

ANIME TALK

56 СТРАНИЦИ
ЗА АНИМЕ И ГЕЙМИНГ



AOTM: One Piece



GOTM: League of Legends

- Aniventure 2014
- Интервюта с косплеъри
- NEXT TV



Брой 01

Съдържание

Автор

Петър Милев	<i>One Piece..... 3</i>
Петър Милев	<i>Toriko.....11</i>
Петър Милев	<i>Fate/Stay Night.....13</i>
Петър Милев	<i>Anime Review (Hitsugi no Chaika).... 15</i>
Петър Милев	<i>Anime Review (Log Horizon)..... 17</i>
Петър Милев	<i>Anime News..... 19</i>
Петър Милев	<i>Spoiler Alert..... 21</i>
Петър Милев	<i>League of Legends..... 22</i>
Toymaker	<i>League of Legends (2014 Worlds)..... 27</i>
Петър Милев	<i>Hearthstone..... 28</i>
MALYG0S	<i>Defence of the Ancients 2..... 31</i>
Toymaker	<i>Borderlands: The Pre-Sequel!..... 33</i>
Петър Милев	<i>Aniventure 2014..... 37</i>
	<i>Cosplay Interview (MALYG0S)..... 42</i>
	<i>Cosplay Interview (Trish)..... 45</i>
	<i>Cosplay Interview (Даниел Димчов) 49</i>
Петър Милев	<i>NEXT TV..... 53</i>

Главен автор: Петър “Tkk” Милев

Дизайн: HowTroublesome

Редакция: Bigsister, Sahwar



One Piece по ред причини е аниме на броя. През годините заглавието се превърна в „бащицата“ на shonen жанра. Даже някой да не го е гледал, повечето са чували за него. Триумфът му не може да бъде оспорван и от най-големите критици. Най-гледано аниме в Япония. Най-продавана манга в света. Това е мини-частичка от големите му постижения и плюсове. Подобен фурор е неочакван и за самия Eiichiro Oda.

Мангата му е вдъхновила редица нови автори. Бивши негови асистенти от своя страна градят кариера редом с него като конкуренти. Завиждам! Завиждам благородно на хората, които тепърва ще изгледат това заглавие. Спомням си трепета, с който гледах серия след серия. Колкото повече гледаш, толкова повече ти се гледа. В следващите страници ще Ви запознаем или припомним какво точно е това чудо на чудесата One Piece.

Всичко започва с оповестяване на присъдата на пирата, смятан за покорил целия свят Gol D. Roger. Преди екзекуцията той заявява пред множеството, че легендарното съкровище One Piece съществува. С това предизвикателство слага началото на Златната ера на странстващите пирати.





Цензурата в дублажа на 4Kids

Тези няколко изречения, са добавени по молба на наши читатели. Има ги в брой 01v2, който е обновена версия на изданието.

Повечето аниме фенове са чували за дублажите на 4Kids. Компания, прочула се с тъмно петно, заради работата си над редица анимета. Много заглавия са минали под скалпела ѝ. Но рязането по One Piece, надминава мечтите и на най-големите критици. 4Kids са си позволили да редуцират 143 епизода в 104 и не само това. Заменили са масово оръжията, а за насилие и обиди не можем да говорим. Дори една от най-големите шеги в Gintama, се основава на близалката, която смуче Sanji, вместо цигара. Сменили са всички Intro-та и Outro-та със свои продукции. Анимето е направено за детска аудитория. Същност, дори 4Kids съжаляват за гаврите си със заглавието. В едно интервю на вице президента им, Kirk казва, че анимето е било част от сделката за друго заглавие и не са имали първоначално намерение на работят по него. В интерес на истината, те се отказаха от проекта и по-късно фалираха, за радост на изстрадалите фенове.



Първият присъединил се към екипажа е ловецът на глави Roronoa Zoro, известен още като „Pirate Hunter Zoro“. Бойният му стил е с три меча, като третия държи с уста. Присъщо за този герой е пълната липса на ориентация. Не познавам друг аниме персонаж, който може да се загуби на прав път. След Zoro към екипажа се присъединяват Usopp, Nami и Sanji, на по-късен етап Chopper, Nico Robin, Franky и Brook. Всеки от тях има своята уникална история. Влизането в групата става след поредица от събития. По време на анимето Luffy и екипажът му преживяват вълнуващи приключения. Посещават чудати и интересни острови.



Град сред морето? Остров в облаците? Влак, пътуващ по вода? Трудно фантазията Ви би побрала всичко, което предстои да видите в това заглавие. Изправят се срещу едни от най-силните противници. Надскачат целия лимит на човешките възможности. Обявяват война на целия свят, в частност на Световното правителство. Мога много да пиша, но в тази статия ще разгледаме анимето в няколко аспекта.

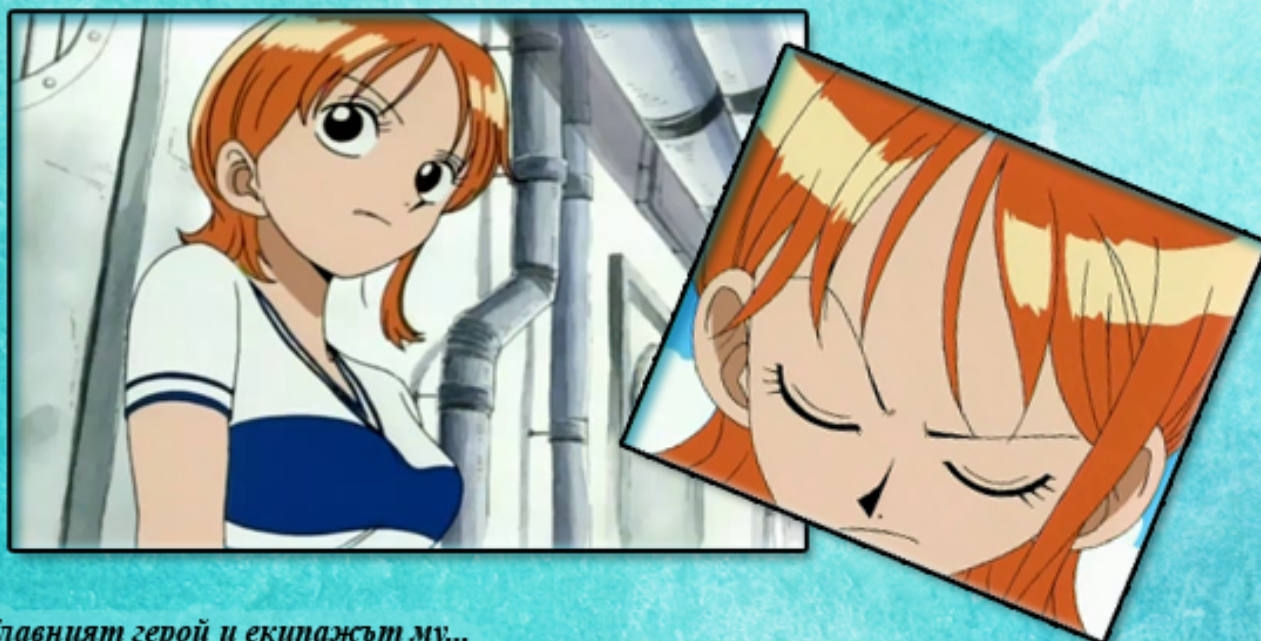
Дълбочина на историята...

Проблемът на повечето „mainstream“ анимета е запазването на дълготраен интерес към историята. *One Piece* успява да задържи зрителя пред екрана и читателя пред комикса. Благодарение на талантивия автор Oda, заглавието е определяно от повечето любители на shonen жанра за най-доброто. *One Piece* заема върха на планината, където *Naruto*, *Bleach*, *Fairy Tail* могат само да си мечтаят да стъпят. Не подценявам другите анимета в жанра, просто при тях липсва достатъчно качествено разказана история. „Парчето“ (т.е. *One Piece*) си борава с един многообразен, многопластов, чудат, богат на приключения свят. Няма да усетите еднообразие. Ще тръпнете в очакване да видите следващото им приключение.

Дизайн на героите...

В някои анимета всеки втори прилича на другия. При *One Piece* не е така. Героите в това заглавие са многоцветни, пъстри, шантави, странни, нестандартни. Повечето главни, второстепенни, третостепенни образи имат индивидуален дизайн. Трудно ще ги объркате. Изпипани са до най-малка подробност. Имат уникален смях, паразитни реплики, характерни само за тях, и прочие. В света на *One Piece* множество от героите са развити качествено. Това не се свежда само до екипажа на Luffy! Масово пирати, пехотинци и герои, участващи в сагите, са изпипани с голяма детайлност. Не е необичайно герои от стари саги да имат роли в настоящия сюжет. В това отношение заглавието захвърля цялата конкуренция в пропастта. Oda се е погрижил да можем да разберем борбите, стремежите им. Лесно е да различиш добрите от лошите герои.





Главният герой и екипажът му...

Бях изгледал и настигнал другите излизащи (ongoing) shonen анимета, когато престъпник към One Piece. В началото се учудвах на първичните и с лекота взети решения на Luffy. При него липсваше ридане и мрънкане за спасяването на света и още куп стандартни безсмислици. Точно и ясно, той иска да стане Pirate King. Изглеждащ като маймуна, леко глуповат, радващ се на всичко, от което другите се страхуват. Често е отвеян от вятъра, но настъпи ли време за бой, той е главният герой, нямащ равен. Екипажът му също като него е от добре изпитани персонажи. Имаме си стрелец — Usopp (тактик и лъжец), крадла — Nami (навигатор и магьосник), меченосец — Zoro (бивш ловец на глави), готвач — Sanji (женолюбец и майстор с ритниците), доктор — Chopper (говорещ с животните), археолог-историк — Nico Robin (интелигентна и чаровна с финес мадама), корабостроителя — Franky (състрадателен киборг) и музиканта мечоносец — Brook (забавен скелет). С тези герои няма да останете нито без драма, нито без комедийни моменти. Трудно ще Ви е да не се привържете към тях.





Анимация и арт...

Няма как да не признаем, че нетипичният арт отблъсква зрителя в самото начало на това заглавие. Изисква се известно време за адаптация, особено ако сте изгледали голяма доза от съвременни анимета. С времето дори ще Ви стане любим. Другата причина за подценяване на анимето е артът в началните серии. Истина е, че първите 100-150 епизода не са с добра анимация. Много хора „спират“ заглавието поради тази причина. Най-силната страна откъм сюжет и анимация започва едва след стотната серия. С годините анимацията значително се подобрява. Ще го забележите буквално на всеки 50 епизода. Разликата е значителна между началната и сегашната сага. Нискокачествената анимация вероятно се дължи на факта, че анимето е продукт на 90-те. Популярността му идва по-късно и изисква повече бюджет и по-съвременни техники на анимиране. Оне Пиесе заслужава своя шанс, не му обръщайте гръб заради арта!!!

Серии, саги и действие...

Добавям тези няколко изречения, защото съм сигурен, че са нужни. „Парчето“ е едно от малкото заглавия, които носят минимално количество епизоди извън историята. Дори няма да разберете кои епизоди не са по мангата, освен тези за японските празници. Без приятелската помощ на Интернет нямате голям шанс да усетите кои серии не са по комикса. В анимирането студиото на Toei прилагат няколко трика, за да може една серия на мангата да е еквивалент на една серия аниме. Във всяка сюжетна арка има няколко минути, които показват докъде сме в историята на сагата. Отделно има по минутка, която представя началото на златните години на пиратите. Това прави мангата недостижима, ненадмината и да имаме минимално количество не-канонни епизоди. Оне Пиесе има навика да прелива от малки, на пръв поглед незначителни саги, към по-големи арки, които продължават години. Въпреки че епизодите са наситени със събития, действието се развива бавно и планирано до края на арката (Attack on Titan също има подобно действие).



