

ANIME INN

брой 2
ноември

GOTM
аниме на месеца

Fairy Tail

РЕВЮ
анимента 2014

Hearthstone GOTM
игра на месеца

ИНТЕРВЮ
cosplayers

130 страници
за аниме и гейминг

Съдържание

Сегмент Аниме

<i>FAQ.....</i>	<i>003</i>
<i>Fairy Tail.....</i>	<i>004</i>
<i>Хаяо Миядзаки.....</i>	<i>016</i>
<i>Manga: Naruto 700!.....</i>	<i>021</i>
<i>Anime News.....</i>	<i>023</i>
<i>Spoiler Alert - Kingdom.....</i>	<i>025</i>
<i>Yowamushi Pedal - Animerulezzz.org.....</i>	<i>027</i>
<i>Сезон есен 2014 - Съдържание.....</i>	<i>029</i>

Сегмент Гейминг

<i>Съдържание - гейминг.....</i>	<i>070</i>
<i>Hearthstone.....</i>	<i>071</i>
<i>World of Warcraft: Warlords of Draenor.....</i>	<i>086</i>
<i>Call of Duty: Advanced Warfare.....</i>	<i>090</i>
<i>Blizzcon Новини.....</i>	<i>093</i>

Сегмент Косплей, събития и общи

<i>На гости на Friday Chopsticks.....</i>	<i>096</i>
<i>Отаку Хелоуин.....</i>	<i>097</i>
<i>Личности - Яна Матеева.....</i>	<i>100</i>
<i>Хелоуин в София.....</i>	<i>101</i>
<i>High Tech.....</i>	<i>104</i>
<i>Cosplay Interview (Хунимо).....</i>	<i>106</i>
<i>Street Level Shop</i>	<i>113</i>
<i>Cosplay Interview (Тереза "Ези").....</i>	<i>114</i>
<i>Личности - Александра "Лекси".....</i>	<i>120</i>
<i>Cosplay Interview (Васил "Miguel").....</i>	<i>121</i>
<i>NextTv.....</i>	<i>127</i>

Въпроси и отговори “FAQ”

Здравейте, скъпи читатели. Ние на по-ранен етап в наша публикация на страницата ни във Facebook Ви уведомихме, че ще отговаряме на въпросите Ви. В списанието от този брой стартира рубриката ни FAQ (Frequently Asked Questions — Често задавани въпроси). Първо ще отговорим на най-задаваните и чести въпроси.

Ще бъде ли издавано списанието на книжен носител?

На този етап ние нямаме възможност и желание да го издаваме в книжен вариант. Причините са няколко. Не мислим, че българската реалност позволява списание на такива специфични теми да се самоиздържа. Много списания спряха книжните си издания и минаха на онлайн платформи (например „PC Mania“). От друга страна, модерният човек следи Интернет и това е причината да изберем да сме онлайн. Запазваме си правото за в бъдеще, ако има интерес от нашия продукт и финансова възможност, да го обмислим. Ние имаме желание при възможност да издаваме в лимитирани бройки определени броеве и те ще бъдат подарявани безплатно на наши читатели.

Ще има ли манга секция в списанието?

В интерес на истината резонен въпрос и очакван. Ние просто времево нямахме възможност да стартираме тази секция. Имаме намерение тя да е мини-сегмент към сегмента „Аниме“ в списанието. Засега нашето желание то да е от порядъка на 10 страници във всеки брой. В него ще има ревюта за манги, предложения за такива и новини, свързани с тях. Не смея да обещавам, че от брой 03 ще е налице, но ще се постараем.

Рубрика на читателя?

Още в този брой стартира такава рубрика. Имаме читател, изпратил свои статии, и ние ще ги публикуваме в нея. Не гарантираме, че ще публикуваме всичко, което ни пратите. Но ще бъде прегледано, обмислено и ако е в рамките на нормалното, ще бъде публикувано. Не се ограничавайте, пишете ни каквото желаете, дори да не е статия, мнение или просто история как сте станали фен на гейминг/аниме, вие сте добре дошли!

Желаещи да пишат статии или да помагат?

Имам чудесна новина за вас. За брой 02 са работили 12 човека под някаква форма. Екипът се е увеличил двойно и то благодарение на вас, читателите. Ние сме отворен проект и в него всеки може да участва. Всеки, който иска да пише статии, да рисува, да пише/праща свой фен фикшъни, е добре дошъл. В момента имаме остра нужда от човек по-запален по азиатска култура, защото искаме и този сегмент да бъде по-сериозно застъпен.

Плащат ли ви за списанието?

Ние сме го стартирали като хоби, не от финансов интерес. Но ако имаме възможности за подкрепа от спонсори, рекламодатели, ще повишим качеството и ще осигурим игри и награди за читателите ни.

FAIRY TAIL



Аниме на брой втори е небезизвестното Fairy Tail — заглавие, провокиращо смесени чувства. От една страна ми е приятно да го гледам, забавлявам се искрено с персонажите. От друга, изпитвам чувство на незавършеност. Да, казвате си в този момент, „Пич, съвършени анимета няма“. Прави сте! Няма. Чувството ми се засилва с всяка измината сага. За него ще говоря на по-късен етап от статията. Сега ще Ви представя Fairy Tail в пълния блясък, в който го виждам. За миналата статия за One Piece получих странно писмо от читател. За да няма грешно разбиране, приятели, искам да разберете, че тази статия, както всяка друга моя, се основава на личен опит и преценка. Всеки човек има своето виждане за нещата. Старая се максимално написаното от мен да е подплатено с факти и да се доближава до масовото мнение, без да пестя критики.

Авторът

Хиро Машима (Hiro Mashima) е името на „магьосникът“, пренесъл ни в приключенията на гилдията „Fairy Tail“. Едни от любимите му манги са Dragon Ball, Code Geass и Berserk. Пробива и се налага категорично като мангака с творбата Rave, издадена в периода (1999-2005). След този успех продължава да надгражда уменията си. Без да губи време, издава второ успешно заглавие, с което ще бъде помнен години напред – Fairy Tail. Типично за автора е да наименоува главните си герои с имена на сезони. Natsu от Rave значи „Есен“, а Natsu от Fairy Tail е „Лято“.

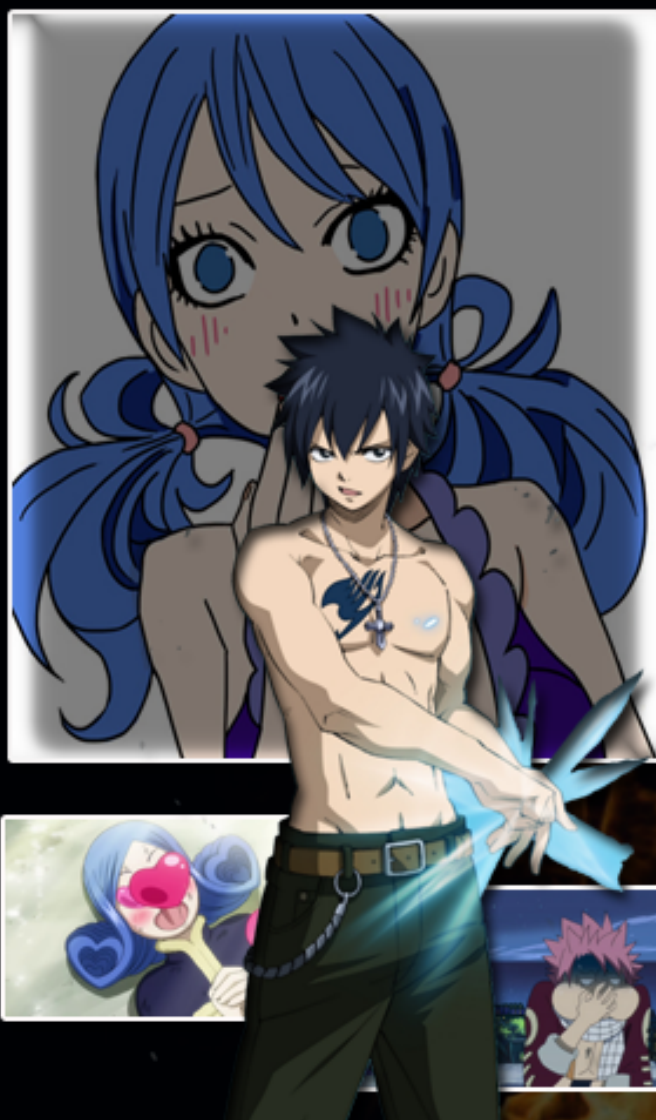




Сюжет

Историята проследяваме през погледа на главната героиня Lucy. Астрален магьосник, стремящ се да се присъедини към известната гилдия Fairy Tail. Случайността я среща с розокоското Natsu, който търси дракона Igneel. Както сами се досещате, благодарение на тази среща русата девойка става част от гилдията на един по-късен етап. С тях са и другите двама главни герои — Gray (най-големият противник на Natsu) и Erza (мацката, пред която не смеят да се бият). Зад оформилата се четворка се крие най-силният отбор в гилдията. Различното при Fairy Tail е, че повечето герои са вече обединени в гилдията и биват представяни на доста по-ранен етап от подобни заглавия. Историята не е праволинейна. Всяка сага следва и развива образа на един от главните герои. Противно на това, при голяма част от второстепенните и третостепенни почти липсва развитие, което е в ущърб на творбата.





Мангата е много по-интересна и интригуваща за четене. Безспорно някои от сагите бихте ги изгледали като продаващ се сутрин топъл хляб. Аз самият изгледах с голям ентузиазъм тази в Edolas. Дори тази на острова на Fairy Tail не ми бе безразлична. Но, да, има какво да задържи вниманието Ви. Има своя неповторим дух и атмосфера. Появата на Zeref определено е преимущество. Филърите от своя страна са приятни и се гледат лесно. Едва ли ще ви се наложи да ги пропускате.

Дизайн на героите

Атрактивни, интересни, запомнящи се, напълно в стила на Ниго. Това са те, героите. Творецът е изградил един характерен за него стил на рисунъка, забелязващ се още от Rave. Героите от Fairy Tail не правят изключение, което е един от огромните плюсове на творбата му. Няма как да ги сбъркате, дори с елементарни аксесоари, трудно бихте помислили, че са клиширани. За съжаление, по мое мнение на повечето злодей липсва пристъщия им злокобен чар. Не ми допада и дизайна на не-сапоп героите, при все, че като цяло е доста приятен за окото. Единственият сериозен антагонист, с когото правя асоциация на секундата за това аниме, е Zeref. Може би до някаква степен и дракона Acnologia.



Главните герои и съпътстващите ги...



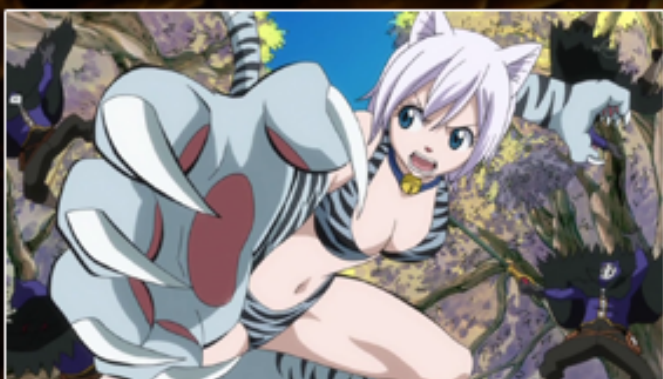
Един от най-силните компоненти на аниме/мангата, който прави толкова любимо анимето за феновете, е атмосферата, идваща от главните герои — моята водеща причина да следя това заглавие, макар и не с приоритет. Natsu, Erza, Lucy, Gray и други ще ви залепят пред малкия екран. С интерес ще следите за „изцепките им“ или поредното приключение. Добре изградени и същевременно странни и нестандартни. Natsu например има агорафобия, която е в състояние да обърка планове му по време и на най-свирепата битка. Силен и твърдоглав, щом е наумил нещо, дори лишено от смисъл, действа праволинейно и неотклонно. Същевременно би направил всичко за приятелите от гилдията.

Erza, наричана Титания, ще ви изуми с уменията си да се предрешава с най-различни брони, която от коя по красива и ефектна. Студена като красива, ледена кралица, излъчваща рицарска мощ, мъжкарана, в нея живее фина, изтънчена дама, затворила се в черупката си. Второстепенните на първо четене са интересни, но след няколко саги стават досадни и отегчителни. Причина за това е слабостта им, неатрактивно развитие. Характерни за героите са паразитните реплики.



Бонус с
мен на стр.
068





Анимация и арт

Нетипичния арт, който много хора бъркат с този на One Piece, носи огромни дивиденди на тази творба. Факт е, пробила и наложила се в един трудносмилаем свят, в безпощадна конкуренция от странни заглавия. Анимацията е добра като за mainstream аниме. В началото бе един от привличащите вниманието плюсове. Помня още как всичко около мен бе пощуряло по появеният Fairy Tail. Шиеха се костюми, трескаво се подготвяха за cosplay сцени. Настъпи истински бум, достоен на този по Naruto в България. Битките са издържани и красиво анимирани. Има си типичното пестене на анимация и бавене на моменти, но бюджетът не стига за всичко. В сравнение с повечето shonen-и е с комплексно издържана анимацията.

Серии, саги и действие...

Епизодите са добре конструирани и се нижат бързо като перли на огърлица. Очевиден според мен проблем има със сюжетните арки. Авторът трудно изгражда историята по време на саги. Липсва праволинейна насоченост на сюжета. Най-компетентните ми приятели не отричат, че това е слабото звено на анимето. Действието на антагонистите е лесно предсказуемо и почти не стоят въпроси дали или как ще бъдат победени.



Погледната по внимателно, макар не толкова задълбочено, има нишка, която бавно се навързва след арките. Едни от най-приятните за проследяване саги са Tower of Heaven, Fighting Festival, Edolas и Tenrou Island. Както вече споменах, Edolas ми беше любим, именно заради своята нетипичност.

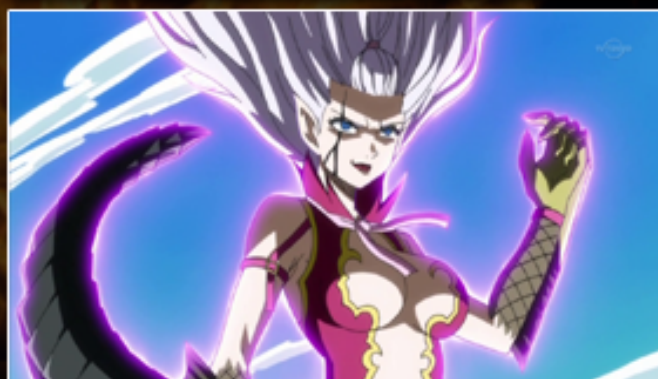




Музикално оформление...

Този компонент е меко казано „успешен“ на анимето. Без преувеличение, може да се отбележи брилянтния нотопис на Ясухару Таканаши (Yasuharu Takanashi). Със силата на музиката композиторът предава съвършенство и стимулира действието. Композиторът е свършил страхотна работа. Освен Fairy Tail е имал работа по Naruto Shippuden, My Bride is a Mermaid и Log Horizon.

Лично моя милост с голяма радост е слушал OST-а. Уникален! Слушал съм track-а „Dragon Slayer“ стотици пъти. Като аудио продукт OST-ът е поразително въздействащ, многократно по-силен от повечето shonen анимета.





Забавление

Е, какво да кажем за най-силния елемент на това заглавие, а именно забавлението. Едно от малкото анимета от жанра, които се гледат без напрежение, никакво натоварване, доволно ще се посмеете. Ще Ви забавляват смехотворни сцени, не липсват боеве и битки. Точно така! Битките са на ниво! Впечатлява краткотрайното им присъствие. Не се протакат в повече от 2-3 епизода, за разлика от други популярни заглавия. Атмосферата, героите, и, разбира се, къде без „Цар“ fanservice. Fairy Tail е силно ориентиран откъм угаждането на феновете. Нееднократно можете да видите Erza, Lucy и другите момичета по бельо или събличащия се Gray. Фрапиращо забележимо във Fairy Tail е присъствието на едрогърди хубавици и палави лолита. Друга причина Fairy Tail да е толкова популярно и харесвано, е задръжността на гилдията. Те са като едно цяло, като семейство. Винаги са готови да се притекат на помощ един на друг. В къщата на гилдията винаги ври и кипи. Веселието е в пълна сила. За съжаление, им се налага да се изхранват, изпълнявайки най-различни мисии.

Обобщение

Fairy Tail е заглавие със собствен чар. Всемирът му, макар недостатъчно добре развит, Ви потапя в свят на приключения. Музиката, актуалните герои, добре анимираните битки, са само част от плюсовете му. Нетипичният арт и закачливата анимация няма как да не ни спечелят. Добра за многосериен заглавие (все пак не можем да сравняваме с високобюджетните едносезонни или двусезонни анимета). Въпреки липсата на добре изградена сюжетна линия, гилдията Fairy Tail е приемлива, пълноценна, задоволително забавна. На това основание се базира и голямата му популярност в България. На аниме събитията почти винаги има висок процент представящи тези персонажи. До голяма степен замести Naruto в това.



Лична оценка

История: 8/10

Главни герои: 10/10

Дизайн на героите: 9/10

Музикално оформ.: 10/10

Анимация и арт: 10/10

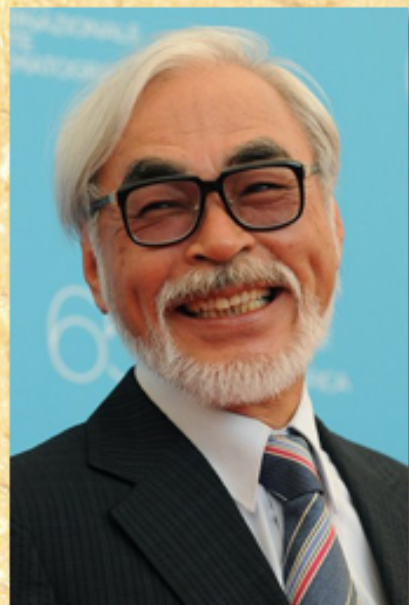
Забавление: 10/10

Обща оценка: 9,5/10

Петър "Ткк" Милев

Последният мохикан на японската анимация

„Животът е примигваща светлина в тъмнината.“ - Хаяо Миядзаки



Той е Стивън Спилбърг на японската анимация.

Роден на 5 януари 1941 година в Токио, Хаяо Миядзаки — втори от четири деца — в семейство на производител на резервни част за военни самолети. Самият Миядзаки казва, че семейството му е било заможно и е могло да си позволи да живее спокойно по време на Втората Световна Война.

В ранна възраст той става манга артист, силно повлиян от автори, като: Тетсуджи Фукошима, Содзю Ямакава и Осаму Тедзука. Именно заради силното влияние на последния върху работата на младия Миядзаки, години по-късно унищожава по-голямата част от ранното си творчество, убеден, че работата му не е нищо повече от лошо копие на стила на Тедзука, което го е възпрепятствало да развие свой собствен стил, като артист.

По време на третата си година в гимназия „Тойотама“, „The Tale of the White Serpent“ — първият цветен полнометражен анимационен филм — разпалва интереса му към анимацията.

След, като през 1956 завършва политическа наука и икономика, започва работа в небезизвестното студио Toei Animation. Докато работи върху „Gulliver's Travels Beyond the Moon“ (1965), като in-between artist, Миядзаки смята края на филма за незадоволителен и предлага свой собствени идеи, които в крайна сметка са използвани за край на филма. През 1968 година е главен аниматор на „Hols: Prince of the Sun“ (1968). Благодарение на този проект, Миядзаки успява да работи заедно с ментора си Ясuo Отсука, чийто иновативен подход към анимацията, има силен ефект върху него.





През 1979 режисира дебютният си полнометражен филм „Lupin the Third: The Castle of Cagliostro“ (1979)

Следващият му филм „Nausicaä of the Valley of the Wind“ (1984) се превръща в хит. Темите засегнати в него, екологията, моралните ценности, милитаризацията се превръщат в неизменна част от творчеството му.

