

ANIMAN

РЕВЮ

анимента 2014

COSPLAYERS'
ИНТЕРВЮ

AOTM
аниме на месеца

NARUTO

ОБЕЩАНО!
МАНГА СЕГМЕНТ

GOTM
игра на месеца

ASSASSIN'S
CREED
Rogue & Unity

ЕКСКЛУЗИВНО
ИНТЕРВЮ С АВТОРА НА БЪЛГАР
Неделчо Богданов

160 страници
за аниме и гейминг

брой 3
декември

Съдържание

АНИМЕ

<i>Интервю с Неделчо Богданов.....</i>	<i>005</i>
<i>Аниме на броя: Naruto.....</i>	<i>019</i>
<i>No Game No Life.....</i>	<i>052</i>
<i>Nodame Cantabile.....</i>	<i>056</i>
<i>Detective Conan.....</i>	<i>060</i>
<i>Аниме новини.....</i>	<i>064</i>
<i>Ревюта на анимета от сезон 2014 есен.....</i>	<i>068</i>
<i>Манга сегмент.....</i>	<i>078</i>

ГЕЙМИНГ

<i>Assassin's Creed Rogue.....</i>	<i>086</i>
<i>Assassin's Creed Unity.....</i>	<i>093</i>
<i>Injustice: Gods Among Us.....</i>	<i>102</i>
<i>The Legend of Korra.....</i>	<i>107</i>
<i>Pekka Kana 2.....</i>	<i>112</i>

СЪБИТИЯ И КОСПЛЕЙ

<i>High Tech.....</i>	<i>118</i>
<i>Личности - Мара Великова.....</i>	<i>121</i>
<i>Интервю с косплейърката Ирина Цапрева.....</i>	<i>122</i>
<i>Интервю с косплейъра Христо "Logan" Ицков.....</i>	<i>133</i>
<i>Интервю с косплейърката Дора Сомова.....</i>	<i>142</i>
<i>Anime INN & Вени „Pruska“ & NEXT TV.....</i>	<i>153</i>
<i>NEXT TV - Интервю с Нора!.....</i>	<i>154</i>

Екипът на Anime INN

*Ви желае весело и
приятно прекарване на
празниците!!!*



shickaze
представя

mini AniFest

Коледно Издание

Коледен Аниме Фестивал

20-ти Декември

Дворец на Културата и Спорта - гр. Варна

Тази година за първи път ще се организира Коледен Аниме евент!

Освен познатите и любими елементи на събитието, сме ви подготвили първата K-pop работилница, където ще може да научите любимите си танци, а също и да спечелите много хубави подаръци!

Косплей състезанието, ще бъде пълно с много награди, а специален гост-жури ще бъде единствената косплейърка посетила Dreamhack в Румъния и отнесла със себе си не една награда!

В Коледно-Кафе ще ви посрещнат нашите коледни герои и ще ви покажат многобройните ни работилнички.

На ART алеята и щандовете ще може да намерите огромно разнообразие от аниме артикули и вкусни изненади!

А за геймърите сме подготвили Коледни турнири на Плейстейшън, ЮГИ и Меджик турнири и много настолни игри.

Накрая ще разпуснем с тематично Коледно Парти!

За всички посетители ще има много награди, стомболи и изненади **ОЧАКВАМЕ ВИ!**

С ПОДКРЕПТАТА НА:



Всичко за събитието може да намерите на: <http://anifestbg.com/>



Интервю с главния автор на „Българ“ — Неделчо Богданов

— Как започна всичко, как събра екипа зад „Българ“ и „Brain Damage“?

— Постепенно, като първи епизод на „Българ“ направих почти сам. След това събрах аниматори, срещнах се с Николай Ванев (композитинг), събрах и актьорите и през 2010 г. пуснахме 1-вия сезон на „Българ“.

— Колко хора сте в екипа и какво е разпределението на отделните дейности между хората?

— В екипа сме 4-ма аниматори: аз, Веселин Дзипалски, Поли Върбанова и Станчо Станчев. Николай Ванев прави композитинга, монтажа, както и 3D ефекта. Актьорският състав по филма е над 20 човека, зад декорите стои Роман Кисъов — Enso, като за филма му помагаша с оцветяването 3-ма човека. По звука също седи екип от 4 човека, начело със звуковия режисьор Недко Гигов. Pro Films, които са ни разпространители, също така помогнаха със звука, като ни предоставиха студиото си за записи. Апостол Найденов направи музиката на филма.

— Какво и кои те вдъхновиха да се занимаваш с това?

— Няма какво и няма кой да те вдъхнови да правиш нещо, което искаш цял живот. Човек се ражда с тези си мечти.



— Засега знаем, че са излезли общо 9 епизода на „Brain Damage“, а „Българ“ засега се радва на 18 епизода от 3 сезона. Колко сезона на „Българ“ и „Brain Damage“ планирате да пуснете?

— Винаги планираме само за следващата година — съответно в плановите ни са „Българ“ — сезон 4, както и нови епизоди от поредицата на „Brain Damage“ за 2015 г.

— Как и откъде идват идеите за сериите?

— Идеите за епизодите идват ежедневно, като вдъхновението е средата, която ни заобикаля, както и всякакви малки ежедневни ситуации. Отделно със Станчо Станчев се събираме да правим brainstorming и да мислим новите епизоди.

— Как измислихте персонажите и средата/обстановката/setting-а на предаването?

— По-голямата част от типажите са измислени още през 2001 г. Просто седнах и ги измислих. Тайфата на Мандибула са дело на мой съученик от Казанлък — Пламен Иванов. Станчо пък измисли баба Кукуруз и Вълбо.

– Кои са ти любимите персонажи от „Българ“ и „Brain Damage“ и защо?

– От „Brain Damage“ любимият ми е Майкъл, а от „Българ“ – Унуфри. И двамата много си приличат според мен, и двамата са много шантави и реагират винаги по много странен начин в ситуациите.

– Смятате ли да представите нови персонажи (главни или второстепенни) в предаването с течение на времето?

– Постоянно включваме нови и нови персонажи. Светът на „Българ“ е конструиран така, че може да събере безброй персонажи и всичките да играят главни или второстепенни роли.

– Има ли достатъчно подкрепа за „Българ“? Има ли вече интерес да излъчат „Българ“ по телевизията?

– Най-голямата подкрепа продължава да идва от публиката ни, за което съм им много благодарен. Няколко медийни партньори подкрепиха и филма. От телевизии интерес все още няма.



– Как се навиха известните личности да помогнат за популяризирането на филма „Българ“? Според теб на какво се дължи популярността на „Българ“, особено сред българската младеж?

– Ами просто се навиха, след като им предложихме. Всичко стана спонтанно и безкористно. Благодаря им на всички, които се включиха в тази кампания в подкрепа на „Българ“.

— Вярно ли е, че си взел заем, за да осъществиш филма „Българ“? Трудно ли е да се финансира създаването на качествено изкуство в България и за българи и на български език?

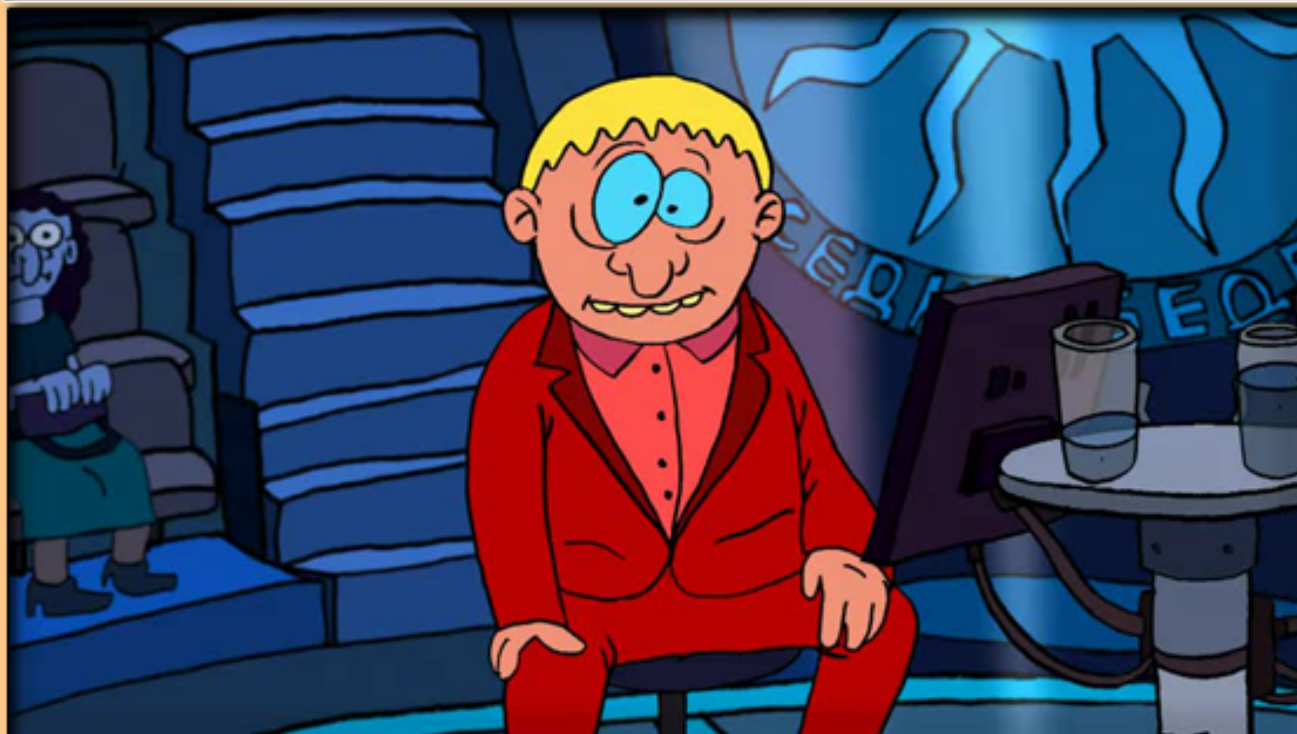
— Вярно е, но това вече се изговори един път и не искам да е главен акцент. Вярвам, че филмът ще успее, защото ще се хареса на зрителите, а не защото трябва да ме подкрепят, за да си покрия разходите.

— Какво е (мнението ти за) култовия(т) израз „Ме кък?“ от „Българ“? Въобще откъде идва той, да не е част от несебърския диалект? Ойт! Ъ! А има ли гюрчевски диалект? И въобще какво означава думата „гюрче“? А липсата на „р“ в говора на дебелия престъпник на какво се дължи?

— „Ме кък!“ говорим от време на време в Несебър, и по-специално първообразът на Пешо през 2010 г. често го казваше. :) „Гюрче“ идва от дума за „смешно човече“, така си говорихме в гимназията в Казанлък — моите съученици ме светнаха за думата „гюрче“. Дебелият престъпник не може да казва „Р“, защото Ники Димов (озвучителят) не може. :) Обичам дефектите на говора у даден човек.

— Какъв софтуер и какви техники използвате за създаването на „Българ“?

— „Българ“ е много комплексен. Главните ключове се правят на просветка върху листи — после минаваме на Flash.



— Какво мислиш за българските филми и сериали (включително анимационните продукции) и българските комикси? Имат ли бъдеще и как мислиш, че ще се развива това изкуство и бизнес за в бъдеще? Имаш ли любими български актьори или продуценти и режисьори?

— Мисля, че анимацията тепърва ще се развие в България. За игралните какво да кажа, аз мисля, че в момента вече не се произвеждат, ако не се лъжа. Харесва ми подхода на Димитър Митовски: зарадва хората с „Мисия Лондон“, а след това и с „Под прикритие“. От игралните филми пък ме зарадва много „Живи легенди“ на Ники Илиев и вече чакам третия му филм.