Музикално оформление...

Това е shonen анимето с едни от най-добрите и запомнящи се OST-ове (официални музикални саундтракове). Приключенски, тъжни или надъхващи мелодии, те ще останат в съзнанието Ви. От друга страна, песните, ползвани за начало и край на сериите, не отстъпват по нищо. Голяма част стават безспорни хитове. Може би заради популярността на заглавието, то получава едни от най-добрите музикални оформления в Япония. По него имат честта да работят само доказали се вече автори. Винаги си спомням, когато дойде момента за финална битка на Luffy. Ескалираща надъхващата мелодия, която под стълбовидна форма повишава адреналина, мисълта е една — време е лошият да си плати!!!

Забавление...

Не крия, че това е едно от любимите ми анимета. И как иначе? Благородно завиждам на всеки, канещ се да го гледа. One Piece е едно от най-приятните, интересни и забавни аниме заглавия, които съм гледал. Хуморът е една от силните страни и внася съобразен чар. Ще гледате серия след серия нетърпеливо и с интерес. Ще се спирате единствено за храна и сън. Отдадете ли се на магията на този шедьовър, никога няма да съжелявате. С това аниме трудно може да се сравнява което и да било друго shonen заглавие. Тук нещата сякаш са една степен по-нагоре. Ако сравним „Парчето“ с дете, мечтаещо да стане космонавт и да стигне космоса, можем без колебание да твърдим, че няколко пъти го е обиколил целия, докато други деца тепърва се учат да летят.

Обобщение...

Може да съм пристрастен донякъде в случая, но световното признание, феноменалността на това аниме са неоспорими. Най-четена манга, най-гледаното аниме. Всичко с голямо **НАЙ!** Редица награди, признания, успехи и високи оценки от стотици, хиляди по различните аниме сайтове. Като пример в MyAnimeList.net анимето получава средна оценка от 8,6 от 167 хиляди хора. Оценка близка 9 за *shonen* е почти изключение. За мен това е анимето, което толкова много харесвам, че чакам да ми се съберат серии и да ги изгледам на един дъх. Усецам необходимостта му като бебе — майчина ласка.



Лична оценка: 10/10

История: 10/10

Главни герои: 10/10

Дизайн на героите: 10/10

Музикално оформление: 10/10

Анимация и арт: 9/10

Забавление: 10/10



Отегчени сте от ниндзи, пирати, магьосници? Нагледали сте се на тринадесетгодишни протагонисти? Търсите нещо ново, нещо нестандартно, нещо, което да Ви развихри фантазията, нещо да Ви отведе до други светове, нещо взривяващо адреналина...! Имам нещо за всеки от Вас!!! И то е... „Toriko“ — сравнително ново, надеждно, интригуващо заглавие на Weekly Shonen Jump. Човечеството е опознало едва 30% от планетата. Останалата част, необятна, недостъпна и енигматична, остава загадка. Доказано е, светът се основава и развива на база правилно хранене. То се постигна с употребата на съставки. А те са дефицит, въпреки голямото биоразнообразие, за което допринасят хората. След първия прием от тази магия, клетките мутират. Консумацията им вече е необходимост. Редки, вкусни, апетитни, предават на телата сила, издържливост, непобедимост. Тази истина стига до съзнанието на главния герой Toriko. Да обърнем поглед малко назад и да си припомним интригуваща история в анимето. Запознанството с главния герой пленява и засилва интереса и очакванията.

Сюжетната линия проследява приключенията на яркосиния, мускулист, отявляен гастроном. Toriko е част от групата ловци

на съставки, известна като Four Heavenly Kings (за нея ще говорим в следващия брой). Изградил и утвърдил

репутация на добър ловец, съумил да улови 2% от всички съставки, известни на човешкия свят.

Успоредно с това притежава невиджан, несрещан, неутолим глад. За насищане на свирения му глад количествата храна са неизмерими. Може да погълне колкото 500 души и пак ще му е недостатъчно и

оскъдно. За него това е едва 1/10 част от необходимото. Целта изправя ловците,

носители на нечовешка сила и енергия, срещу най-опасни за улов същества. Те от своя страна имат нива на трудност на

залавяне. Благодарение на свръхсилите на ловците на съставки, човечеството получава необходимите запаси от храни.





За да е добър в лова, всеки ловец трябва да има отличен готвач. Той трябва да е виртуоз в работата си. Трябва да умее да съчетава и най-редките храни. Да изпълнява най-сложните рецепти, за да задоволява вечния, безграничен, нарастващ глад на ловца. Носител на този талант е дребният Komatsu. Млад, всеотдаен и верен, той се грижи Toriko да получава качествена и пълноценна храна. Оформили се като отбор, двамата участват в редица приключения. При едно от тях те се сблъскват с Gourmet Corp (Bishokukai). Криминална организация, чиято цел е да владее най-редките съставки и по този начин да контролира планетата. Готова на всичко да постигне глобално господство и надмогание! Уважавани от мен почитатели на аниме жанра (Вие, които спокойно мога да нарека мои приятели), по преценка на авторите на анимето, бе наложена цензура. Като довод бе изложен незрялата и крехка възраст на зрителите. Очакваните от нас по-силни сцени бяха анулирани от създателите. С това малко ни разочароваха, което не намалява обаче интересът, който ние проявяваме към сериала!

Излъчването се състоя във времеви пояс преди One Piece. Двете анимета споделят една вселена. Бяха анимирани няколко серии с участието на героите от двете заглавия. Интересен факт е, че Toriko е приятел с Luffy. И за финал, препоръката ми към Вас е, ако решите да изгледате Toriko, запасете се с необходимото количество храна. Уверявам Ви, ще пожелаете да опитате от всички вкусови, които ще мернете! Макар несъществуващи, ще Ви се прииска да ги имате в утрешното си меню!!!

ПРИЯТНО ГЛЕДАНЕ, ПРИЯТЕЛИ!!!



Fate stay night

Ако сте ревностен аниме фен, със сигурност аниме годината 2014 ще е една от любимите Ви. Наред с тоталните хитове No Game No Life, Yowamushi Pedal, Free, Jojo's Bizarre Adventure: Stardust Crusaders, завърналият се Fairy Tail, Ping Pong: The Animation и др., ще се нареди новият Fate/Stay Night 2014. Много от Вас очакваха римейк на старото аниме. В случая водещо е правилото: расте ли интересът, котира ли се един продукт, закономерно е да бъде успешно експлоатиран. Глад в последните години за Fate имаше. Постигналият успех на Fate/Zero отваря вратите за нова порция аниме. При все че феновете не биха отказали да изгледат първата версия на Fate/Stay Night със съвременна анимация, те са повече от доволни. Вероятно си спомняте, че в едноименната визуална новела има три различни „пътеки“. Сега на аниме ще се появи втората от тях — Unlimited Blade Works. Преди няколко години дебютира филм, който е по същата история. Предстоящото аниме ще е в по-продължителен, подробен вариант. По всичко личи, че ще е доста интригуваща версия. Значително по-добра. Във втората пътека историята се развива около главната героиня Rin. Също така има повече подробности откъм нейния Archer. Нямате търпение, нали?



Вероятно, преди да сте прочели кратките ми откровения, преди да е завършен първият ни брой, ще сте изгледали началния епизод на новото аниме. Чакайте! Имам и друга добра новина! *Heaven's Feel*, третата пътека, получава аниме филм. Реално все още не е сигурен на 100%. Възможни са непредвидени промени, но аниме по *Heaven's Feel* ще има. Въпрос на време. Дали ще минат през филми, след това ново *Fate* аниме, или ще се решат на ново аниме, мисля, че отговора е в правилния маркетинг. Те знаят, хората биха платили. Ако е филм, както подсказват, как ще се филмира най-дългата пътека от трите в една част? Този въпрос мъчи феновете. Отговорът ще бъде отложен. Мисля, че имаме за какво да ликуваме. Остават броени дни до първи сезон на *FSN 2014*. Какво по-хубаво от това за харесващите поредицата? Вторият сезон ще бъде през април 2015-та. Схемата е същата като *Fate/Zero*. Аз, като едно типично *Archer* фенбойче, съм нетърпелив. Никога не ми е харесвала ролята му в първата пътека. *Saber* (женския вариант на *King Arthur*) също не предизвиква особено много симпатиите ми. Впечатляващо и нестандартно в поредица е, да имате любим слуга и герой, които са представители на второстепенните персонажи. Всеки от тях ще заслужи своята няколко минутна слава. Пожелавам Ви приятно гледане! За мен ще е определено такова!!! Ще проследим темата *Fate* и в следващия брой.



Anime Review

Hitsugi no Chaika

Chaika — The Coffin Princess (Hitsugi no Chaika) е едно от лансираните анимета на 2014-та година. Пожелателно, задължително за аниме феновете. В последващите редове ще анализирам първия епизод. Едно аниме трябва да има силно начало, за да грабне и задържи интереса на зрителя. Да е интригуващо, завладяващо, неотразимо и вълнуващо.

Изключвайки едноминутната сцена, в която се говорят неразбираеми неща, попадаме на младеж, с характерна визия. Способен, невзрачен, девствен, почти незабележим. Типаж, който може да се види във всяко предходно аниме. Опитвайки се да ловува, той среща момиче, носещо ковчег. То с нищо не впечатлява. Момиче с ограничен капацитет, наподобяващо лолли. Кое то в случая е по-различно. Това са главните герои — момичето Chaika Trabant, и момчето Torgi Asura. Двамата срещат преследващия ги еднорог. Положителен нюанс внасят сцените с добрите битки. Ползвайки специалните си умения, те побеждават врага. Похвално е, че авторът цитира имена на руски коли! Нещо, което адмирирам! Друг плюс в епизода е сравнително бързото за подобно аниме действие. Както се казва, няма шест-пет. Докато ядат, се появява дама (мадама). Завладяна от ревност и желание за мъст, се нахвърля да бие Torgi.





Впоследствие става ясно, че това е сестра му Akari Asura. Тримата бързо се коалират. Решават да следват Chaika. Съдействат? При обира в имението. Осъществяват едно от най-странните промъквания, които съм виждал. Разбирам, че в ковчега има оръжия, но е наивно да се действа по този начин. От първия епизод, можете да останете с впечатление за екипъ. На лице са добре изглеждащи персонажи, не дотам оригинални. Сюжетът на този етап не предизвиква значим интерес. Липсват ми важни въпроси. Тези, които си задавам в подобни ситуации. Епизода изгледах сравнително лесно. Ангажираше вниманието ми в определена степен. Не пожелавах финалните надписи, ала ми бе безразлично като цяло. Анимацията е сравнително добра.

Лична оценка: **7/10**



Обосновка:

- 1) Липса на задълбочен сюжет
- 2) Странна логика на персонажите
- 3) Еднотипна, позната визия на героите

Anime Review

Log Horizon



Епизодът стартира с биещите се Shiroe, Naotsugu и Akatsuki. Противникът е група невестулки. След тази сцена проследяваме плавно и обстоятелствено как се е стигнало до този момент.