Красивата и чаровна принцеса Наусиќ, както и следващите му героини, се превръщат в знакови за японската анимация.

Спиращият дъха арт и майсторски написаната история, базирана на манга със същото заглавие, се превръщат в класика.

През същата година Миядзаки заедно с Такахата и Ясуюши Токума, основават вече митичното "Studio Ghibli". Първият филм на студиото е „Castle in the Sky“ (1986) – Миядзаки още веднъж потапя зрителите в красив приказен свят, този на Laputa – летящият град.

През следващите години участва дейно в създаването на „The Wonderful World of Puss 'n Boots“ (1969), „Flying Phantom Ship“ (1969) и „Animal Treasure Island“ (1971). През 1971 напуска Toei и постъпва в А Рго, където сърежисира 14 епизода на Lupin III, заедно с Исао Такахата.



Следват „My Neighbor Totoro“ (1988) и „Kiki's Delivery Service“ (1989). Отзивите са повече от ласкави. Вторият от двата печели наградите „Най- добро аниме“ и „Най-добър женски герой“ на 12-тия Anime Grand Prix.

В приключенският филм „Porco Rosso“ (1992), главният герой е не женски а мъжки – Антропоморфното, антифашистко прасе Порко Росо. Това е един малкото филми на Миядзаки в които политическата и географската среда, в които се развива действието са ясно обозначени. В основата си това е антивоенен филм, чието послание е подчертано от Обсадата на Дубровник през 1992, която съвпада с продукцията му. Самият Миядзаки в интервю за списание „Empire“ заявява, че именно конфликти, като този в Дубровник са направили „Porco Rosso“ по- сложен и труден филм.

Така младежът, който преди години унищожава голяма част от творбите си, защото ги смята за „лошо копие“ на Осаму Тедзука, се превръща в един от най-уважаваните режисьори в Япония.

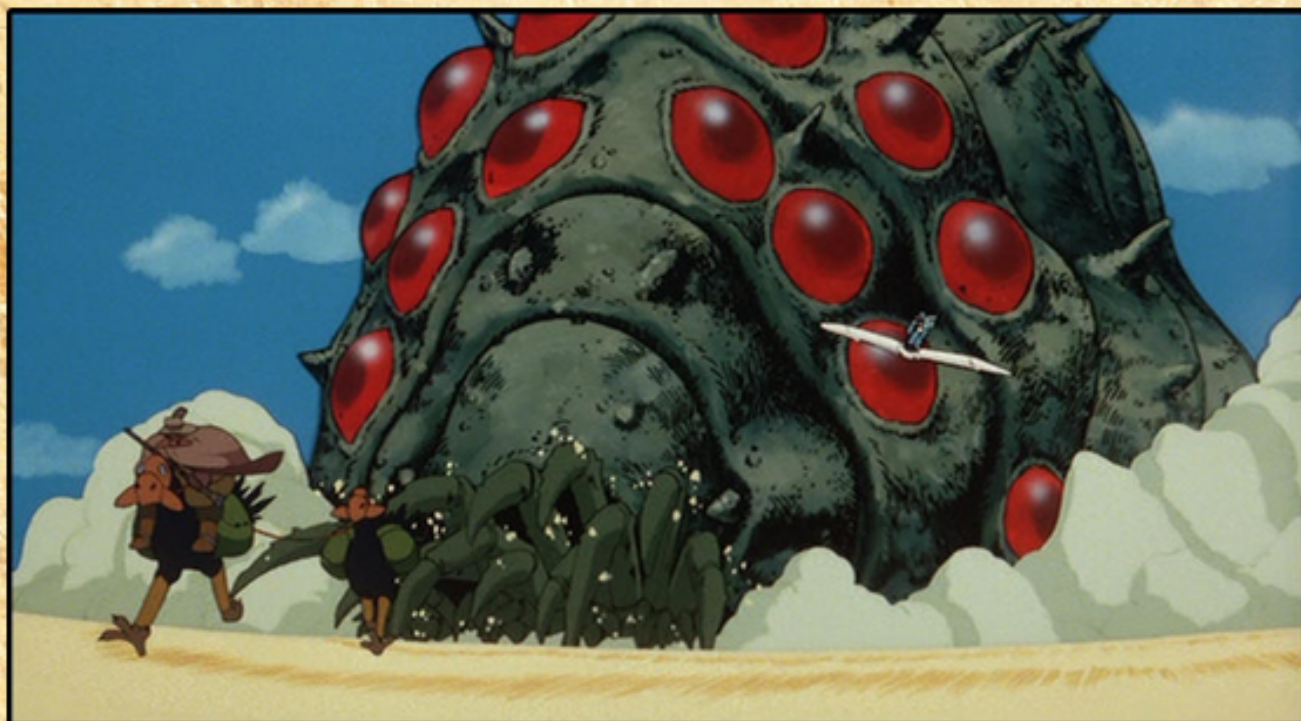
„Princess Mononoke“ (1997) се става световен хит и затвърждава името на режисьора си в глобален мащаб. Лентата се превръща в най- доходоносният филм за всички времена в Япония, до излизането на „Титаник“ същата година.

Принцеса Ашитака се превръща в знаков образ на японската анимация, познат по целият свят.





Едва ли ще е преувеличено, ако наречем гении, човека отговорен за едни от най-значимите кадри в анимацията въобще. Поетичната красота с която ни разказва причудливите си истории, ще се помни дълго, а дълбочината на сюжетите му, не отстъпва на голяма част от величията в световната литература.



Все по-силно навлизащата компютърна графика в анимацията, не се нрави на Миядзаки, който заявява относно ръчно рисуваната анимация : „Възщност не се притеснявам чак толкова много. Няма да се откажа от нея напълно. От време на време се появяват странни богаташи, които обичат да инвестират в странни неща. Ще има хора в ъглите на гаражите си, които ще създават анимация за собствена наслада. Аз лично се интересувам повече от тези хора, отколкото от големият бизнес.”



Може би Хаяо Миядзаки наистина е последният мохиқан на японската анимация и не само. Както самият той казва: "Няма какво да направим, ако ръчно рисуваната анимация е умиращ занаят. Цивилизацията продължава напред. Къде са всичките живописци? Какво правят те сега? Светът се променя. Бях късметлия, че имах възможността да върша едно и също нещо в продължение на 40 години. Това е рядкост в моя занаят. "

Картинките са от:

*Spirited Away,
My Neighbor Totoro,
Princess Mononoke,
Howl's Moving Castle,
Nausicaä of the Valley
of the Wind.*

Йордан Лозанов

Naruto 700!!!

Помня още как за 10 дни изгледах 200 серии от Naruto. Това беше първият ми по-сериозен допир с японското изкуство. Първото заглавие излизаше залято все още от филъри. Това наложи да започна да чета мангата. И така вече 10 години. Имаше седмици, през които чаках с най-голямо нетърпение излизашите серии. Помня, че се надявах Itachi да убие Sasuke.

Няма значение, няма значение. Фактите говорят, боговете мълчат. А Naruto официално свърши, до следващата година.

Последните две серии излезнаха. Нищо неочаквано не се случи. Naruto с два деца от Hinata. Можете ли да повярвате? Отдавна фенството клонеше към този вариант. Дори се знаеше, че момчето ще е одрало кожата на русокоското. Sasuke се разкая и реши да изкупува дълговете си.



Никой не разбра кога успя да забремени Sakura. Момиченцето им е одрало кожата на бащата отшелник. Той ще обикаля света, понеже докато не бе в селото не го правеше, за да го опознае.

Последната серия акцентира над встъпването в длъжност на седмия Хокаге. Kakashi е бил шестият Хокаге до този момент и за мое искрено съжаление, авторът не показа дали има наследници и семейство, но най-вероятно не. Това ме натъжава. Дори Rock Lee има мини версия. Bolt (момчето на Naruto и Hinata) направи беля déjà vu като малкия Naruto преди години. Надраска статуите на қагетата. Баща му нямал време за него. Но от друга страна малката Salada (творението на Sasuke и Sakura) го следи зорко. По всичко личи, че съперничеството между поколенията ще продължи. Смя да твърдя, че Naruto и Sasuke ще се радват на общи внуци. Не успяха феновете да ги съберат, за това Masashi Kishimoto е помислил. Накрая на серията можете да видите нарисуван знака на One Piece на главата на статуята на Naruto, а от друга страна авторът на One Piece — Eiichiro Oda — също е направил жест в страничка 01 на тазседмичната манга в чест на края на Naruto.



Петър "Тққ" Милев

Anime новини



Shonen Jump с уникален жест към Naruto

В чест на завършващата поредица от Shuesha ще публикуват напълно безплатно за лимитирано време първия брой на Naruto заедно с цялото списание за онлайн четене на приложение за мобилни телефони. Брой 43-ти от 1999-та година ще бъде достъпен до 23-ти ноември 11:59 ч. японско време. В списанието освен Naruto е и последната серия на Ruroni Kenhin.



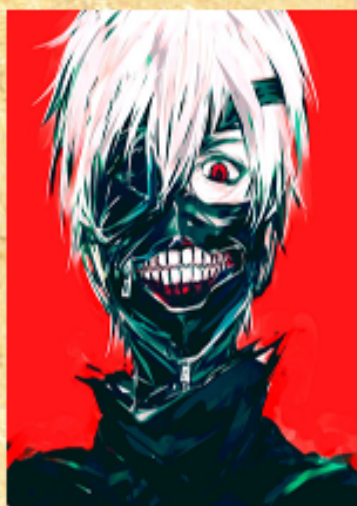
Naruto special

Ще бъде излъчен специален епизод, посветен на по-малката сестра на Хината (Hinata). Той ще показва историята между тях. Излъчването му ще бъде на 4-ти декември — два дни преди официалния дебют на последния филм The last — Naruto the Movie.



Освен филм Parasyte получава мини spin-off серии

Както вече е известно и официално обявено, Parasyte ще има игрални филми. Освен тях обаче, ще има мини spin-off серии. Те ще показват как паразитът Migi опознава и разучава човешкия свят. Ще бъдат от 15 серии, като се очаква да бъдат излъчени от 10-ти до 28-ми ноември 2014 г. под името Migi no Sekai o Oshiete (Teach Me Migi's World). На 29-ти, един ден след края на мини сериала, ще тръгне по кината първият от двата филма.



Tokyo Ghoul

Вторият сезон на анимето ще започне да се излъчва в Япония през януари 2015. По всичко личи, че мангата ще бъде изцяло анимирана. Междувременно авторът Sui Ishida стартира продължение с различни герои и нов протагонист. Заглавието се издава под името Tokyo Ghoul:re в списание.



Два one shot-а получават сериализация

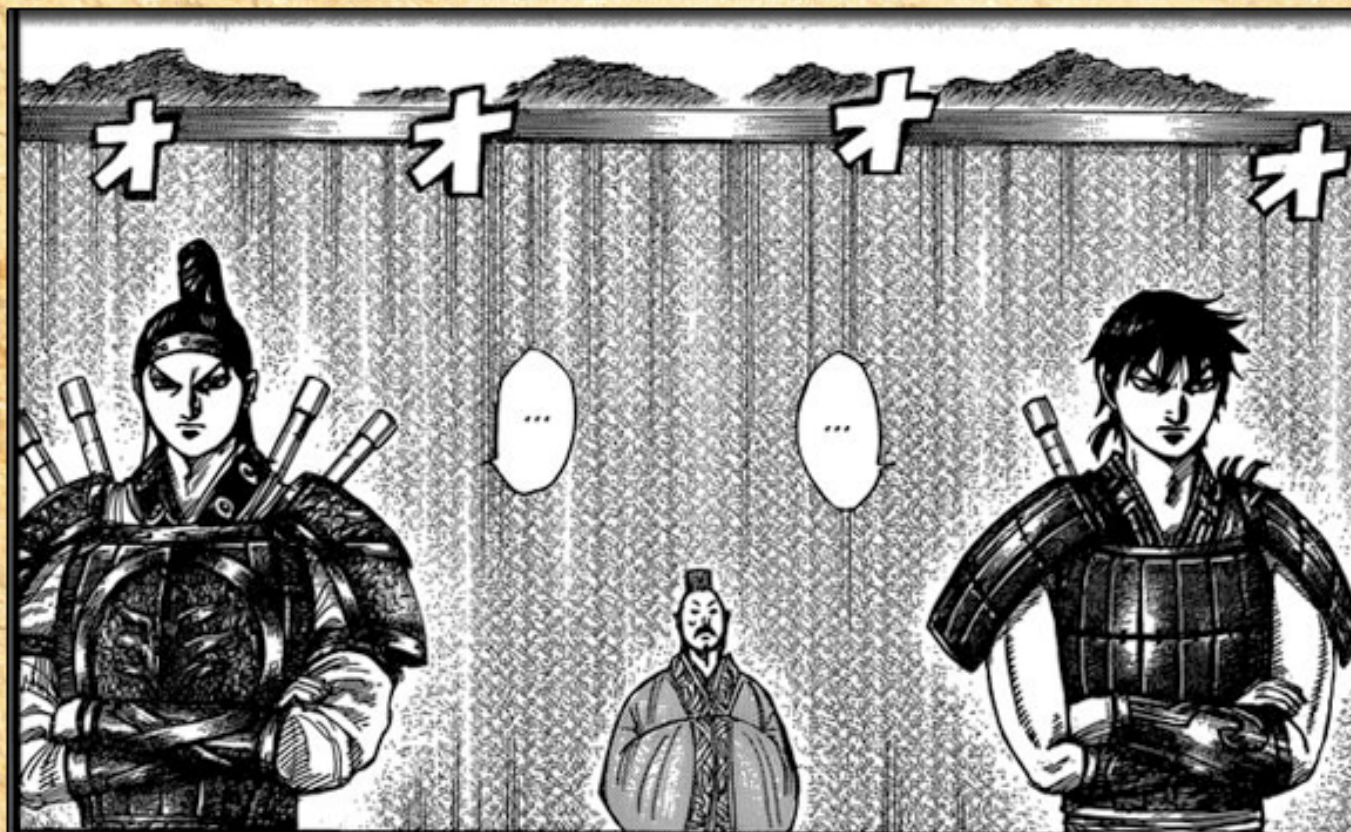
Weekly Shonen Jump ще сериализират нови две манги. Авторът Itsuki Furuya ще дебютира с мангата си за пинг понг Takujō no Ageha (Tabletop Butterfly). Втората манга е E-Robot на Ryōhei Yamamoto. Историята следва развитието на силна и едрогърда мацка робот.

Петър "Ткк" Милев

SPOILER ALERT - KINGDOM

В последните серии има доста интересни събития и от мангата на Kingdom.

Shin от своя страна най-сетне успя да стане командир на войскова част от 5000 мъже. Само една крачка го дели от ранг генерал. Повишение последва и за Kyou Kai съответно за 3000 войскова част. Тя няма амбиция да става самостоятелен генерал и ще следва изрично Shin. Наближава моментът за навършването на 21 години на царя Ei Sei. Всички политически врагове са в готовност. Нестандартен ход на кралицата-майка променя везната на силите. Тя с хитър ход, подкрепяна от харема си, се дислоцира заедно с войска в град Sanyou, след което съобщава официално пред света за създаването на нова китайска държава, седма. Бързо получава положителни новини от другите щати. Те имат изгода от съществуването на тази буферна зона и най-вероятно ще си сътрудничат с кралицата.



Освен всичко това, докато е била в изгнание, е родила няколко деца. Победата на Qin в Chouou създаде много въпросителни пред противниковите лидери. Войските им очакват атака и са изградили естествени крепости от терена. Ситуацията военно и политически е много изострена и не може се прогнозира евентуалното развитие. Най-вероятно тази арка ще е една от ключовите за двамата главни герои.



Очаква се след нея да започнат постепенното обединение на китайските държави щати. От друга страна, стои въпросът дали фракцията на Ei Sei може да се противопостави на бъдещия опит за преврат от Ryo Fui.

Петър "Тик" Милев

YOWAMUSHI PEDAL



Преди години ако някой ми бе казал, че ще пиша статии за спортно аниме, едва ли щях да го приема на сериозно. Дори да бях предположил, че това е възможно да се случи, надали бих писал точно за колоездене. В живота идва момент когато човек осъзнава, че спортът е здраве. В Япония както по цял свят имат проблем в последните години с затлъстяването и липсата на движение на подрастващото поколение. Това е главната причина в последно време да се дава приоритет на манги и анимета свързани със спорт.

Онода (Onoda) е главният герой на анимето. Той е очилат, дребен на ръст и като цяло изглежда невзрачен. Неговата най-голяма болка в старото му училище е, че не е имало с кого да обсъжда своето хоби - гледането на аниме. Онода е отаку в пълния смисъл на думата. Той е готов да пести от джобните за училище, за да може да купува любимите си аниме фигурки. С голям ентузиазъм започва гимназията с надеждата да стане член на аниме клуба. За съжаление се оказва, че няма желаещи за този клуб и неговата дейност е преустановена. Онода ходи на училище със своето дамско колело и успява да направи впечатление с лекотата, с която изкачва пътя с наклон.

След няколко съревнования с Имаизуми (Imaizumi) Онода започва да вярва в своите умения. Имаизуми се занимава с колоездене от малък и винаги се стреми да е най-добрият. В последното си състезание е останал втори и е това го е мотивирало допълнително. Имаизуми заедно с Онода стават част от клуба по колоездене на училище Сохоку (Souhoku). От там започват и големите им преमेждия.



Клубът по колоездене са си поставили голямата цел да спечелят най-престижното състезание за гимназиите в Япония – The Inter High.

Атмосферата в анимето е свежа и поднесена с добър хумор. Първият епизод е много добре издържан и той е основния виновник анимето да има голям успех. Yomamushi Pedal се очертава като тотален хит сред аниме феновете. След излъчването му в Япония дамите каращи колела рязко се увеличават. Освен добрата анимация дело на TMS Entertainment, анимето има типичния за японците възпитаващ характер.

Ако сте себеуважаващи се аниме фенове, моят личен съвет е към вас е да гледате анимето без никакви колебания и особено ако искате да проследите пътя на Онода и израстването му в отбора. Дали ще намери с кого да споделя своето аниме хоби? Ще успее ли Имаизуми да стигне върха? Ще бъде ли победител отбор Сохоку? Отговорите на тези и много други въпроси ще разберете само ако се присъедините към многото харесали и заобичали това заглавие. Приятно гледане!



Петър "Тик" Милев

The background is a collage of various anime scenes. At the top left is a character with pink hair. To the right is a character in a white tactical suit. Below that is a character with white hair. In the center is a character with white hair and a blue cape. At the bottom left is a green dragon-like creature. At the bottom right is a character in a blue uniform. The text is overlaid on a semi-transparent white box in the center.

Аниме сезон есен 2014

СЪДЪРЖАНИЕ

- 030 - Fate/stay Night Unlimited Blade Works**
- 034 - Trinity Seven**
- 037 - Terra Formars**
- 040 - Inou-Battle wa Nichijou-kei no NakaDe**
- 042 - Yowamushi Pedal Grande Road**
- 046 - Cross Ange: Tenshi to Ryuu no Rondo**
- 048 - Psycho - Pass 2**
- 050 - Shingeki no Bahamut: Genesis**
- 054 - Gugure! Kokkuri-san!**
- 056 - Hitsugi no Chaika Avenging Battle**
- 058 - Nanatsu no Taizai**
- 060 - Log Horizon 2**
- 062 - Parasyte - the maxim -**

Fate/stay night

UNLIMITED BLADE WORKS

Archer, Rin, Archer, Rin, Archer, Rin, Archer, Rin, да продължавам ли?

За феновете на споменатите имена по-горе, това е най-добрият възможен вариант да им се подлюбват. Почитателите на вселената на Fate получиха своя нов подарък. Които беше дълго и търпеливо чакан. Безспорно за момента е хитът на сезона.

Епизод 00, който е предлог, и редовният 01-ви, ни представиха възможността да се насладим на един аниме зледьовър. *Авторът на статията удря по масата, крещейки на глас: „По дяволите, заради таква загадия със аниме фен.“*



Историята в двата часа аниме до този момент е представена много прецизно и внимателно. Авторите са се постарали да премахнат много от излизаните диалози и същевременно да пробудят интерес у новите зрители, за които това е първото аниме по темата.