— Можем ли да очакваме продължение на филма (под формата на още филми) и на сериала (под формата на нови сезони)?

— Очаквайте сезон 4 скоро през 2015 г., а за „Българ 2“ по кината все още има време. Може преди това да решим да направим филм и на „Brain Damage“.

— Разкажи ни накратко за себе си, за биографията си, образованието си (Какво образование имаш (например специализирано художествено) и как то ти помогна за направата на „Българ“?), приятелите ти, интересите и хобитата ти!

— Завърших художествена гимназия в Казанлък. Последната година се чудих в академията ли да кандидатствам, или в НАТФИЗ. Пробвах и двете, като много се надявах на НАТФИЗ естествено. Якото беше, че първо кандидатствах в академията живопис — не ме приеха, после месец по-късно кандидатствах и в Търново живопис, и там не ме приеха и септември кандидатствах в НАТФИЗ анимация, и за огромна моя изненада точно там ме приеха. Като завърших, създадох „Екип 54“ — 15-минутна анимация, която правих 2 години. Тя обиколи по много фестивали в чужбина, а в България беше само в In The Palace — Балчик и на Filmini. И на двата фестивала спечелих по 2 награди с него. След това дойде време за „Българ“.





— „Brain Damage“ като стил е много по-брутално, изродско и олигофренско от „Българ“, и занапред ли ще бъде такова, а „Българ“ смяташ ли, че и за в бъдеще ще остане по-family-friendly и без кървища, убийства и сексуални теми?

— И двете продължават в същия си дух, трябва да бъдат разграничавани, но аз си харесвам и двете концепции едновременно. Параметрите, които съм им заложил в началото, трябва да бъдат спазвани. Така се разграничават и спрямо публиката. Нормално е някои да се кефят на „Българ“, но да не им харесва бруталността при „Brain Damage“.

— Според теб какви са основните послания, които носи „Българ“ за публиката?

— Те са толкова много. Във всеки епизод са различни, както и във филма са няколко поне. Като цяло „Българ“ няма за цел да води общо послание. Всичко винаги се прави за забавление и чиста радост, а посланията по-скоро се прокрадват в различните ситуации. Във епизода с филмовия фестивал например посланието беше, че когато всички се хванат задружно да правят нещо, то неименуемо ще доведе до успех и т. н.

БЪЛГАР по кината от 28.11.2014

— Забелязах, че освен сериала, сте създали и интерактивни браузърни игри за „Българ“ в жанра 2D quest/adventure, както и че сте издали досега 9 броя от вестник „Сричка“ (и с комикси в него) като допълнение към митологията на сериала. И в бъдеще ли ще създавате различни видове допълнителни неща по „Българ“, „Brain Damage“ и други проекти? Какво мислиш например за създаването на цялостна quest игра по „Българ“ с помощта на програмата AGS (Adventure Game Studio — <http://adventuregamestudio.co.uk>)?

— Ако имам възможност, бих създал всичко, свързано с „Българ“. Засега възможностите ни са да продължим да правим сериала, дори и fan shop-ът ми не е развит както трябва — засега има само фланелки и чаши. Надявам се, че напред пак ще почнем да обогатяваме разширената вселена на „Българ“.

— Повечето хора определят жанра на „Българ“ като „сатирично-комедийен (уеб)сериал“ — правилно ли е това определение и каква е целевата група на сериала?

— Ами, като че ли е правилно. Аз си му викам просто сериал. Има от всичко и невинаги всичко е само смях. И от „Екип 54“ още си личи, че обичам да смесвам драмата с комедията, това го прилагам и в „Българ“.

— „Българ“ и „Brain Damage“ има много приятни саундтраци и звукови ефекти (например „Българ — оригинален мотив“ на А. Пламен Дженков, която може да се чуе от джубокса на Билко Бибитков на картата на Несебър). Кой са гениите зад тези музикални композиции, а звуковите ефекти само твое дело ли са или ги правите няколко човека от екипа ви?

— Пламен Дженков измисли мотива на „Българ“ за шапката отпред. По-скоро си го свиреше на моята китара, когато ми идваше на гости в Студентски град. Още тогава му казвах, запомни го това, ще го вкараме в един мой сериал. Йоко от Top Stopperz му сложи бийта отдолу. Евгени Желязков направи музиката на 1-ви сезон и от части и от 2-рия. Апостол Найденов от XPSN направи останалата музика.

– „Българ: Филмът (3D)“, чиято премиера за българските кина е на 28 ноември 2014 г., е първият български пълнометражен анимационен 3D филм. Какво е новото в него спрямо сериала? Какви нови персонажи ще разкриете? Какво друго можеш да ни кажеш за филма, което досега не си разкривал за журналистите и феновете ви във Facebook?

– Аз не разкривам нарочно. :) От този тип хора съм, които не обичат дори и трейлъри. Сигурно съм от малкото, които още не са гледали трейлъра на „Хобит“. Иначе първи, втори... най-важното е, че успяхме да пуснем филма, и то на 3D.

– Впрочем, смятате ли и за в бъдеще да има преводни версии на предаванията ви, озвучени на английски език за глобалната аудитория?

– „Българ“ и „Brain Damage“ вече са озвучени на английски и по същия начин са пуснати в канал в YouTube (бел. прев.: вижте хипервръзките след интервюто). Продължаваме да развиваме и тях. За филма още е рано, но може би и него ще преведем на английски.



– Известно е, че освен „Българ“ и „Brain Damage“, си автор и на други продукции, като „Професорът“, „Зверове“, „Екип 54“. Какво ще ни разкажеш за тях? А имаш ли планове за още такива творби?

„Да имахме жени“ забрави — той е дипломна работа за НАТФИЗ, „Професорът“ е по стих на покойния Константин Павлов.

– Като последен въпрос, какво ще пожелаеш на всички фенове на „Българ“ и в частност на читателите на списанието ни? Харесваш ли впрочем нашето списание и какво мислиш за него?

– На всички искам да пожелая радост, любов и здраве. Оттам нататък всеки да се развива както иска и да се бори за мечтите си. Вашето списание го харесвам, да. :) Поздрави и успех ви желая!

Хипервръзки:

<http://www.balgar.bg/>

<https://www.youtube.com/user/BalgarTheShow>

<https://www.youtube.com/user/NedelchoBogdanovShow>

<https://www.facebook.com/BalgarTheShow>

<https://www.facebook.com/brain.damage.show>

<https://www.facebook.com/pages/Неделчо-Богданов/328011954047863>.

За връзка с екипа на „Българ“: contact@balgar.bg

https://twitter.com/b_deko





БЪЛГАР

ФИЛМЪТ

ТАЗИ ЕСЕН САМО В КИНАТА НА

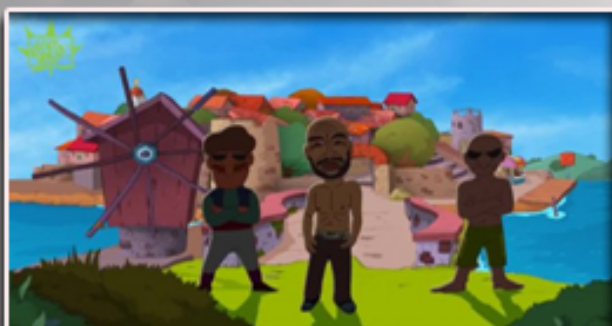
3D

БЪЛГАР

„Българ“ е сатирично-комедиен анимационен (веб)сериал, създаден от Неделчо Богданов. Пилотният епизод е създаден през 2008 г., а последната седма серия от първи сезон е завършена през януари 2010 г. Вторият сезон започва на 25 октомври 2011 г., а третият на 22 януари 2013 г. Засега са излезли цели 18 епизода с продължителност между 10 и 20 минути.

Действието в сериала се развива в Стария Несебър и включва колоритна група от българи, като по-важните от персонажите са лековерният, но добродушен Българ, младият Аспарух, слепият тарикат Пешо, олигофрентът Унуфри, смешният „супергерой“ Супер Спиро, полицаят Борис, детективът Хорацио, водещият Билко Бибитков, Вълбо (братът-близнак на Аспарух) и вечно провалящият се Дебел престъпник. Някои от местата, които са включени в сериала, са емблематичните за Стария Несебър сгради „Гларус“ 8 и старият фар.

Предаването предизвика фурор сред феновете на родната анимация и е свежа глътка въздух в морето на малкото на брой български филмови и телевизионни продукции. Сериалът се отличава с неподправен хумор, олигофренични, но весели физиономии и много забавни сюжетни линии. „Българ“ често пародира световноизвестни продукции, като например два от епизодите са посветени на „От местопрестъплението... Несебър“, „Мис България“, „Под прикритие“ и дори филма „Хобит“. Героите в 2 поредни епизода бродят из Средновековието, а в други отиват на екскурзия в Америка, а някои от тях дори пътуват във времето към бъдещето, където ги очакват невероятни приключения и още много дози смях и странности.





„Българ“ е своеобразен субкултурен феномен за българската младеж, една сензация, която в много отношения осмива българската действителност и култура, въпреки че героите в него са изцяло измислени. Звуковото оформление и музиката на сериала са оригинални и са на добро ниво, макар че по отношение на графиката има още какво да се желае, но пък тя се подобрява с всеки излязъл епизод.

След много успешни 3 сезона, „Българ“ се сдоби този месец (в избрани кина от 28 декември 2014 г.) и с филмова версия, която се явява и първият български анимационен филм на 3D! Подкрепете талантливите български продукции и отидете и вие да гледате „Българ: Филмът (3D)“! Аз го направих и не съжалявам! С удоволствие ще следим как се развива сериала и му пожелаваме да става все по-качествен и по-разнообразен с всеки епизод.

Можете да гледате всички епизоди от официалната страница — <http://balgar.bg> или в канала на авторите в YouTube или във VBox7.com.

„Brain Damage“

„Brain Damage“ е друг сериал, който е отроче пак на Неделчо Богданов и екипа му. Той е малкото братче на „Българ“ и се води в същата измислена вселена. Главните герои са двама приятели шегаджии със странен цвят на кожата и очите. За разлика от „Българ“, той се отличава с това, че е доста по-брутален и гротесков, което го прави по-малко подходящ от по-семеино ориентирания „Българ“, но пък това дава възможност сюжетите да са по-фантастични и по-шантави, което е чарът на предаването.

Засега са излезли 9 епизода от „Brain Damage“, в които главните герои първо ще търсят митичен хималайски еделвайс, ще се запознаят със свръхдебелата приятелка на основния си враг, ще се изявят като много неспособни водопроводчици, ще участват в уестърн и в RPG приключение, ще пътуват в космоса и ще се изправят пред апокалипсис със зомбита!

Ако харесвате абсурдни ситуации и олигофренични персонажи, „Brain Damage“ е вашето предаване! Внимавайте само да не паднете от стола от смях! :) Препоръчвам да не се гледа докато ядете или пиете, за да не се задавите от кикотене. =)



Коледен подарък №1



Очаквай публикация
с правилата
на играта!

Наградата е предоставена
с любезното съдействие
на нашите партъори от:

Anime-Mag

Спечели с
Anime INN

<http://anime-mag.com>

Anime INN Ви представя:

NARUTO

За мен Naruto е едно специално заглавие. Самото му име винаги поражда у мен положителни чувства и емоции, кара ме да се усмихвам. Пубертетът ми измина успоредно с него. Искрата, припламнала от Naruto, ме запали и допринесе за оформянето ми като фен на японската култура. Съпреживявах серия след серия, гледайки русокоското как расте и изгражда характер. Възхищавах му се. Станах върл фен на Kakashi, надявах се тайно дори Sasuke да се вразуми и да се върне. С неизчерпаем ентузиазъм по цели нощи в компанията на приятели и фенове на Naruto обсъждахме евентуалното развитие на анимето. Правили сме нинджа техники, хвърляли сме хартиени шурикени (метални бойни звездички, хвърляни от нинджите) и всякакви щуротии, за да може днес едновременно с радост и тъга да приемам края. Той настъпи. Дойде. Ho! Naruto свърши, да живее Naruto!