Изненадващо, главният герой Shiroe е с интересен дизайн, в противовес на „рядко“ ползваното му име в аниметата. Радващо е, че е стратег. Персонажът му в играта не е на мечоносец. Кое то, от своя страна, е положително. Отнема му известно време да разбере, че никой от приятелите му или съвъръра, не могат да излязат от виртуалния свят. Намират се в MMORPG игра. Първата среща на Shiroe е с Naotsugu. Облечен с броня, изглежда можещ да отнася боя „танк“. Naotsugu е човек с афинитет към хубави момичета. Това често му носи беди. Двете момчета решават да се разхождат. Целта им е да разберат повече за положението, в което се намират. Срещат се с Akatsuki, помагат. Момичето става част от групата им. Новата им приятелка е на принципа „първо рита, после пита“. Интересно, нали? За инфо относно ситуацията се обръщат към приятелска на Shiroe гилдия. Установяват, че играчите са напълно блокирани след последното обновление. Така са лишени от възможността да ползват портали до други градове. По ред причини, Shiroe избягва да се присъединява към гилдии. Популярен е сред играчите със своите тактики. Водил е рейдове, събирал е постижения. Оформилата се приятелска група тръгва да опознае обстановката. Най-неочаквано се оказват заобиколени от на пръв поглед слаби NPC невестулки.



Като цяло серията е предимно информативна. Почти липсва екшън. Главният герой е странен и интересен. Формираната им група е забавна и поддържа внимание. Анимацията не е от най-добрите, но е приятна за окото. Далеч е от първата серия на Sword Art Online. Надявам се развитието в следващите да е по-различно. Очакванията ми са за максимални дози качествено аниме. Видимо са ползвани до болка познати на публиката идеи, плагиатствани от други анимета. Дизайнът на героите не е оригинален, но за сметка на това главният герой компенсира. Феновете на подобни игри често остават разочаровани от крайния резултат. Всички очакват повече действие, подобно на игрите, които играят.

Обосновка:

Лична оценка: **8/10**

- 1) Нужен е повече екшън
- 2) Ползвани са някои клишета от други заглавия

Аниме новини

Attack on Titan: Birth of Levi

За ревностните почитатели на популяризираното се аниме заглавие през 2013-та *Attack on Titan* (*Shingeki no Kyojin*), се очертава анимиране на една от spin-off мангите му. Определено говорим за *Attack on Titan: Birth of Levi* (*Shingeki no Kyojin - Kuinaki Sentaku*). Както сами се досещате, анимето ще следи историята на Levi. Предстои да станете свидетели на градацията на образа, предхождащ окончателното му оформяне. В сюжета заема място и Erwin. Най-вероятно сериите ще излизат под формата на OVA.

Yowamushi Pedal: Re:RIDE

Сигурно е! Анимето ще се радва на втори сезон!!! Дебютът му ще бъде на 7ми Октомври. До въпросния ден и час Ви препоръчваме да видите и оцените „*Yowamushi Pedal: Re:RIDE*“. Заглавието е римейк на междуучилищното състезание, финалът на първия аниме сезон. В процеса на гледане е възможно да попаднете и на неочаквана аниме сцена! Хубавото е, че няма да е еднократна и епизодична.

Rurouni Kenshin: The Legend Ends

Триумф на филмираната манга и аниме! *Rurouni Kenshin* — *Rurouni Kenshin: The Legend Ends* (*Rurouni Kenshin: Densetsu no Saigo-hen*), вторият игрален филм. Лентата спечелила 8,5 милиона щатски долара за една седмица. Лентата покорила кината и задминала очакванията по *Lupin III*.

Pokémon

За две Pokémon манги предстои дебют през октомври. Ще станете свидетели на събитието в месечното списание Shogakukan's Coro Coro Comics. Две заглавия, един автор! Shingo Hata. За пръв път в месечно списание ще има две паралелно излизащи манги. Главните герои в тях са двама братя. И двамата желаят да хванат любимите си покемони. Имената на заглавията ще са Pokémon: Crimson Passion (Pokémon: Omega Ruby Kurenai-ki Jonetsu) и Pokémon: Indigo Wisdom (Pokémon: Alpha Sapphire Ai-ki Eichī).

The image shows the word "POKÉMON" in a large, stylized, 3D font. The letters are yellow with a thick blue outline. The font is slanted upwards from left to right, giving it a dynamic, energetic feel. The background is a textured, light brown surface that resembles aged paper or parchment.

SPOILER ALERT

В тази рубрика ще коментираме какво се случва в популярните манги и анимета. Няма да се свеним да убием интереса Ви, като повдигнем леко завесата и разкажем това-онова. Да живеят „спойлерите“ и ние покрай тях.

Fairy Tail

Fairy Tail мангата издаде през септември своята глава под номер 400! Уникално събитие с уникален развой. През цялото време Natsu търсеше дракона си „баща“ Igneel, който същност се оказа, е бил в него. Този факт е шокиращ за героите от Fairy Tail. За техен късмет Igneel ще ги спаси от обезумелия дракон Acnologia. В момента действието се намира в Tartarus Arc, която започна от 356-та глава на мангата. В глава 401 Natsu в типичния си стил скочи върху Igneel да търси обяснение. Трудно е да се спогодиш с Natsu, тъй като той не е от хората, разбиращи от дума. Igneel обещава че ако Natsu победи и вземе книгата „E.N.D“, той ще разбере цялата истина.

Naruto

По всичко личи, че едноименната манга на Kishimoto върви към своя дългоочакван финал. Можем без колебание да твърдим, че последните глави са под всякаква критика, лисва каквато и да е логика. В един момент Uchiha Madara раздава правосъдие, своеволнички преди да бъде тотално победен, за има-няма една серия. Видяното угаси последната искра, надежда, да видя нещо по-сериозно и смислено в тази манга. От далеч си личи изкуствено налаганите идеи за добро и зло. От нищото се появи отрицателен герой, който се оказа, че е ръководил и манипулирал действията през цялата манга. Феновете с право се шегуват с псевдолошковците, които накрая се оказват добри, невинни, заблудени и при смъртта си се осъзнават. На път сме и най-предсказуемото и клиширано нещо да се случи. Последна битка за фенките. Naruto срещу Фидел Кастро, така де, революционерът Uchiha Sasuke. Тази битка най-вероятно ще достигне до заветната глава 700. Ако някой от Вас предполага смърт сред двамата главни герои, ще побързам да Ви успокоя. Най-вероятно накрая на мангата всички ще са заедно и щастieto ще е пълно.



Разговори, спорове, дебати, за, против и решението е взето! Ударен първи брой! Разбирайте игра на броя — League of Legends. Заглавието издигна професионалния гейминг на едно по-високо ниво. Преди нея се играеха големи турнири със значителен интерес. След нея размерът прогресивно расте. Това налага промяна в правилата на игрите. Жанрът МОБА (Multiplayer online battle arena) стана световноизвестен. Така предизвика и засили конкуренцията. Преди няколко години от Riot бяха обявили, че има 32 милиона официално регистрирани акаунта. Последната информация от януари тази година е, че дневно играта е играна от 27 милиона потребителя, месечно от 67 млн.!

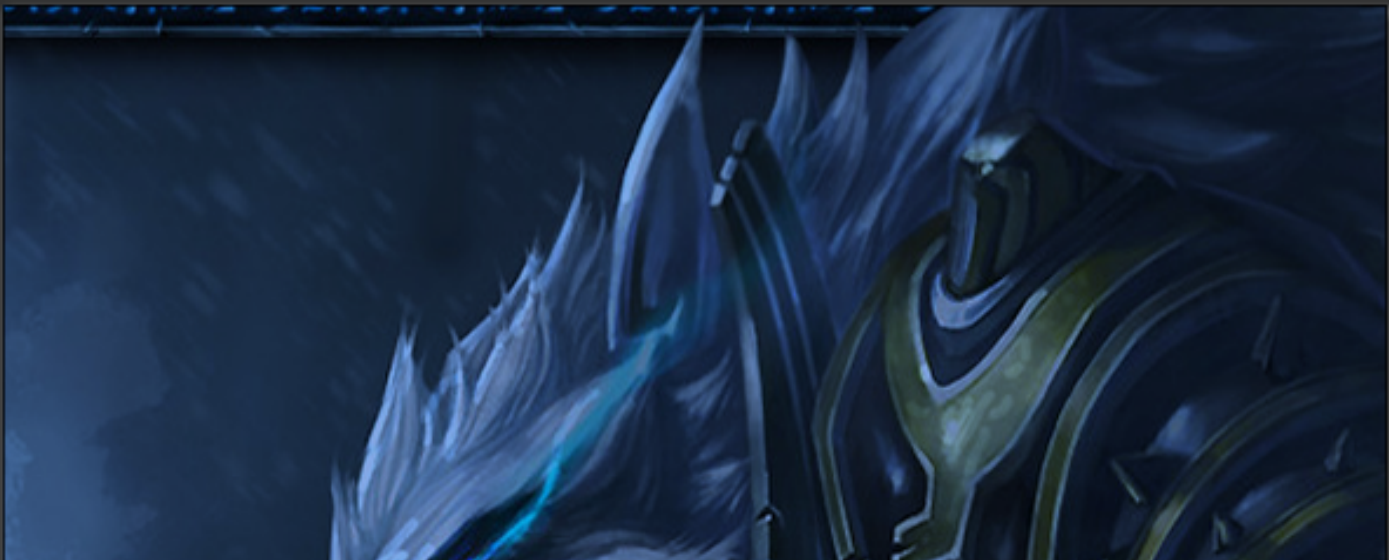
Едва ли компанията издател преди години е очаквала успеха да достигне това ниво, за толкова кратко време. Вследствие на правилния им маркетинг, мениджмънт и feedback (обратна връзка) от феновете, се достига до този феномен. Обгрижван като дете, неизпускан от поглед и постоянна, ежедневна работа доведе до игра. Позната вече на всеки, занимаващ се с гейминг у нас, „Лигата“ е неимоверно популярна. До толкова, че на всяко събитие свързано с cosplay ще видите поне няколко човека, предрешени като едноименните герои. В следващите няколко реда бегло ще надникнем какво се крие зад „природния феномен“ League of Legends.

LEAGUE^{of} LEGENDS

Защо тази игра постигна такъв успех?

Навярно по темата вече има учебници. Тъкмо в Китай откриха първия университет по LoL. Няма да се учудя, ако хората започнат да пишат докторанти. Ние ще разгледаме процеса от самото начало. Благодарение на работилният по DotA — Guinsoo, Riot можеха гордо и смело да поставят началото. За обикновения геймър появата? бе като манна небесна. Безплатна игра, с хубава графика, от хора, работили по DotA. Не след дълго милионите фенове на едноименната WarCraft 3 карта обърнаха внимание на заглавието. Riot наложиха нови стандарти. Играта бе значително по-лесна от механиката на DotA. Джунглата беше позиционирана по новаторски начин. В реката липсваха руните. В концепцията на картата се наложи механика, основаваща се на бъфове. Можехте да избирате между десетки шампиони, голяма част от които са взимствани от DotA. Всеки от тях освен уникална визия, притежава и собствена история. Този елемент до голяма степен се хареса на феновете. Шампионите са разделени на фракции. Като двете големи враждуващи са Demacia и Noxus. Интерфейсът на играта е приятен. Регистрацията е бърза и лесна. За да ползвате повечето функции на играта от Вас се иска да дигнете вашия игрален профил до ниво 30. През това време Вие се запознавате с концепцията на играта и правилата ?. Можете да играете срещу изкуствен интелект докато се учите, т.н. ботове. Riot, от своя страна, не стоят безпричастни към Вашия престой. Получавате още в ранен етап подарък от 400 Riot Points. С тях можете да купите скин (кожа) на героя. Скиновете представляват героите с друга, по-интересна визия. Реално играта се издържа от тази опция.