Сюжетът в анимето се развива в петата война за Светления Граад. В нея взимат участие седем магьосници, които са господари на седем героя, служещи им като слуги. Героите се материализират едва когато се призовани от господарите си. Тяхната единствена цел е да им служат и да помогнат за спечелването на граада.

Освен това слугите са винаги седем различни класа (Berserk, Saber, Archer, Lancer, Assassin, Caster и Rider). Те не са равни по сила, което налага на господарите им да предлагат различни тактики в битките. Те имат на разположение три командни магии, с които да ги контролират. От своя страна всеки слуга има специална атака, наричана „Благородна илюзия“.



В първия двоен епизод имахме възможността по-подробно да видим развитието на сюжета от гледната точка на Rin. Проследяваме неуспеха ѝ да призове Saber и трудностите ѝ с комуникирането с Archer. В резултат на надменното си държане, Rin дори използва една от командите си. Това е голям минус в предстоящите битки за града. Ставаме свидетели и на свирепата, добре анимирана първа битка между Archer и Lancer, която, бога ми, трябва да влезе в учебниците по анимиране. Случаен свидетел на сражението става младеж. При опита си да избяга, то е настигнат и смъртоносно ранен от Lancer. Rin намира младежа и установява, че това е Широ (Shiro) — от същото училище, на когото тя симпатизира. В този момент тя прави съдбоносен избор. Връща го към живота. Няколко часа по-късно, докато заедно със слугата си Rin е тръгнала към дома на Shiro, на среща им излиза Saber в бойна готовност. Нейн господар е Shiro. Явно той не си „играе“.



Във епизод 01 сюжетът е създан, само че от гледната точка на Shiro. А в двата епизода има много време, посветено на обикновения им живот и това как протича този. Действието се развива логично и плавно, което по мое мнение за първи път да е плюс за това заглавие. Анимационното студио Ufotable си е свършило отлично работата. Отте от Fate/Zero си продълча, че можем да бъдем спокойни и да гледаме с пуканки в ръка работата им.

Е ако тръгнете да търсите кусури, тде намерите, което е нормално. Все пак бюджетът отива в определени моменти, което отнемава други. Така е при всички анимета. Не очаквайте разговор в кухнята или на улицата да е на нивото на битка, нали?

За интро то няма какво толкова да се каже, малко дежерно ми се струва като за училищно аниме, но си е напълно в реда на заглавието. Ending-ът също не е кой знае колко запомнящ се. Но като цяло музикалното оформление е на задоволително ниво и напълно подходящо за атмосферата на анимето.

Можете спокойно да се усамотите и да гледате анимето със загасени лампи, с чинс под ръка, и най-добрият е, че краят на епизодите и липсата на нови в един момент тде ви отвори глас за още Fate!

Лична оценка: 10/10

Петър "Malygos" оценка: 10/10

Обосновка:

1. Оправдава очакванията и напълно заслужено на този етап може да бъде считано за хитът на сезона.



Петър "Ikk" Мидев

Trinity Seven

Дойде време и да споделя впечатленията си за първия епизод на Trinity Seven. На пръв поглед анимето не е нищо особено или поне това е впечатлението, което остава. Обаче е нещо много повече..

Историята започва в един привидно нормален град с тихо и спокойно ежедневиe, в който нищо особено не се случва. Или поне така ни се струва. До средата на епизода всичко изглежда така, но в последствие разбираме, че нищо не е така както изглежда. Това реално е изкуствено създаден град от желанието на главния персонаж. Изведнъж цялата картина ни се разкрива и започваме да схващаме какво предстои да се случи в това аниме. На мен лично ми напомни до голяма степен на Mahou Sensou, но ми се струва по-обещаващо от него. И в двете имаме 2 различни свята. Един, който хората виждат, и един, който само избраните индивиди могат да видят. Както в гореспоменатото аниме, имаме училище, в което главния ни персонаж и второстепенните персонажи се обучават. Като цяло приликите са доста, но в същия момент има и някакси по-различно усещане от Mahou Sensou. Докато там имахме много по-сериозна и тежка история, тук нещата звучат много по-просто.



Разбира се, както повечето анимета в последно време, и в това имаме малка доза eschi елементи, които до известна степен са цензурирани. Анимацията е на ниво, с много детайлен фон, но леко клиширан дизайн на героите. Озвучението е много добро и успешно те вкарва в атмосферата на сцената. Интро-то е изключително динамично и надъхва зрителя, а outro-то има едно уникално електронно звучене, което е някак си лежерно и ненатоварващо.

Като цяло мога да кажа, че ще следя това аниме с интерес, с надеждите да се развива повече като история и екшън, отколкото да затыпява с добавяне на все повече eschi елементи.



Лична оценка: 8,5/10

Петър "Ткк" оценка: 6/10

Обосновка:

1. Опасност от превръщане на анимето в поредния fanservice.
2. Липсват впечатляващи битки.
3. Неясна насока на развитие





STREET LEVEL

SHOP

.com

テラフォーマーズ TERRA FORMERS

Terra Formers е едно от най-добрите анимета на сезона според мен. Анимето предлага всичко, което би поискал един среднестатистически фен. Има екшън, кървища, забавни моменти и обещаваща история.

Историята започва в една нелегална арена, която се намира под земята и задоволява нуждите на извратените богаташи. В нея главният ни персонаж Akari Hizamaru (Акари Хизамару) е принуден да се изправи срещу мечка гризли, за да може приятелката му от детството Yuriko (Юрико) да получи спасителна трансплантация. Тази новина му е съобщена от командира на Марсианския изследователски екип към U-NASA или United Nations Aeronautics and Space Administration (Администрация на космоса и космонавтиката към ООН) и неговия втори. Оказва се, че вирусът, убил приятелката му, не е от земен произход и ще продължава да се разпространява, освен ако не успеят да се сдобият с проба от първоизточника му.

За тази цел се подготвя експедиция и те го канят да се присъедини към нея. Това, което се разбира впоследствие, е, че на Марс вече има интелигентен живот.



Преди 500 години на Марс са изпратени 2 организма: мъж, който да създава кислород и хлебарки, които да създават хумус в опит да тераформират планетата. За тези 500 години хлебарките са успели да еволюират до такава степен, че да са заплаха за човечеството. Но стига съм преразказвал епизода, нека минем към анализирането на анимето.

Като цяло анимето е с много добър сюжет, въпреки че историята върви леко насечено. Проблем са някои от сюжетните дупки, като това как главния персонаж изключително бързо преодолява загубата на приятелката си, както и няколко мистерии около второстепенните герои. Голям проблем на анимето е грубата цензура, която може да затъмни едва ли не целия ви екран и да се чудите какво точно се е случило в дадения момент. се присъедини към нея. Това, което се разбира впоследствие, е, че на Марс вече има интелигентен живот. Искрено се надявам да оправят този проблем с пускането на дисковете за продажба, тъй като някои от сцените са буквално негледаеми. Интересен факт е, че Warner Bros. са едно от студиата, които подпомагат реализирането на проекта. Хубаво е да се види, че Америка започва да проявява все по-голям интерес към японската анимация и е един вид гаранция, че ще можем да се докоснем до този продукт много по-лесно на западния пазар.



Анимето има огромен потенциал за развитие и се надявам да не го опропастьят до края. Анимацията не е нещо особено, но не е и лоша сама по себе си, проблемът е, че персонажите изглеждат някакси еднотипно нарисувани. Музиката е приятна, но не много запомняща се с изключение на интро-то (появява се чак във втория епизод) и outro-то, които са доста по-енергични.

Препоръчвам анимето на всеки, който харесва такъв тип напрегнати sci-fi (научно-фантастични) анимета. Аз лично ще го следя с интерес.

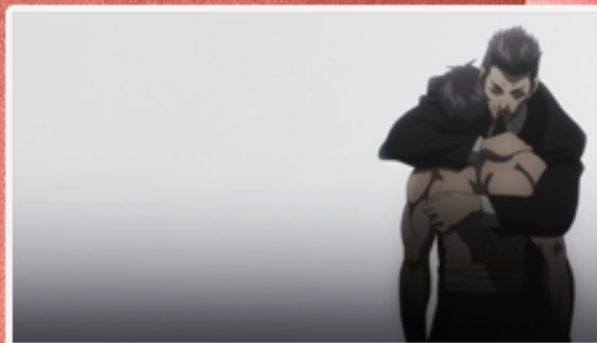
Лична оценка: 9/10

Петър "Ткк" оценка: 8/10

Обосновка:

1. липса на някои логически връзки.

Петър "Malugos" Николов



Inou-Battle wa Nichijou-kei no Naka de (When Supernatural Battles Became Commonplace)

„Когато свръхестествените битки станат всекидневие“ е общо взето едно приятно аниме с жанр свръхестествена училищна комедия, в което присъстват обаче и дразнещи елементи като харем, доликон и еччи, като в него се разказва историята на 5 приятели от училищния клуб по литература — 4 момичета и 1 момче, като 3 от момичетата и момчето са в средно училище, а едно от момичетата е в основно училище.

Сюжетът се върти около това, че основните герои по мистериозен начин придобиват свръхспособности — момчето, Андоу Джураи, може да пуска от ръцете си виолетово-черни пламъци, а от момичетата Томойо Канзаки може да спира, ускорява или забавя времето, Хатоко Кушикава може да контролира 5-те елемента (земя, вода, огън, въздух и светлина), Саюми Таканаши има силата да поправя счупени предмети и да лекува хора, а малката Чифуя Химеки може да създава реални неща с въображението си.

Първите два епизода са доста приятни и служат за добро въстъпление във фабулата на предаването. Засега единствено третият епизод беше доста зле и само представи един нов персонаж, без да развие въобще историята, като изключим края му.





В четвъртия епизод пък имаше мелодрама относно трудността да се поддържа приятелство между момичета в основно училище, както и признанието на Андоу, че е „Lolicon Knight“ (Рицар-лоликон) — лъжа, която той изрича, за да не разкрие тайната, че той и момичетата притежават суперсили.

Откъм анимация и музикално оформление анимето не се слави с нещо впечатляващо, но пък тези му елементи си вършат добре работата. Музикалното интро е по-приятно като мелодия от outro-то, а смешните физиономии на персонажите при смешните моменти в анимето са добре познати на всички фенове на комедийни анимета, но все пак са смешни.

Ще ми е интересно как ще се развие историята в анимето и дали най-после ще видам по-сериозни битки със свръхестествените сили на персонажите, като още в първите 3 епизода се намеква за такива в по-късните епизоди.

Лична оценка: 7/10

Петър "Ткк"
оценка: 7/10

Обосновка:

1. Приятна комедия с интересни суперсили.
2. Критика: историята се развива много бавно.
3. Критика: Елементи като харем, еччи, доликон и fanservice дразнят, вместо да впечатляват



Sahwar

YOWAMUSHI PEDAL

GRANDE ROAD

За мен би било нелогично, ако едно класно, утвърдило се аниме, не получи подобаващо продължение. При това първият сезон свърши по средата на състезанието. Бих казал, в най-интересната си част. Не предполагах, че ще има втори сезон в толкова кратък срок. Надявам се мангата да има достатъчно материал. Това аниме бе един от хитовете на 2014-та и по-всичко личи, че успехът му ще расте.

Ако сте нов читател, недокосван от атмосферата на първия сезон, сме се погрижили да бъдете информиран за този шедьовър. Главният виновник за първоначалния интерес към заглавието е малкият Отаку Онода (Onoda). Неразбран, ревностен аниме почитател, търсещ съмишленици. Станал гимназист с надеждата да участва в аниме клуб, бързо отрезвява, разбирайки, че идеята му е кауза пердута (causa per-duta). Осъзнал, че е добър в колоезденето, пренасочва интересите си в това направление. Благодарение на обстоятелствата и доза късмет, попада във велоклуб.





Първият епизод на втори сезон ни отвежда до финалната права, на втория етап на междуучилищното състезание Inter-High. В битката са останали трите най-силни отбора, представяни от „извеждачите“ (извеждащите състезатели своите асове) и асовете си. Епизодът протича напрегнато и адреналинът се покача със всяка секунда. Свидетели сме на засилваща се борба за надмощие и по-добри позиции преди последния спринт. В настоящата стремителна надпревара главният антагонист Мидосуджи Акира разбира, че само с мръсните си номера няма шансове да победи. Прави изненадваща атака, с която цели психическа победа над опонентите. За негово съжаление, това няма да се случи. Епизодът ни представя и дежа вю сцени, за да припомни действието от първия сезон. В сериата почти няма да видите мнозинството от главните герои. Те вече са изиграли своята роля в този етап.

Аз като любител на колоезденето и проявяващ интерес към въпросния спорт, не мога да negliжирам добрата работа на мангаката. Успешно, с лекота и по интересен начин, ни въвежда и запознава с космоса на две колела. Има някои моменти, незначителни бих казал, които ми се струват леко хиперболизирани.

Анимацията е на нивото на първия сезон. В това заглавие е характерно, че за фон рядко се ползва CGI анимация. Относно този похват мненията са противоречиви. На мен лично не ми прави неприятно впечатление. Подобно заглавие, разигравашо такъв динамичен спорт, е трудно да се рисува. Отново разковничето се крие в бюджета — факторът, налагащ използването на подобни похвати. Бих казал, че интрото и outro-то са приятни, но не особено запомнящи се. В първия сезон ми изглеждат с една идея по-добри. Разнообразните герои и постоянната тръпка, породена от интригуващия развой на действието, са плюсове за заглавието. Зрителят е в непрестанно, постоянно очакване да се случи нещо.



Очакваният и некатегоричен отговор на въпроса „Кой ще е финалистът-победител?“ — това въздействие владее зрителя до последния миг. Дълбоко в себе си не съм сигурен дали точно тази серия бе най-добрият избор за стартирането на втория сезон. Питам се, до каква степен би привлякла нови почитатели на заглавието. За феновете на първия сезон безспорно ще е интересна.



Лична оценка:
9,5/10

Петър "Malygos"
оценка: 9/10

Обосновка:

1. Напълно покрива очакванията ни. Налице е характерната, типичната атмосфера, с която вече познаваме заглавието.
2. Приятно за гледане, поддържа интерес. Разнообразни герои. Добре пресъздадено като спорт.
3. Критики: Немного уместен първи епизод за начало на втори сезон. Трудно ще привлече нови фенове сам по себе си. На места се създава впечатление за еднотипни CGI фонове.

Cross Ange: Tenshi to Ryuu no Rondo

(Cross Ange: Rondo of Angels and Dragons)

Анимето се развива в свят, в който всичко се оповава на използването на „Mana“ — умение, което наподобява магия. Тези, които могат да го използват, живеят нормален живот. Чрез Mana се диктуват войните, политиката и целия светомир.

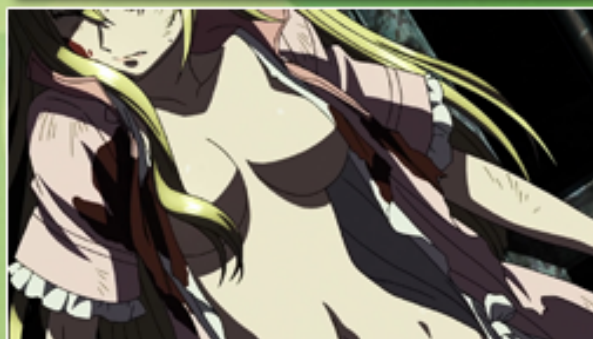
Серията започна с епизодичен откъс на главната героиня Angelize. Тя, предвождайки ескадрила от mecha роботи, яздени от разгопени мацки, напада ято дракони. Още от този момент си пролича, че анимето има много fanservice.

Първият епизод ни предоставя възможността да видим как наивната все още принцеса Angelize ще се сблъска с живота. Да проследим първите ѝ стъпки преди нейната промяна. В интерес на истината, скоро не бях срещал толкова заблуден персонаж. Това е похвално. Виждаме я как играе в спорт, подобен на „куидича“ от Harry Potter. Последва вдъхновяваща реч към отбора ѝ. В този момент си помислих, че принцесата има потенциал. Малко по-късно се вози в лимузина заедно с брат си и по-малката си сестра, които изглеждат като некадърно копие на Lelouch и Nunnally (от Code Geass). Следващата абсурдна сцена е, когато Angelize спира каретата и отива до майка, на която взимат бебето, защото то не може да ползва Mana и е наричано Norma.

Не схванах точно какво се случва с подобни, но принцесата реше да дръпне реч на майката. Когато си мислех, че ще чуя нещо нормално. Тя просто каза на бедната женица да си роди ново дете и да забрави за случилото се. Шок и ужас дори за мен. Реч достойна за drop на анимето.



В крайна сметка Angelize трябваше да бъде коронясана за наследник и да влезе в политиката при навършването на своите 16 години. Брат ѝ явно знаеше, че принцесата не може да ползва Mana и прави преврат в деня на церемонията — още едно абсурдно нещо видяно в моите очи. Как за 16 години Angelize не разбра, че не може да ползва Mana? И как по дяволите баща ѝ ще се остави толкова лесно да бъде победен като е пазил това в тайна 16 години? Абсолютно никаква логика. Братът ги надцака, майката на принцесата умря наивно, като в теленовела. Angelize я пратиха в някакъв заточен замък за Norm-и. Надзирателките ѝ направиха едно проверяване подобно на изнасилване.



Лична оценка: 6/10

Петър "Malygos" оценка: 5/10



Opening-ът, ending-ът и музиката не ми направиха никакво впечатление, освен нацицените момичета, които ще видим скоро. Не съм от хората, които drop-ват анимета, но силно не бих ви го препоръчал. Това е от аниметата, които са ориентирани към обикновените японски отакута и течащите им лиги. Т.е. от аниметата, лишени до голяма степен от смисъл. Анимацията не е толкова лоша, но какво от това — сюжетът е достатъчно клиширан. За дизайна на героите също нямам какво съществено да кажа, освен комерс.

Обосновка

1. Ориентирано предимно за японските фенове. Тотален fan-service.
2. Комерсиално, клиширано, плагиатствало от много други заглавия. Няма нищо оригинално в това заглавие.
3. Трудно би се харесало на нормалния аниме фен. Достъпно само за хора с малък набор от анимета.

Петър "Ткк" Милев

PSYCHO-PASS

サイコパス



Psycho-Pass бе едно интересно и различно аниме, оставило ярка следа сред феновете. За подобен хит бе логично да получи продължение. В следващите редове ще разгледаме първи епизод на сезон 2.

Дори оригинатът не се слави със силни първи епизоди, следователно не можеше да се очаква от продължението да ни изненада с нещо по-добро в това отношение.

В началните кадри попадаме по време на акция на новите екипи, водена от инспектор Цунемори Акане (Tsunemori Akane). Приятно впечатление прави нейното израстване. Няма я вече обърканата и наивна дама. Сюжетът на епизода проследява случай с нов противник, който умело си служи с експлозиви. Оказва се, че главната му идея е да привлече екипите с цел да ги елиминира. След няколко сблъсъка с тях, той бива обграден. В този момент Tsunemori съзрява възможност да спаси живота му. Въпреки това от екип 2 са сляпо убедени, че трябва да го елиминират със своите доминатори. Своевременно гърбът ѝ пази друг стар познат персонаж — Гиноза (Ginoza). Той също е претърпял промени в характера след края на сезон 1.

Докато зрителите са предразположени за щастливия край на епизода, ставаме свидетели на брутални убийства. Въпросителните растат и всичко е различно от това как е изглеждало допреди няколко минути. Антагонистът същност е друг. Най-вероятно е ползвал за стръв първия.

Анимацията е на нивото на тази от предния сезон. Поне на пръв поглед трудно бих преценил за коренни разлики, което ме навежда на мисълта, че новото студио Tatsunoko Production е успяло да се справи с работата. Ген Уробочи (Gen Urobuchi) не пише сценария на този сезон. Но от друга страна Юго Канно (Yugo Kanno) ни представя интересен подход, даващ надежди за надграждане на вселената в анимето... Интрото е сякаш типичното за Psycho-pass. Песента Enigmatic Feeling ми допада. Запомняща се е и до голяма степен асоциираща се с мрачната тема на заглавието. Това добро изпълнение е дело на групата Ling Toshite Shigure.

