

QUAKE[®]

CHAMPIONS

ГРАФИЧЕСКИЙ РОМАН



Издательство АСТ
Москва

УДК 821.111-312.9
ББК 84(4Вел)-44
В41

QUAKE CHAMPIONS

Editor: Tom Williams; Designer: Oz Browne
Managing & Launch Editor: Andrew James; Titan Comics Editorial: Jonathan Stevenson;
Senior Production Controller: Jackie Flook; Production Supervisor: Maria Pearson;
Production Controller: Peter James; Art Director Oz Browne; Sales & Circulations Manager: Santosh Marharaj;
Press Officer: Will O'Mullane; Marketing Manager: Ricky Claydon; Commercial Manager: Michelle Fairlamb;
Head of Rights Jenny Boyce; Publishing Manager: Darryl Tothill; Publishing Director: Chris Teather;
Operations Director: Leigh Baulch; Executive Director: Vivian Cheung; Publisher: Nick Landau

Печатается с разрешения компании Titan Publishing Group Ltd
titanbooks.com

Издание подготовлено ООО «Издательство АСТ»
Все права защищены

Ви, Рам.
В41 Quake Champions. Графический роман / Рам Ви; худ. Алан Куа ;
перевод с англ. Вадима Алтаева. — Москва : Издательство АСТ,
2019. — 112 с. — (Quake Champions).

ISBN 978-5-17-112399-4

Пока на Земле полыхает огонь бесконечной войны, мрачные бойцы из самых разных мест сражаются на арене ради наживы и спасения. Только один из Чемпионов, обученных убивать и выживать любой ценой, должен победить всех... Вас ждут адские пейзажи и жестокие битвы в графическом романе по мотивам культовой франшизы Quake.

УДК 821.111-312.9
ББК 84(4Вел)-44

ISBN 978-5-17-112399-4

© Bethesda Softworks LLC. A ZeniMax Media company.
Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax, and related logos are registered
trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries.
Quake, id, id Software and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC.
in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

No Production of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, without
the express permission of the publisher Titan Comics. Names, characters, places, and incidents featured
in this publication are either the product of the author's imagination or used fictitiously. Any resemblance
to actual persons, living or dead (except for satirical purposes), is entirely coincidental.

QUAKE

CHAMPIONS

СЦЕНАРИЙ
РАМ ВИ

ХУДОЖНИКИ
АЛАН КУА и ДЕЙВ РОСС

ЦВЕТ
КОМІКАІ STUDIO ПРИ УЧАСТИИ **ШОНА ЛИ**

ШРИФТ
РОБ СТИН

ПРЕДЫСТОРИЯ

Двадцать лет назад одинокий десантник прошёл через Червоточину и попал в царство настоящего кошмара. Время, проведённое в этой ловушке, помutilo его рассудок и подточило его решимость. Он позабыл даже собственное имя.

Недавно он очнулся в странном, но очень знакомом месте, где ради

выживания безжалостные бойцы со всех концов Вселенной сражаются на огромной арене.

Все они обучены убивать, выживать и мародёрствовать. Но победа в этой бескончаемой череде кровопролития достанется лишь одному чемпиону...



Я УЗНАЮ ЭТО МЕСТО.

QUAKE CHAMPIONS

ОЧЕРТАНИЯ, ТЕНИ.
ЗНАКОМЫЙ ЗАПАХ ДЫМА
ИЗ-ЗА ВЫСТРЕЛОВ...

...И КРОВИ.

ВЫЖИТЬ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ

ТРЕЩИНЫ ПРОПИ-
ТАЛИСЬ КРОВЬЮ.
КАМЕНЬ И ВОЗДУХ
ПРОПИТАНЫ СМЕР-
ТОУБИЙСТВОМ.