Роли...

В играта има 5 основни позиции. Най-отгоре, в лявата пътечка, обикновено се играе от герой, изпълняващ ролята на „танк“ в боя. Да издържат на бой и първи да могат да влезнат в битка. Естествено, добрите отбори правят експерименти. Това значи, че тази роля може да се играе и на другите линии. На средната пътечка обичайно играе AP Carry (AP (Ability Power) заедно с AD (Attack Damage) са основните два компонента за изграждане на героите). AP Carry-то на практика е в ролята на магьосник. Прави магии със значителни щети. На третата, долна линия, несъмнено играе стрелец, базиран на AD Carry, заедно с герой, пазещи, т.н. Support. Далекобойният герой разчита най-вече на автоматичните си атаки пред уменията си. Това го прави основната сила за нанасяне на големи щети над противниковия отбор. В гората е петата позиция. Изпълнява се от Jungler. Ролята му е контрол над обектите по картата. Помага на отбора си като напада противниците. Без да изпадам в подробности за предметите в играта, ще спомена, че всеки герой има предложен вариант за изграждане. Ако решите да градите предметите по свой избор, сте улеснени с приятен интерфейс. В това отношение LoL е значително по-елементарна от други подобни игри.

Честите ъпдейти за баланс и нови герои...

Главните виновници за този интерес към „Лигата“ са новите герои. Няколко години Riot пускаха по нов герой за игра на всеки две седмици. Често се правеха евенти (събития), ъпдейти за балансиране на играта и прочие. С това удариха големия джакпот. Явно феновете на МОБА игрите изпитваха глад по това време откъм новости. За да научиш играта, добре е редно да научиш героите, нали? За да опознаеш един герой, трябва да отделиш известно време за практика с него. По големите празници има големи събития. Има промоции на герои и скинове. Балансът, от своя страна, винаги е бил нещо променливо. Новите герои обикновено са „счупени“ и за това се играеха много. При тези ъпдейти „силните“ на деня обикновено биваха орязани. Паралелно други герои получаваха повече възможности. С този елемент реално създателите могат да променят мета-те



Другите карти и модове...

От далеч си личеше, че Riot не искаха да залагат само на стандартната си карта. Те създадоха още няколко карти, с по-различна механика и геймплей. В момента можете да избирате между Summoner's Rift, Twisted Treeline, Crystal Scar и Howling Abyss, като последната се играе в популярния ARAM (All Random All Mid) вариант. Казано с прости думи, 5 срещу 5, с герои, които играят Ви избира на случаен принцип. На мен лично това ми е любимият мод. Мога да вляза неангажиращо и да направя няколко игри, с които да релаксирам. Не ме напрягат, за разлика от класическата карта. В последната година Riot пушнаха мод, с който Ви и целият Ви отбор играете с еднакви герои (примерно 5 Skarner-a) срещу противниците, които също трябва да са с еднакви герои. Естествено и разочароващо за някои, Теето не е опция за този мод. Имаше специален мод с ботовете, наречен The Doom Bots of Doom. Там те можеха да ползват много повече умения и е почти невъзможно да го победите без backdoor (да ги победите без директна битка, като унищожите базата им).





Online, offline турнири и професионален гейминг, streams...

Друга основна причина за ускоряване на интереса към играта са турнирите в „Лигата“. Всеки по-сериозен играч получава шанс да участва с отбор, регистриран в ESL (eSports League), в локалните турнири за страната си. Освен тях можете да играете и в големите online турнири (играчите са директно свързани към интернет и играят през него) във Вашия район — примерно България спада към Go4LoL Nordic & East. Страстните играчи играят Ranked, където под стълбовидни крачки могат да се изкачват в различни лиги и дивизии. Най-слабата е Bronze, следват я Silver, Gold, Platinum, Diamond, Challenger (очаква се съвсем скоро да се добави още една дивизия — Master Tier). Всяка от тях, без Challenger, има 5 нива за изкачване. Добрите играчи, постигнали успехи, биват бързо забелязани от професионалните отбори. По този начин те могат да изгреят на голямата сцена. През годината има множество големи offline турнири (играчите не са директно свързани към интернет; играят на място), които са организирани от Riot. Гледат се от стотици, хиляди и дори милиони фенове. Отдавна Riot направи коментаторските студия да приличат на тези от другите големи спортове. Освен коментатори и анализатори, често се канят и играчи. Успехът е толкова голям, че финалът на сезон 4 ще се играе на пълн футболен стадион. За популярността на LoL безспорен принос имат и хората, излъчващи играта по сайтовете за streaming (т.е. поточно видеопредаване по Интернет). Това се прави предимно от професионални играчи, които излъчват играта си и по този начин печелят пари.

10 факта за четвъртото световно първенство по League of Legends

- 1) Тазгодишното световно първенство по LoL, четвърто по ред, ще е най-големият гейм евент правен до момента. Финалът ще се проведе на корейския Sangam Stadium, известен с това, че на него са се играли мачове от световното по футбол през 2002-ра година.
- 2) Миналогодишният шампион SK Telecom T1 К няма да е сред участниците. Така ще се лиши от възможността да защити титлата си.
- 3) В турнира ще вземат участие 16 отбора. В началния етап разделени в 4 групи. Сред тях са представители от: Европа, Северна Америка, Китай, Южна Корея, Турция и Бразилия, Югоизточна Азия и Тайван.
- 4) Тазгодишният награден фонд е \$2,130,000. Само за сравнение, предходния бе \$2,050,000.
- 5) RIOT прави официални скинове на победителя от всяко световно първенство. Досега такава награда има за TPA, SKT T1 К. Скоро беше обявена и за fnatic.
- 6) Двама от играчите, взели участие на всичките световни първенства досега, са Dyrus и Yellowstar, като Yellowstar е бил с 3 различни отбора при всяко участие.
- 7) Единственият отбор, който може да се похвали с участие и на четирите световни първенства, е американският Team Solo Mid.
- 8) За първи път в историята на световните първенства по League of Legends беше заснет документален филм, състоящ се от три части. Поредицата се казва Road To Worlds. И това не е всичко. Популярната група Imagine Dragons, заедно с музикалния екип на RIOT,
- 9) fnatic и TPA са двата състава, имащи шанса да станат първият отбор, вдигнал купата два пъти.
- 10) Дългоочакваният финал ще се проведе на 19-ти октомври тази година (т.е. 2014 г.).

HEARTHSTONE

HEROES OF WARCRAFT™



Скъпи фенове на гейминга, любители, ще Ви представим в тази статия първия ни поглед над вече нашумялото безплатно заглавие на „чичковците“ ни от Blizzard — новата им игра Hearthstone! Без да изпадам в подробности, ще спомена, че се играе през програмата им Battle.Net. Повечето от Вас вероятно сте запознати, че чрез въпросната програма се играят всичките игри на Blizzard. Можете да следите вашите приятели кога и къде играят, да си комуникирате с тях по всяко време. Това, което бях чувал от приятели, познати, е, че играта не е с особена трудност. Въпреки това е била много интересна и интригуваща. Е, прежалих се, все пак животът ми е минал в World of Warcraft, Diablo 2 и StarCraft, изтеглих си играта от официалния сайт и леко скептичен, с намръщен поглед, я стартирах. Веднага на първо впечатление ми направи опростеният дизайн, съчетан със стила на Warcraft. Пред Вас ще видите трите основни опции от менюто. Първата от тях — Play, Ви позволява да се дуелирате срещу опоненти на Вашето ниво. Втората ни възможност е Solo Adventures. Тя ни позволява да играем срещу изкуствен интелект (AI). Препоръчителна опция, защото така ще отключите всички класове. Желателно е да ги дигнете до поне 10-ти ниво и да отворите първоначалните карти. Всеки герой, с който играете, вдига нивото си на опит. Максималните нива са до 60-то. Тяхното качване не влияе пряко на гейм механиката, а просто Ви носи златни карти (golden cards), които имат съответните визуални ефекти. Освен да отключвате героите, може да играете мисии. В момента можете да райдвате тези от Curse of Naxxramas, от последното продължение. Очакват се още нови райдове освен този. Имате възможност да се дуелирате срещу всички „босове“, точно както ги помните от World of Warcraft.

Накрая, пред нас е третата и уникална по-рода си опция за игра на арени — The Arena. Уникално, защото имате възможност на цената на 150 злато да печелите награди и да си избиете вложената инвестиция. Механизмът на арените от своя страна е най-интересното нещо. Вие и противникът Ви имате възможност да си изградите равностойни тестета. Играта Ви дава едновременно по три възможности за избор на карта. Вие правите вашия избор, след което повтаряте процеса докато накрая нямате готово тесте от тридесет карти. Докато избирате, имате статистика какви карти сте взели, за да избягвате пренасищането от един тип. Арената се играе или до три загуби или до дванадесет победи. И няма никакво значение дали ще се откажете на резултат 7-0 или ще загубите на 7-3. Наградата ви ще бъде същата. Повече победи е равностойно на по-добра награда. Системата е страхотно замислена, защото с малко повече разбираня можете да си тръгнете с много повече злато от вложеното или в най-лошия случай да го избиете.

Златото. Как се печели ли? Печели се чрез ранг игри, ежедневни квестове, арени и някои от наградите от „постиженията“. Ако трябва да бъда честен, очаквах събирането на ресурси да е типично трудно, както навик имат Blizzard в последно време. Но съм приятно изненадан. Който не му се занимава с „гриндене“, може просто от „магазинчето“ (Item Shop) да си вземе пакети с карти с реални пари. Разбира се, аз никога не съм бил почитател да давам пари за неща, които мога сам да си осигуря.





Няколко думи за самия геймплей, който същност е най-забавната част на играта. Напълно стандартно, както повечето подобни игри с карти, Вие държите няколко в ръката при начало на дуела. Броят зависи от това дали играете първи или втори. Вторият играч има повече карти. Ресурсът, от който зависят картите, използвани от Вас на игралното поле, е добре познатата ни Мана (кристали от нея). На всеки ход получавате по един мана кристал, освен ако със способието на карти не ги манипулирате. Максималната мана, която можете да съберете, е 10. Картите, които играете, имат различна цена на кристали и дори ефекти, дори говорят. Примерно, ако играете Deathwing, настъпва реален катаклизъм на игралното поле. Казано с други думи, унищожава всичко на полето и Ви пълни душата с яки ефекти и звуци. Точно това въведение на Blizzard печели страшно много привърженици на играта и разбива конкуренцията на прах. Някои чудовища имат уменията да „таунтват“ противника. Докато не ги убият или спрат ефекта им, не могат да нападнат други чудовища или героя Ви. Освен богатия асортимент от видове чудовища, в играта има и познатите ни магически карти. Те са стандартни като за всички подобни игри. Можете да теглите нови карти, да манипулирате ресурсите си или просто да избиете противниковите чудовища, затова ще платите съответната цена. Редно е да допълня, че можете да ползвате специалното умение на героя си, докато се дуелирате. Специалното умение на Rexxar (ловецът в играта) е да нанася две щета (damage) на противниковия герой. Всеки герой има уникално по рода си умение. Това са основните неща на пръв поглед. Не мога да отрека уменията на Blizzard да правят интересни игри. Няма как да пренебрегна факта, че с първата си безплатна игра удариха конкуренцията в земята. Играта е приятна и увлекателна, особено за феновете на World of Warcraft. Едва ли издателите са предполагали подобен успех. Съпричастни сме към постигнатото. Очакванията ни са да продължат да я развиват и обновяват. Вече дишат във врата на League of Legends. Hearthstone е почти перманентно закована като втората най-излъчвана и гледана от геймъри игра. А, самите автори се похвалиха, че вече се играе официално от 20 милиона души!!! Невиждано, нали? Тази игра скоростно се наложи и в професионалния гейминг. Обществото ? нараства с всяка изминала минута. Ние ще продължим да следим развитието ? Очаквайте статии, тясно свързани с изграждането на тестета и други по-задълбочени анализи.



