgehog #242* в McDonald’s, заинтересовались бы купить следующий выпуск. Нам нужно было короткое приключение — что-то, что команда Борцов преодолела бы по пути к их следующей крупной сюжетной арке — “Исчезающие виды (“Endangered Species”).

Почему бы не Крудзу? Конечно! Оно показало себя довольно стойким, да и к тому же было комедийным злодеем, так что небольшая драка с ним сработает отлично. Но олимпийский сюжет в итоге оказался полноценным выпуском, а сюжет про Крудзу был написан и не мог быть просто выброшен.

В итоге это всё перешло — сюрприз-сюрприз — в *Sonic the Hedgehog #241*, чтобы Соник присутствовал в своём собственном комиксе. После этого я думал, что с Крудзу надолго покончено. Однако, он пророс в последний раз в арку “Исчезающие виды”. Это совсем другая история с ехиднами, поэтому оставим её на потом.

“Дорога к 250” к этому моменту была довольно ухабистой, но к *Sonic the Hedgehog #247* от неё вообще ничего не осталось. Правовое урегулирование означало, что персонажи и сюжетные линии, о которых я отталкивался, были более недоступны, тем самым сводя на нет всё сделанное до этого.

К счастью, беспрецедентный кроссовер серий *Sonic the Hedgehog* и *Mega Man* свалился нам на голову в идеальный момент. Сарсом пришли к Archie с идеей сделать кроссовер Соника и Мега Мэна, и SEGA мгновенно загорелась этой идеей. Теперь у меня было четыре-пять месяцев, чтобы продумать новое направление комикса, пока я писал сюжет для кроссовера. Но в то же время мне нужно было придумать, как связать *Соника* и *Мега Мэна*. Как? История *Соника* уже была довольно прописаной, но теперь превратилась в сплошную путаницу, а *Мега Мэн* ушёл не так далеко, чтобы представить читателям иконических персонажей. Мне нужен был уже существовавший во вселенной способ, чтобы связать всё.

Именно тогда арка “Генезис” помахала нам с книжной полки и прошептала “Волна Генезиса”. Конечный итог был самым весёлым и, особенно, самым успешным периодом в истории комикса.

“Столкновение Миров” попало точно в середину арки “Любой ценой” (“*At All Costs*”), истории, которая должна была стать поворотной точкой в саге. Наши герои оказались на низшей точке, они сражались, чтобы вернуть контроль, а теперь они бы вновь начали подниматься. Мы достигли того момента, когда я наконец собирался дать героям переломить ситуацию в противовес всего того, что мы уже видели.

Но теперь я не мог.

Так как же события должны были развиваться? Что я собирался делать до 250 выпуска, не случись бы кроссовера? В следующей части я расскажу про то, как наши

герои спасут Салли, вернут Антуана, соберут команду вместе и восторжествуют даже над самой смертью.