На мнение съм, че анимето ще се гледа с интерес. Типично за него е да става по-добро със всеки следващ епизод, вместо да ви запленива напълно от една-две серии. На този етап прави впечатление липсата на Когами Шиня (Kogami Shinya).



Обосновка:

1. Бавно и постепенно навлизане в историята.
2. Почти никаква информация за новите герои.

Лична оценка: 8.5/10

Петър "Malygos": 10/10

Петър "Ткк" Милев

Shingeki no Bahamut: Genesis

(Rage of Bahamut: Genesis)

Бях госта скептично настроен към това аниме. Но първият епизод промени мнението ми до такава степен, че вече го следя със захлас.

Епизодът започва с една грандиозна битка между дракон, демон и някакъв конник. И още от тук аз съм впечатлен, тъй като в това аниме показват как успешно да се използва CGI анимация. Драконът е изцяло CGI нарисуван, но това не гразни окото и не прави толкова франиращо впечатление, както в други анимета с CGI графика. Та да продължим напред, битката се разраства и зрителят вижда как части от окръжението им буквално изчезват. Но тази битка се е случила преди 2000 години. И след нейното грандиозно завършване се озоваваме в настоящето, където се срещаме с главния персонаж Fafaro Leone (Фаваро Леон). Първото впечатление, което придобиваме от него, е на младеж с голямо самочувствие и свободничава нрав.





Той е човек, който обича да живее за момента, иска само да се забавлява и това, че припечелва добри пари като ловец на глави, му позволява да живее такъв начин на живот. Фаваро е преследван от Kaiser Lidfard (Кајзер Лидфард), бивш благородник, изнамен от Леон. Той търси справедливост за цялото състояние, което е загубил, заради главния ни персонаж, но така и не успява да го хване, тъй като продължава да бъде надхитряван всеки път от Фаваро. По-късно в епизода се срещаме и с главната героиня на анимето, а именно Amira (Амира).





Тя е демон, който иска да стигне до Helheim (Хелхейм). Докато се лута из града, случайно дочува как Леон разказва, че знае кратък път до него (въпреки, че той реално не знае). Тя решава да го използва за водач и го моли да ѝ помогне, но усетва грешния момент за това — или може би правилният, защото той е пиян и се съгласява да я преведе, ако го целуне. Амира веднага се съгласява, но преди всичко това да се случи, Фаваро бива атакуван. След битката той е готов да припадне и последното нещо, което помни, е как тя го целува. Събужда се в таверната, в която е бил предишната вечер, и докато се преоблича, разбира, че той вече има демонска опашка.



Анимето не ти остава и минута спокойствие. Постоянно нещо се случва. Анимацията е изключително добре направена. Смесията от CGI и традиционната аниме визия е изключително добре постигната. Музиката е доста краткотрайна, но е заредена с доста силни емоции. Много често се използва хорово озвучение, от което би побиват тръпки. Бих казал, че това аниме има най-добрия soundtrack от целия сезон. Интро-то е изключително силно и с голям заряд (появява се във 2-ри епизод), докато outro-то е лежерно и спокойно (то също се появява през 2-ри епизод).

Като цяло бих казал, че анимето има голям потенциал. Очаквам множество битки, подигравки и динамика. Имам силни надежди, че историята ще се разгърне все повече с всеки следващ епизод, тъй като от първия епизод не се разбира почти нищо от основната история.



Лична оценка: 9,5/10

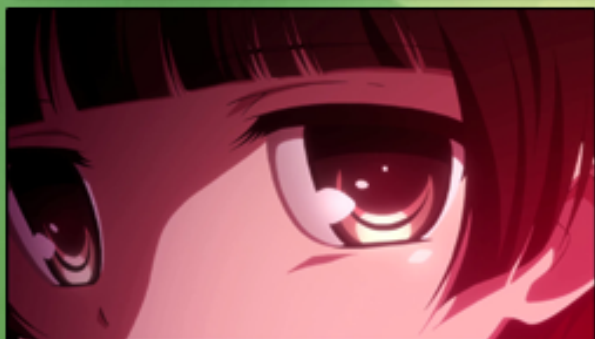
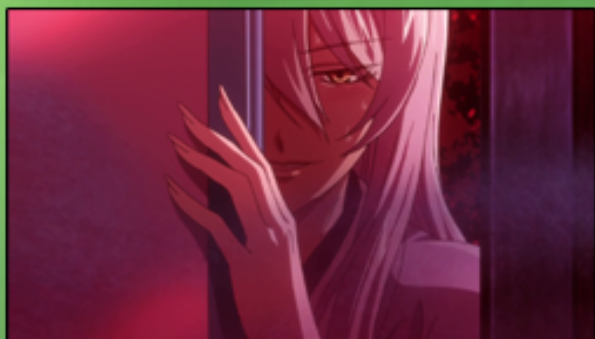
Петър "Тлк" оценка: 10/10

Обосновка:

1. Слабо представяне на историята.

Петър "Mahygos" Николов

Gugure! Kokkuri-san



Аниме, което започнах без никакви очаквания. Но с всяка изминала минута ми взимаше вниманието. *Gugure! Kokkuri-san* не е от типичните плоски комедийни заглавия. Пародията и комедията в серия 01 са достойни за анимета като *Gintama*. Ако сте на „ти“ с последно споменатото, най-вероятно с лекота ще изгледате *Gugure! Kokkuri-san*.

Главна героиня в историята е малко момиче на име Кохина (Kohina). Тя претендира, че е неомоционална кукла. Един ден призовава духа *Kokkuri-san*, който е отдавна забравен от обществото. Той изглежда като лисица или поне има подобни уши. Веднага се заема с подобряване на здравословния живот на Кохина, която има запаси от юфка полуфабрикат. Момичето почти не го отразява. Целият първи епизод минава под егидата на ситуационни комедийни мини-случки. Най-вероятно и самото аниме ще бъде изцяло подобно. Иронията, пародията и комедията са силно подчертани. Липсва елементарният хумор или поне в до тук видяното от мен. От opening-а имам приятно, забавно чувство. В него участват интересни персонажи и това повишава интереса ми да изгледам поне още няколко епизода от това заглавие.

Ending-ът от своя страна не е нищо особено. Реално не бих помнил точно тези елементи след 1 година, но главните герои са интересни и правят впечатление, макар че не ги смятам за особено оригинални. Анимацията не е като за шедевър, но опитът с аниметата ме научи, че това е последният фактор за едно добро аниме. В заглавието има хляб и потенциал за развитие.

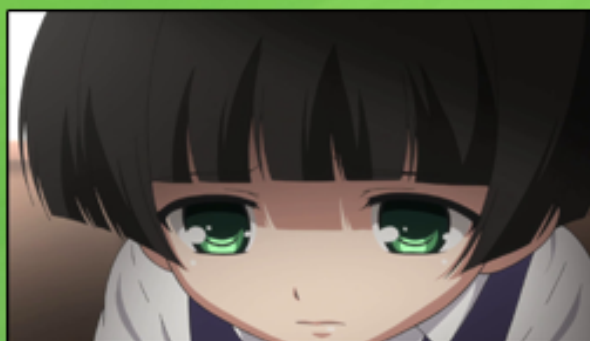
Лична оценка : 8.5/10

Петър "Malygos" : 6/10



Обосновка:

1. Няма да се хареса на обикновения зрител. Специфично за жанра си.
2. Няма кой знае каква история.



Петър "Ткк" Милев

Hitsugi no Chaika Avenging Battle

Ето че и новият сезон на Chaika - The Coffin Princess (Hitsugi no Chaika) пристигна. В първия епизод от новия сезон се сблъскваме с по-подробна история от последните моменти на Император Газ (Gaz).

Вече по-добре можем да усетим израстването на Чайка (Chaika) като персонаж. За жалост това израстване не е много голямо и като цяло се е запазило бавното развитие на историята от първия сезон. Въпреки множеството си динамични сцени, анимето не показва нищо ново във втория си сезон. Продължават да се използват клишираните лафове, които помним от първия сезон и които вече започват да стават повече досадни отколкото забавни. Едно хубаво нещо разбираме от първия епизод и това е, как всъщност работи магията в тази вселена. Това е нещо, което през целия първи сезон беше съвсем леко засегнато и което всъщност е много важно за развитието на историята.





Ако сте гледали първия сезон и той ви е харесал, значи първия епизод от втория сезон ще ви хареса. Аз лично съм разочарован, защото в първия сезон имаше някаква тръпка и историята ми привлече вниманието, но към края започнах все повече да губя интерес към него. Новият сезон започна с лека зарибявка, но за жалост не мисля, че ще успее да задържи интереса ми към анимето още дълго.

Лична оценка: 7,5/10

Петър "Ткк"
оценка: 7/10

Обосновка:

1. Никакво съществено развитие в историята
2. Продължаване на същите изтъркани лафове
3. Липса на развитие на второстепенните персонажи



Петър "Malygos" Николов

Nanatsu no Taizai (The Seven Deadly Sins)

Стигнахме и до „шоумена“ на сезона. Защо го пиша с кавички ли, защото това е най-силният от шоумените. Анимето е изключително свежо и неангажиращо. Доставя голяма доза комедия, както и прилична доза екшън.

Историята започва с кадри на един опустошен град, в който се е водила битка между Свещените рицари (Holy Knights) и Седемте смътни гряха (The Seven Deadly Sins), в която победители се оказват „Грековете“.



Това придава един много зарибяващ ефект над зрителите, които очакват всеки момент противници да изскочат отзад ъгъла и грандиозният екшън да започва. Да, ама не и в този разказ. Веднага след краткото интро на вселената се пренасяме на totally различно място и виждаме как една броня се разкожда на фона на залязващото/изгряващото слънце. Сега може би ще си помислите, че ще се разказва някаква трогателна история, как нашия герой се е изправил срещу „Грековете“ и е загубил, или, че може би „Седемте“ са загубили битка и той е единственият, който се е спасил.

Е, и тук се оказваме в грешка, защото буквално следващия кадър ни премества в „Свинска шапка“ (Boar Hat), кръчмата, ръководена от главния ни персонаж. Като цяло анимето придава един момент на изненада, в който тъкмо когато си мислиш, че всичко е ясно, и изведнъж нещо се случва, което променя totally представите ти за него и много често изпадаш в див смях от него. Анимацията е свежа и неангажираща, като много наподобява тази на „Magi“, както и до известна степен на „Акаде га КIII!“. На моменти търпи подобрения и влошения, но запазва своя лежерен вид. Озвучението е изключително семпло, но в същия момент е и доста приятно за ухото. Интрото и outro-то са енергични. Музиката по време на битките е също изключително приятна и надъхваща, за жалост има какво още да се желае.

Като цяло мнението ми за анимето е доста високо. Има всичко, което зрителят би искал от едно лежерно шоуен аниме. Препоръчвам го на всеки, които просто иска да прекара един половин час в гледане на аниме, което хем да го разсмее, хем да задържи интереса му. Или поне това е впечатлението ми от първия епизод. Предвиждам, че анимето ще става все по-плоско с времето, каквото е проклятието на почти всеки шоуен, но поне за момента ми се струва достатъчно интересно, за да задържи вниманието ми, въпреки леко изтърканата история и почти баналните на моменти шеги.



Лична оценка: 9/10

Петър "Ткк" оценка: 9/10

Обосновка:

1. Леко шаблонни шеги.
2. Слаба история.

Петър "Malygos" Николов

LOG HORIZON 2

Ах, Log Horizon, как очаквах втория ти сезон. Как броях дните до първия епизод. Как желаех да видя още повече от теб. И ти не ме разочерова.

Първият епизод от втория сезон на Log Horizon започва с кадри от нещо, което не бяхме виждали в предишния. А именно: рейдовете. Забелязваме как много от нашите любими персонажи се борят със зъби и нокти срещу своя противник. Всичко се случва толкова бързо, че докато се наслаждаваш на страхотния opening, който е със същата песен от първия сезон (и която аз лично обожавам), се опитваш да разбереш какво всъщност се е случило.



След това динамично представяне на новия сезон стигаме и до началото на същинския епизод, който няма нищо общо с интро. Пак се връщаме към мирния и спокоен живот на всички от „Акихабара“, където разбираме, че проблемите на нашите приключения са далеч от свършили. За пореден път имаме политически и икономически проблеми. За пореден път Широ (Shiroe) трябва да намери начин да запази мира и просперитета на града. Изглежда, че новия сезон ще е обещаващ с много интересни интриги и много повече бойни сцени от предишния.

Новият сезон започва обещаващо и поддържа духа на предишния. Героите претърпяват своето развитие и все повече се набляга на личността им, което допринася за привързването на феновете към тях. Като цяло действието продължава да е мудро, но това според мен е и чарът на това аниме. То не се опитва да те държи на нокти и да те зарежда с адреналин, неговата идея е да те накара да се замислиш, да се опиташ да предвидиш следващия ход на Широ, да разбереш какво предстои, и не на последно място, да те изненадва.



Лична оценка: 9/10



Петър "Ткк" оценка: 8/10



Обосновка:

1. Прекалено бавно развитие на историята
2. Не всички персонажи са развити

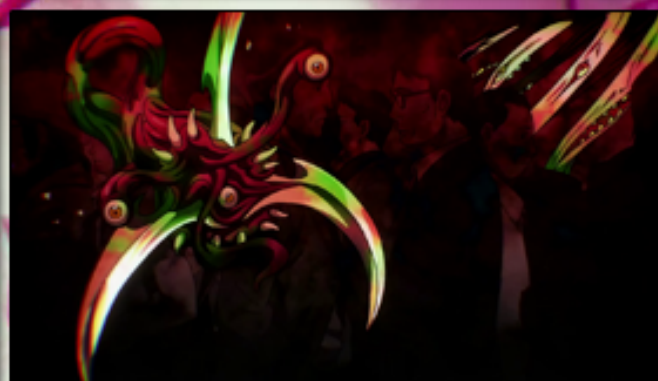
Петър "Malygos" Николов

Parasyte: -the maxim-

Този есенен сезон е обещаващо ентусиазиращ и добър за себеуважаващия се аниме фен. Редом с очакваният разбиващ хит Fate Stay/night Unlimited Blade Work, увеличилото с пъти колоезденето в Япония аниме Yowamushi Pedal, яркотъмният модерен cyber-punk от бъдещето Psycho-Pass, се нарежда едно свежо заглавие — Parasyte: -the maxim- (Kiseijuu: Sei no Kakurits).

Автор на едноименната манга е Хитоши Ивааки (Hitoshi Iwaaki). Началото ѝ датира от края на 80-те и излиза в 10 тома. До адаптация на творбата се стига чак сега, през есен 2014. Тук е моментът да вметна, че вече виждам разочаровани фенове на мангата. Да, тя най-вероятно е по-добра, но анимето от своя страна е една приятна изненада.





Историята разкрива живота на обикновения младеж Шиничи (Shinichi). По време на обичайната закуска у дома, той бива изгледан с напрежение от родителите си. Иронично баща му подмята за някаква змия, с която сина му имал прекеждия през нощта. Момчето умело и с неохота си замълчава.

Истината е, че паразити с извънземен произход превземат хора. Всеки паразит се стреми да достигне до мозъка на жертвата си и да вземе контрол над тялото ѝ. Имат свойствата да сменят формата си. Предната нощ паразит се е опитал да вземе контрол над Шиничи. Момчето отреагирва светкавично, и с помощта на кабел завързва ръката си. По този начин спира пътя на паразита към главата. Този ход оставя само една възможност за малкото неканено недоносче. Превземане на дясната ръка.



Протагонистът ни, все още неосъзнал какво се е случило, опитва да запази досегашния си стереотип на живот, навиците и привычките отпреди инцидента. Докато се среща със своя съученичка, без да забележи състоянието на дясната ръка, я опипва. Този момент е един от чаровните в серията. Следват още няколко подобни, които недвусмислено му показват, че вече не е същият. Присъствието на паразита карък в ръката на главния герой въздига качеството на историята и прави сюжета силно интригуващ. Признавам си, и аз искам да имам ръка, която докато спя, да чете учебници и книги. Готино, а?

Първият епизод на това аниме ми достави голямо удоволствие. Ще се гледа с интерес. Атмосферата е приятна, паразитът — готин. Анимацията е дело на Madhouse, което означава, че е — досещате се — на достатъчно добро ниво.

Интрото е приемливо. Като критика бих отбелязал присъствието на една сцена, изкарана от нищото. Шиничи с помощта на паразита спасява дете от връхлитащ го автомобил. Звучи ви добре? Съжалявам, но не е нормално, след като спасиш някого, колкото и да си шокиран, да не му обърнеш внимание. Да не му кажеш нито дума. Той се изпари, сякаш допреди няколко секунди не се е случило нищо.



Най-малкото трябваше да получи благодарност за доброто си дело. Тази сцена си отиде както се и появи, и оставя един горчив вкус в устата след доброто развитие на епизод 01. Вкус на тръпчива неловкост и също толкова неприятен. Друго, което не ми хареса, е, че не са се постарали с другите герои. Дизайнът им не е нищо впечатляващо. На фона на всичко друго в епизода, тези неща са незначителни като първите леки бръчки, които се появяват още в пубертета, но да не ги вземаме под внимание.

Лична
оценка: 9,5/10

Петър "Malygos"
оценка 8/10

Обосновка:

1. Интересен, завладяващ епизод, поддържащ вниманието.
2. Паразит карък, който ще ви стане симпатичен.
3. Подходяща атмосфера и добра анимация
4. Критика: ненужна и абсурдна сцена, заради която не давам пълно 10. Липса на задълбочен дизайн на повечето герои.

Петър "Ткк" Милев

(Есен 2014. Съдържа спойлери!)

Psycho-Pass 2 (след изгледани 5 епизода)



Като фен на първия сезон, се зарадвах, когато разбрах, че ще има продължение. Успешни заглавия със setting като GITS се броят на пръсти. Противно на коментарите, които чета из нета, на мен ми харесва продукцията. Виждаме Акане, поочукана от наковалнята на живота, с много повече увереност и хъс в себе си, а Гино след загубата на баща си е преосмислил ценностната си система и е спокоен, уравновесен, без омразата към тези с висок Crime Coefficient. Кирито твърде много прилича на Макишима. Хипотетично в света на Psycho-Pass е ненормално и друг да се съмнява в правдоподобността на Sybil, само че ние като зрители вече знаем същността, така че тази сюжетна линия води към задънена улица.

Основният проблем във втория сезон е липсата на реализъм. В първия убийствата допълваха персонажите, чрез тях всеки изразяваше „свободната си воля“. Имаше интелигентност и изисканост, която да те кара да се съмняваш кой всъщност е виновника в дистопията. Поведението на Мика също не е адекватно в цялата картинка. Щом действието се развива година и половина по-късно, би следвало да е опознала екипа си. Изглежда освен Акане, няма да наблегнат в развитието на някой от останалите герои.



Сцената с Тогане щеше да се окаже по-приятна за финал, като по този начин го направят главния антагонист. За интелект от неговия калибър, е някак странно да остави уликите на толкова видимо място.

Ookami Shoujo to Kuro Ouji (след изгледани 3 епизода) — dropped

Първият епизод получава бонус точки за оригиналност от мен... Не съм срещал толкова безгръбначен female lead досега. Roll 3 times and woof... Обаче една птичка пролет не прави. Постерът напомня за Kaichou wa Maid-sama!, но приликите се изчерпват до там. Историята не предлага нещо ново, а това е най-важното условие за успешен училищен романс. Също като в Sukitte Ii na yo и тук всички освен lead-овете се смятат за незначителни и биват пренебрегнати. Затова очаквам да го сполети и същата съдба. Аниме, което ще остане забравено след края на сезона.