В този брой на списанието ще разгледаме обстойно заглавието Naruto. Ще говорим за най-важните му аспекти, какво го направи толкова популярно, какви новаторски похвати ползва и всичко по-интересно.



Авторът

Masashi Kishimoto (Масаши Кишимото) е мангаката, успял да постигне успех със заглавието Naruto. Мангата му се радва на завиден успех не само в Япония, но и по света (главно в САЩ). Заедно с брата си близник (също автор на манга) започват да гледат анимета като Dragon Ball и Kinnikuman. Това оставя своя отпечатък у Кишимото и той започва да фаворитизира Akira Toriyama. Изненадващо, в един момент Киши игнорира желанието си да стане художник на манга (т.е. мангака). Обръща поглед към спорта. Започва да спортува баскетбол, до момента, в който вижда постер на Akira.

Това е преломният, решаващ момент за творческата му изява. Решава да съсредоточи усилията си над рисуването на shounen manga (самурайска), тъй като в онзи момент в Shonen Jump такова заглавие все още липсва.





Осъзнал таланта в себе си, той разбира, че стилът му е подходящ за shonen заглавия и през 1995-та прави дебют с one-shot-a Karakuri. Това дори му спечелва наградата Hop Step Award за най-перспективен млад мангака. През 1997 г. публикува one-shot-a Naruto, след като опитва сериализация на Karakuri в Weekly Shonen Jump, но то е спряно едва след няколко серии поради ниска оценка от читателите. Заветният миг за него идва през 1999 г. в 43-тия брой, когато отново опитва сериализация с Naruto. Мангата се радва на изключителен, невиджан за автора успех. Сериализацията ѝ продължава цели 15 години и накрая дори става едно от малкото заглавия, получило напълно цветна последна серия. Въпреки няколко му one-shot-a (Bench & Mario) Kishimoto заяви, че ще има нова манга по Naruto през 2015 г.



Сюжет

Главен герой на историята е дванадесетгодишното русокосо хлапе Naruto (Наруто). Пакостник и проблемно дете за всички от нинджа селото на Коноха (Скритото село на листото). Мечтата му е един ден да стане Hokage (Хокаге). Този пост е най-висшият и обикновено е даван на най-способните и силни нинджи (Доближава се до водач и кмет). В противовес на големите си амбиции, Наруто е много посредствен ученик, а резултатите му в академията са трагични. Под въпрос е даже дали ще я завърши.

Един ден, воден от идеята да стане по-силен и да победи Третия Хокаге, Наруто открадва свитък, за да научи забранена нинджа техника. При неочаквано стечение на обстоятелствата, той спасява своя учител Iruka. Завършва с последен успех академията и попада в отбор със своя вечен съперник Sasuke (Саске), заедно със Sakura, харесваното от него момиче. Заедно имат малшанса да попаднат на учителя Jounin, недопуснал нито един отбор да премине напред, известен като „Копиращата нинджа Kakashi (Какаши)“. Въпреки трудностите и различията в отбора, те формят Отбор 7 и преминават през редица приключения, попадайки и преживявайки необичайни ситуации — някои забавни, други смъртоносни.



Дизайн на героите



Няма да бъде грешка, ако кажем, че този компонент е прилично и силно представен в това заглавие. Героите са лесно разпознаваеми, като повечето от тях са до болка запомнящи се. Например при главните персонажи цветовете на косите и облеклата са много добре подбрани: Naruto е рус и облеклото му е в тон с косата, Sakura е с розова коса и с червено облекло, Sasuke е с черна коса, съчетана със синьо и черно облекло, а учителят им Kakashi е белокас (или светлосив).

Паралелно присъстват второстепенни герои като Gaara, Rock Lee, Hinata и други, с качествено изградена визия. Неминуемо запомнящи се са отрицателните герои, като в първото аниме огромно впечатление правят Orochimaru и Itachi. Не може да се каже същото за персонажите пълнеж, ползвани за историите, които не са по мангата. Техният дизайн е до болка преупотребен и е едно от нещата, които провлачат филърите (за незнаещите: това са измислените специално за анимето епизоди-пълнежи, които не са част от официалната манга, по която се прави анимето), правейки ги трудносмилаеми за аудитория извън Япония.

Главните герои и съпътстващите ги

Чарът на заглавието е главният герой Naruto. Наивните му по детски приказки и мечтите му могат да ви спечелят. Упорит. Сирак, борещ се за приятелите си. Готов на всичко до промени един мрачен свят с кървави закони и порочни практики. В същия момент достатъчно глуповат да ви разсмее през сълзи. Понякога изглежда като куче, захапало кокала, нещо да го пусне. Би се сприятелил с всекиго. Това му поведение произтича от факта, че е раснал сам, без родители. Именно затова Sasuke му е толкова близък и важен като приятел. Той е първият, с когото е имал нещо общо, макар и като съперник.



От друга страна, имаме един характер-антипод като Sasuke. От малък той пък е възпитаван като горд представител на клана „Учиха“. В един момент животът му се преобръща тотално. Любимият му по-голям брат му показва с очни техники как е избил клана им и оставя само него жив. Обзет от мисълта за отмъщение, Sasuke посвещава живота си на реализацията на тази вендета. Винаги е сериозен и педантичен в начинанията си.

В отбор с тях, сякаш за пълнеж, е Sakura, която харесва Sasuke и която е харесвана от Naruto — любовен триъгълник, който поддържа интереса. Авторът е много критикуван през годините за слабото развитие на Sakura като персонаж, като в края на мангата за нея не бе погледнат с добро око от масата фенове. Второстепенните герои са добре развити предимно в първото аниме и част на мангата.





В продължението (Naruto Shippuuden) въпреки обещанията на автора за повече изява и развитие, нещата не са на нужното ниво. Можеха да са такива, ако очакванията отборите, различни от Отбор 7, да са най-малкото по-атрактивни, да се бяха сбъднали, но, уви, това не се случи. Има епизодични саги, в които участват другите отбори. Може би най-добре развитите второстепенни персонажи са именно Gaara и Shikamaru, Jiraya, Bee. Антагонистите в Naruto са скъпоценен камък, с който това заглавие може да се гордее. Образи като Orochimaru, Madara, Pein, Deidara и останалите от терористичната група Akatsuki са интересни, точно подбрани, с издържана логика, мотиви и виждания за света. За да изградиш добре едно заглавие и главен герой, има едно основно правило, което е спазено — наличието на силни, запомнящи се отрицателни герои.



Анимация и арт

Артът (графиката) не е нещо свръхневиждано, особено в първите серии на мангата. Визията на героите и рисунките като цяло се подобряват с времето и ако четете от серия 001, можете да забележите разликите. Дали авторът е израствал и се е подобрявал или просто не е имал достатъчно помощници, това не мога да ви кажа. Иначе стилът на рисунъка лесно се откроява от повечето заглавия. Мисля, че за battle shonen (биткаджийски шоунен) е доста приятен, въпреки че винаги има какво да се желае. В аниметата е добре изразен и визуализиран артът, а разликите са почти невидими, освен ако не се опитате задълбочено да ги търсите.

Анимацията в първото аниме е дело на Studio Pierrot и е достатъчно прилична за дългобюджетно аниме от 2002 г. Далеч по-добра работа са свършили с излизания паралелно с Naruto аниме сериал – Bleach.





За нивото на анимацията на филър епизодите е ненужно да се коментира. Сравнявайки ги, второто аниме получава няколко идеи по-добра анимация, включително и за неканоничните епизоди, които се радват на изключителен успех в Япония.

В първите няколко сезона аниматорите се опитват да анимират по-малко манга материал в епизодите, а това води до супербавно действие и наличието на разни странни филър минути. Главните герои без логика гледат как листата на дърветата бавно падат или се поглеждат за по 2 минути преди да се случи нещо. Беше си наистина дразнещо.

Когато пък цял свят от дърпащи торенти аниме фенове чакахме заветната битка с Reip анимирана, получихме един разточен продукт и за капак на всичко една от най-интересните серии "(особено част от битката в този епизод)", бих определил като клоака. За епизода със забиването на Reip като ръждив пирон говоря, сещате се, нали? Иначе анимацията в четвъртата война на нинджите до сегашния момент на анимето ми допада, въпреки че определено ми се струва една идея по-наситена с цветове от необходимата. Губи ми се малко онова чувство, познато за заглавието. Дори ми изглежда по-детско на моменти.

Серии, саги, действие



Първите серии на Naruto с лекота приковат интереса ви към заглавието. Хуморът се очертава като най-силната им страна. Нещата коренно се променят при заформянето на Отбор 7 и първата им сериозна мисия. Сагата със Zabuza и Haku е изключително силна, стойностна, своевременно с това – мрачна. Разкрива ни другата страна на света на нинджите. Тази сага повиши интереса ми към анимето. Спомням си, че пролях сълзи при смъртта на антагонистите. От тази емоция ме изкара следващата сага.

Участието им в изпита за чуунини ме върна обратно към атмосферата на подрастващи и неопитни все още ниндзи. Бях в очакване на финалните битки, когато се появи Orochimaru и предизвика войната в селото. От този момент Naruto се превърна в моя droga. Не можех, без да гледам от него, серия след серия захласнат пред малкия монитор. Върхът беше появата на Uchiha Itachi в селото и битката му с Kakashi. Анимето е много интересно до появата на филър арките. Гледах ги с нескритото желание да свършат. Тогава бях лаик Нямах идея какво съдържа понятието „филър“. Преходих към мангата, впоследствие към Naruto Shippuuden.



Действието в комикса традиционно е спираловидно и добре замислено. Понякога с бавни темпове, почти дразнещи за читателите, а после и за зрителите. Но лично у мен винаги е било усещането за един ритъм, който бавно и логично върви към своя финал. Naruto Shippuuden има няколко много интересни саги. Успоредно с тях има няколко, неподдържащи особен интерес, поне за мен.

Въпреки приятната комбинация от Deidara и Sasori, едва при проявата на Hidan и Kakuzu спящият фен в мен се пробуди. Сагата с Pein ми хареса, с неочакван за battle shonen (биткаджийски шоунен) завършек. Една от причините Naruto да е добро заглавие, е изменянето на стандартите. Четвъртата война на нинджите и главно Madara, раздвижиха в един приятен аспект за мен действието. Най-сетне антагонист, какъвто чаках. Могъщ, силен, безскрупулен, с тотално грешни разбирания, самовлюбен и визуално добре представен. Познавам хора, които получават душевни оргазми заради проявите му.

Без коментар...



Музикално оформление

И двете анимета се радват на подходящо и супер неповторимо музикално оформление. При първото аниме заслугата е изцяло на композитора Toshio Masuda, като биткаджийските, драматични или комедийни мелодии са винаги ползвани на място. Любими са ми Orochimaru's theme, Orochimaru fight и Naruto's main theme. Слушал съм целия официален саундтрак на анимето стотици пъти. Няма мелодия, която да не ми е допадала.

Факт е, че Yasuharu Takanashi безусловно поема щафетата и продължава успешното композиране за Naruto Shippuden. Престъпно добрата Akatsuki и Hidan's theme са само малка част от нещата, които мога да изброя.