DOTA 2

VALVE

Днес ще Ви запознаем с DotA 2. Създадена от Valve по облика на известната карта за WarCraft III „DotA AllStars“, като абревиатурата DotA реално означава „Defense of the Ancients“ (Защита на древните). Играта се играе от два отбора. Всеки е от по 5 човека, борещи се един срещу друг. Целта е да унищожат противниковия Ancient (Древен). За целта играчите имат право на избор измежду 108 различни героя. Разграфени са на 3 подразделения: Strength (Сила), Agility (Ловкост) и Intelligence (Интелект), като всеки има своите силни и слаби страни. Картата е разделена на 3 линии, по които се движат периодично раждащите се minions (чудовища). На всяка от линиите има 3 кули, пазещи казармите и са от съществена важност за победата над противника. За всичко това по-късно в статията. Освен трите линии, съществуват още: гора, населена от различни чудовища, река, разделяща картата на две, богата на различни руни, или да се сбие с великия Roshan (Рошан), който подпомага вашия отбор с пари и предмет за възкресение. Стига сухи факти, нека се захванем да обясняваме как реално се играе играта.

С какво е DotA 2 е по-различна?

Основната разлика, която се забелязва в играта, е Creep Deny-a. Това е предотвратяването на противника да убива Вашите чудовища, като ги убивате сами. Това е едно от нещата, които изискват дълго време адаптиране. Високото ниво на трудност на играта я прави много неприветлива за начинаещи в жанра, а даже и за ветерани. Това отказва много от хората, които са се захванали с нея. Реалистично е да се каже, че трябва да изиграеш 1000 часа, за да можеш да се наречеш пооб (слабак), ако преди това си нямал досег с нито една друга MOBA (Massive Online Battle Arena). DotA 2 е изключително наказваща игра, тъй като Ви кара да губите част от ресурсите си (gold/злато), когато умрете. Това, както и сложната система за пазаруване на предмети, я прави доста комплексна за усвояване. Което ни води до следващата част от статията.

Предметите...

DotA 2 има много по-сложна система за пазаруване от другите игри в жанра. Така е, защото реално основните предмети се делят на 2 части. Едните взимаш от пазара на фонтана и другите, от тайния магазин (който се намира в гората). Това е информация, която начинаещите няма как да знаят и реално допълнително ги затормозява. След това идва време за подобренията, които трябва да знаеш от кои предмети се правят и къде се намират техните рецепти. Това са неща, допълнително затормозяващи играчите, и не водят до никакво подобрение в gameplay-a. Огромния набор от предмети подпомага изключително много за баланса на играта. Но нека продължим нататък.

Сложност!

След като Ви запознах с основните разлики в играта, е време да кажем откъде на практика идва сложността. DotA 2 е един заплетен микс от правилен подбор на герои, предмети и знанието кога трябва да влезнеш в битка. Последното се дължи на факта, че в DotA cooldown-ът (презареждането) на уменията е изключително голям и трябва да се знае кога и къде точно да си се позиционирал, така че да получиш максимален ефект от магията си, тъй като след като я изхабиш, е много вероятно да можеш да я използваш втори път в същата битка. Другото много важно нещо е, че за разлика от други игри в същия жанр, в DotA 2, ако загубиш казармата си, не се възстановява и до края на играта ще трябва да живееш с наказанието за една минута невнимание.

В заключение...

DotA 2 е много сложна и тежка за игра от начинаещи, но е една от най-балансираните игри в МОБА-та като цяло. Очаквайте още информация за DotA 2 в близко бъдеще.



BORDERLANDS! THE PRE-SEQUEL!

Borderlands: The Pre-Sequel! е следващият FPS, разработван от 2K Австралия, със съдействието на Gearbox Software, с издател 2K Games. Тя ще е третата игра, от поредицата Borderlands и е предистория на Borderlands 2. Очаква се да бъде пусната за персонални компютри под Windows или Linux. Съотносима е за конзолите PlayStation 3 и Xbox 360. Стартирането ѝ, се очаква на 14 октомври 2014 година в САЩ.

История...

Всичко започва, когато лунната база е атакувана и превзета от изгубения легион, командван на Colonel T. Zarpedon. Целта му е, да унищожи Пандора и Елпис. Вашата цел ще бъде спрете този зловещ план. За да успеете, Вие ще имате нужда от помощ. Ще я откриете в лицето на млад, амбициозен програмист на корпорацията Hyperion, наречен Jack. Първоначално, намеренията на Jack са морално добри. С времето се превръща в злодея, който познаваме от Borderlands 2. С тази история, създателите на играта целят да ни покажат трансформацията на образите. Наблюдаваме, как един герой и спасител, се превръща в един от най-лошите злодеи живяли някога. Историята ще бъде разказана под формата на ретроспекция, във време след Borderlands 2, като Athena влиза в ролята на разказвач.





Великолепната четворка...

Както в предишните, така и в тези части 2К не изневерява на традицията, героите да са четири на брой. Познаваме ги повече от добре, но като NPC-та от Borderlands едно и две. Всеки е неповторим със своя клас и способности. Нека разгледаме всеки самостоятелно:

- Athena „The Gladiator“ — наемник на Atlas Corporation, която се появява за първи път в DLC кампанията „The Secret Armory of General Knoxx“. Като главно умение използва непостоянен щит. Тя може да го хвърля по противниците си. Подобно на бумеранг, той рикошира между тях и накрая се връща в ръката ? (женският вариант на Капитан Америка). Освен това щитът може да абсорбира и рефлектира щети и атаки.

- Nisha „The Lawbringer“ дебютира в Borderlands 2 като шерифът на града Lynchwood. Главното ? умение се нарича „Showdown“. То увеличава щетите от оръжията и скоростта на стрелба. Позволява на играча бързо да превключва между противниците около нея. Нейните талантови дървета са:

- Law & Order — тук се намират умения, ориентирани в събирането на бъфове, наречени „Order“ (ред). Бъфовете възвръщат точки на кръвта и щита или подсилват временно други нейни умения в зависимост от това колко събрани стака има.

- Fan The Hammer — това дърво е насочено главно в използването на пистолети. Предназначено е да увеличават нанесените щети и позволява стрелбата с два пистолета.

- The Riflewoman — по името можете да се досетите, че тук се намират умения, касаещи точността на стрелбата. На практика с едно натискане на мишката можете да направите три глави.

- Claptrap „The Fragtrap“ е последният робот от своя вид, познат ни още от първата част на играта. Специалното му умение се нарича „VaultHunter.exe“ и прави доста интересни неща. В зависимост от това на колко кръв сте, срецу какво се биете и много други ситуации, се включват ефекти, измежду които е възможно да попаднете на умение, което е използвано от героите в предишните части на играта. Очертава се да бъде наистина интересен герой за игра.

- Wilhelm „The Enforcer“ — специалното му умение се нарича „Wolf and Saint“ (Вълк и светец). С него Вие призовавате двата най-доверени дрона Wolf и Saint. Wolf ще обикаля и атакува противниците около Вас, докато Saint ще стои до Вас и ще връща точки от кръта Ви. Saint ще бъде защитен от силово поле и ще е неубиваем на практика, докато Wolf няма този късмет. С напредването в играта, ще станете преки свидетели на това как Wilhelm от човек се превръща в личната машина за убиване на Jack. Машина, която побеждаваме в предишната част на играта.



Gameplay...

Играта ползва Unreal Engine 3 (този, който се използва в Borderlands 2). Въпреки това има доста новости в механиката на играта. Някои нови видове оръжия (лазерни и заледяващи), нов елементарен ефект, наречен sturgeon, който забавя или заледява вашите противници. Не може да минем без нови превозни средства. Реликвите са заменени с така наречените кислородни чантички или O2 kits. Те ще Ви дават различни типове бонуси и ефекти. Внимавайте, не пропускайте да Ви снабдяват с кислород. Сега е момента да споменем и друга важна промяна в механиката на играта. Кислородът липсва на лунната повърхност. За да е атрактивно, кислородът ще се изчерпва докато сте на открити места. Въпреки това вероятността да умрете от задушаване е малка. По картата са разпръснати кислородни шахти и генератори. Дава Ви се възможност да убиете някой противник и да вземете от него. Черешката на тортата е нулевата гравитация и така нареченият butt slam.

Downloadable Contents...

Разработчиците споделиха, че след излизането на играта планират пускането на още четири DLC кампании. Ако си поръчате играта предварително, получавате бонус допълнително съдържание Shock Drop Slaughter Pit.



aniventure

6-7 СЕПТЕМВРИ 2014

С предстоящата статия ще Ви пренесем на фестивала „Aniventure 2014“! Един от най-търпеливо чаканите форуми за японска култура и аниме през годината. Традиционно, събитието се състоя в мол „Paradise Center“ на датите 6-ти и 7-ми септември. След миналогодишния тотален успех, с нескрит ентузиазъм очаквах събитието. Ако трябва да сме честни, българските фенове изпитват голям глад от подобни прояви. Този път, както никога до сега, бях решил да подразя. Не съм от София и това винаги ми представлява проблем, когато трябва да ползвам градски транспорт. За моя радост, докато търсех вярната линия, забелязах тълпа лесноразпознаваеми хора. Бяха моята порода. От далеч си личаха котешките ушички, опашките и предрешени в любими герои младежи. Не искам да си помисля какво бе мнението на преминаващите край нас. Заедно с препълнения автобус от аниме фенове лесно намерих как да стигна до Aniventure 2014. Рядко ми се отдава възможност да дойда рано за откриването. Винаги съм знаел, че най-горещите почитатели са първите ревностно чакащи сетния час. Тълпата ценители, разноцветни и шумни, нарастваше с всяка минута. Видимо интересът към фестивала е в растяща прогресия. Наброявахме над триста души, а до началото имаше доста време. Това ме наведе на мисълта, че многобройното множество ще се увеличава. Емоцията тресееше и самите организатори. Отбън можеше да се види последната напрегната подготовка на екипа от Nakata. Марио (Хипито) търчеше в негов стил напред-назад, стискайки под ръка сценария. Всички около него извършваха заключителни проверки и корекции, до най-малката подробност. Тук-там можеше да се види и Дора.



Церемонията по откриването стартира към 10:30 ч. Обичайно тази, встъпителна част, е с официален характер. Водещите презентират програмата на тазгодишния фестивал. С поздравителна реч, уважение и внимание към събитието афишираха представители от японското посолство. По мое мнение, голямата, пълна от сутринта зала, приятно изненада японците. Даде им да усетят неподправения интерес към културата и традициите им. Сериозната загрявка завиши любопитството и очакванията. Беше време геймърите да се активизират. Още неприключило откриването, мернах група фенове, бързащи да излязат. По-късно разбрах защо. Бързаха да се запишат за гейминг турнирите в по-малката зала. В последните години геймингът се развива бързо, със знак плюс. Той е сериозна част от събитието. Присъстващите бяха разбрали, че тази година ON! Fest няма да има. Единствената по-обеещаваща възможност да се докоснат до сериозни offline турнири е тазгодишният Aniventure 2014. Наката от години прилагат задълбочена политика по този компонент. Видимо се стараят всяка година да увеличат порцията гейминг. Трябва да отбележа голямата заслуга на Слави! Ако заговорим за конзолен гейминг, неговото име изкача в съзнанието, на повечето от нас. Той е човекът, поддържащ интереса към конзолния гейминг през годините. Никога и по никакъв повод не се отказа от този си интерес. Заедно с Роро представиха пред многобройната публика новият си проект NextTV (<http://www.nexttv.bg/>). За нас, съмишлениците от Anime INN, остава да го следим с подобаващ интерес.