SHIROBAKO (след изгледани 4 епизода)

Hanasaku Iroha е един от любимите ми SoL. Интересно ми беше какво ще представят P.A. Works този път. Определям Shirobako за мета. За да гледаш аниме за аниме индустрията, трябва поне малко да се интересуваш от аниме продукция, а това значи да си в някаква степен отаку. От това идват други проблеми, защото има хора, чиято представа за аниме се свежда до tentacle gare, а doujinshi-те, косплеят, fanservice-ът и аниме фигурките не помагат да се избяга от определението „failed human beings“. Съжалявам, отплесвам се твърде много...

Да се върна на Shirobako. Историята до момента е интересна. Показва колко е трудно и парадоксално това да продуцираш аниме. Имаш камъче в обувката си и те боли от него, но много бързаш и нямаш време да спреш и да го извадиш. Това се случва, когато закъсняваш с графика. Сцените с Aguri също бяха доста показателни. Как всъщност изражението определя чувства на героя. Няма как да ти се реве отвътре и да си kawaii в същото време. Четвърти епизод към момента ми е любимият. Видяхме всички female lead-ове (към момента най-симпатични са ми Ema, Midori и Shizuka) и стана въпрос за seiyuu-та. Знам, че в Япония има специални училища за това и че таксите са страшно високи, но не предполагах, че конкуренцията е толкова голяма. 120... за едно място. Няма как да не вметна, че всички герои от турските сериали се озвучават от петима.

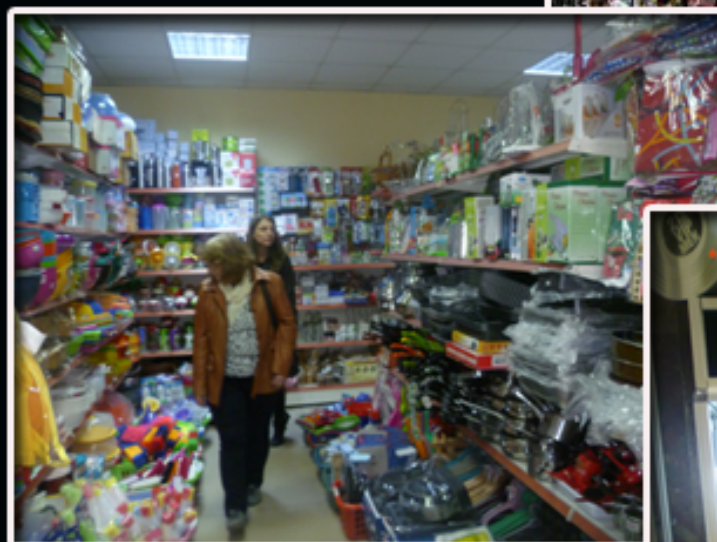
Seo

Бонус статия с Ерза Скарлет

Ерза (Erza) ползва магия, с която сменя бронята и оръжията си. Почти винаги е облечена с нея. Дори когато е с обикновено облекло, тя не сваля доспехите си. Може да се екипира с най-различна броня: защитна, която трябва да издържи на най-силните атаки на противника или броня и оръжия за нападение. Подготвена е за всякакви ситуации. Ерза е човек, пред който дори Нацу (Natsu) и Грей (Gray) имат респект. Те не смеят да се бият когато тя е наоколо, защото знаят каква ще бъде реакцията, а именно да ги набие набързо без да ѝ мигне окото. Тя не обича те да създават излишна суматоха в гилдията и държи на реда и мира. Ерза е получила второто си име Скарлет от един много близък неин приятел, който го е дал заради цвета на косата ѝ (червен). На пръв поглед тя е от онези момичета, които имат този студен поглед и са готови да се справят с всяка една ситуация без да им мигне окото, но дори и тя има своите слабости. Дълбоко зад студената ѝ привидно душа се крие едно малко момиче, което го е страх и се опитва да забрави това, което е преживяла в близкото минало. В гилдията намерила своето семейство и приятели, станала е един от най-силните магьосници, приела е учителя Макаров като родител и за нея това е нейният дом, за който би направила всичко, за да го защити. Тя дебютира в анимето в серия 4 и веднага след това разбираме, че е един от водещите персонажи, който претърпява почти постоянно развитие. Ерза заедно с Нацу, Грей и Луси (Lucy) сформират най-силния отбор във Фейри Тейл. Освен това тя е един от малкото магьосници, които имат правото да изпълняват S-клас мисии.



ГУМ - ДУПНИЦА



<http://gum-dp.com>

Гейминг

СЪДЪРЖАНИЕ

071 - Hearthstone

082 - League of legends

086 - World of Warcraft: Warlord of Draenor

090 - Call of Duty: Advanced Warfare

093 - Blizzcon Новини

Death's Bite

Deathrattle: Deal 1

Shade of Naxx

Stealth. At the turn,

Lightning Storm

Deal 2-3 damage to all enemy minions.

Mal'gog

Water Elemental

Cenarius

Edwin VanCleave

Combo: Gain +2/+2 for each card played

King Krush

Charge

Maexxna

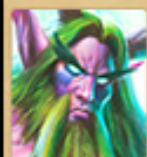
Destroy any minion damaged by this 070

HEARTHSTONE

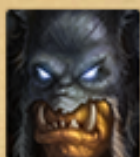
HEROES OF WARCRAFT™

Приятели на Hearthstone! В днешното издание на Anime INN, ще Ви запознаем с основното нещо в играта – картите. Ще Ви покажем, с обяснения и примери, какви могат да бъдат те, какво могат да правят, как го правят. Ще Ви предоставим информация за различните видове карти, за различните им „механики“ и „умения“.

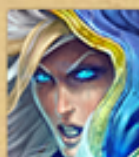
Преди да започнем с всичко това, нека се върнем малко по – назад. За да говорим за картите, първо трябва да направим една бърза препратка към тези, които ги използват, а именно – познатите ни „герои“ от Blizzard игрите. За момента те са девет на брой:



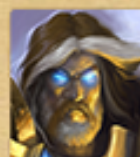
Malfurion



Rexxar



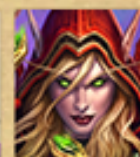
Jaina



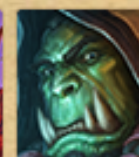
Uther



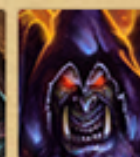
Anduin



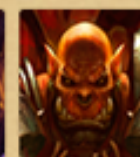
Valeera



Thrall



Gul'dan



Garrosh

Съответно и техните „класове“...



Druid



Hunter



Mage



Paladin



Priest



Rogue



Shaman



Warlock



Warrior

Подробности около героите, очаквайте в следващите издания на Anime INN! А сега нека се върнем от там, от където започнахме. Нека говорим за картите!

Най – общо, картите в **Hearthstone** могат да се категоризират в 2 основни групи:

- **Class Cards** („Класови карти“) – това са карти, които са специфични за даден клас, т.е. могат да се поставят само в тестета, към чийто клас принадлежат.
- **Neutral Cards** („Неутрални карти“) – както вече се досещате, това са карти, които могат да бъдат поставяни навсякъде, без значение какъв е класът.

Видове карти..

- **Minions** („Чудовища“) – всеки, който е имал опит, независимо от каквато и да било игра с карти, знае за какво става въпрос. Този вид карти е основен. Среща се навсякъде. Незаменим е. Това са така наречените чудовища, които ще пребивават на бойното поле и ще защитават вашия герой.



Чудовищата могат да се различат от останалите карти по тяхната атака (число, което е изобразено на жълт меч, в долния ляв ъгъл на картата) и кръв (число, което е изобразено на червена капка кръв, в долния десен ъгъл на картата). Чудовищата се контролират от играча, който ги е призовал и могат да бъдат насочвани да атакуват противниковите чудовища, че дори и противниковия герой. Този тип карти са основен елемент в битката между герои и обикновено са отговорни за най – много нанесени щети в една игра.. Докато повечето чудовища са ни познати от World of Warcraft, то Hearthstone допълнително разширява света на Warcraft, добавяйки нови придобивки. „Статусът“ на този тип е карти, е друго нещо, което е характерно за тях.

Когато чудовищата са готови за атака, те са обградени от ярка зелена рамка. Когато чудовищата са „изморени“, те са индицирани с „zzz“ надпис, който „плува“ покрай картата. Съществуват няколко различни „раси“ на чудовищата. Повечето от чудовищата нямат определена раса, но има и такива, които спадат към някоя. Заради това, те могат да бъдат засегнати от определени умения, които влияят само върху точно определена раса.

Beast

Demon

Dragon

Murloc

Pirate

Totem



• **Spells** („Магически карти“) – това са карти, които изпълняват определен ефект, който е описан подробно в описанието на картата. Магическите карти нямат своя стойност за атака или кръв и могат да бъдат използвани по времето на твоя ход за игра. Този тип карти, подобно на чудовищата, са неизменен елемент от всяка игра с карти.



• **Hero Powers** („Умения на героите“) – това умение е уникално за всеки герой/бос и е изобразено до портрета на самия герой/бос. То може да се използва веднъж на всеки ход и струва определена мана. Ефектите от тези умения варират и могат да бъдат различни. Всеки клас има само по едно умение на героя. В много от случаите, умението до голяма степен определя и цялостния стил на игра с даден герой. Съществуват определени карти, които могат да изместят умението на героя. Примери за такива: Lord Jargaxus, Shadowform. Всяка карта от този тип (без уменията на босовете), струва по 2 мана.



• **Secrets** („Тайни“) – тайната е умение на дадена магическа карта, която се поставя с лицето надолу и ефекта, който е изписан на нея, се активира когато точно определено нещо се случи. Когато се постави такъв тип карта, противника разбира за това, но не знае каква е самата карта. Тайните могат да бъдат активирани единствено по времето на противниковия ход, което не ни дава възможност да ги активираме „насилствено“ по времето на наш ход. Максимум на тайни, които може да има едновременно един играч, е 5. За момента, в играта само 3 класа имат тайни: Mages, Paladins и Hunters.

• **Weapons** („Оръжия“) – оръжията са специални карти, с които могат да бъдат снабдявани героите. Всяко оръжие има своя стойност за атака и продължителност. Героите не могат да бъдат снабдени с 2 или повече оръжия едновременно. Когато се сложи ново оръжие, то старото автоматично ще бъде премахнато. Когато атакуваме с героя, използвайки уменията, продължителността на оръжието ще бъде намалена с 1. Когато тази стойност достигне 0, оръжието изчезва. При атака над чудовище с оръжието, ако това чудовище има някаква стойност за атака, то тази атака ще се пренесе като щети върху нашия герой. Оръжията могат да бъдат „екипирани“ по няколко начина. Главния източник, който изпълнява това, са картите оръжия. Другите начини са чрез магически карти или чудовища с такъв ефект. Druids, Priests и Mages са единствените класове, които нямат собствени оръжия.



Умения на картите...



• **Battlecry** – умение на чудовищата, при което се активира определен ефект, веднага когато картата е изиграна от ръката. Battlecry-ът не се активира когато картата чудовище се е озовала на терена с помощта на друга карта (примери: Alarm-o-Bot, Faceless Manipulator, Mirror Entity). Особеност на картите с този ефект е, че те не могат да избират като обект на ефекта самите себе си. Ефектът се разпознава по проблясващата светлина, която се появява под картата на чудовището, когато то е изиграно.

• **Charge** – умение, което позволява на чудовището да атакува в същия ход, по времето на който е призован. С други думи, тези чудовища не са „изморени“ при тяхното призоваване. Характерно за чудовищата с този ефект е, че те често имат високи стойности за атака, но ниски за кръв. Има и ефекти, които могат да дадът charge на чудовище, което не е притежавало това умение до този момент.



• **Choose One** – умение, което позволява на играча да избира измежду множество ефекти, когато дадената карта е изиграна директно от ръката. Druid е единственият клас, който притежава карти с умения от този тип.

- **Combo** – умение, при което написания ефект се изпълнява, само ако картата с този ефект, не е първата, която е играна през текущия ход. Когато изиграем дадена карта, combo картите в ръката ни се ограждат от жълта светлина, което означава, че при използване на една от тях, техният ефект ще се активира успешно. Rogue е единственият клас, който притежава карти с умения от този тип



- **Deathrattle** – умение, което притежават чудовищата и оръжията. Ефекта от него влиза в сила, когато съответното чудовище/оръжие е унищожено. Deathrattle-ът може да бъде премахнат чрез silence или чрез трансформиращи ефекти. Когато няколко умения от този тип трябва да се активират едновременно, се взима в предвид поредността, в която тези карти са поставени на терена. Символът за карти с този ефект представлява череп и кръстосани кости.

- **Divine Shield** – умение, което еднократно игнорира щетите, които дадена карта получава. При нанасяне на каквато и да било щета върху карта с това умение, divine shield-ът изчезва. Този ефект може да бъде премахнат също чрез silence или чрез трансформиращи умения. Всички класове притежават карти с това умение, но то е най – широко разпространено сред Paladin класа. Картите с divine shield са обградени от полупрозрачни жълти пашкули





• **Enrage** – умение, което е присъщо за дадени чудовища и се активира в момента, в който на картите с този ефект, биват нанесени щети. Ако чудовището се възстанови на пълна кръв, enrage ефекта приключва. Картите с този ефект се разпознават по червената кипяща кръв, която ги изпълва.

• **Freeze** – състояние, което може да има ефект както върху чудовища, така и върху героин. Когато някоя карта е „замразена“, тя не може да атакува на своя следващ ход. Замразените героин могат да използват уменията си на героите, но не могат да използват оръжия. В най – голям процент, тези карти се срещат при класа Mage. Когато някой е замразен, около съответната карта се появяват ледени кристали.



• **Immune** – умение, което изцяло защитава това, към което е насочено. То предотвратява всякакви щети, игнорира ефектите на магическите карти и различните умения. Няма карти, които винаги да са под въздействието на този ефект. Обикновено те имат някаква кратка продължителност. Картите, върху които има immune, са обградени от светло син кръг.

• **Overload** – умение, което намаля маната на играча, който призовава картата с този ефект. Манта се намаля не в хода, в който е играна картата, а на следващия ход. Допустимо е да се overload-не повече мана, от колкото ще имаме през следващия ход. Shaman-ът е единственият клас, който разполага с карти, които имат това умение.



• **Silence** – умение, което премахва абсолютно всякакъв ефект на картата, към която е насочено. Не взима щети и не премахва расата, към която спада чудовището. Може да премахне всички възможни умения, с изключение на stealth, който трябва да бъде мишена на масов silence, за да бъде засегнат. Чудовището, което е афектирано от този тип умение, се визуализира с обикалящи го блестящи розови връзки.



• **Poison** – умение на чудовищата, което убива всяко противниково чудовище, върху което е нанесено щета. Не е от значение дали чудовището с този ефект атакува друго чудовище или другото чудовище атакува това с poison. И при двата случая „заразеното“ чудовище умира. Чудовищата с този ефект са маркирани с кипяща колба, която е пълна с отрова и се намира в дъното на картата.





• **Stealth** – умение на чудовищата, което ги пази и не дава да бъдат мишени на противникови чудовища, магически карти и сродни ефекти, докато те самите не атакуват или нанесат щети. Позволено е, чудовищата с този ефект, да бъдат допустими мишени, когато става въпрос за своя си собственик. За разлика от World of Warcraft, невидимостта в Hearthstone, не се прекъсва при получаване на щети. Когато някое чудовище има stealth, върху портрета му се появява дим.

• **Spell Damage** – умение, което подобрява цялостните щети, нанесени от магическите карти. В текста на картата е показано с колко. Това, обаче, не подобрява healing-а и не увеличава щетите от различните умения на героите, deathrattle умения или battlescry умения. Картите с този ефект, се различават по сините магически искри, които обикалят портрета на картата.



• **Summon** – умение, което призовава едно или повече чудовища. Картите, които идват на полето чрез този ефект, са uncollectible (не могат да се придобият по никакъв начин, за да ги поставите в началното си тесте). Този ефект го имат умения на героите, магическите карти и чудовищата. Най – често се активира в следствие на battlescry или deathrattle.



- **Taunt** – умение на чудовищата, което принуждава противниковия играч да насочи атаките на своите чудовища към картата с този ефект. Това умение има за цел да предпази своите съюзници, карайки противника да се разправи с чудовището, което е притежател на ефекта. Taunt-ът няма ефект върху магическите карти, също както и върху уменията на героите. Ако има едновременно няколко чудовища с taunt, на играча се дава възможност да избере кое от двете да атакува. Чудовищата с това умение са обградени от щит



- **Windfury** – умение, което позволява на чудовище да атакува 2 пъти в 1 ход. Това е умение, което се среща най – често в Shaman класа. Картите с този ефект имат бурен вятър, който се движи около тях.



- **Transform** – умение, което необратимо трансформира едно чудовище, в нещо съвсем друго. Това премахва всякакъв текст на картите, умения и не активира deathrattle умението. Ако използваме silence на трансформирано чудовище, няма да можем да обърнем ефекта.





И накрая... няколко кратки финални думи! Както можете да се досетите, темата за картите в Hearthstone е далеч от изчерпана и няма как да се побере в рамките на 1 брой. Нещата в това издание са написани с цел да бъдат максимално сбити, но в същото време и максимално информативни. Очаквайте следващите броеве на Anime INN, където, уверяваме Ви, темата за Hearthstone ще бъде доразвита и нещата от по – общи, ще се превръщат с лека стъпка към по – специфични. На добър час и приятна игра!!!

HowTroublesome



LEAGUE^{of} LEGENDS

И ето ни отново, пишем за феномена League of Legends и в това издание на Anime INN! Много неща се случиха за последния месец, които касаят едно от най – големите заглавия в гейминг света в момента. Световното първенство по играта свърши, победителите са отново корейци и това са Samsung White (SSW). Поздравления на тях, тилата им беше заслужена! А сега нека поговорим за това, което ни касае нас в по - голяма степен – свършването на сезон 4 и прехода към сезон 5! В следващите няколко странички, ние ще поговорим най – общо за новото, с което предстои да се сблъскаме в играта!

Какво ни очаква в сезон 5?

Промените, за които ще говорим, ще влезнат сила още от preseason- а, който се очаква да продължи близо 2 месеца. Ще се опитаме да Ви „разходим“ в новия Summoner Rift, като на всяка „спирка“ ще Ви обясняваме за различните неща.!



- **Новите бази:** и двете бази ще имат изцяло променен дизайн и ще се различават една от друга (няма да са еднотипни), което има за цел по – лесно ориентиране по картата като цяло. Има и променени анимации. Ярък пример за това е убиването на нексуса. Нещата покрай тези промени са станали доста по – ефектни, което допълнително Ви мотивира да победите противника.
- **Нексус кули:** двойката кули пред нексуса, на този етап остават непроменени, но от Riot не изключват възможност в бъдеще това да промени.
- **Инхибиторни кули и инхибитори:** промените по тези кули са огромни. Добавено е ново уръжие, което е мощен енергиен сноп лъчи и то нанася много повече щети, забавя противника и намаля щетите, които той нанася. Когато фокусира една и съща цел последователно, уръжието увеличава щетите, които нанася значително и с много висока скорост. Това може да накара split pusher- ите да мислят два пъти преди да решат да нападнат кулите без minion- и. Именно това цели тази промяна. Тук е момента да се спомене, че най – накрая ще има таймери за инхибиторите, които ще са под формата на анимация. Когато бъде унищожен инхибитор, окръжността около него започва да се пълни. Когато се изпълни, инхибитора се реконструира.



- **Вътрешни кули:** тези кули също претърпяват значителни промени. Те вече притежават регенерационен щит, който автоматично е споделен с околните съотборници. Тази промяна цели да направи оцеляването срещу heavy роке отборите с една идея по – възможно.
- **Външни кули:** тези кули са непроменени. Riot искат да ги запазят класически и максимално опростени на този етап.
- **Новата гора:** в новия сезон ще видим напълно нова и реконструирана гора, което има за цел да предостави на играчите, от стратегическа гледна точка, много нови варианти за игра на „горите“ (jungle-ите). Добавени са нови чудовища и нов самп, разположен в реката. Всеки самп от, от своя страна, ще дава бонус, но за да го получи играча, той трябва да използва smite. С тези добавки ще се постигне повече разнообразие както за гората, така и за цялостния отбор. Както вече споменахме, новият самп в реката ще допринесе значително за това. Там ще е The Scuttle Crab чудовището, още познато като бягащото морско раче. То се нарича така, защото когато играча го атакува, то започва да бяга. След като бъде убито морското раче, съответният отбор получава видимост и бонус скорост на движение около дракона и барона. Riot се надява този самп да предизвика нови малки skirmish-и и битки, което прави играта допълнително по – интересна.