Забавление



Ако точно това аниме няма забавление и не се гледа с интерес, то тогава кое? Изключително силен елемент, омаловажаван донякъде заради филтрите. Макар че и тук има силни филтри, но са минимални на фона на останалите. При във второто аниме са поносими. Naruto си има своя чар, може да ви разсмее, да прикове нееднократно погледа върху битките. На лице са стойностни битки, с развитие в повече епизоди — като някои от тях са цели саги.



Действието търпи развитие, не е динамично като при Fairy Tail например, но не е лишено от тръпка. Особено ако искаш да проследиш дали поредния противник на играещия антагонист Sasuke, ще се самоубие. Пламенно ви препоръчвам серия 101 на Naruto. В нея Отбор 7 опитва да свали маската на Kakashi. Заглавието поддържа интереса, макар и на приливи и отливи. Не са малко хората, питащи се защо го гледат/четат, но въпреки това да го правят. Може би заради наивните идеали на главния герой?

Вече съм малко поотраснал, не го превъзнасям. Не е добре безпределното хвалене, нито другата крайност — непрестанна критика и отричане. Naruto е аниме, доказало себе си и спечелило своите привърженици. Феномен, разраснал се извън Япония. Един различен поглед над нинджите и японския фолклор.



Дублаж

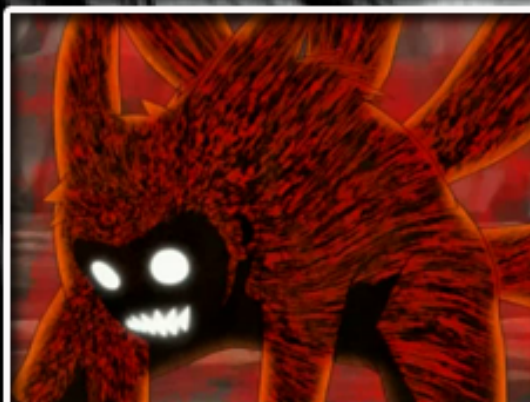
Последното нещо, което бих препоръчал, е да гледате анимето с английски дублаж (т.е. въобще не го препоръчвам). Зная, че има хора, предпочитащи този език дори пред майчиния си, но за мен като върл фен на японската анимация всякакви американизации, направени за петгодишни, са тотална, непростима обида към аниме изкуството и допринасят за погрешни изводи сред аудиторията. А ти? Гледа ли това детско? Аз не! Отделно от премахнатите реплики и сцени на насилие, за кръв да не говорим. Дразнещо е и правенето на собствени opening-и и ending-и, изрязали половината действие от сезона. Да не забравяме клишираните, банални реплики като „Believe it!“ („Повярвай!“).



Обобщение

Naruto оставя у мен смесени чувства. Задължително е за поклонниците на бойните shonen-и. Аниме, с което са израснали няколко поколения фенове на аниметата. Благодарение на него хиляди са повлияни и продължават да четат манга, да гледат аниме и да развиват това си хоби. Благодарение на него са се породили уебсайтове, групи за правене на фенски субтитри (т.е. фенсубтитри) и каквото още се сетите.

В България Naruto е особено популярно заедно с Bleach, много преди широката публика да се запознае с One Piece и компания. Като всяко изкуство, има силни и слаби страни. Битките и музикалното оформление, не на последно място хуморът в първата част, са плюсовете, теглещи го напред. Добре изградени злодеи, слабо развивани второстепенни герои. Интересни сюжетни линии, разочароващи филър аркове. И... един рус, наивен, чаровен пакостник, който постепенно възмъжава.





Naruto Shippuuden е и едно от малкото анимета, което може да се гледа напълно безплатно и законно в Интернет (с разделителна способност 480p) чрез CrunchyRoll.com. Не е нужно тегленето на епизодите, което го прави още по-достъпно. Големите фенове пък могат да прочетат с подробности всичко за анимето от популярната уики-енциклопедия „Нарутопедия“ — <http://naruto.wikia.com/wiki/Narutopedia> (Внимание: този уебсайт съдържа безброй много спойлери за сюжета и персонажите!)

ОЦЕНКИ:

История: 9/10

Главни герои: 9/10

Дизайн на героите: 10/10

Музикално оформление: 10/10

Анимация и арт: 9/10

Забавление: 10/10

Обща оценка: 9,5/10



Петър „Тък“ Милев

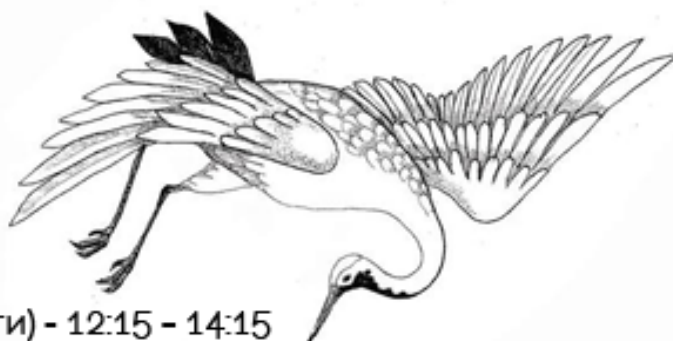
БУНКАСАЙ - ПРАЗНИК НА ЯПОНСКАТА КУЛТУРА

За 19-та поредна година японските паралелки на 18 СОУ „Уилям Гладстон“ организират Бункасай - Празник на японската култура. Заповядайте, бъдете наши гости в света на традиционното и съвременно японско изкуство! Програмата включва:

ЧАСТ I (Само за гости с покани) - 11:00 - 12:00ч.

(В кинозалата на 18 СОУ)

1. Откриване и приветствия
2. Презентации за постиженията на японските паралелки
3. Песен на 1-ви, 2-ри, 3-ти и 4-ти клас
4. Песен от филма „Замръзналото кралство“
5. Японска поезия
6. Песен на учениците от 8-ми клас
7. Демонстрация на Кендо
8. Песен „Разрушен свят“
9. Косплей ревю
10. „Щастливата песен“



ЧАСТ II (Свободен достъп на всички гости) - 12:15 - 14:15

(Японски център и 1-ви етаж на 18-то СОУ)

1. Суши - 17 кабинет
2. Кабуки и Но - 18 кабинет
3. Страшна стая - 19 кабинет
4. Калиграфия - 20 кабинет
5. Аниме (и Хараджукү мода) - 21 кабинет
6. Оригами и гривни - 22 кабинет
7. Японски игри шогі - 23 кабинет
8. Юката - 24 кабинет
9. Бойни изкуства - Японски център, 1-ви етаж
10. Чайна церемония - Японски център, 2-ри етаж

---ДО ВСИЧКИ КОСПЛЕЪРИ!---

Който желае, може да дойде с косплей костюм (перука/ грим/ аксесоари). Така заедно ще направим празника още по-цветен и интересен!

ОЧАКВАМЕ ВИ!

Отбор 7 - Наруто

Това е той — Наруто — често е смятан за глупак и слабак, но е всъщност момче с голям потенциал и голямо сърце. Историята му започва с побеждаването на лисицата демон от Четвъртия хокаге (най-главния нинджа на селото) на Коноха. В този ден намират малко бебе и го кръщават Наруто. Наруто не се проявява като добър ученик, а дори напротив. Справя се много зле, което му донася много присмехи от страна на неговите съученици. На въпросът какво обича, той отговаря, че най-много обича да яде рамен. Когато порасва достатъчно, бива разпределен в Отбор 7 заедно със Саске и Сакура. Той е влюбен в Сакура, но тя го смята за глупак и не му обръща внимание. Саске се явява негов основен съперник както в нинджа изкуствата, така и за сърцето на Сакура.

Първоначално Наруто знае и използва само две умения — „Каге буншин но джутсу“ (Сенчести клонинги) и „Ойроке но джутсу“ (Съблазнителна техника). Първото умение е от висок ранг и се смята за ценно умение, докато второто се смята за глупаво и безполезно. Колкото и да е странно, Наруто успява да съчетае двете умения и ги използва много умело срещу един от учителите, което му донася и лесна победа. Учителят му Какаши го определя като нинджа номер едно в изненадите и го „титuluва“ с името „Най-шумният нинджа“.



В една от мисиите, у него се надига лисицата демон. Явно Четвъртият хокаге е успял някак да я затвори/запеча в Наруто. Постепенно Наруто се учи как да използва деветоопашатата лисица, което му дава допълнителна сила в битки. Той тренира усилено и винаги се бори докрай, гонейки голямата си мечта — да стане хокаге. Заради лисицата в себе си русокоското е търсен от група престъпници, позната като Акацки (Akatsuki). Това налага на момчето да бъде тренирано не от кой да е, а от самия перверзен легендарен санин Джирая (Jiraya). Със заминаването им свършва първото аниме Naruto.



Второто аниме ни запознава с вече порастналия Наруто, влезнал в пубертетска възраст и оформил се като характер. Глупостта му остава на заден план, а нинджа техниките и стремежът му към победа нямат равни. Визуално също е трепърпял промени. Тъй като любимите му дрехи са му умалели, той е получил нов екип от Джирая. Заедно със Сакура успяват да вземат звънчетата при повторния си тест от Какаши. Наруто е готов на всичко, за да върне в селото своя другар и съперник Саске. Но дори и той не таи вече наивни чувства и разбира, че това само с желание няма как да стане. Вероятно двамата ще решат всичко в една смъртоносна битка.



От друга страна, Акацки се задействат сериозно и по петите на Наруто са пратени вече първите ниндзи. Наруто има и нова мечта, която макар нереална на пръв поглед, може да промени света. Дали той ще бъде героят от книгата (на Джирая) и дали ще промени изпълнения с тъмнина и несправедливост свят на нинджите, ще видим заедно!

Отбор 7 - Саске Учиха

Саске е представител на благородния род Учиха. Като малък винаги е бил пренебрегван и е стоял в сянката на по-големия си брат Итачи. Колкото и да се стараел, неговите успехи не били забелязвани. Колкото и да е молел баща си и брат си да го учат на нинджа умения, те все нямали време за него. Въпреки това той успява да развие у себе си основното нинджа умение на рода Учиха — Катон гоукакюу но джутсу (умението да се издишва от устата голяма огнена топка към противника).

Един ден, по неясни причини Итачи избива целия род Учиха. Оцелява само Саске. В Коноха Саске е уважаван заради името на рода си. Става едно от най-популярните момчета в училище и момичетата са луди по него.



Като характер, той е затворен в себе си и говори малко. Когато порастава достатъчно, бива разпределен в Отбор 7 заедно с Наруто и Сакура. Сакура е лудо влюбена в него, но той я смята за слаба нинджа и не ѝ обръща внимание. Още в първия им ден като група Саске се сдърпва с Наруто заради Сакура и от този момент двамата стават съпреници във всичко. По време на учението Саске се проявява като силен нинджа и в първата му задача без малко не успява да надхитри учителя си Какаши. В една от мисиите у Саске се проявява умението Шаринган (Зеница на подражаващото колело), което по-късно развива до най-висшата му форма. Негова основна фикс-идея и цел в живота е да намери брат си Итачи и да отмъсти за смъртта на родителите си.



Във второто аниме Саске е вече пораснал. Няма голяма промяна в характера му, действа и мисли само с цел отмъщението си спрямо Итачи. Би ползвал всеки човек като инструмент, за да успее и е готов на всичко. Отдавна се е отрекъл от приятели и селото си. Той няма друг смисъл в живота си. Наруто и Сакура не предизвикват никакво съчувствие у него. Благодарение на учението си при Орочимару, той е станал отлична нинджа. Готов е да убие всеки, за да получи информация за брат му или клана Учиха. Решен е дори да убие Наруто, за да му покаже, че той не му е приятел и не изпитва нищо различно от неприязъм към него.