В гейминг залата, можехме да се запишем в най-различни турнири като: Hearthstone, League of Legends, Tekken Tag Tournament 2, Ultra Street Fighter IV, Injustice: Gods Among Us - Ultimate Edition и FIFA 14. Имаше възможност и за свободна игра, но DotA 2. На последно място, но не по важност, анонсирам, дадения ни шанс, да си припомним ретро гейминга. Малка крачка назад във времето!!! На стари телевизори и конзоли като Sega и Terminator бихме могли да играем Super Mario, плюс всичките дискетни игри от детството. Видимо завишеният, посетителски интерес към гейминг залата, я пълнеше и през двата дни. Най - вече, докато се излъчваха на живо игрите от турнира по LoL. Свободни седящи места нямаше през повечето време. Не липсваха правостоящи, наблюдаващи с интерес конзолните турнири. За финалите имаше дори и хора, седнали по земята. Внимание предизвика и дебютния турнир, по играта Hearthstone.



Anime INN няма никакви права към снимките. Всички права са на Nakata, Victor Minchev и други.

Организаторите се бяха постарали и тази година. Предложиха многообразие от лекции. Някои от заложените теми бяха свързани с японската кухня, с бойното изкуство капоейра, с 3D фото фигурите от студио ЗРО, k-пор теория и практика, топ десет места за посещение в Япония, Gamebox, Йо-йо мания, Street Fighter. Демонстрираха интересен панел, с чуждестранни косплеъри. Лично на мен, много ми се понрави новаторския стил и мисъл! Геймърите от своя страна, получиха панел от Ubisoft за предстоящата им игра Assassin's Creed Rogue. Показването ѝ за първи път, пред български фенове, бе оригинално, и примамиво, дори моя интерес! Все пак, съм почитател на подобни игри! Уверявам Ви, ще я играя със сигурност! Кулминация на първия ден беше AMV конкурсът. С огромно задоволство Ви информирам, за наличието на AMV-то „3 Farewall of Slavianka“. Творение носещо заглавието на едноименната песен марш „Прощаването на славянката“ (повод на песента е избухването на Първа Балканска Война. Като в частност, победите на българската армия, вдъхновяват щабния руски тръбач Василий Агапкин.). Мисля, че AMV контестът, заслужава по - детайлно и обстойно разглеждане. Обещавам да го направя в следваща статия. През двата дни на аниме празник, срещнахме и блогъра Андрей. В опита си да обърне внимание на десетките си познати, снимаше събитието. Популярността понякога нарушава комфорта и със сигурност не му завиждах! Интересно беше и състезанието по надяждане с шоколадови кубети с пръчици (chopsticks). Такива вкусни подаръчета, се раздаваха безплатно и през двамата дни на фестивала. Доживяхме безплатна храна на Aniventure! Лошото време, ни лиши от удоволствието, да пийнем в Maid кафето, на терасата с прекрасен изглед. Нищо фатално което да помрачи еуфорията от събитието! Пием си кафе другаде! Както винаги в него присъстваха колоритни, симпатични и харизматични персони.





Двете най-очаквани събития от фестивала бяха в неделя. Очакваното ревюто на костюми, използвани за превъплъщението на феновете в любимите аниме образи и игрови персонажи. Многоцветни, оригинални, нестандартни, неповторими, участниците придават свежест и настроение!!! Според официалната информация, желаещите да косплейват се равняват на 190 човека. За общо съжаление, Nakata са допуснали едва 130. С времето конкуренцията става все по-жестока. Имаше уникално предрешени в образите на *League of Legends*, *Trinity Blood*, *Diablo 3*, *Fairy Tail*, *Borderlands 2*. Веднага в съзнанието ми изплува Ирина с Gaige (*Borderlands 2*), която взриви публиката с изявата си. Видяхме добри попадения на Jinx, Ashe, Katarina и, разбира се, Poppy. Няма да забравя да спомена Lady Deadpool и Deadpool, и те възхитиха публиката на макс. Има още за разказване. Обширно, подробно и обстойно ще го направя в следващия брой. На края на деня се разиграха и аниме сцените. Като най-добра беше отличена тази на *Fairy Tail*.

Ако трябва да обобща видяното, изживяното, усетеното и приятния заряд, получен през двата дни, със сигурност ще кажа — **ИСКАМ ОЩЕ, ИСКАМ ДА НЕ СВЪРШВА!!!** Защо ли? Защото се запознах с много готини хора и купонът беше пълен. Кой би искал празника да свърши? Никой! Надявам се догодина събитието да е в по-голяма зала, да има място за всички! Nakata заслужават едно голямо „Браво!“ за труда си и не по-малко „Благодарим Ви!!!“ А ние като почитатели трябва да ги подкрепяме и ревностно да пазим това, което имаме.



Интервю с Петър „MALYGOS“ Николов

Здравей Петър! Благодарим, че прие покана ни! В аниме средите, си популярен като косплеър, аниме фен и част от Nakata. Би ли ни разказал повече за себе си?

- Определено, не се смятам за толкова известен. Просто съм един среднотатистически фен, комуто се харесва да помага обществото да се развива. Да бъда честен, не мисля, че има какво толкова да кажа на повечето хора, което вече да не знаят за мен. Аз съм на 25 години, бакалавър по Политически науки, прекарващ свободното си време в това да се забавлява с хора от аниме обществото.

Политически науки? Звучи интересно! Показателно, че дори човек с подобна, сериозна професия, може да се интересува от аниме! Ще ни споделиш ли, каква беше твоята роля, в тазгодишния Анивенчър 2014? Адмирации за което! Събитието беше успешно и се хареса на много хора.

- Всички от екипа бяхме заети с повече от една дейност, не можем да кажем, че сме се занимавали само с едно нещо. Голям екип сме и за обща радост си помагаме взаимно. Относно моето участие, ще спомена помощта в Гейминг залата през първия ден, а втория ден помагах за косплей шоуто. Убеден съм, че събитието ще става все по-добро с всяка следваща година! Удовлетворени сме от факта, че тази година, направихме Анивенчър достъпен за значително по-голяма аудитория!

В този ред на мисли, дай ни малко по богато и пикантно инфо, за гейминг събитията по време на фестивала? Повечето хора, са запознати с основните събития като косплей ревюто, сцените, AMV-и контест-а. Забелязваме, че от няколко години прогреса в гейминга на Анивенчър стремглаво нараства.

- Прогресът, който споменахте, не идва от нищото. Плод е на колективна работа. Работим с много желание, безотказно и с хъс. Желанието ни е да се развиваме и да доставяме незабравими емоции на феновете. Изникват все повече нови и нови идеи, които ще запазя в тайна. Ще Ви призная, че не всичко опира до нашите желания, намерения и труд. Както навсякъде, така и при нас нуждата от спонсори ни ограничава в определена степен. Тази година решихме да добавим новата и популярна игра Hearthstone. Освен нея имаме и турнир по всеизвестната на всички вече игра League of Legends. Турнирите бяха организирани от любезните ни спонсори Ozone.bg. Реално имаме и опцията да се играе Dota 2 1v1. За жалост, интересът беше незадоволителен! Детето на няколко човека от екипа е Ретро гейминг зоната. В нея желаещите можеха да седнат и да си припомнят детството, като поиграят на ретро конзолите Терминатор/Нинтендо и Сега Мега Драйв. Разбира се нямаше как да пропуснем и конзолния гейминг. Реализирахме турнири по Tekken Tag Tournament 2, Ultra Street Fighter IV, FIFA 14, в това число и първия турнир по Injustice: Gods Among Us - Ultimate Edition на PlayStation 4 в България, като последният даже се прожектираше в залата.

Това е страхотно! Надявам се да ги видим отново в действие! Пожелаваме Ви догодина да ни изненадате с повече неща! От това което знаем за теб, ти си от хората стоящи повече зад кулисите. От тези търчащи напред, назад ангажирани най-различни дейности, в името на идеята. От къде идва тази неизчерпаема енергия? Кое те мотивира, да участваш като доброволец в толкова много събития и проекти? Да не пропусна... помагаш и на аниме сайт-а animerulezzz.org.

- Правя всичко на добра воля! Усмивките на лицата на хората са единственото, което ми трябва като възнаграждение. От типа хора съм, които харесват да помагат, когато, както и с каквото могат. Понякога това може да изиграе лоша шега. В подкрепа на казаното ще ви дам пример. Цяла седмица след края на Анивенчър аз все още не мога да седна и да си почина като хората. Четейки постове във Facebook, страницата на Накама и отзивите от Анивенчър се зареждам с сили да се справя с ежедневните си дейности. За animerulezzz.org мога да кажа, че като фен искам да, продължавам да разпространявам това, което съм виждал сред максимално повече хора, а сайта ми се струваше, като най-удачното място да го направя.

Слушам те в захлас, радваме се, и си пожелавам, да има много хора като теб! Благодарение на Вас, нещата се случват, и можем смело да се заявим, че това няма да спре. Освен член на Накама, дейностите ти за популяризирането на аниме събития, ти си и косплеър. Сподели ни каква искра запали този огън?

- Честно да си кажа, колкото и шокиращо да Ви прозвучи, първоначално смятах косплей за много тъпо нещо. Това, разбира се, преди да се сблъскам с него на живо. Бях виждал различни косплей опити в интернет и не бях особено впечатлен и очарован. В далечната 2007 в Дома на архитекта в София, се състоя първият организиран в София Анивенчър. Докоснах се до нещо непознато за мен. Това с помощта на един костюм да се превъплатиш в някой друг, да влезеш кожата на любим аниме герой... Беше като магия! Проявих желание да опитам тази тръпка. Взех решение да се занимавам с това. Още на следващата година дебютирах. Дебюта беше най-големия ми косплей провал. Имаше голямо несъответствие между персонаж и телосложение. Но все пак се учим от грешките си! И аз научих своя урок. С гордост мога да кажа, че от тогава не съм имал грешно избран персонаж.

Би ли ни разказал, кои персонажи се правил досега и защо?

-Ох, те станаха толкова много вече, че не ги помня всичките (смее се), но мога да изброя няколко от тях. Първият ми косплей беше на Ишида от Bleach. Може и да не изглеждах добре, но компенсирах със сценично присъствие. След това реших, че е време да подбера нещо, което хем да ми хареса, хем да отговаря на телосложението. След направения подбор се спрях на Бреда от Fullmetal Alchemist. Така попаднах в една от най-успешните ми групи, където опознах Мишока. Реших, че искам да имам поне още един косплей с него преди да замине да учи в чужбина. От тук се зароди идеята да намеря някой герой от Fairy Tail подходящ за мен. Е, намерих! Анимето тепърва започваше. И тъй като нямаше никой персонаж, който да ми пасва се наложи да търся герой от мангата. Никога няма да забравя колко трудно беше да направя Ария, тъй като няхах никаква идея какъв ще е цвета на дрехите му. До последно бях на нокти дали ще успея да го направя. Цялото старание и притеснение се увенча с успех. Ако не ме лъже паметта, на следващата година направих Кикучио от Samurai 7. Този косплей ще го запомня с тоталната липса на време за довършване на костюма и огромното безпокойство около меч. До последно се питах дали няма да изглежда ужасно. Тогава все още бях неотпътен в крафтенето. Годишната по-късно, мисля, че направих Гимли от Lord of the Rings. Това беше един от любимите ми косплеи. Не беше лишен от трудност заради ходенето по колене през цялото време докато бях на сцената. И слава на Богу, защото ако трябваше и през останалото време да ходя така, не знам колко седмици нямаше да мога да излезна от нас (смее се). Следващият ми косплей, мисля, че беше Кондо Исао от Gintama. Това беше една от най-забавните косплей групи, в които съм бил. Помня, че исках от дълги години да направя този косплей, но така и не намирах време. И последният косплей, за който се сещам в момента, е Капитан Маюри от Bleach. Него исках да го направя, защото досега на БГ сцената всички правили го го правеха с маска. А знаех, че желаният ефект може да се постигне просто с грим.