• **Новият дракон:** глобаното злато, което ще се получава от него е намалено, но пък за сметка на това всяко негово убийство добавя stack. При събирането на всички аспекти на дракона, героите стават по – силни за кратко време, а при всяко следващото убийство на дракона, силата ще се реактивира. Стаковете на всеки отбор са напълно независими едни от други. Така например синият отбор може да има 2 стака, докато червеният отбор да има 4 стака. Стаковете не могат да бъдат прекъснати или ресетнати.

• **Новият барон:** подобно на дракона, тук бонуса от барона също е изцяло променен. Вместо възстановяване на кръвта и маната има нови два ефекта. Първият ефект дава по – бърз recall, което ще позволи на отбора да се регрупира по – бързо от противника, а вторият ефект подсилва приятелските minion- и около Вас, като тези за близък бой стават по – издръжливи, тези за далечен бой нанасят повече щети, а cannon- ите (катапултите) ще могат да стрелят по – отдалече.

• **Новите предмети за гора:** след толкова промени по горите, логично беше да има и промени по предметите. Началният предмет си остава Hunter's Machete, но ще бъде променен начина по който ще нанася щети и ще поддържа (sustain- ва) героя. От него ще се правят останалите четири главни предмета, като всеки от тях ще изменя ефекта на smite- а. За да бъдат полезни тези предмети в пълните build- ове на героите, те ще се нуждаят от по – добри статистики. Този проблем е решен като е добавена нова enhancement система, която ти предоставя нужните статистики, които са важни за избраната роля и са добри за късния стадий от играта. Подобренията (enhancement- ите) са четири на брой и предоставят неща като: подобряване на силата на атаката, lifesteal, увеличаване на силата на уменията, намаляне на cooldown- ите и общо взето всичко останало, за което можете да се сетите и което ще е нужно за ролята Ви.

WORLD OF WARCRAFT

WARLORDS of DRAENOR

За новите читатели ще кажа само няколко реда за тази игра. Това е първото MMORPG (масова мултиплейър онлайн ролева игра) на компанията Blizzard. Тя ви предоставя възможност да изберете да играете от два могъщи съюза — Horde и Alliance. Първият съюз е от раси като орки, тролове и подобни „красавци“, но за сметка на това е много популярен. Alliance е, както се сещате, хората и разните им подобни, като джуджета, гноми, елфи, и се бори за криворазбрана правда и правосъдие. Реално и двете фракции са добри и имат аргументи да се бият една срещу друга. В тази игра можете да развивате професии, да изпълнявате quest-ове, да чистите подземия от чудовища и много други неща. Играете посредством герой, който сте моделирали по ваш избор. Мога още доста да говоря, но мисля, че е напълно достатъчно като въведение.



„На пръв поглед“

Като човек вилнеещ из света на „Бойния кораб“ (World of Warcraft), няма как да бъде безраличен към идващото поредно продължение под формата на експанжъна „Warlords of Draenor.“ През годините видях какво ли не, от шамани дранеи до панди каратисти. Играх PVP (player versus player), после години наред рейдвах Lich King и прочие.

Играта като тръпка — да опознавам вселената и различните истории в нея — никога не ми е омръзвала и доскучавала. Разбиването на врагове по арени и БГ-та (Battlegrounds) също е поддържало интереса ми. Макар и не дългосрочен. Като себеуважаващ се геймър отделям време не само за едно заглавие. Именно това поражда нуждата от почивки от World of Warcraft.

Докато запалените фенове се питаха накъде отива WoW след провала на Pandaria и приближава ли края, Blizzard имаха какво да кажат по-въпроса. През последните години маркетингът на компанията беше наблягал над съживяването на едната фракция — Alliance. Horde винаги са били по-популярни и по-играни. Това наложи използването на различни инструменти. Оттеглянето на Thrall и идването на оркоподобие на Хитлер, борещ се за пълните глупости, с извинение. Може би това е една от причините милиони от играчите да се оттеглят от официалните сървъри?



Виновник за официалната история на новия експанжън е Garrosh Hellscream. След като успява да избяга, се връща в миналото при баща си. Там орките още не са пили от кръвта. Лаконични бяха от Blizzard — хем се връщаме в миналото, хем не сме там и събитията няма да повлияят на истинското минало. Тоест отиването на Garrosh там е налице нова алтернативна реалност в настоящото време. Обяснение, довело до стотици шеги и с основание. Пред нас стоят нови врагове. Безмилости и жестоки. Самия Grom Hellscream и всички badass warlords. Официално той ще е последният лошко за биене в този експанжън. За мое съжаление, Blizzard пуснаха клиповете много преди играта да е преминала към продължението. Любопитството ми не издържа и вече знам как ще се развие историята.



От друга страна, повечето хора, които познавам да разцъкват тази игра, се вълнуват от „новостите“. Този път, ама наистина, Blizzard най-накрая, най-сетне, да не повярвате, подновиха моделите на героите. Лицата са много по-детайлни. Визуално изглеждат няколко идеи по-добре. Дано това не е поредната партенка и наистина има подобрения. Особено над gaterplay-я, който от години си стои непроменен. Играчите се интересуват от новите умения на класовете им и редуцираните статистики, за които отдавна се говореше.



Return to the Dark Portal

Expansion introductory experience
Join a suicide mission to stop the Iron
Horde invasion!
Drop you right into the action



Item Squish

- | | | |
|--------------------|---|------------------|
| • Item level 530 | → | • Item level 530 |
| • 490,873 Health | | • 30,375 Health |
| • 20,640 Intellect | | • 1100 Intellect |
| • 46,928 Fireball | | • 2209 Fireball |



Blizzard отдавна ни облъчват с възможността да градим собствени гарнизони — идея, приета много добре от мнозинството. Лично аз съм с големи съмнения за успеха ѝ. Все пак тези гарнизони ще се строят само в определена територия. За момента се знае, че ще се развиват на 3 нива, като двете фракции имат различни сгради. Ще се промъкнем в света на Draenor, за да видим как са изглеждали териториите преди събитията от Burning Crusade. Ще възпираме The Iron Horde от превземането на нашия свят. Звучи познато, нали? От Lich King насам подобен сюжет не ми е интересен. BlizzCon наближава, както и официалната премиера на Warlords of Draenor. Metallica ще пеят на живо по време на събитието. Този път Blizzard дават всичко от себе си, за да са максимално атрактивни. За новата игра, като тепърва навлизаща, мога да кажа само, че е един различен, изглеждащ интересно проект. Дали ще ни заплени и задържи пред компютрите, ще видим! Дотогава ще затагм дъх търпеливо. В следващи издания очаквайте по-задълбочени ревюта на играта и новостите ѝ.

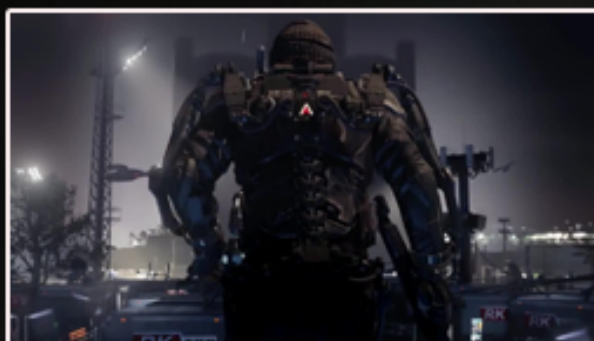
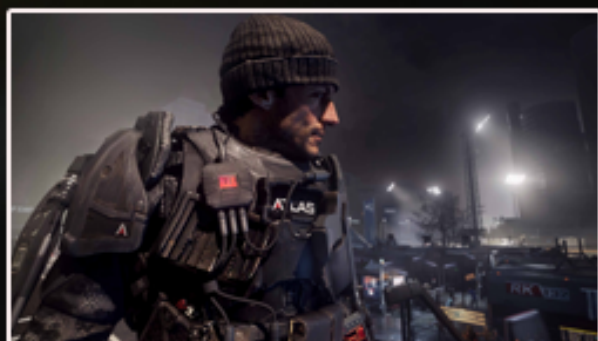
Петър "Ткк" Милев

CALL^{OF} DUTY[®]

ADVANCED WARFARE

Call of Duty: Advanced Warfare“ е игра от ежегодната поредица Call of Duty. Изданието за 2014 година е подготвено от изцяло нова компания — Sledgehammer Games. Студиото се присъединява към създателите на поредицата Infinity Ward и Treyarch, които компании досега се редуваха за разработването на игрите Call of Duty всяка година. Call of Duty: Advanced Warfare е разработена от компанията Sledgehammer Games. Това ще е първата самостоятелна игра Call of Duty на студиото — то помара на Infinity Ward за Call of Duty: Modern Warfare 3.

От Advanced Warfare нататък, поредицата Call of Duty ще се разработва от три компании, като всяка от тях ще има три години, за да завърши нов представител на серията. До 2014 година Call of Duty се разработваше от две компании — Infinity Ward и Treyarch – като цикълът беше двугодишен.



История

Действието в *Call of Duty: Advanced Warfare* се развива в средата на 21 век, когато се въздига могъщата терористична организация KVA. През 2054 година тя нанася тежки удари по множество водещи световни правителства едновременно, с което сериозно затруднява функциите им. В помощ за преодоляване на кризата идват частни военни компании, включително и Atlas на Джонатан Айрънс. Те се превръщат в авангардът в борбата срещу KVA, но същевременно натрупват власт, по-голяма от тази на легитимните правителства. *Call of Duty: Advanced Warfare* ще акцентира сериозно на сюжета в singleplayer кампанията, наред с традиционния за поредицата фокус върху multiplayer-а. За тази цел в играта ще участва с лика си популярният холивудски актьор и носител на две награди Оскар Кевин Спейси. Той ще изиграе ролята на Джонатан Айрънс — ръководител на частна военна компания, която има изключителна власт в САЩ. Геймърите няма да имат контрола върху него — вместо това те ще поемат ролята на войника Джак Мичъл (изигран от актьора Трой Бейкър).



Call of Duty: Advanced Warfare се очаква да е най-голямата стъпка напред в поредицата откъм иновации в геймплея за последните години. Робърт Котик, изпълнителният директор на разпространителите Activision окачествява играта като „вероятно най-доброто Call of Duty изобщо“. Основната новост в играта са металните екзоскелети, осигуряващи куп свръхчовешки способности на войниците, които ги носят — изключителна скорост, отскок и други. С оглед на периода, в който се развива действието — 50-те години на 21 век, в Call of Duty: Advanced Warfare можем да очакваме куп футуристични оръжия, бойни машини и други. В това число влизат и различни лазери. Разработчици от студиото Sledgehammer твърдят, че автентичността е била от ключова важност при разработката на Advanced Warfare, като са били използвани услугите на футуристи, специалисти във военното дело и дори активни съветници от Пентагона.



Тоуmaker

Новини от Blizzard



Blizzard винаги ражда новини, променящи гейминг света.

Новият Blizzard 2014 е събитие, за което не можем да бъде безпричастни. Провежда се от Blizzard, определяната от масата фенове като най-известната и успешна компания за компютърни игри. За самото събитие повече информация ще дадем в предстоящия 03-ти брой, тъй като реално се провежда дни преди втория ни брой да бъде готов. Ще споменем с по няколко изречения родените до момента по-важни новини.

Overwatch

Не си спомням да бях чувал слухове за нова игра, освен за Titan. На Blizzard Blizzard обявиха официално своят първи и нов шутър. Нещо, за което не съм си и помислял. Има наличен филмиран трейлър и няколко геймплей клипа. Бяха представени 12 различни героя, като лично на мен ми се понрави дизайнът на Reaper. Те имат най-различни умения и от Blizzard уверяват, че това не е просто шутър от типа на Call of Duty или Time Fortress. Всеки герой е уникален сам по себе си. Доколкото разбрах, в играта можете да играте на два отбора по 6 души. Единият отбор атакува, а другият се защитава. Визуално тази версия на играта изглежда добре. Най-вероятно е в алфа-версия и ще претърпи доста промени. До момента над заглавието се работи около година и половина. Blizzard побързаха да пояснят, че ще се добавят още герои



World of Warcraft Movie

Chris Metzen разкри, че филмът ще следва развитието на герои и от двете фракции. Първоначалната идея бе да бъде само от гледната точка на хората. Във филма ще има повече ефекти, отколкото в заглавия като Avatar и Lord of the Rings взети заедно. Беше дадена и информацията относно някои от актьорите, участващи в продукцията. Robert Kazinsky ще изиграе Orgrim.

Heartstone



Както и се предполагаше, се задава нов експанжън на хоризонта. Името му е „The Goblins vs Gnomes“ и ще се състои от 120 нови карти. Очаква се да бъде пуснат през декември. Ще има и ново бойно поле, тематично за експанжъна. Освен това ще има spectator mode в играта и вашите приятели ще могат да ви гледат.

Heroes of the Storm



Както и се предполагаше, се задава нов експанжън на хоризонта. Името му е „The Goblins vs Gnomes“ и ще се състои от 120 нови карти. Очаква се да бъде пуснат през декември. Ще има и ново бойно поле, тематично за експанжъна. Освен това ще има spectator mode в играта и вашите приятели ще могат да ви гледат.

Diablo III

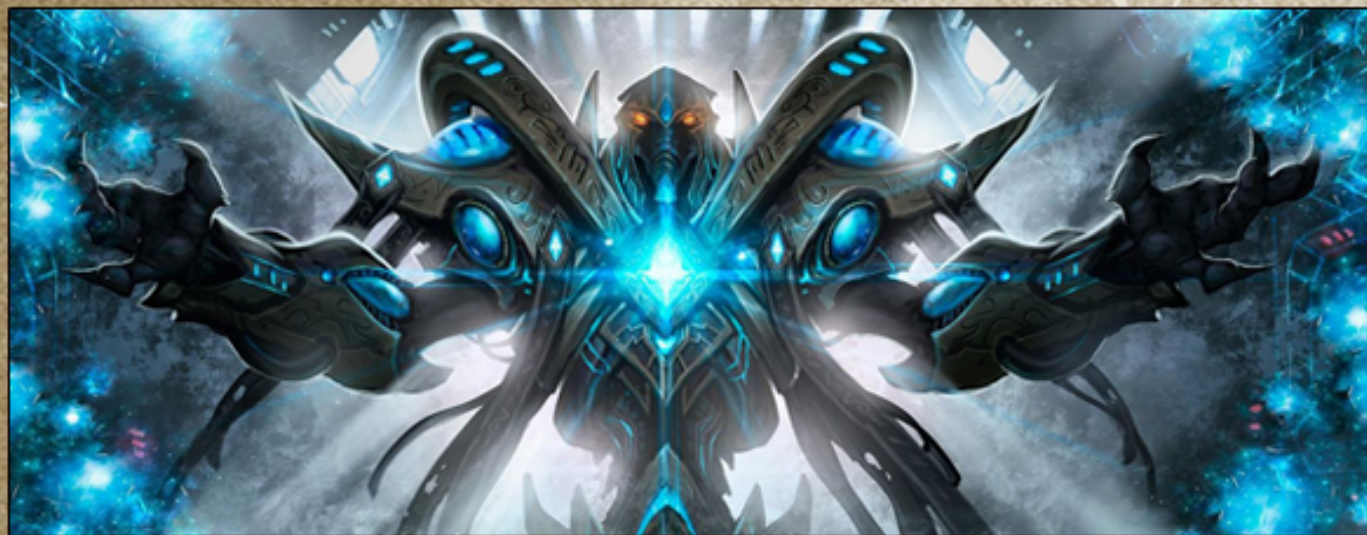


Ще има нови зони и нови чудовища. Ще можете да посетите Sescheron, столицата на варварите от Diablo II: LoD. Като цяло обещаха по-добър баланс на играта. Ще има и нови легендарни gems, както и други нови легендарни предмети.

StarCraft II



Беше обявено третото продължение на Star Craft II, а именно — Legacy of the Void. Показан беше официален трейлър и геймплей. Играта ще е напълно самостоятелна и няма да има нужда да имате предните две. Ще има и два нови режима на игра. Archon mode ще позволява на двама играчи да управляват една база, а Allied Commanders е кооперативен режим, в който играчите ще се изправят срещу различни предизвикателства от вселената на StarCraft.



Честити 2 години!!!

„Friday Chopsticks”



На 24.10.2014 г. гостувахме в предаването „Friday Chopsticks“ по радио „Редакция“. Интервюто трябваше да бъде в ефир в 20:00 ч., като преди това имаме възможността и удоволствието да се запознаем с чаровната водеща Диана Трифонова. Настанихме се в уютното студио и бяхме максимално предразположени за ефир от Диана. Присъстваше и нейната симпатична, небезизвестна колежка, позната като Nemuri Hime. Микрофонът не хапе, повтаряха те. И ние си мислехме същото. 3-2-1. Отговарянето в ефир се оказа по-трудно, отколкото очаквахме. Моментното, неизбежно притеснение, слава богу, бързо отмина. Отърсили се от началното вълнение, потопили се в приятната студийна атмосфера, прекарахме оставащото ни време добре и осъществихме нови запознанства! С гордост и задоволство мога да заявя, че с екипа на „Friday Chopsticks“ ще имаме нови съвместни проекти и реализации. Както те, така и ние имаме за цел да Ви запознаваме с, популяризираме и развиваме азиатската култура в България. Начинание, новаторско, смело и амбициозно. С най-голямо, нескрито задоволство очаквам всеки петък от 20:00 часа, а Вие?

ОТАКУ ХЕЛОУИН



Хелоуин е празник, който става популярен както в Европа, така и в Азия. Макар че Хелоуин е навлязъл наскоро в Япония, хората там са измислили начин да направят този ден по-„kawaii“ (сладък, мил, привлекателен) и вмъкват аниме културата и kawaii мотивите в празника и го превръщат в рай за отаку феновете!

Хелоуин (Halloween) е маскарад, който се провежда на 31 октомври най-вече в англоговорящите страни: Великобритания, Ирландия, Канада и САЩ. Началото си води от келтския езически ритуал Самайн и съвпада с честването на католическия ден на Все светии. По традиция децата носят страшни костюми, тиквени фенери и обикалят съседите си, като искат бонбони и сладки с предупреждението, че ако не получат такива, ще им „изиграят номер“ („Trick or treat? / Пакост или лакомство?“).



На тази дата могат да бъдат видени различни и интересни декорации и забавни косплей идеи на места като Дисниленд Япония. През 2012 г., 1700 души участвали със своите интересни cosplay костюми на официалния Хелоуин фестивал в Токио. През последното десетилетие Япония се е „отворила“ за различните култури и празници, особено западните. И все пак, като страна със стриктни социални норми, този празник е вид „оправдание“ на младите да разпуснат и да се насладят на косплея и вкусотийките, които той поднася със себе си.



Разбира се, не всички в България са фенове на Хелоуин и го празнуват, като някои изтъкват факта, че това не е традиционен български празник и няма нищо общо с българската култура, затова не бива да се празнува. Известно е също така, че корените на Хелоуин са дълбоко окултни (повече по темата можете да прочетете от статията <http://www.parallelreality-bg.com/statii/ezoterika/375-2011-10-31-01-32-37.html>), но това не е много добре познато на повечето, които празнуват този празник.

Тъй като Хелоуин е любим празник на всички отаку фенове, реших да ви зарадвам с няколко интересни или kawaii идеи за подаръци, с които може да зарадвате любимите си хора. Всички те са ръчно изработени, затова всеки от вас може да направи своя версия на подаръка, като включи любимия си герой или аниме.