Anime-mag.com най-големият магазин за аниме мърчандайз в страната. Магазинът за кратко време стана много популярен в аниме средите. Със своите атрактивни цени и непрестанно зареждане на нови продукти, той привлича все нови и нови клиенти.

Тук можете да намерите артикули като:

- плакати,
- аниме фигурки,
- ключодържатели,
- раници,
- чанти,
- герданчета,
- Гъндам модели,
- тениски,
- манга
- косплей аксесоари
- и много други.



Всичко това ще ви накара да се пренесете в „Отаку Вселената“!



<http://anime-mag.com>

Отбор 7 - Харуно Сакура

Като малка Сакура се проявява като много срамежливо и притеснително момиче. В детските ѝ години нейна най-добра приятелка става Ино. Това приятелство е помрачено в юношеските им години, когато и двете се влюбват в едно и също момче — Учиха Саске. В училище Сакура се проявява като много добра ученичка. Когато пораства достатъчно, бива разпределена в Отбор (Екип) 7. Много се разочарова, когато ѝ съобщават, че ще е в една група с Наруто, когото смята за глупак. Но настроението ѝ бързо се оправя, когато казват следващото име в групата им — Учиха Саске. Когато Саске е наоколо, тя по всячески начини се опитва да му се хареса, но той не проявява интерес към нея. За сметка на това „глупакът“ Наруто се върти около нея и на нея често ѝ се налага да го шамаросва, крещейки „Глупак!“ (в някои преводи дори като „Идиот!“).



По време на тренировките, а и по време на мисии, Сакура не се проявява като силна нинджа, но за сметка на това често в нея се обажда нейното второ „Аз“ — Вътрешната Сакура. На пръв поглед напълно безобидно и безсмислено умение, но се оказва много полезно в битката ѝ с Ино. Тогава тя, с помощта на Вътрешната Сакура, прогонва Ино от тялото си и лишава опонентката си от лесна победа. В живота ѝ водеща роля играе любовта ѝ към Саске. Тя се притеснява за него и винаги се притичва на помощ, когато той е в беда.

Във второто аниме (Naruto Shippuuden) Сакура е претърпяла най-големи промени от Отбор 7. Няма го вече слабото и немошно ревливо момиченце. Насреща ни стои една силна нинджа, тренирана лично от петия хокаге Цунаде. Сакура е най-силната физически в отбора и освен това е станала медицинска нинджа. Не е тайна, че във всеки отбор е редно да има медицинска нинджа заради многото смъртни случаи от ранявания. Сакура, макар по-опитна и развита като личност, все още има чувства към Саске. За нея той си остава любовта на живота ѝ, макар че именно Наруто да е човекът до нея в най-трудните ѝ моменти.



Коледно парти на AnimeS-BG.com



Коледното парти на AnimeS-bg.com предоставя възможността да се съберем за последно на официално събитие организирано от сайта през 2014 година.

Ще се забавляваме с всякакъв вид музика (без чалфа), като ще наблегнем на известни хитове от всички жанрове. Очаквайте много рок, аниме OST, K-pop, електронно и т.н. Може да си поръчвате песни като поствате линкове към youtube :)

За събитието можете да получите на официалната му страница във Facebook.

Отбор 7 - Хатаке Какаши

Един от главните герой в анимето Naruto е Хатаке Какаши. Той прави дебюта си в третата серия на анимето. Какаши е нормално висок, снажен, със светлосива коса 26-годишен мъж (на толкова години е в първата част, а във втората е 29). Името му в буквален превод значи „бостанско плашило“.

Той е доста потаен. Поради неизвестна за нас причина той крие лицето си с маска. Първоначално идеята на автора е била Какаши да притежава паразитна реплика, но за наше щастие един от съработниците му го е отказал от нея. Хатаке е ученик на четвъртия хокаге Минато. В неговия отбор са били Учиха Обито и Рин. Син е на Сакумо Хатаке и също като баща си става легендарен нинджа за своето село. Хатаке Какаши е нинджа гений. Още на 5-годишна възраст завършва академията за шинобита (нинджи), година по-късно получава ранг чуунин, а на 13 години вече е с ранг джозунин. След това става лидер на отряд АНБУ (Ямато също е в този отряд).



Какаши има специално червено око, наречено Шаринган, останало му подарък от Обито. С течение на времето Какаши е получил прякора „Копиращата нинджа“. Благодарение на Шарингана си той е копирал над 1000 техники. Но понеже не е от клана Учиха, той не може да използва окото си пълноценно. Той може да използва добре тайджицу, нинджицу, генджицу, включително и забранени техники.

Става учител на отбор 7, който е съставен от Узимаки Наруто, Учиха Саске и Харуно Сакура. Това е първият му отбор, преминал теста, всички други ги е късал.

Живял е живот, пълен с правила заради баща си, който се самоубива, защото не е могъл да понесе срама от това, че е спасил съотборниците си, пренебрегвайки правилата... Това оставя петно у малкия Какаши. Но след преживяна смъртоносна битка, той разбира, че баща му е истински герой. Това сменя мирогледа му. За него няма по-важно нещо от това да опазиш близките си хора и го поставя над правилата в света на нинджите. Той си обещава в името на загиналите си съотборници да не позволява никой от Отбор 7 да умира.





През първата аниме поредица ролята му в Отбор 7 е по-скоро менторска. Прави всичко възможно да съхрани отбора си в първоначалния си вид и да ги предпази. Готов е дори да се изправи срещу ниндзи като Орочимару.

Във втората аниме адаптация Какаши развива последната фаза на своя Шаринган — Мангекю. Вече ролята му не е менторска, а по-скоро в по-голяма степен на приятел, равен на другите от отбора и съпричестен изцяло към тяхната съдба. Участва в няколко сблъсъка срещу Акацки и почти убива Дейдара. Показва добра отборна работа и изпълнява добри стратегии в битките си. Едва не умира в битката срещу Пейн. В един момент е готов да убие Саске, за да го спаси от самия себе си. Желаете да спре лудостта му. В крайна сметка заедно с Отбор 7 провеждат едни от най-зрелищните битки и успяват да устоят на едни от най-силните антагонисти.





Отаку България е група за превод на анимета, манги и японски игрални филми, и сериали. Групата е основана през 2008 г. от Владислав Цветков а.ка <qпkov>. Първоначално носи името "AniSubs-Team", но през 2014 година бива променено на "Otaku", поради идеята да се превеждат също така манги, игрални филми и сериали. Началото беше трудно, но с помощта на доброволците и моя приятел и дясна ръка, Илиан Илиев а.ка <Cher92>, успяхме да постигнем това, което сме днес. В момента Отаку България има повече от 20 членове, всеки със своите задължения и умения. Нашата мисия е да станем № 1 в тази сфера, като успеем да съберем всички надежди под едно име.

Посетете ни - <http://otaku.bg>

Коледен подарък №2

Портфейл

Очаквай публикация
с правилата
на играта!

Наградата е предоставена
с любезното съдействие
на нашите партъори от:

Anime-Mag



Спечели с
Anime INN

<http://anime-mag.com>



Събудил се от дълъг сън, заразглеждах списъка с анимета. О, изненада! В раздел „шедъври“ се е появило ново заглавие. Усетих как зениците ми се разширяват! Сърцето ми заби радостно и неукротимо! Мисълта ми заработи светкавично! Адреналинът в мен крещеше едно: „БЪРЗАЙ! Бъди експедитивен! Зарадвай феновете! Напиши своята статия за тях! Дължиш им го!!!“

Фонът на страниците
е рисуван от
Флъфи Дуду!



В първите минути на No Game No Life срещаме момиче, играещо виртуален фентъзи шутър. Ползвайки кодове, тя е твърдо решена да победи (това ме наведе на мисълта, че е главната героиня). За нейно съжаление, на финала победители са Сора и Широ. Взаимнодопълващите се брат и сестра. Известни с прозвището „Празнота“. Седемгодишната им разлика не е пречка да са отличен тандем. Ако трябва да са разделени, изпадат в паника. Завладява ги несигурност и безпокойство. При тях цари единомислие. Не харесват реалния свят. Намират го за ограничен, несправедлив и винаги губещ. Ненавиждат провала.



Изглеждаща като типичното поли,
Широ е многопластов персонаж.
Изключително интелигентна, същински
гений що се отнася до способности ѝ да
изчислява. Обединили сили и разум, братът и
сестрата не познават загубата.

Непобедимите „Празнота“ получават
съобщение. Истинско предизвикателство.
Шанс да се докоснат до един нов свят.
Мечтан и желан. Място, където всичко се
разрешава с игра. Без войни, без насилие и
несправедливост.

Озовали се в ново измерение,
запленени от непознатото, те ще играят с
много нации. За зла участ са членове на
най-слабата. Човешката Иманиту (игра на
думи от Humanity). Хората нямат
способността да владеят и ползват магия.
Този недостатък намалява шансовете им да
обединят другите нации. Сега е моментът
Саро и Широ да разгърнат своя талант. Да
играят, да се докажат, да победят.



Тет, богът на новото измерение, силно се надява в недалечно бъдеще да играе срещу „Празнота“. В тяхно лице той открива достоен противник. И хора и богове са завладяни от игрите. В съвременното общество геймингът си прокарва път. Отстоява позиции и се налага по своему. За подрастващото поколение това не е новина. След време, вече порастнали и помъдрели, желанието да играят в Интернет ще остане.

♥ No Game No Life е шедьовър, класика. С нетърпение очаквах новите епизоди. Всеки ценител на аниме би ви завидял, че имате късмета да гледате това произведение на изкуството. Аниметата, базиращи се на новели, се характеризират с по-дълбоко развити персонажи. Разкриват взаимоотношения. Типични са със силните си диалози. И не на последно място, за успеха допринася пародирането на изградените, до болка познати стереотипи в индустрията.

Почитатели на аниметата, това бе от мен за Вас!!! Потривам доволно ръце и започвам да работя над ново заглавие! Или не... Ще покания приятели. Ще изгледаме заедно анимето и с удоволствие ще чуя техните мнения! Ще „ахнат ли“ като мен?



のだめカンタービレ



Във всеки жанр има едно или повече феноменални заглавия, които слагат начало на нов поджанр или просто вдигат летвата неимоверно високо, подтиквайки всички останали автори, решили да изтворят нещо, да вложат повече от „всичко от себе си“. И това се случи с Nodame Cantabile – една песен, която започва със соната за пиано номер 8 „Pathétique“ на Бетовен. Всъщност, за да съм точна, първото произведение, с което се сблъскваме, е концерт за пиано номер 5 „Emperor“ (Бетовен), но самата история поставя началото си с Pathétique. И така... какво може да свърже двама души, ако не музиката? Чиаки Шин’ичи среща Нода Мегуми а.к.а Нодаме именно благодарение на тяхната обща страст, а именно музиката.

Ако не сте почитатели на класическата музика, да знаете, че изпускате прекалено много. Затова препоръчвам горещо да гледате именно това аниме – любовта към музиката ще се роди и ще нараства. Ако не друго, поне от елементарна музикална култура е добре всеки да е запознат поне с няколко заглавия.





Всеки е чувал за Моцарт или за Бетовен, но вече все по-малко са онези, които знаят за Елгар или Равел, за Римски-Корсаков или Стравински, за Шостакович или Брамс, за Бах, Вагнер, Дворжак... Но едно е просто да си чувал няколко имена, а съвсем друго е да познаваш по едно-две произведения от горепосочените. Анимето се справя отлично в поднасянето на иначе тежката за хората, незанимаващи се с музика, информация – подобрите произведения са доста емблематични и освен това в повечето случаи изключително лесни за разпознаване: например сонатата за две пиана в Ре мажор на Моцарт, „Болеро“ на Равел, симфония номер 9 в Ми минор „Из новия свят“ на Дворжак, „Увертюра 1812“ на Чайковски, „Петрушка“ на Стравински и т.н.