Ние от Anime INN ще следим участията ти в бъдеще и всичките ти прояви и дейности. И нека си дойдем на думата! Как се запали по японската анимация? Разкажи и за първите си анимета?

- (Смее се) Историята ще прозвучи доста банално според мен, но пък какво лошо има да се разкаже. Реално аз винаги съм бил запален по аниме. Просто много късно разбрах, че съм аниме фен. Като малък съм гледал всичко излъчвано по българските канали. Помня с какво нетърпение чаках да пуснат Волтрон: Защитникът на Вселената, както и Candy Candy. С годините все повече и повече се опиянявах. Помня как бързах да се прибирам от училище за да не пропусна да гледам Ranma 1/2, InuYasha, Dragon Ball и още редица анимета по RTL2. С нетърпение чаках и късното предаване на Dragon Ball Z все още помня, че беше от 20:00 (смее се). Впоследствие дойде ерата на Yu-Gi-Oh! Първоначално бях доста скептичен към това аниме. С течение времето започна да ми харесва, че даже започнах да търся форуми и чат канали в Mir3. Места, където мога да го коментирам с други. Ох, това бяха златни дни! Тогава все още не знаех, че Yu-Gi-Oh! е аниме. Пораснал и разбрал какво е аниме реших, че е време да се запозная и с други такива произведения. Избрах да гледам Naruto. За такива като мен това беше огромна крачка! Спомням си, че беше през лятната ваканция. Разполагах с неограничено свободно време. Успях да изгледам всички епизоди до ongoing епизодите за една седмица. От там нататък започнах да гледам аниме след аниме, докато не се стигна до момента, в който започнах да гледам множество новоизлизащи анимета всеки сезон.

Минал си през shōnen модата. Би ли ни споделил кои са любимите ти анимета. Защо?

-Хмм... Този въпрос винаги го избягвам. Никога не мога да реша кои са ми любимите анимета. Видял съм множество анимета, които са ме карали да се чувствам страхотно и да чакам всеки следващ епизод с нетърпение. Никога не съм имал фаворити. Всяко аниме си има собствен чар, индивидуалност, оригиналност и е неповторимо посвоему. Във всяко има нещо, което да харесаш за да до гледаш. Безспорно някои ще са по-добри от други. Значи ли това, че трябва да се омаловажава трудът на хората? Привличат ме и най-много харесвам типове аниме с преобладаващи стратегически, тактически и политически ходове като Code Geass, No Game No Life, Kakimeki Valvrave и др. Допадат ми и такива в които можеш да се привържеш към главните герои и техните драми в живота. Например: Clannad: After Story, Gosick, Angel Beats! и така нататък...





Интервю с Trish

Кажеш нещо за себе си?

- Казвам се Триш, на 19 съм. Висока съм 1.53 и никой досега не е успявал да ме навие да косплейвам лоли. Не харесвам любовни анимета. Никога не съм гледала Наруто, Уан Пис, избягвам аниметата, които всички гледат или са гледали. Правя косплеи само на героите които ми допадат, и понякога плача в ъгъла, защото не съм чернокош аниме пичага със тяло на бог.

Какво не знаем за теб?

- Отварям буркани като режа квадрат в капачките..

Как стана аниме фен?

- Нека кажем, че Канаме от ВК има специално място в сърцето ми (h).

Какво ти харесва най-много в японската култура?

- Може би ще прозвучи малко странно, но най-много харесвам митологията. Има толкова много интересни истории, персонажи, места.

Какви анимета предпочиташ?

- Такива, които ме държат под напрежение, и ме карат да се замисля.

Какво трябва да има едно аниме, за да те грабне?

- Сексав мъжага с плочки. Шегувам се. По-скоро харесвам малките момиченца със цветни коси, което е доста крипти ахаха

Любими анимета и персонажи?

Psycho pass - Kougami.

Kproject - Mikoto Suoh & Neko

No Game No Life- Sora & Shiro *някой ден планирам да косплей-вам като Широ на ивент :3*

Хей, ние следим твоя ask! Въпросите винаги са разнообразни. Има хора които се опитват да се правят на интересни и такива, които ти търсят съветите. Как се чувстваш, когато получиш въпрос за съвет?

- Първата ми мисъл? "Какво бих направила аз? Ти сигурно трябва да направиш обратното." За себе си взимам решенията прекалено импулсивно. Точно по тази причина, не отговарям толкова често на въпроси искащи съвети. Не съм от хората, които мислят много преди да направят нещо. Въпреки това, винаги се опитвам да помогна на тези, които се допитват до мен. Или ако не мога да помогна, се надявам да съм малко полезна. Едновременно с това, се чувствам много поласкана, че са избрали точно мен, но и някак тъжна, знаейки, че не съм най-добрата или тази с най-много опит, и най-добър съвет.

Вероятно, това е едно от нещата, които често са те питали. Но не е ли малко досадно когато хората се обръщат към теб заради различната ти визия? Дорасло ли е въобще българското общество за това?

- Свиква се и с това. Никога не съм изглеждала нормално, не и през последните няколко години. Вече не го забелязвам. Не забелязвам кога хората се обръщат след мен. Не се вслушвам в разговорите им. Приятелите ми обаче, забелязват всеки един, който се обърне след нас и повечето имат навика, и те да се обръщат, и да гледат хората в очите, просто така, за да им стане неудобно :д или защото ни е смешно, колко бързо се обръщат пак, като забележат, че и ние ги гледаме :д . Стучвало ми се е, майки да идват заедно с децата си и да ме молят да се снимам с тях. Сладко да знаеш, че не всеки гледа на различния външен вид като нещо отрицателно. Има и хора, които го приемат и не си правят изводи за мен от от визията ми.

Ние имахме възможността на Aniventure 2013 да се докоснем до твой косплей. Снимахме се с теб. Беше с добър костюм и много харесахме сценичното ти присъствие. Аплаос за което! Благодарим ти, за дето ни допусна до героя си!

- Аз също Ви благодаря, че пожелахте да снимате с мен, въпреки че костюмът ми, не беше нищо особено. Из между феновете, се открояваха някои, с далеч по добри костюми, изискващи труд и време.





Малко клиширан, но задължителен въпрос. Как? Как започна да косплейваш?

- Освен че много обичах да експериментирам, с грима и косата си, гледах анимета почти 24/7. Един ден, случайно се запознах, с голяма група хора правещи точно това - Обичаха аниметата и се преобразяваха в герои. Отначало ми беше плашещо трудно. Желание не липсваше, а не знаех как се прави. Бях упорита и започнах с опитите. Ха,ха,ха сега се започна със всичко тъй като не знаех как се прави, а то във всичко си има някакви тънкости. Залепяла съм се за килима, минавала съм си пръстите през шевна машина, за малко да се задуша със спрей - боя и какво ли още не :Д Да си косплей-ър си е опасно хоби.

Изброй колко и какви персонажи си правила? Дори и тези които не си показвала на голямата сцена. Знаем, че имаш такива!

- Hilda - Beelzebub, Hatsune Miku, Alice - Alice Madness Returns, Ikaros-Sora no Otoshimono *където успяха да ми счупят едното крило, точно преди да излезна на сцена и бях close to tears yeah XD*, Ashe - League of legends, Имам и костюми като Куро Усаги, Риричио Ширакин и ЛеБланк които не съм представяла защото са се дублирали.

Вяхме приятно изненадани и очаровани от последното ти представяне ти! Малко сме разочаровани, от отсъствието ти тази година! Може би, имаш своята причина за това... По любопитно ни е друго. Дали ще ни изненадаш с нещо ново. Ще те видим ли, с интересен косплей на предстоящите събития ,където винаги си добре дошла!!!

- Ами тази година имаше 190+ човека. Голяма част от които, не бяха допуснати, до косплей ревюто. За да бъде честна към Вас, ще кажа, ако в бъдеще, интересът продължи да бъде толкова голям .. не мисля да продължа с косплей-а или поне не по ивент-и. Почти всяка година хората се увеличават двойно и тройно .Случи ми се няколко пъти, дублиране на костюм. Не ми е приятно, да представям костюм, върху който, е работил и някой друг. Може би другия, е положил много повече труд от мен, и заслужава много повече внимание.

Какво не ти харесва в косплей събитията на живо, че ги избягваш?

- Не харесвам навалицата. Не ми харесва, как са направени съблекални и т.н. Няма достатъчно място, всеки един косплейър, да си оправи спокойно костюма, да се огледа преди да излезе и да диша там вътре. Не е по вина на организаторите, просто няма как да разпределиш 100 човека така, че на всеки да му е добре и да може да ползва огледала контакти и т.н. особено като залите в които се провеждат ревютата не са предназначени за това.

Имаш ли любими български или чуждестранни косплеъри, на които симпатизираш?

Jessica Nigri & Yuegene Fay. Прекрасни са, както те, така и костюмите които правят. Може би са много различни като стил на косплей, но и в двете има по нещо, което ми харесва, и ме кара да продължавам да искам да се занимавам с косплей. Джесика ми е нещо като косплей идол. И не само за косплей, ами и начин по който отговаря към всички негативизъм който получава и пак е усмихната и толкова добродушна към всички на всяко едно събитие. Бих искала и аз като нея, да успявам да изглеждам усмихната и щастлива, докато се сварявам в разни костюми, които само на белия дроб не ми стягат и ръбят.. ;д

Какво трябва да притежава един косплеър за да е успешен? Какви неща трябва или не трябва да прави?

Талант и нерви. Като цяло това ще му трябва най-много. Какво не трябва да прави? Не трябва да прави нищо различно. Българската публиката е такава, че не позволява да правиш нещо различно. При нас косплея на по-разголени герои или крос джендър-а е светотатство. Ако искаш да си успешен косплей-ър трябва да се придържаш към наложените норми, ако искаш да те забележат - трябва да имаш реквизит, колкото се може по-голям и набиващ се на очи. Като цяло това е.

Възгордяват ли се според теб родните косплеъри след малко слава? Как трябва да се държи човек в светлината на прожекторите?

- Всеки би се възгордял, няма нищо грешно. Според мен е нормално. Ако костюмът ти е достатъчно добър да привлече повече внимание, тогава имаш повод да се гордееш със себе си.

Как мислиш. Защо не е имало,сериозно аниме списание? Според теб, подобни инициативи като нашата имат бъдеще в България?

Защото до преди няколко години, нямаше толкова голям интерес. Сега много повече хора започват да се занимават с косплей. Нараства интереса към анимета и събития. Ако съдържанието е интересно, мисля че би имало успех и дори може би ще успее да покаже на повече хора, че анимето е много повече от детско.