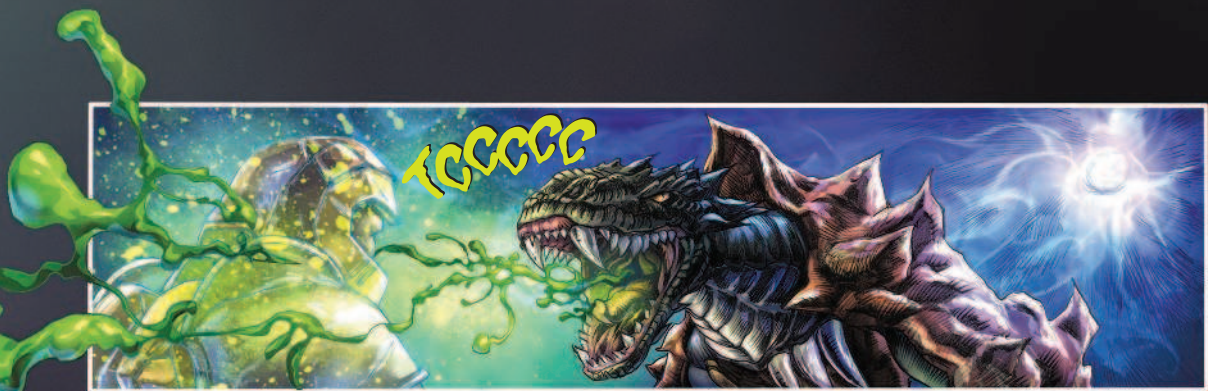
НЮХ

ЭТО МЕСТО
ЖАЖДЕТ ЖЕРТВ.

БРРРРРР







ОХ И ДОЛГО ЖЕ
ТЕБЯ БУДУТ **СОБИ-**
РАТЬ ПО ЧАСТЯМ.

ОНИ НЕ ОСТАВЛЯЮТ
ПОПЫТОК, ВНОВЬ
И ВНОВЬ, НО МЕНЯ
ИМ НЕ СЛОМАТЬ.



ЭТО МОЁ МЕСТО.

Я ОЩУЩАЮ ЭТУ
ЖАЖДУ КРОВИ.

И ПОНИМАЮ, КАК ЛЕГКО
В НЕЙ УТОНУТЬ.

РАЗ ЗА РАЗОМ Я
УТОЛЯЮ ЭТОТ ГОЛОД.
РАЗ ЗА РАЗОМ Я
ОСТАВЛЯЮ НА СТЕНАХ
СЛЕД ИЗ ОШМЕТКОВ
ЖАЛКИХ УБЛЮДКОВ...

...НАПОМИНАЯ СЕБЕ,
КУДА Я ТАК СТРЕМЛЮСЬ...

...И РАДИ ЧЕГО
СРАЖАЮСЬ.

ЗАДАНИЕ ПОМЕ-
НЯЛОСЬ, РЕЙНДЖЕР!
НО ЗАДАЧА ОСТА-
ЛАСЬ ПРЕЖНЕЙ.

Я ВЕРНУСЬ
ДОМОЙ, ЭНИ.

СЛЫШИШЬ, РЕЙН-
ДЖЕР? ОСТАЛИСЬ
МЫ ВДВОЁМ.

НУЖНО ИДТИ
К ЧЕРВОТОЧИНЕ...



ЧВАК



НАС К ЭТОМУ ГОТОВИЛИ.
МЫ БЫЛИ ЛУЧШИМИ ИЗ ЛУЧШИХ.

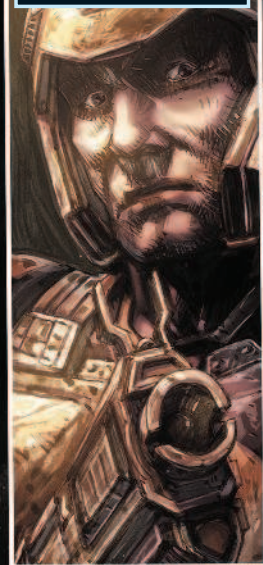


ЗАДАЧИ: ПОИСК И ЗАЩИТА,
ВЫСЛЕЖИВАНИЕ И УНИЧТОЖЕ-
НИЕ. РАБОТАЛИ БЕЗ СТРАХА И
С МАКСИМАЛЬНЫМ УЩЕРБОМ.



НО НА ЧТО ТЫ СПОСОБЕН,
КОГДА ВСЁ ПЕРЕВОРАЧИ-
ВАЕТСЯ С НОГ НА ГОЛОВУ?

КОГДА ВЫКЛАДЫВА-
ЕШЬСЯ ИЗ ВСЕХ СИЛ,
ДОКАПЫВАЕШЬСЯ
ДО САМОГО ДНА
СВОЕЙ ДУШИ...



...А НАХОДИШЬ ОДИН ЛИШЬ СТРАХ?



ОСТАЁТСЯ ТОЛЬКО
НЕ ЗАБЫВАТЬ
САМОЕ ВАЖНОЕ
В СВОЕЙ ЖИЗНИ.



И ПОСТАВИТЬ
ПЕРЕД СОБОЙ ЦЕЛЬ.