Но Nodame Cantabile не е само музика – там има преплетени драма, любов, приятелства, мечти и стремежи. Като цяло има от всичко по малко и съм сигурна, че всеки би могъл да намери нещо за себе си. Историята на пръв поглед не е впечатляваща, но е интересна и завладяваща. Аз лично изгледах всички сезони на един дъх и при това не веднъж или два пъти.

Запълвайки малките пропуски в историята, онова, което би ви грабнало, са героите. Те са толкова уникални и разноцветни, че със сигурност биха ви станали любимци на мига. От една страна е Чиаки, изключително горд и стриктен със себе си и с околните пианист, чиято мечта всъщност е да бъде диригент. Но истинската сцена, на която трябва да се представи, не е Япония, а Европа. Поради редица причини обаче той не е в състояние да замине и за свое нещастие е заточен на малкия остров на изток. От друга страна е Нодаме – талантива, но доста безотговорна пианистка, която свири просто защото ѝ харесва и няма никакви по-високи цели от това да стане детска учителка. Когато обаче двамата се срещат, всичко се променя. Може да е бавно и постепенно, но тази промяна е цялостна, безвъзвратна.



Nodame Cantabile не е обикновена или типична любовна история. Дори не съм сигурна, че бих могла да я нарека точно така, защото освен музиката няма много романтика. Въпреки това има елементи, които се откриват и в останалите, изключително съсредоточени в любовта анимета и манги, но това е нормално – все пак независимо как изглежда на пръв поглед, самата ѝ същност е една и съща винаги. Тук обаче е доста невинна (ако смея така да се изразя) и напомня по-скоро на мотив, отколкото на тема. Самата история е разказ за себеоткриването, за упоритостта в преследването на мечтите, за приятелството.



Та, като стана дума за приятелство, нека не забравяме останалите персонажи... като Щреземан, един от най-добрите диригенти в света, или Мине, който се оказва най-запаленият поддръжник на Чиаки, или пък Куроки, един истински самурай в света на музиката... Има още толкова много герои, които ще ви накарат да се смеете, да им съчувствате, да се радвате и да тъжите с тях, просто защото всеки един от тях е толкова истински, че може да се открият редица прилики с приятели и познати.



Ако все още някой от вас се чуди дали да гледа Nodame Cantabile, значи просто трябва да спре за миг, да седне и да си пусне първия епизод. Оттам нататък всичко останало ще се реши от само себе си.

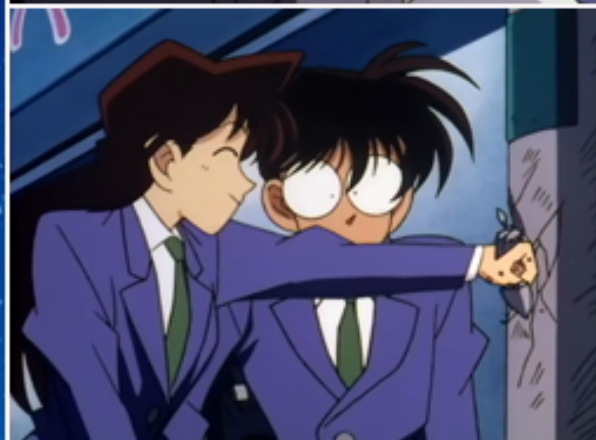
Loveless

Detective **CONAN**

Кудо Шинджи е обикновено седемнадесетгодишно момче, като изключим факта, че е известен детектив. Помага на полицията в разрешаването на куп престъпления, а в останалото време е прекалено зает с това да рита футболна топка или да игнорира най-добрата си приятелка — Моури Ран, която изпитва чувства към него.



Дотук нищо необичайно (като за аниме де). Една вечер, двамата с Ран отиват на лунапарк, но детективът юноша не го свърта на едно място и решава да провери съмнително изглеждащ тип. Проследява го до закътано място, където вижда как мъж, облечен в черно, получава някакъв предмет. В този момент друг мъж в черно го удря в гърба и Кудо губи съзнание. Преди да избягат, мъжете в черно дават на жертвата си хапче. След като се събужда, Кудо вече не е седемнадесетгодишен левент, а се е превърнал в седемгодишно хлапе. С помощта на странния си съсед, професор Агаса — изобретател — Кудо измисля история, защо е сам, както и нова самоличност за себе си — за да се скрие от Мъжете в черно.



Така Кудо се превръща в Едогава. Конан. „Заемайки“ имената на бащата на Шерлок Холмс — Сър Артър Конан Дойл и японския писател на криминални романи — Едогава Рампо.

Малкият Едогава заживява в къщата на Ран, заедно с баща ѝ, неособено успешен детектив на име Моури Когоро. На всички околни им е казано, че Конан е племенник на Кудо, на когото му се е наложило да отиде в чужбина, за да разследва заплетен случай.

Така се започва епичното разгадаване на грабежи, убийства и всякакъв вид мистерии от Конан, който използвайки джаджи, на които дори Джеймс Бонд би завидил, приспива Мори Когоро и представяйки се за него разрешава загадките. По този начин неособено успешният Когоро се превръща във всеизвестният Спящ Когоро, ужасът на престъпниците.



Професор Агаса снабдява Конан с часовник с приспивателни стрели, модифицирани обувки, които увеличават силата на ритника му, колан, от който излизат футболни топки и папионка, която променя гласа му.

Така Конан/Шинджи се опитва да разплете мистерията около мъжете в черно, докато междувременно ходи на училище и разрешава всевъзможни убийства и загадки.

В течение на историята още хора научават истинската самоличност на Конан.

Започналото през далечната 1996 година аниме е прекрасна детективска фикция. Почитателите на жанра ще забележат множеството препратки към други светили в жанра, които са доста забавни на моменти. ФБР и японската полиция участват дейно в историята, като впоследствие се оказва, че мъжете в черно са представители на престъпния синдикат Black Organization.

Детектив Конан към момента се състои от 84 volume-а (глави) и цели 756 епизода (!!!).

Историята не върви особено плавно, арки от по няколко епизода, задвижващи основният плот, няма да се срещат толкова често и ще са разделени от доста филъри, но нека това не ви притеснява. В повечето от случаите мистериите и убийствата ще са достатъчно интересни. Особено интригуващи са убийствата от типа „заклучена стая“, привидно една заключена стая, в която лежи труп, а „малкият“ Конан тича напред-назад, търсейки следи, опитвайки се да не привлича внимание (Защото явно в Япония е нормално на местопрестъплението да припка шестгодишно дете).



От един момент историята се превръща в много добре измислена психологическа игра на котка и мишка между Конан и неговото обкръжение и Черната организация. Появяват се нови и нови герои, на които Конан не знае дали да вярва или не, което още повече засилва напрежението.

Романтичната нишка на историята между Ран и Шинджи на моменти изнервя със своята цикличност, но в друг случай е прекрасно допълнение към основната история.

Дали Кудо ще си възвърне тялото, ще успее ли да се пребори с Черната организация? Нека разберем заедно. Потопете се в света на мистериозни убийства и крадци фантоми и запомнете:

„Само истината ще надделее.“

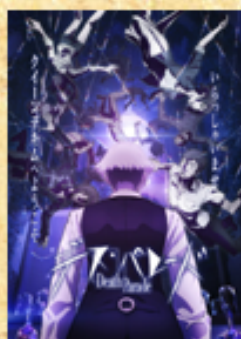
Йордан Лозанов



Аниме новини

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4

От Bandai Namco Games показаха геймплей трейлър на предстоящата поредна игра по Naruto от серията Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm. Тази част ще бъде под номер 4 и по всички личи, че ще има най-много герои спрямо досега излезлите заглавия. В клипа се вижда битка между Madara и Hashirama. Играта се очаква през 2015-та, като до момента се знае, че ще излиза за PS4, PC и Xbox One. Заглавието ще пресъздаде Четвъртата война на ниндзите.



Death Parade

Death Parade ще бъде 12 епизода и ще се излъчва през 2015-та от NTV. Анимето бе част от проекта Anime Mirai и бе анимирано под името Death Billiards. Поради породения интерес то успя да се пребори за серийна екранизация, която феновете се надяват да бъде успешна и интригуваща колкото оригиналният епизод.



Akira Film

Katsuhiro Otomo анонсира, че се подготвя за игрален филм по Akira. Освен мангака, той е и режисьор. Вече е режисирал игрален филм по Mushishi.



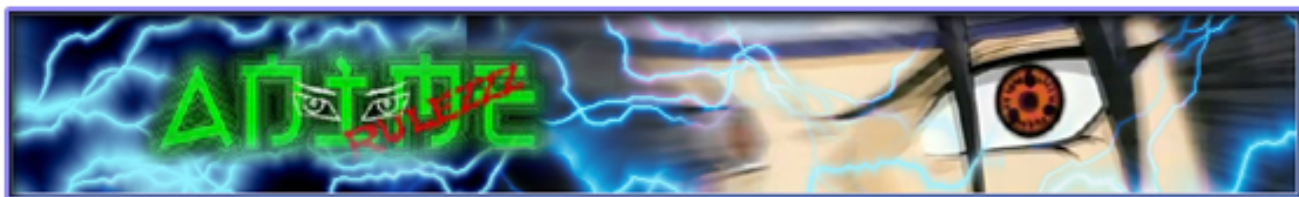
Yu-Gi-Oh! Film

Добра новина за феновете на Yu-Gi-Oh! Обявен е нов филм, който ще излезе през 2016-та година. Ще бъде фокусиран върху Yugi и Kaiba. Очакват се и още изненади по повод 20-годишнината на франчайза.

The logo is a dark grey trapezoid with a thick red border. It features the word "Animes" in a bold, yellow, stylized font with a slight 3D effect. A thin red horizontal line separates "Animes" from the word "EXPO" below it. "EXPO" is written in a white, bold, sans-serif font with a slight drop shadow.

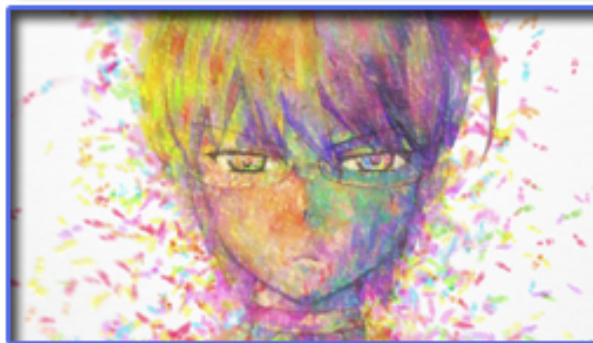
Animes

EXPO



Проектът AnimeRulezzz за първи път се появи в мрежата на 17 декември 2005 г. Идеята беше да се създаде сайт, подобен на повечето фен-сайтове, посветени на конкретно аниме, но за повече от едно. Първоначално започнахме се четири заглавия: Naruto, Pokemon, Shaman King и Yu-Gi-Oh!. Очаквахме успех от раз като с магическа пръчка, тъй като смятахме, че правим нещо ново и голямо, но нещата не се получиха точно така. Нито сайт системата, нито дизайнът бяха на ниво. Броят на аниме заглавията също беше скромен. Чак през пролетта на 2006-та (следващата година) беше пусната първата динамична версия на сайта, която позволяваше по-лесно обновяване на съдържанието в сайта. В края на 2006-та се снабдихме с първия си сървър. Това откри нови възможности пред нас. Вече нямаше нужда да търсим къде и как да разполагаме многото на брой файлове.