Диди "FluffyBunny"

Яна Матеева е на пръв поглед нормална симпатична дванадесетокласничка. Поне на това мнение щяхте да бъдете, ако не знаехте хобитата ѝ. Истината е по-лицеприятна за нас. Тя е геймър от дълги години и обича да играе игри като World of Warcraft и League of Legends. Не само това, тя е много добра на втората игра. Завършва сезон 4 като Diamond, за следващия се е прицелила в Master. От известно време е търсила ново хоби. В един момент решава, че косплеят е точното нещо, с което би се занимавала. И ето, първата ѝ изява е вече факт. Превъплатена като Thresh дебютира на събитието по случай финала на сезон 4 в „Арена Запад“, организирано от AFK tv. В дебюта си на голямата сцена пред стотици хора, тя направи невероятно представяне и дори спечели награда за най-добър женски косплей на събитието. Ние с невероятен трепет ще следем нейните бъдещи участия. А който желае, може да я подкрепи на страницката ѝ във Facebook — [LovelyKitten Cosplay](#).



Хелоуин в София

Спонтанно и не без причина, ние от „Anime INN“ прегърнахме идеята да посетим тазгодишните празници Хелоуин в София. Персонално аз никога не съм го празнувал и ще е пресилено, ако кажа, че го харесвам. Интересът ми към събитието бе провокиран от енергията, кипяща и извираща от българите на този ден! Ние, които се славим като нация с най-много празници, си присвоихме още един. Ако можехме, всички 365 дни от календара бихме празнували, ако паралелно с това получавахме солидни заплати. Втората, не по маловажна причина, бе, да видя любимите си косплейъри и да се снимам с тях. Аз лично много им се радвам и адмирам постиженията им.





За съжаление, освен, че се провежда в Bulgaria Mall от клуб „Nakama“, друга по-подробна информация липсваше. Отсъстваше насочваща програма, всичко беше като в загадъчен полумрак, типично в духа на празника. Не хранех големи очаквания, така че нямаше какво толкова да ме разочарова! Избраният за начален час – 18 ч., се оказа подходящ за голяма част от посетителите. Немалко бяха тематично облечени. Част от любимите ми косплейъри, раздаваха сладкиши в ролята на промотъри. 50% от аудиторията пред сцената бяха малки деца, дошли с родителите си. Кое то само по себе си не е изненада. Забавно за дете, скучно за някой, очаквал повече. Водещите Марио „Хипито“ и Дора се стараеха в техния си стил да развличат многоцветната аудитория от различни поколения.



Децата са радост все пак! Бих казал, че им се получаваше. Дора с костюма от MCM EXPO, а Марио, превъплътен в Жокера от последната поредица. След края на програмата, която честно казано не разбрах каква е, всеки можеше да се снима с косплейърите. Ние само това и чакахме. :) Повечето хора бързаха за различни партита, някои отидоха на това на Animes-BG.com. Ние единодушно избрахме да се отбием в студиото на NEXTTV и не сбъркахме!!!

High Tech



Alienware 13 не е просто едно фатално число, подало се из дебрите на гейминг ориентираната компания, за нощта на Все всегии. Това е новият 13-инчов лаптоп на фирма Alienware.

Употребени са по-малко метал и повече пластмаса, за да отслабне, в сравнение с предшественика си — Alienware 14. Също така в диетата са били включени много лампички и оптичното дисково устройство, подменено от три USB „тройки“ и SD-card reader. Този път НЛО-то на Alienware се забелязва по-трудно от коледна елха, но все още има онзи готин настройващ се подсвет на клавиатурата.

Не, че базата от 4-то поколение Intel i5 процесор на 1,7 до 2,7 GHz на turbo boost и GeForce 860M са незадоволителни, но говорим за върхов лаптоп... Можете да си изберете Full HD екран, вместо 1366x768, ама аз бих си избрал тъч дисплея с резолюция 2560x1440.

А сега нагазваме в революцията — Alienware Graphics Amplifier. Това е кутията на Пандора. Черната кутия. Кутията с магията. Интерфейс, който позволява да подкарате която и да е PCI-Express десктоп видеокарта със захранване до 375 вата. Така можете да се насладите на всички игри във 4K, когато се приберете от работа с лаптопчето. Жалко само, че не може да се поръча с извит дисплей.

А говорейки за извитите дисплеи, нека хвърлим светлина върху това защо новите 4K екрани са такива. 4K, „К“ означава „криви“, или поне така решихме в редакцията. Криви са, за да ни накарат да се потопим изцяло в преживяването, което наблюдаваме.



Нека сега осветим технологията зад това — разликата между това да си прожектираме нещо въщи и да ни го прожектират в кино салона, е извивката на екрана. При излъчване на изображение върху статична повърхност от статичен проектор, имаме едно минимално, но понякога забележимо влошаване на картината по краищата. Това е, защото светлината от лупата на прожекторния апарат пътува по-дълго време до края на екрана спрямо средата му. Така се компенсират плоските фокусни панели на камерите и се създава ефект за плоскост на картината. Всъщност при наблюдаване на плосък екран човешките очи възприемат картината с двойно-трапецовидно изкривяване на картината, което бива компенсирано от мозъка — още познато като „сетивна адаптация“ или обичайното „нищо ти няма, ще свикнеш“.

Друг плюс, който носи кривината на телевизорите, е подобряването на общите характеристики на картината. Защото страничната светлина бива отразявана под променлив ъгъл, наситеността и контрастът се подобряват. Само че извивката също трябва да е с правилна пропорция.

Проблемите на хората от Първия свят с дилема „нова КИА или нов крив телевизор“ си остава, поради факта, че заради извивката, този тип телевизори не могат да се монтират толкова лесно на стената. В крайна сметка препоръчваме, ако се докопате до такъв телевизор или монитор — пресметнете си къде е центъра на окръжността, която се описва от извивката на екрана и седнете там... Което е малко проблематично с болшинството от жилищата ни. Освен ако не монтирате абсурдно 50-инчовия екран на прозореца. И като видите, че не пасва никъде у вас, донесете ни го тук — в студиото имаме достатъчно място, ОК? ;)

Д.Аврамов

Интервю с Марио “Хипито” Георгиев



Представи се на читателите ни.

— Аз съм Марио Светославов Георгиев и съм аниме фен! Гледам аниме от много години вече и мисля, че няма да го спра скоро. Обичам да танцувам на почти всякаква музика, но засега най-обичам swing. От известно време ходя на курсове по актьорско майсторство. Пиша разкази и сценарии. И рисувам от време на време.

Би ли разказал как стана аниме фен, как се запозна с този чуден свят?

— Ох, станах аниме фен по странен начин. Още от малък бях гледал няколко касетки, без да знам, че това е японска анимация. Едното беше танкова полиция, другото — Akira, а третото не си го спомням. Но след това по случайност открих One Piece и си свалях горе-долу на една седмица по сезон, защото не можеше по бързо. Тогава започнах да разбирам, че това е аниме и загледах и други неща, отидох на първата аниме среща и край... :Д

Да разбирам ли, че One Piece ти е едно от любимите анимета? Разкажи повече за любимите си анимета.

— Да, то ми е едно от любимите анимета, защото много ми отива на стила на мислене. Весело е, винаги се случват неща, които ме изненадват и все пак не остава повърхностно. Ами, аз малко ги категоризирам по това какво усещане са ми оставили след като съм изгледал цялото аниме. Затова на челна позиция все още остава едно аниме и то е Chrono Crusade. След като го изгледах цялото, доста дълго време ходех като ударен с мохър парцал.

Следващото, макар да не е завършено, е One Piece и на трето място е Tengen Torra Gurren Kagann, след което бих казал Midori no hibi (то си има сантиментална стойност за мен)



Victor Minchev (C)
All rights reserved

Защо?

— Ами, ще кажа, че, първо, е първото аниме, което някой аниме фен някога ми е препоръчвал и останалото вече си е лично.

А ти на нас би ли ни препоръчал аниме/та и на читателите, разбира се?

— Освен моите любими и онези, за който всички знаят... има много анимета, които бих препоръчал. Love Complex, Perfect Girl Evolution, Tiger and Bunny, Terra Formars, Garo — The Animation, Hitsugi no Chaika — Avenging Battle, Shingeki no Bahamut — Genesis, Donten ni Warau, PSYCHO-PASS 2, Mushishi, Naruto и One Piece, Air Gear, Gantz, Claymore, Kingdom, Aldnoah.Zero.

В момента какви анимета следиш/гледаш или се каниш да почнеш?

— Аз нямам никакви закани на почване, каквото някой ми препоръча или ми допадне, го гледам.

Колко анимета имаш изгледани до момента? Малко или много ти се струват?

— Не съм ги броил, но честно казано мисля, че вече наброяват около 150.

Мислиш ли че Psycho-Pass 2 започна бавно? Усеща ли се различната режисура?

— Аз не съм голям фен на анимето, като цяло не е типичен мой стил. И ако ме питаш дали е изцедено от пръстите, не знам, защото още първият сезон остана с много отворен край и има накъде да се развива.

Shingeki no Bahamut — Genesis — а какво мислиш за това?

— Светът там изглежда много разнообразен и досега епизодите са ми били приятни, историята си се развива бързичко и това ми допада. Заинтригува ме и ми запазва интереса, така че го препоръчвам на хората да го гледат.

Любими аниме/манга герои?

— Луфи (Monkey D. Luffy от One Piece), героят от One punch man, капитанът от Piquicata от Bleach, Джирая от Naruto Shippuden.

А манги следиш ли?

— Да, няколко — Fairy Tail, One punch man, Hajime no ippo, Kingdom, Berserk и

С Дора Сомова
на Aniventure
2013.

Снимката е на
Andrey
Spiridonov
и всичките
права към нея.



О, харесваш Kingdom — и ние също. Как се стигна до това да бъдеш водещ на събития? Доста добре се справяш, поздравления!

— Ами, още като беше Aniventure в хотели по чукарите, ми предложиха да бъда водещ и ми допадна, тогава беше доста голяма импровизация и оттогава нататък съм пропуснал само една година и то защото няхах възможност да бъда там. При това винаги е голямо удоволствие да излезна пред аниме фенове.

Все пак, за да ти предложат, трябва да си направил впечатление на другарите ти от клуб „Накама“?

— Тук идва фактът, че тогава още нямаше „Накама“. Организирах се от няколко човека и те видяха, че съм артистичен и ми харесва да правя глупости и да разказвам вицове, и ми предложиха. Тогава нещата бяха много по-прости и воденето беше по-скоро някаква формалност.

Как ви хрумна идеята за „Накама“? Има ли нещо по-специално около членството ти там, присъединяване или просто интересна история, която би разказал?

— Не е моя хрумка, аз бях новичък около тези неща и по-скоро се наложи според мен. Защото аниме феновете растяха и хотелите ставаха тесни и хората малко неконтролируеми. А за да се направи нещо в София, трябва да е по-официално и нуждата според мен създаде клуб „Накама“.

Как си с гейминга? Разцъкваш ли нещо?

— Да, DoTA и LoL (League of Legends), по-малко Age of Wonders III.



Aniplay 2014. Снимката е на Andrey Spiridonov и всичките права към нея.



Притеснявал ли си се на сцената? И какво мислиш за публиката и развитието на Aniventure в последните години?

— Всеки път преди да изляза на сцена се притеснявам супер много, но щом кракът ми стъпи на нея, всичко ми минава. А публиката става все по-хубава и по-хубава. В началото беше трудно, защото имаше изцепки и хората не знаеха как да се държат на такова мероприятие, но мисля, че тези, който се понаучиха, дават добър пример на по-малките и с годините става все по-хубаво. За мен, съвсем искрено го казвам, няма по-хубава публика от анимарската. Ами Aniventure прави все по-големи скокове с всяка изминала година и мисля, че скоро ще стане един страхотен event на световно ниво. Разбира се, ще има промени, провали и всичките тези неща, докато се развие до такава степен.

Да очакваме ли да си водещ и на Aniplay 2015, водиш ли и други събития?

— Засега очакванията са такива, да. Бях водещ на събитието „Йо-Йо“, но не мисля, че беше толкова добре, но другата година ще бъда по-добре запознат. И за моя изненада през следващата година ще бъда водещ в Сърбия на fest-a Толкин.

А как ти се струва тандемът ти с Дора и вече новият водещ Кабуто, който лично аз предпочитам да участва със забавни сценки (тези на Naruto от него радват)?

— Ами, няма как да ги сравнявам, нито пък искам, разбира се. И двамата са много творчески личности и с двамата ми е уютно на сцената. Дора има по-голям опит и ѝ е по-лесно и по-гладко ѝ вървят нещата, но аз мисля, че Кабуто след още едно-две излизания на сцена ще цепи мрака и ще си направим тройка на разсъмване. :Д

Как минава ежедневието ти по принцип и как успяваш да бъдеш толкова положителен?

— Всеки ден е различен сам за себе си и винаги се опитвам (невинаги успявам) да търся положителното на нещата. Защото всяка монета има много повече от 3 страни и е много приятно да откриеш лъскавината под мръсната ѝ част.

А какво ще кажеш за едноименния си прякор „Хипито“? Предполагам заради дългата коса? Били я отрязал? Да/не и защо? Разкажи повече.

— Ами, аз вече се подстригах и Хипито идва от един червей. Беше кратка анимация по Cartoon Network и тогава разбрах какво са хипитата. Започнах да повтарям, че съм хипи непрекъснато и постепенно се стигна до това. Това, което харесвам, е, че хипитата имат разбиране като „make love, not war“ и много харесват природата. На останалите странични ефекти не съм голям фен.

Страни, които би искал да посетиш?

— Ох, аз не съм много по пътуванията, но бих посетил Япония, Южна Корея и Китай, Хърватско и още няколко, в които имам приятели.
:Д

чувстваш ли се популярен?

— Ами, и да, и не. Да, защото виждам как хората ми се радват и всеки път ми казват милички неща, надявам се не по задължение. Но също така поради някаква причина, за която може и аз да съм виновен, те не смеят да си говорят много-много с мен.





Има ли анимета, по които би се радвал да пишем и да им обърнем повече внимание?

— Berserk и Tengen Toppa Gurren Lagann.

Можеш да добавиш какво мнение имаш за К-поп-а и имаш ли любими косплейъри?

— Музиката не е много мой стил, но танците са наистина страхотни и одобрявам с 3 ръце.

Какви косплей си правил?

— Правил съм Envy, Shunsui Kyōraku от Bleach, Jin от Samurai Champloo, Kenshin, самураят от Soul Eater, Гандалф от „Властелинът на пръстените“, Иисус и Жокеера. :)

За финал какво би ни пожелал?

— Ами, пожелавам ви да започнете като онлайн издание и да има такъв интерес, че да ви се наложи да издавате хартиени носители само и само хората да ви колекционират.

Street Level Shop



Е, всеки проект има нужда от подкрепа, нали? Искаме да ви запознаем със Street Level Shop, едни от първите хора подкрепили NEXT TV. Обличат Джонката с невероятни дрехи (спанталони, тениски, кецове, суитчъри и аксесоари). Раздават супер готини награди, като маркови колани и раници. Освен това са и наши приятели. Препоръчваме ви да хвърлите по един поглед на личния им сайт <http://streetlevelshop.com>.

В него можете да намерите най-различни и разнообразни артикули от едни от най-добрите марки

Има голям набор от мъжки, дамски стоки и аксесоари. Можете дори да си харесате дъска за сноуборд или някой друг спорт, свързан с адреналина. Продуктите им са ориентирани към съвременния човек, който обича да показва младежкия си дух. А може би просто ви харесва да изглеждате раздърпан и да носите кецове? Попаднали сте на правилното място! Цените са достъпни за всеки.



Интервю с Тереза “Ези” Тоскова



Представи се .

— Аз съм Тереза, или както повечето хора ме знаят — Ези. Занимавам се с рисуване, фотография и косплей!

Как реши да се занимаваш с хоби като косплей? Под въпрос от колко време се занимаваш вече с това?

— Несъзнателно от много години, ха-ха. Първият ми „косплей“ беше на Хърмаяни, когато бях зарибена по Хари Потър. След това отново безсъзнателно си косплейнах Лара Крофт вкъщи, използвайки подобни дрехи от гардероба. Когато разбрах за косплея като хоби, започнах да си правя костюми и да се снимам с тях. И така един ден, една приятелка (която сега е от клуб „Накама“) ми отвори очите, че има и събития, където мога да покажа костюмите си. Няколко години ходех като зрител и фотограф и едва миналата година реших да се пробвам и на сцената.

Какви герои си правила? Имаш ли персонажи, различни от игрите?

— Да, разбира се, имам най-различни персонажи. Напоследък наблягам на героите от игрите, не знам защо, ха-ха-ха. Правила съм Лара Крофт — Tomb Raider Underworld, Tomb Raider: Reborn, Tomb Raider: Angel of Darkness, Ritsuka от Loveless, Yuki от Vampire Knight, Uruha от The Gazette, Sebastian от Black Butler, Black Cat, Yukio от Ao no exorcist, Yuna от Final Fantasy 10, Ashe Freljord от League of legends.

Прави ни впечатление, че участвате с приятеля ти заедно?

— Засега не сме участвали заедно като група, а просто ни е общ интерес. За в бъдеще обаче имаме някоя изненадка.

Най-вероятно геймингът не ти е чужд, какви игри играеш и кои са ти любимите?

— О, не, мога да кажа, че ми е доста чужд, ха-ха. Обичам да опитвам всякакви игри, но никога не съм достатъчно добра. :D Играя си за забавата. Но ако трябва да влизам в подробности, преди много години не се отлепах от компютъра. Тогава бях единствено дете и баща ми нямаше кой да зарибява с тези неща, освен мен. :D Купуваше ми игри постоянно и ме учеше да играя. Затова сега ми е малко гузно, че се излагам на повечето игри, но животът те притиска в един момент и приоритетите ти се променят. В началото играех игри като The Sims, Black & White, MDK, Heretic, Soul Reaver, Sanatorium, Pandemonium, Grim Fandango, StarCraft, Quake, Syberia, Tomb Raider, American McGee's Alice, Monkey Island, Unreal Tournament и много, много други. Покрай приятеля си играя и на WoW (World of Warcraft), LoL (League of Legends), Cabal, Infamous, Dark Souls и микс от всякакви други жанрове. :D



Освен гейминга, с други субкултури занимаваш ли се, например с т. н. аниме/японска култура?

— Преди 4 години бях полудяла по всичко японско що видя. Бях си накупила сума ти учебници по японски и бях обърнала целия Интернет за повече информация за културата, страната и особеностите ѝ. Много е интересно!



Ако си гледала аниме, кои си гледала, т.е. кои са любимите ти анимета и любимите ти герои?

— Аниме не съм гледала много, но имаше период, в който гледах. Поради липса на време, сега се чувствам като аутсайдер в аниме средите. :D Гледах предимно уаоі, признавам си. :D Но примерно от D.Gray-man любими ми бяха Канда и Линалий.

Между другото, ти направи много добро представяне с костюм на Ashe на Aniventure 2014. Поздравяваме те. Разкажи повече за това си участие, каква подготовка ти отне и т. н.? Защо се спря на Ashe?

— Благодаря! Като цяло изработката на костюма ми не трябваше да отнеме толкова много време, но имах и други ангажменти. Представях си го много по-добре като краен резултат, но се учим от грешките си. Все пак за първи път ми се наложи да шия сама, тъй като за костюма ми на Уупа от предната година получих помощ от семейството си. За Аш за първи път използвах и Eva-foam. Самата ми сценка не беше толкова добра, защото до последно се занимавах с костюма си и не успях да потренирам. :D Но добрите новини са, че напред знам доколко мога да владея материалите и какво да очаквам, така че ще се старая все повече и повече!

На кои събития в България си участвала досега и защо си избрала да бъдеш точно там?

— Aniplay, Aniventure, OnFest. На първото ме поканиха да участвам в една групичка на Ao по Exorcist. Останалите две са едни от най-яките събития, кой не би участвал!? :D

Кои са ти любимите български/чуждестранни косплейъри?

