



В этой статье обсудим комикс, который заслуживает намного более детального анализа, чем другие русские серии. Белорусское творческое объединение FuryLion Studios вначале собирались сделать игру, но в итоге получился комикс. В комиксе все названия англоязычные, а также звуковые эффекты лучше бы читались по-английски, поскольку он должен был издаваться в Америке. Авторы комикса попросили московское издательство «42» напечатать комикс, которое и сейчас занимается публикацией.

Чем интересен комикс

В комиксе рисунок реалистичный, красивый, детализированный и довольно запоминающийся. Художник комикса Александр Макаров рисует довольно много разворотов, сплэш пэйджей, а также производит нестандартную раскадровку. Его персонажи можно назвать в меру зрелищными и весьма узнаваемыми. В комиксе главный герой по имени Макс не смотрится фоновым персонажем, несмотря на то, что имеет внешность шаблонного Хорошего Парня. Ведь с таким лицом он мог бы и затеряться. Над комиксом хорошо потрудился и колорист, которого зовут Рекс Локас или Локус. Некоторые кадры наполнены компьютерными эффектами, которые выглядят настолько реалистично, что неправильно, но это уместно в «Дредкоре».

Продюсер проекта Максим Марченко отметил, что была проведена масштабная работа над диалогами комикса. Валентин Заварзин – главный редактор «42» тоже отметил, что довольно долго диалоги можно было назвать едва не худшей головной болью. Сюжет

придумал Евгений Хвощ, а сценарий он уже писал вместе с Александром Макаровым. В целом Вселенная комикса DreadCore получилась весьма проработанной. В нем все продумано до мельчайших подробностей, и в этом скрывается главная проблема.

Недостатки комикса

Максимальная детализация всего и вся, включая и сюжет, смотрится хорошо в компьютерных играх, а не в комиксах. События «Дредкора» происходят в Гипербудущем. Н, к сожалению, авторская команда не смогла объяснить что такое «Гипербудущее», и поэтому в некоторых случаях это слово становится объектом всевозможных шуток. Также авторы не смогли внятно объяснить, о чем их комикс, не представив читателям достаточно много хорошо продуманной, подробной, детальной, но совершенно неинтересной информации.

Зачем читателям знать характеристики и названия семи инопланетных рас? Зачем им подробности многих неизвестных персонажей? А только эту информацию активно публиковали в паблике проекта перед изданием. Читатель, открыв комикс, ничего не понимает. Его невероятно сложно читать, поскольку стены текста несут больше смысловой нагрузки, чем комикс. Безусловно, у этого жанра есть свои поклонники, поэтому сложно сделать какие-либо объективные выводы.