Честити 9
години Animerulezzz.org



Покрай това решихме да създадем полезни услуги от общ характер, като безплатен картинков хостинг и публичен чат сървър базиран на XMPP/Jabber (технология, използвана от гиганти като Google и Facebook). С цел по-голяма достъпност сайтът стана двуезичен (български и английски). Сменяхме няколко дизайна докато през 2007-ма се установи един, който се ползва и до днес. Всеки аниме фен иска по-голям списък с поддържани заглавия, а за да бъдат добавени в сайта, ние трябваше да осигурим достатъчно статии и други материали, с които въпросното заглавие да бъде достатъчно достъпно дори и за незапознат човек. С увеличаването на броя на поддържаните заглавия, задачата ставаше все по-трудна и често не успяхме да се справяме достатъчно добре. Имаше очакване повече хора да се включат и наистина много се включиха, но се сблъскахме с консуматорското мислене на немалко аниме фенове.

След като толкова преводачи (субъри) и други трудещи се фенове са се погрижили да можеш да се докоснеш до това изкуство, е някак нечестно ти да не смяташ за нужно да направиш нещо за другите. Въпреки този проблем много хора взеха участие. Бяха написани много статии, както и известен брой фен фикшън истории. През 2009-та бяха добавени раздели в сайта за онлайн гледане на аниме и онлайн четене на манга. Към AnimeRulezzz бяха отворени няколко подпроекта – форумни ролеви игри, базирани на Naruto и Yu-Gi-Oh! (неактивни в момента), аниме списание (стигна само до втори брой), няколко за създаване на субтитри на анимета на български език и други. В началото на 2010-та AnimeRulezzz подкрепи с безплатен хостинг популярния библиотечен сайт chitanka.info. През лятото на същата година сървърът ни стана жертва на саботажна акция от страна на служители на ГДБОП (бивша структура на МВР) и техни колеги заради предполагаема незаконна дейност, извършвана чрез този библиотечен сайт, което така и не беше доказано



Напълно неоснователно и без реална законна причина сървърът ни беше отнет и задържан за около половин година. След жалба до Главния прокурор и последвала проверка на отдел „Инспекторат“ към Върховна касационна прокуратура, сървърът беше върнат и в началото на 2011-та пълната функционалност на сайта беше възстановена. За съжаление, поради продължителната неактивност на сървъра някои от хостваните на него проекти бяха частично или напълно съсипани. Въпреки този тежък удар, с известни усилия успяхме да се възстановим. През последните години сериозно увеличихме броя на поддържаните заглавия в сайта. Версия 3 на сайта е в процес на активна разработка. С нея се надяваме да се улесни възможността за участие в сайта на повече желаещи, както и да се подобри функционалността и съдържанието. За нас е радост, че преди няколко месеца част от работещите по AnimeRulezzz започнаха проекта Anime Inn, който върви много успешно. По случай деветия рожден ден на AnimeRulezzz пожелаваме на проектите AnimeRulezzz и Anime Inn още дълги и успешни години живот.

Garō The Animation

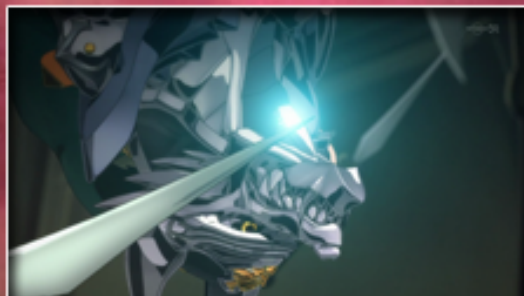
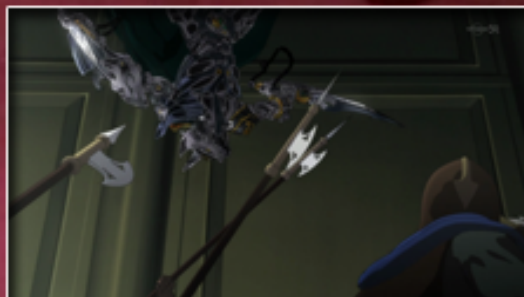
Интересът към това аниме от страна на феновете му ни подтиква да го видим. И, да, това е заглавие, което трябва да се види. Да се види как с много бюджет винаги може да станеш за резил или да не постигнеш напълно желания ефект.

Една от причините да изгледам епизод 01 на това аниме, е, че е продукт на студио MAPPA, което паралелно издава този сезон и *Shingeki no Bahamut: Genesis* (*Rage of Bahamut: Genesis*). Не се бях интересувал в подробности, но студиото е сравнително ново и е основано от бившия създател на Madhouse.

Анимето е носи заглавието *Garō* и е базирано на телевизионната ТВ хорър драма, която е излъчвана между 2005-та и 2006-та година. Вероятно е spin-off проект.

Първият епизод не ме остави с особено приятно впечатление. Анимацията е на средно, бих казал поносимо ниво. Ако нещо ме отблъсква, това са използваните CGI елементи, които не се вписват добре и са доста шарени на моменти, чак дразнещи.

Историята започва с наблюдаваната от болнавия крал екзекуция на вещица. По всичко личи, че той е подведен от обръжението си. И тъкмо когато смятаме, че вещицата ще изгори на кладата, нещата се променят. Вратата на кралската зала се отваря и от нея връхлита с пълна сила рицар, който подминава кралските особи, скача от терасата в кладата и спасява живота на новороденото в този момент дете от вещицата. Цялата тази сцена на мен лично ми се стори доста абсурдна и нелогична. Забравих да спомена CGI визуализацията на фентъзи успехите на рицаря.



След това сюжестът ни предоставя възможност да се запознаем с вече порасналото момче Ъеоп. Търси баща си, който в същото време много умело задоволява лека жена. Сцената е анимирано с интересни похвати. Ако не сте разбрали досега, анимето е за аудитория 17+ и не съм сигурен доколко е подходящо за жени, въз основа на видяното от първия епизод. Герман, бащата на Ъеоп, след половия акт в крайна сметка показва, че той не се е просто забавлявал с мадама, която реално е „ужас“ („horror“), а е дошъл с цел да я екзекутира. Ужасите взимат контрол над приемника си и се държат като него докато се хранят с нови жертви. След нелюпа доза от бойни сцени ужасът е неутрализиран. В крайна сметка разбираме, че Ъеоп и Герман ще се върнат в страната си и ще се опитат да сложат нещата на мястото си. А там кралят е напълно полудял и дори е изгонил сина и жена си. Борбата за трона тепърва ще започне.

На анимето трябва да се даде шанс, въпреки че е рядка практика да се прави анимация по сериал. Дизайнът на героите е идентичен с този от другото им излизашо заглавие. Друга причина да гледате е писането на сценария от Yasuko Kobayashi. Тя е работила по Attack on Titan, Yu-Gi-Oh! The Movie (1999) и Claymore.

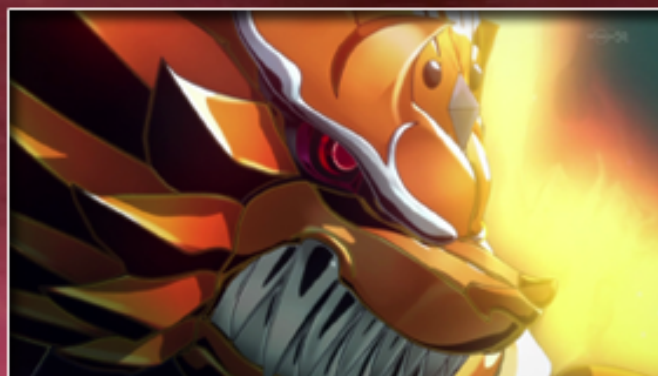
Лична оценка: 8/10

Петър “Malygos”

Николов оценка: 9/10

Обосновка:

- Логически дупки и клиширани похвати
- Недобре използвана компютърна анимация

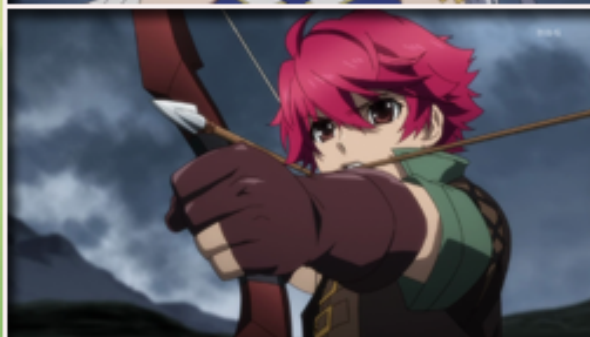


Madan no Ou to Vanadis

(Изгледани епизоди: 9)

Няма как да не споменем това аниме. Очакванията ми не бяха нещо особено, но това аниме ме изненада.

В първи епизод не разбираме почти нищо от това, което ни предстои като история. В началото на анимето виждаме как на фона на бойно поле стои една стройна мадама, която е насочила меч си срещу някакъв мъж, облечен в зелено. След това започва „шапката“, след която виждаме същия мъж, който куцука по бойното поле и се чуди как се е случило всичко това. И от тук започва интересната част на анимето. Разбираме, че това е главният ни герой, Tigrevurmud Vorn (Тигревурмуд Борн), който е най-добрият стрелец в страната. Виждаме как се изправя срещу жената, която видяхме в началото на анимето, което се оказва главният женски персонаж Eleonora Viltaria (Елеонора Вилтария). Тя е war maiden (военна девойка) и като такава притежава сили, надхвърлящи тези на повечето хора — за това свидетелства мечът ☼ Arlfar (Арифар), който има уменията да контролира вятъра. След срещата между двамата главни персонажи се връщаме до момента преди битката, където успяваме до известна степен да разберем за какво става въпрос в анимето.



Като оставим настрана присъствието на няколко сцени с fan service (за незапознатите: сексуални намеци под формата на показване на гащички, сутиени, задници, бюстове и т. н. на женските персонажи), които оставят лек лош вкус в устата, анимето е доста добро. Историята става все по-добра с всеки изминал епизод и успяваме да разберем все повече и повече за света, в който се развива историята. Аз лично искам да разбера още подробности, тъй като все още нямам достатъчно добра представа върху политическо-военната карта. Вече имаме 3 отделни кралства, като всяко от тях притежава своите асове, които да могат да обръщат битките в тяхна полза. Анимацията е много плавна и приятна за окото. Битките са много динамични и стратегически издържани, с което немного анимета могат да се похвалят. Разбира се, по-голямата част от тях е запълнена от главните персонажи и магическите им оръжия. Но поне се наслаждаваме на множество добри ефекти. Персонажите обаче изглеждат доста стереотипно, но това за мен е плюс, защото съм виждал доста опити за по-различно нарисувани герои, които са се сгромолясали, защото не хващат окото на зрителя. „Шапката“ или интрото на епизода, е супер надхващо и аз лично го слушам всеки епизод, нещо, с което малко анимета могат да се похвалят. Аутрото на анимето е малко по-драматично направено и приятно за ухото, но лично аз го пропускам от интерес да видя какво предстои в следващия епизод.

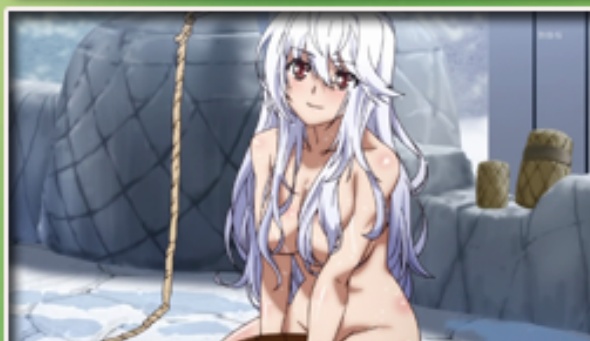
От това, което съм виждал до момента, анимето има прилично развитие и мога спокойно да кажа, че си заслужава вниманието.