— Честно казано, не мога да кажа, че имам любими, защото всеки се старее и е добър в едно, а друг в друго. Обичам и ми е интересно да разглеждам tutorial-ите на всички косплейъри, за да разбера техния начин на мислене и използване на различни материали. Харесвам много craft-ърските способности на Kamii примерно и шивашките способности на Yaya Nan, но не ги възприемам като любими косплейъри. Много харесвам и Таша, въпреки че тя е повече модел, отколкото косплейър.



Би ли участвала в събитие извън страната?

— Да, разбира се. Ще бъде забавно и интересно... Най-вече по-масивно!

Участва в благотворителен косплей, разкажи ни?

— О, да! Наскоро. Бях с още четирима косплейъри, от които с трима изиграхме една кратка сценка на League of legends. Надявам се скоро да ни изпратят видео. Иначе имаше много танцови групи и певци, като концертът се закри с танц на една балерина. Беше готино.

Имаш и cosplay страничка във Facebook, честити над 500 харесвания. Как мислиш да се развиваш, хората ти се радват?

— Предполагам си мислите, че искам да стана като Yaya. :D Не. Не искам да се развивам професионално като косплейър, тъй като за мен това е само между другото. Но искам да стигна едно добро ниво в уменията си и да помагам на начинаещите косплейъри, споделяйки опита си. Например с tutorial-и и подобни. :)

Според нас си много натурален човек, винаги ни обръщаш внимание. Почитателите ти могат да се докоснат до теб и дори да ти пишат. Как успяваш да си толкова широкоскроена?

— Предполагам си идва доста естествено? :D Всичко е до начин на възприемане. Не съм по-различна от останалите, не се смятам за нещо повече и стига някой да иска да си размени няколко готини думи с мен, нямам против. Отворена съм за нови приятелства винаги!

Какви косплеи си планивала за в бъдеще и на кои събития да те очакваме в скоро време?

— За събития не мога да кажа точно, опитвам се да се появя навсякъде, но това никога не може да бъде сигурно. За бъдещи косплеи, мога да споделя, че със сигурност ще направя моя dream cosplay — Kerrigan!

Какъв съвет би дала на хората, които се канят да направят първи крачки в косплея, следвайки примера ти?

— Да бъдат уверени, ако това е тяхното хоби! Ако се забавляват, няма какво да се обърка.



В детайлите на изработването на костюмите ли е тръпката? Разкажи повече, все пак държиш на тях.

— Детайлите са много важни, винаги. Разбира се, че може и без тях, но веднага си личи. Просто не е същото. Трябва да се обръща голямо внимание на тях, тогава образът е напълно завършен. :)

Четеш ли книги? Кои са ти любими? Би ли ни препоръчала някоя?

— Не съм човек, който чете много, но пък пиша. :D И аз не знам как се получава, но става. :D Сега съм хванала „Игрите на глада“ и „Не пипай тази книга“.

Любими филми?

— О, прекалено много са, но три от тях са: Constantine, V for Vendetta, Memoirs of a Geisha.

Как прекарваш свободното си време, освен нещата, които изброи? Любими места в мрежата или из София?

— По-скоро в мрежата. Падам си домашар повече, особено когато е студено! А! Сетих се нещо, което обичам да правя, когато съм вкъщи — да изпробвам различни гримове и да си правя необичайни визии. :D

Ако има нещо, което не сме те питали и искаш да споделиш, сега е моментът!

— Нещо не по темата? Ъм... ако ме видите на живо, не очаквайте да съм много приказлива. :D

Пожелай ни нещо. :)

— Успехи в бъдеще и много позитивни отзиви! ^^)





Личности:
Александра
“Лекси”

Може ли един човек да е едновременно секси, модел, косплейър и геймър? Всичко това прави уникална следващата мацка, за която ще говорим. Тя е Александра и е родом от София. Харесва да играе League of Legends като има изумителна прилика с Katarina. Неслучайно направи косплей на нейния skin Kitty Katarina. С него зарадва стотици фенове на Aniventure 2014. Освен това имаше участие в групата на X-Men като Emma Frost. Александра има няколко интересни татуса по себе си и обича да боядисва косата си в червени/розови цветове. Беше гост в един от stream-овете на Джонката по NEXT TV и подлуди зрителите с присъствието си. Той сподели, че тя ще е ко-водеща в сегмента за е-спорт на NEXT TV. Ние с интерес ще следим изявиите ѝ. Желаяме ѝ на добър път в новия проект.

Интервю с Васил “Miguel” Генов

Представи се на читателите ни.

— Здравейте, хора. Аз съм Васил, но повечето ми приятели се обръщат към мен с мексиканското ми име — Miguel (дълга история...), на 23 съм, от Пловдив. Имам доста разностранни интереси, като аниме- и косплей-светът са върхът на айсберга. Много се радвам за възможността, която ми предоставихте да се представя тук и пред читателите.

И ние се радваме, че прие поканата ни. Би ли ни разказал как стана аниме фен?

— Сериозен аниме фен, в пълния смисъл на думата, съм от немного дълго — някъде 4-5 години. Преди това, както повечето от нас, и преди да се срещна с чудото на *le interwebs*, гледах каквото има по ефирната телевизия. След това нашите ми взеха компютър, впоследствие включихме и Интернет. Първото ми „сериозно“ аниме беше *Hellsing*, за което един мой съсед ми говореше непрестанно. След това *D.Gray-man*, *Soul Eater*, *Hellsing Ultimate* и т. н. Той също бе и човекът, който ме запозна с пловдивските анимари, водейки ме на една от сбирките. Този човек е причината за всичко.





А как се реши да влизаш в образа на аниме герои? Защото това си е следващият по-сериозен етап от просто фен.

— Ами, тук онзи народен израз „С какъвто се събереш — тақъв ставаш“ си важи с пълна сила. Откакто започнах да общувам и да се сближавам с хората от аниме групата, част от които — косплейъри, идеята, че и аз може и да го мога това, започна да се прокрадва. Някъде след година посетих и първото си събитие в София — последното PlayExpo. Това беше и последната капка, която трябваше. И след месец-два вече бях завършил първия си сравнително-почти-горе-долу успешен-не-докрай-завършен косплей на другаря Щайн (от Soul Eater).

Ха! С Щайн много ни зарадва на Aniventure 2013. Какви образи направи и на какви събития и от коя роля и събитие си най-доволен?

— Започнах с Franken Stein (Soul Eater) на Aniventure 2013, след това заедно с Теодора Колева, Йордан Калайджиев, Кирил „Frost“ Попчев и Габриела Танева от Пловдив и Радин Христов от София участвахме на AniPlay 2014 с Magic The Gathering-базираната ни сценка с Волдемор в нея. Аз бях planeswalker-ът Tibalt The Fiend-Blooded. Този косплей е моя личен фаворит, както и цялостното изживяване тогава по време на събитието. След това за event-а за рождения ден на Animes-BG.com завърших своя Dr. Stein косплей — вече с леши и Spirit в ръце. Последният ми косплей беше на Aniventure 2014. Тогава бях father Alexander Anderson от Hellsing Ultimate.

Имаше много желаещи на последния Aniventure и ти съкратиша малко от сценичното присъствие. Ти какво мислиш по въпроса с бъдещи подобни event-и, как трябва да протичат?

— Те не ми го съкратиша, а направо го махнаха. Но това не се случи само на мен — доста хора бяха преместени в дефилето и си останаха без индивидуални представяния. Но все пак тази година желаещите бяха наистина рекорден брой — мисля, че към или над 170 души се бяхме регистрирали, а капацитетът или колкото им беше разрешено на организаторите (не помня кое от двете), е бил около 100. Затова компромисната бройка от 130 бе определена. Тази година останах доста доволен от допълнителното пространство за преобличане, подготовка и реквизит, което ни бе осигурено. На миналия Aniventure това не беше така. Надявам се догодина косплей-частта да бъде разделена на два дни, тъй като без съмнение отново ще има такива големи числа желаещи. Това би намалило и напрежението, и блъсканицата, и също така би позволило на повече желаещи да участват.



Разкажи за любимите си анимета и герои от тях.

— Това винаги е било въпрос, на който не мога да дам еднозначен отговор. Бих казал, че най-високо в личната ми класация стоят D.Gray-man и Full Metal Alchemist: Brotherhood. В тези анимета — от неоглямата обща маса на изгледани от мен — видях най-добро развитие и описание на персонажите, всеки с достатъчно детайлна история, характер и идеи. При тях успях емоционално да се свързва с абсолютно всеки един герой, независимо добър, лош, харесвам ли го или не. Например във FMA, когато някой от хумунклусите биваше убит, изяден или някак си заличен, (spoilereerrsss, хах), въпреки че не ми бяха любимци, отново усещах чувство на загуба, все едно „По дяволите, ще ми липсва“. Любимците ми от тези две произведения на аниме-изкуството са Tyki Mikk и Road Kamelot от Сивия пич и Wrath a.k.a. Fuhrer President King Bradley и Roy Mustang от FMA. Следващите позиции в ума ми са доста размити и казки-речи — припокриващи се. Hellsing: Ultimate, Soul Eater, Darker Than Black, Shingeki no Kyojin, Another, Ao no Exorcist... От тези няколко анимета идват и моите all-time favorites — Dr. Franken Stein (Soul Eater) и father Alexander Anderson (Hellsing: Ultimate) От новите, hyped-as-hell анимета, Shingeki no Kyojin ме спечели още от втория си епизод. Мистерията какво по дяволите има в мазето на Ерен, както и цялостното развитие на историята и на самите личности на персонажите, е нещото, което ме привлече и спечели. Tokyo Ghoul също ми хареса. Обикновено не следя новите или незавършилите анимета. Количеството сериали, които следя, е достатъчно голямо Предпочитам да изгледам завършения сезон наведнъж.

Ти каза, че не следиш новия сезон, все пак има ли някое аниме, което гледаш?

— Да, изгледах Tokyo Ghoul. Стори ми се малко кратко като сезон, бих искал малко повече от второстепенните персонажи. А очаквам и втори сезон на Shingeki no Kyojin, но април 2015 (доколкото знам) звучи по-далече, отколкото на всички ни се иска. Akame ga Kill! смятам да започна тези дни.

Манги четеш ли и кои?

— Да, чел съм D.Gray-man. Започнах Soul Eater и Shingeki no Kyojin. Чета сравнително рядко и не много бързо, затова не съм минал през кой знае колко много.

Как се виждаш в тези среди след 5-10 години?

— Ха-ха-ахх... това е интересно. Ами... вероятно ситуацията няма да е много по-различна от сега. Вече ще трябва да съм направил някой и друг по-сложен косплей и все още ще мисля кой да направя (както обикновено, избирам страшно трудно). Надявам се да си имам хубава работа тогава. Не съм се променил като човек последните 5-6-7 години, не смятам, че ще се променя някак и след още толкова. Пац ще си гледам анимета, ще си чета манга, когато имам възможност, ще играя игри и ще се надявам да има нова Elder Scrolls.



Как си с гейминга? Какво играеш?

— Най-много харесвам RPG (ролеви) игри. Също постапокалиптичната тематика ме привлича страшно много. Игрите Fallout и S.T.A.L.K.E.R. са ми любимите, наред с Borderlands и сериите The Elder Scrolls. Много харесвам и серията Hitman, даже си купих Absolution. Играя също и World of Warcraft (в Molten-wow, за съжаление нямам пари за Blizz). Игрите WarCraft бяха първото нещо, което играх на компютър. Те си имат вечно място в сърцето ми заради невероятната история, герои, събития... За мен това е 70% от една игра — нещото, което я прави добра.



Очакваш ли игра, която да изиграеш с нетърпение?

— Fallout 4. Разработчиците казват, че ще отнеме време, но аз съм сравнително търпелив, особено ако става въпрос за Fallout. Имам надежди също и за Warlords of Draenor за WoW. След това извращение с пандите и тоталната мандука с грозде, в която превърнаха историята, се надявам, че ситуацията в света на WarCraft ще се подобри.

Имаш ли любими косплейъри, български или чужди?

— Хмм... труден въпрос. Харесвам всичко и всички, свързани по някакъв начин с косплей. Това е едно страхотно и не особено лесно хоби и всеки, който има нерви и желание да се занимава с това, получава уважението ми. Но хората, които ме заразиха с тази чудесия — най-вече Кирил Попчев и Теодора Колева от пловдивската ни група, са тези, които стоят най-отгоре. От тях научих основните неща, помагали са ми в първите ми craft-опити. А и освен това са наистина добри в това, което правят. А ако говорим за чужденци, много ми допада италианският ни другар Valentino (Vale Imriel Cosplay мисля му беше страницата във Facebook). Като един заклет играч за Horde и голям фен на принц Артас, няма как да не се радвам много на косплеите му. Освен това на рождения ден на Animes-BG.com тази година, успях да си поговоря с него. Мога да ви кажа, че е страшно разбран и готин човек.

Има ли история или случка, която би искал да споделиш?

— Мога да ви разкажа за подготовката ми и голямото „fuck you“ от съдбата, което получих преди първото ми излизане на косплей сцената. Това беше преди Aniventure 2013. Около 2-3 месеца си репетирах представянето с deathscythe-a — как излизам, как го въртя около себе си, как съм badass level: over 9000... Репетирах, разбира се, с едно грубо копие на самото ми оръжие — никой не иска да си ступи реквизита по време на упражнения. Имаше си същите размери и тежест и всичко вървеше ОК. Три дни преди event-a реших да направя няколко изпълнения със самото оръжие. Първите няколко пъти всичко мина перфектно. Но на следващия ден, оставяйки косата (т.е. scythe-a) подпряна на една стена, тя решава, че не ? се живее повече, хлъзва се настрани и се чупи не на две, а на ТРИ ПРОКЛЕТИ ЧАСТИ. Нямах нито време, нито пари, нито материали да я поправа навреме за event-a, затова се наложи да изляза без оръжие, съответно и без репетиран performance. Импровизация на 140%. И един трудно научен урок — начинаещите и бъдещи косплейъри да четат с особено внимание — никогата не правете нищо от стиропор. Ама никогата.

За финал нещо да ви пожелаеш?

— Първо, искам да благодаря на Вас и на екипа на „Anime Inn“ за честта да поместите моята личност на страниците ви. Наистина ме зарадвахте много с поканата Ви. Още с първия брой си спечелихте един сериозен почитател — давайте само напред и нагоре, keep up the good work, и нищо друго освен успехи и безпроблемност (мда, това вече е дума). И дано за всички — и за вас, и за нас — анимето да бъде винаги animEEEEEE ^^), а не ani_meh. :)



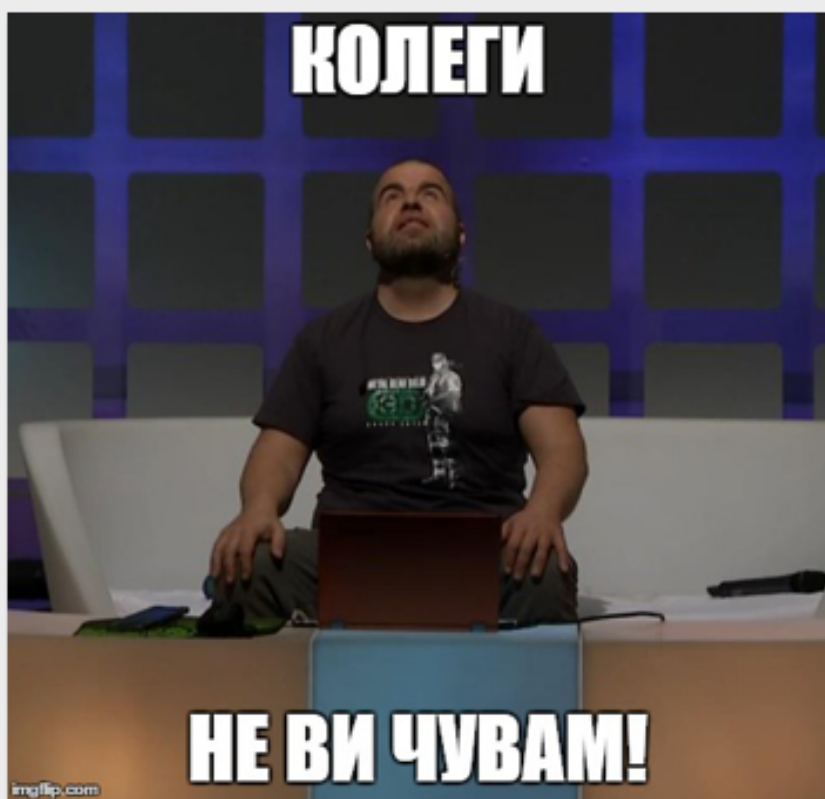


Освен едноименното предаване всеки петък, можете да следите стриймовете от екипа на NEXT TV. Най-често излъчвания има Джонката (joHnka). Понеделник и вторник често компания му прави Прес, който не играе игри. Но когато Джонката заспива от умора, Прес достойно му докарва игрите до последните етапи. Прес от своя страна се грижи за филмовия сегмент в петъчното предаване. Последните седмици се играят предимно хорър заглавия като The Evil Within и Alien: Isolation. Често се раздават награди под формата на игри за Steam. Дори ние спечелихме последната Tomb Raider, но решихме, че ще е по-полезна на някой фен на поредицата. Освен Прес, в последно време в стрийма гостуват най-различни гости. Един от най-харесваните е звукарят, познат като Rado_re или пичът, правещ звука в предаването в петък. Той показва пред зрителите как се оправя глас да звучи професионално. В този момент разбрахме как пеят 90% от певиците в попфолка.





В едно от изданията на гости беше и Дидо, познат със своите харизматични ревюта от PC Mania и NEX TV. Всеки четвъртък обикновено и Слави има стрийм, посветен на конзолни заглавия. Той също е задоволително интересен. В канала Nextt-bulgaria има програма кой и кога излъчва. Там можете да се информирате за подробности. В един от вторниците пък Roshav беше на гости и заедно с помощ от „Брадата“ му бе сглобен новият компютър.



Като цяло готините хора от екипа и техните интересни гости винаги успяват да обърнат внимание на гледащите ги зрители. А пък от своя страна зрителите не са по-малко интересни. Има невероятни личности, благодарение на които чатът винаги е интересен. Потребителят известен като Evilqueen91 често прави най-различни мемове (мемез) за забава на всички ни.

Anime INN на гости на NEXT TV



Част от екипа на списанието бяхме на гости на NEXT TV на 24.10.2014 г.

Запознахме се с невероятни хора, интересни, пъстри, приветливи, усмихнати и енергични. Това са само една мини-част от думите, с които да ги опиша. Трудно може да бъде разказана атмосферата, кипяща зад кадър докато се прави предаването.

Дали ще гледате предаването, похапнете от някое ястие на Вики, полафите с някой интересен човек от екипа или зрител, а може просто да разцъкате някой от конзолите PlayStation 4? Ние с радост се запознахме с дамите в екипа: Цветиана, Лекси и Нора. Всяка една от тях ни предразположи с интересен разговор. Дори си направихме снимки за спомен. Разменихме по няколко думи с всеки от екипа, като почнем от Роро, Слави, Джонката, Радо, Рошавия и кучето му, готиния Антон, който се занимава с толкова много неща, Прес и много други. Ако едно нещо знам със сигурност, е, че ние искаме още и то всеки петък. Даже отидохме втори път и бяхме супер доволни. Изкарахме си един приятен Хелоуин в предането и намерихме много нови приятели. Препоръчваме ви при първа възможност, особено ако сте от София, да посетите студиото и да гледате предаването на живо. Ние като приятели и партньори на проекта ще ви уведомяваме за всякакви новости, свързани с него.



Автори в броя:

Петър "Ткк" Милев
Валери "HowTroublesome" Мазнев
Петър "Malygos" Николов
Toymaker
Йордан Лозанов
Диди "FluffyBunny"
Д.Аврамов
Sah War
Seo

Дизайн:

Yunie - дизайн корица
Петър "Ткк" Милев - дизайн 02 брой.

Редакция:

Big Sister - стилова редакция
Sahwar - главна редакция
Валери "HowTroublesome" Мазнев - трета редакция.

Благодарим за специалната помощ на:

Вени "Pruska Jackson" Попова
Николай "Nakito"

Свържете се с нас на:

Facebook: Anime INN

e-mail: animeinnbg@gmail.com