Любими герои на „Лигата“ ?

- Jinx и Varus

Разкажи интересна случка от играта?

- Въднъж откраднах барона с Leona докато целия ми отбор беше умрял :D



Интервю с Даниел Димчов

Как и кога се породи у теб желанието да се обличаш като аниме герой?

— Всичко се случи преди да стана на 18. Една позната, съседка, гледаше анимета. Аз се бързах с нея заради това, мислех, че е пълна пародия. Един ден след поредния бързик над нея, тя ми предостави възможност да се запозная с един епизод на *Vampire Knight*. По-средата на анимето буквално замълчах. Изгледах го наведнъж. Бях огорчен от края му и се питах как може да свърши по подобен начин. Тогава моята съседка ми спомена, че тъкмо е завършил втори сезон. Пропусках тренировки, избягах от света само за да го изгледам. Моята позната се премести в София. Продължи да ми препоръчва подобни заглавия. След тази случка си дадох сметка, че не трябва да прибързвам с оценката за хората.

Започнах да мисля нестандартно, по-креативно, да оценявам хората. Нямах особени планове за бъдеще. Внезапно съседката ми звънна и ми предложи да се явя на рождения ден на *AnimeS-BG.com*. Преоткрих България в една различна светлина. Българските косплейъри бяха повече, отколкото очаквах. Започнах да търся платове. Никога не ми се бе налагало досега да обмислям, как ще бъде ушит костюмът ми. Как ще набавя перука, тя дори не дойде навреме...

Какви и колко превъплacements си осъществил досега? Костюмите на кои любими герои са ти с приоритет?

— В интерес на истината тъй като *Gray* (от *Fairy Tail*) е любимият ми герой, имам три различни пременения в него. Правих вампир от *Кралецата на прокълнатите*. *Kurt Irving* от *Valkyria Chronicles*, *Sting* и *Laxus* от *Fairy Tail*. *Makoto Tachibana* от *Free*. Едната версия на *Gray* я правих специално за румънския фестивал. Най-добре ми се получи косплеят на *Gray*. Но любимият ми с него е с облекло като сервитьор. И аз като него имам навика да се събличам (смее се).

Какво искаш най-много да направиш?

— *Deadpool* от кожа и латекс. Много съм ентусиазиран да го направя с добри детайли. Досега не ми харесаха правените и за това искам да го представя в най-добрата възможна светлина. *Eren* от *Attack on Titan* — титан версията, нарисувана. Най-вероятно самото рисуване би отнело половин ден. Както и *Hawke* от *Dragon Age II*.

Какво е мнението ти за cosplay обществото и за членовете му?

— Когато приближава събитие става като бойно поле. Всички стават луди, маниакални, страхливи. Екипътът е пълен. Всичко може да пропадне в последния момент, дори ако един човек да не се появи. Задръжни сме, готови на помощ. По време на репетиции е настинка забавно. Опознаваш хората. Дори сега се запознах хора, които до този момент не се познаваха. Формираха се две връзки. Получават се добри приятелства и групи. Най-големият минус е, че това хоби изисква много пари...

Нещо да те е издразнило и накарало да избухнеш?

— Само един път, когато един приятел не искаше да съдейства на групата. Не мога чисто човешки да го разбера. Досадно е като ме типат по задника. Хора, пипайте мускулите, снимайте се с мен, радвайте се, но не забравяйте, че имам и лично пространство.

Участие на сцена с група или самостоятелното участие?

— Самостоятелното е добро, ако искаш повече да се наблегне над труда ти. Но ако искаш истински да зарадваш хората, това може да стане най-добре при отборно представяне. Имаш много повече възможности.

Според теб, как ще се вписваш в тези среди след години?

— Надявам се, че ще бъда по-добър в правенето на костюмите си и със сценичното си поведение на голяма сцена.

Имаш ли косплей фаворити от българските и чуждестранните?

— Ирина. Тя прави едни от най-добрите пременения в персонажи и винаги ми харесва труда ѝ. Много се зарадвах, че направи героя Gaige от Borderlands 2. Момичетата от Trinity Blood — Mana, Sii-chan, Силвия Александрова и Дида.

С нескрито любопитство, бих искал да те попитам дали планираш нещо ново и какво е то?

— Ах, плановете ми се увеличават с всяко изминало участие. Обещавам присъствие в повече ангажименти, отколкото мога да изпълня. Но давам всичко от себе си! Планирам да изгрея в нова, по различна светлина, свързана с танци, включително корейски танци (k-pop).





С какво би се занимавал като професия извън хобито си?

— Искам да се занимавам като педагог. Желя да работя с деца с увреждания. Да им бъде полезен, да им помагам. Другото нещо, което ми харесва, е актьорското майсторство.

Като ревностен фен на анимета, със сигурност имаш солиден набор от изгледани заглавия. Кои са най харесваните и предпочитани от теб?

— Трудно ми е в момента да се сетя за всички. В съзнанието ми на преден план излиза *Fairy Tail*, заради приятелството и уважението към другите хора, на което ни учи. Много харесвам и *Attack on Titan* и *Tonari no Kaibutsu-kun*.

Аниме, което гледаш в момента?

— *Sword Art Online II*. Това е едно от аниметата, на което трябва да му се даде шанс.

Кои манги четеш и следиш?

— Няма как да не следя „виновника“, да гледам анимета — *Vampire Knight*. Също чета *Fairy Tail*, *One Piece* и *Naruto*.

Как разпускаш?

— Преди време разпусках докато тренирах бойни изкуства. Правех това цели четири години. Участвах в състезания и дори печелех медали. В живота ми настъпи промяна след запознаването ми с аниметата. Аниметата са новия ми отдушник.

Кой изри обичаш да играеш?

— *Star Wars: Knights of the Old Republic*, *Dragon age*, *Mass Effect*. Умирам за тях. Любими са ми!

Кои са ти най-харесваните персонажи от аниметата?

— *Grey. Laxus. Warden-a* от *Dragon Age*.

Разбрахме, че анимето ти е най-сладкото хоби. Но има ли друго нещо, които обичаш да правиш?
— Блъскам във фитнеса, харесва ми. Обичам животните. Галя всяко куче, което видя.

Как поддържаш тялото си?

— Тренирам много. Наяждам се добре сутринта. Ям каквото иска тялото без никакви ограничения. После се скъсвам до припадък от трениране. Вечер пак се наяждам добре.

Първото ти участие на косплей, разкажи нещо интересно от него?

— Искан да ме гримират на първото ми участие и бях много уплашен, защото никога не съм се гримирал. Стоях и не мърдах. Накрая ми казаха, че стоя по-мирен от жена.

Как избираш какво да косплейваш?

— Събрали сме се компания без никакъв план. Решаваме да гледаме — Крал Куско. И ни хареса една сцена. Хей, това ще е много готино да го направим. Започваме от нищо да го планираме, снимки и всичко, песни и т.н. И така съм зает до 2016-та да косплейвам.

Ти играеш лига (бел. ред.: т.е. играта League of Legends). Сега ще се играе световното по нея. Имаш ли любими отбори?

— Не искам да са корейски. Искан нова мета и т.н. Нямам определен отбор, просто искам да гледам красиви изпълнения.

Какво означава косплеят за теб?

— Да влезна в образ, да бъда героят. Ако желаеш да си лош, си лош. Всички зависи от героят. Ако искаш да си луд, просто си избираш подобен герой. Живея за сцената. Това е една от най-големите ми радости в момента в живота.

Достатъчно ли са аниме ориентирани събития в България?

— Не ми стигат, но финансово ме убиват.

Защо според теб до този момент нишата за електронно аниме списание, както и хартиено, е свободна?

— Хората очакват всичко наготово и не оценяват човешкия труд. Хората се одърпват много лесно. Аниме аудиторията е много специфична. Най-вероятно липсата на електронно списание обвързвам с това, че на никой не му е хрумвала подобна идея или поне не се е занимавал сериозно с нея.

Ти ходи да косплейваш в Румъния на East European Comic Con. Какво е нивото там?

— Харесвам повече нашето събитие. Имаме повече присъствие на публиката. Излизаха хора със супер костюми, подкрепа никаква. Атмосферата те отказва. Няма я емоцията. В Румъния липсва нахъсването на хората. Ако срешиши, ти се смеят, а тук ти ръкопляскаат и те подкрепят да продължиш.



NEXT TV

Привет, приятели! Радвам се, че идея си нямате колко е вълнуващо да „драснеш“ няколко реда по тази тема! Преди години, надявам се, много от Вас си спомнят „Мист“, първото сериозно българско предаване, представящо гейминг, аниме, и всичко актуално за един съвременен човек. Водещ беше Роро и вероятно много от Вас са играли Adventure изгри до сутрин с него. Тъкмо си мислехме къде се затри този симпатяга и ето, че години по-късно той избухна и напомни за себе си с едно впечатляващо завръщане с проект NextTV (<http://www.nexttv.bg/>).

NextTV е проект, съдържащ гейминг (конзолен и компютърен), аниме, музика, Интернет и всякакви дигитални неща. Идеята на предаването е една разрастваща се, кросмедийна платформа. Задачата? Е да обслужва огромния интерес към екстремни, електронни спортове, високотехнологични джаджи, социални мрежи и Интернет. Предаването стартира с няколко епизода, които се изнизаха така бързо. Аз лично нямам търпение за следващия! С всеки епизод стават по-добри. Можете да ги гледате всеки петък в 21:00 часа по VoxTV или чрез stream през Интернет. Ако по някаква причина сте пропуснали предаването, след няколко дни можете да го намерите достъпно в YouTube или Vbox7.



Екипът на проекта прогресивно нараства. Всеки следващ епизод е иновативен и обогатен. Расте и броят на водещите от нежния пол. Приятна гледка за зрителя. NextTV се стараят да ни предоставят актуална информация за излизащите гейминг заглавия. Слави, от своя страна, често ни презентира най-новите тенденции при конзолите. Голямо внимание се отдава на малките гейм общества в България. Като гости се канят хора, свързани тясно с тях. NextTV са се ангажирали да помогнат за организирането на турнири. Вече бе изигран един по Star Craft 2. Поро търси, намира и ни предлага възможно най-интересните събеседници. Гост в пилотното предаване беше и небезизвестният DJ Стан Колев. Нерядко влиза и в ролята на добрият Дядо Коледа, раздаващ подаръци из студиото.



В заключение ще кажа, че NextTV е ново поколение предаване, което ние, Anime INN, с радост и интерес ще следим. Ще продължим да Ви информираме за тях и проектите им. А Вие, при добро желание, можете да им ударите по едно рамо, защото без наша всеобща фенска помощ подобни проекти са обречени. Най-лесният начин е за това е да ударите по един „палец на щастливия човек“ в тяхната страница във Facebook — NextTV Bulgaria (<https://www.facebook.com/NextTVBulgaria>).



Здравейте, аниме и гейминг фенове!!! ПРИЯТЕЛИ,
разгледахте новото ни електронно списание! Силно се
надяваме дебютният брой да Ви е бил интересен и
информативен! С голямо желание ще работим за Вас с
идеята да ставаме все по-добри!

Всеки от Вас би могъл да ни подкрепи и да се
информира за това, което желае, като ни follow-не (т.е.
следва) в страницата ни във Facebook — Anime INN
(<https://www.facebook.com/pages/Anime-Inn/1472021723083439>). На нея можете да задавате
въпроси, да споделяте идеи, да ни критикувате, да
давате предложения.

За контакт: animeinnbg@gmail.com



All Rights Reserved