Лична оценка: 9/10

Петър “Ткк” Милев: 8/10

Обосновка:

1. Присъствие на ненужен fan service.
2. Бавно разгръщане на вселената.



Петър “Malygos” Николов

Akatsuki no yona

(оценка само на първи епизод)

За мен шоуджото винаги е бил приятен жанр (бел. ред.: макар че шоуджо е по-скоро демографската целева група „за момичета“, отколкото отделен жанр), но не мога да се похваля с голям списък от заглавия, които съм изгледал. Както във всеки жанр, дори и тук си има шедеври и класики, които са трудно достижими.

Сезон есен 2014 ще го запомня с многото пискливи принцеси, навършващи 16 години. Главната героиния Yona не прави изключение. Лично аз никога не съм се радвал, когато главният герой дебютира заедно с наивния си светоглед и липса на опит. Задължително почти винаги го прецакват в първия епизод, започвайки да разбира колко е несправедлив света. Отплеснах се.

Yona, като типичната принцеса, витае в облаците. Тайно е влюбена в Soo-Won, който не е виждала с години. Какви други проблеми може да има момиче с нейния житейски статус?

Гореспоменатият младеж, типичен bishonen, идва на гости да види навършващата 16 принцеса и бъдеща наследница на кралството. Досещата се, че не е дошъл просто за това? Кралят, имайки едно наум заради загубата на съпругата си, не би позволил на Yona да се омъжи за Soo-Won.





Въпреки дилемата си, тя решава да каже на баща си за намерението си към него и да защитава чувствата си. За нейно съжаление, става свидетел на смъртта на татко си. Извършител на убийството е любимият ѝ човек. За нея вече не остава друг избор, освен да бяга и да защитава близките си.

Първият епизод не беше запомнящ се с почти нищо. Визуално героите изглеждат добре като за подобно заглавие. Действието по подразбиране не е бързо, а екшънът е кът. Лично аз виждам потенциал за развитие нататък. Вдъхва ми необходимото доверие да продължа да гледам поне още няколко епизода. Комедията не е нещо особено, но я намирам за приятна и неангажираща. Светът, в който се развива действието, е заимстван от корейската история. Това е интересно да се види. Не е особено традиционно като похват и дори зрителите се питат в каква насока ще се развие историята.

Лична оценка: 7,5/10

Петър "Malygos" Николов
оценка: 8/10



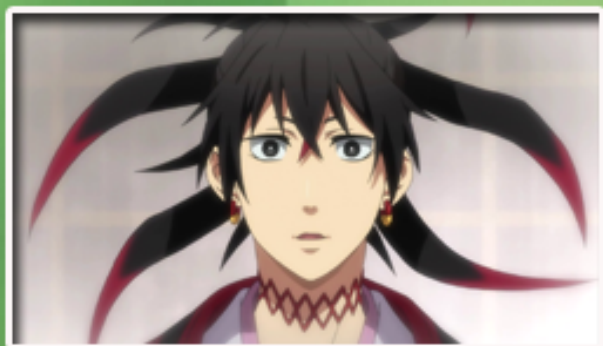
Обосновка:

1. Пълно с шоуджо клишета и провокиращо недоверие у по-запознатите с особеностите на жанра.
2. Липса на елементарна човешка логика. Зрителят предусеща развитието на сюжета преди да се е случил.

Петър "Тък" Милев

Donten ni Warau

Всички знаят, че най-интересният период от японската история е периодът Sengoku – the Warring States (периодът на враждуващите помежду си японски държави; или поне за мен е така). След това идва периодът Бакумацу, който е попрището на Шинсенгуми (късен период Едо) и накрая ресторацията Мейджи. Действието в анимето „Донтен“ се развива именно по време на ресторацията, когато падат феодализмът и шогунатът, Япония отваря границите си за търговия със Запада и се забранява притежанието и употребата на самурайския меч. Самураите губят своето социално положение и естествено започват да негодуват, да се бунтуват, което води до повишаване на престъпността. И тук идва времето да споменем главните герои — кланът Кумо (което значи „облак“, въпреки че самото канджи, което използват в случая, е за „заоблачаване“), представен от трима братя — Тенка, Сорамару и Чуутаро. Тяхното задължение е да подпомагат ареста и да превозват през езерото Biwa престъпниците до техния нов дом — затвора Гокумонджо.



Епизодът започва със сцена от битка от миналото, върху която се хвърля повече светлина в седми епизод, но тя е прекъсната, за да се даде път на главните герои. Тенка е най-големият брат, глава на семейството и обича своите братя до полуда. Той е т. нар. бака-оуа (馬鹿親), което в Япония се използва за родител, който се грижи толкова много за децата си и се тревожи за тяхното благосъстояние, че изглежда в очите на другите като същински глупак. От друга страна, по-малкият брат, Сорамару, всячески се опитва да стане по-силен, за да може Тенка да разчита повече на него и тъй като не му се отдава особено, развива чувство за малоценност, въпреки че е изключително отговорен и има силно развито чувство за дълг. Чуутаро, от своя страна, е малкото братче, типичен air-head, за когото думата на Тенка е закон. Те са такава сладурска комбинация заедно, че просто човек не може да не им се радва.

Като цяло епизодът не предлага никакъв изключително силен старт, но пък обещава мистерия, екшън и драма. „Донтен“ е типичен пример за аниме, което започва бавно, но пък си заслужава да се гледа и към шести епизод, обещавам, ще си изплачете очите (аз лично си поплаках).

Анимацията е прекрасна, доста близка до мангата. Често музика липсва, а когато я има, бих казала, че е доста обикновена. В този случай обаче не смятам, че това е толкова голям минус, тъй като понякога музикалният фон не засилва емоцията, а я притъпява, когато не е използван на място. Това е едно от малкото анимета, които мога да гледам от—до, тъй като песните за opening / ending са добри и тематични и не се налага да прескачам. Героите са интересни, въпреки че са малко или много стереотипни.

Като усещане Donten ni Warau е много близко до Hakkenden. Според мен е типично за шоуджо заглавията да нямат силен старт, но да стават все по-завладяващи с всеки следващ епизод. Типичен пример е „Амацуки“, въпреки че е джосей.

Лична оценка: 7/10

Петър “Ткк” Милев оценка: 6,5/10

Обосновка: превес на драмата пред всичко останало; добър, но оскъден набор от класическа музика; прекалено силен паралел с Nodame Cantabile; посредствен сюжет.

Loveless



Shigatsu wa Kimi no Uso

Кой не харесва класическа музика? Глупав въпрос. След Nodame Cantabile и невероятният успех, който постигна, са малко тези, които все още не са докоснали магията на класическата музика. Моцарт, Бетовен, Бах, Шопен, Рахманинов или Стравински — всички те са световноизвестни имена, заслужаващи възхищението на поколения наред, но кой в днешно време слуша техните композиции? Отговорът: само онези, които могат да оценят истинската музика, способна да докосне дулата.

И ето, след толкова време най-сетне имаме още едно аниме, което да върви по стъпките на Nodame Cantabile. Очевидно създадено за по-млада аудитория, Shigatsu wa Kimi no Uso се захваща с най-трудния период от живота на един музикант, а именно пубертета — периодът на истинска турбулентия, който никога не е винаги ясен.

Първият епизод отваря със сцена, в която Миязоно Каори се разкрива за първи път пред публиката. Усещането е изключително пролетно, леко, неангажиращо. Момичето върви по стъпките на едно черно коте и създала като коте, Каори е своеволна и свободна.



Самото начало на епизода започва с Арима Косей, на 11 години. Залата е пълна със зрители, докато да наблюдават промишленото на музикален конкурс. Произведението, което свира, е „Соната за ПIANO No. 14“ на Людвиг ван Бетовен — едно прекрасно заглавие. Защото какво по-хубаво от Бетовен като пръв досег с класическата музика? Сцената е внезапно прекъсната, за да се върнем към настоящето, където Косей е вече последна година в прогимназията. Музиката е оставена на заден план, за да се запознаем с главните герои: Арима Косей, Сауабе Цубаки и Уатару Рьома.

Училищната сцена е изключително обикновена, напомняща повече slice-of-life than Kimi to Yoku, отколкото Nodame Cantabile. Празното пиано в къщата на Косей е първият знак, навеждащ на мисълта, че то вече не е основната част от неговото ежедневие, а по-късно главният герой сам споделя, че вече не може да свири както преди, как се опитва да изостави напълно пианото и как нещдо го възпира напълно да му обърне гръб. Във втората част на епизода Косей се среща с Каори, която свири на пианика творбата „Papa's Fanfare“ на Хасагата Джо, като срещата е man boy-meets-girl с много розови цветчета и лекома. И фактически малко след това идва краят на първия епизод.

Първите ми впечатления са свързани най-вече с изключително красивата анимация и прекрасния подбор на музикални произведения. Заглавието не дава обещания за голяма динамика, но тъй като това не е основната цел на продукцията. Зарядът, с който започва, обаче ми дава надежда за последващите епизоди и съдейки по онова, което съм изглеждала досега, не ме е разочаровал. Не мога да пренебрегна обаче огромните прилики с Nodame Cantabile, тъй като главните герои са тотален rip-off на Чаки Шан'ичи и Нода Мегуми, както и самият сюжет. Но може да се каже, че Shingalsu wa Kimi no Uzo е малкото сестриче на „Нодаме Кантабиле“ и всички да са щастливи. Като цяло анимето продължава в същия дух, с който и започва. Не очаквам да има някакви развития, което да промени оценката ми, но се надявам да няма и запад.



Лична оценка: 7/10

Петър "Тък" Милев оценка: 8/10

Обосновка: превес на драмата пред всичко останало; добър, но оскъден набор от класическа музика; прекалено силен паралел с Nodame Cantabile; посредствен сюжет.

Loveless

Манга



Тъй като аниме на броя е Naruto, реших, че е сега е точният момент да включа мангата „666 Satan“ в списанието. Включвам я заради големите прилики и разликите между стила на братята Кишимото. Да, точно така, „бащата“ на всеизвестното произведение Naruto, Масаши Кишимото, има по-малък брат близник. Двамата са израснали с мечтата да станат мангака и са вдъхновени от едни и същи автори и оттам идва и приликата в стила им на рисуване. Много често се случва единият или другият да бъде обвиняван в плагиатство, но и двамата отричат това да е факт. Стига се до там, че Масаши да моли феновете да спрат да наричат Сейши „копирач“.

Феновете наистина имат основание да го твърдят, защото произведенията на Масаши и Сейши имат много допирни точки. И двамата разказват историята по един и същи начин, но всеки от тях си има нещо уникално в разказа си, което да покаже колко различни са, но затова ще пиша по-подробно по-късно в статията.

Мангата „666 Satan“ започва да излиза на 11 август 2001 година. Тя е публикувана в „Monthly Shounen Gangan“, а по-късно лицензирана от VIZ Media и преименувана на „O-Parts Hunter“. Последната глава излиза на 12 декември 2007 година. За 6-те си години на пазара мангата успява да издаде 19 тома или 76 глави.



Историята се върти около младия Jio Greed (Джио Фрийд), който помещава душата на Satan (Сатаната), също известен като Lucifer (Луцифер), в себе си и неговата приятелка Руби Кресънт (Ruby Crescent), които са на приключение в търсене на легендарни O-Parts. Руби помни баща си като много любящ treasure hunter (търсач на съкровища), който я оставя, за да търси легендарните O-Parts, което я вдъхновява да тръгне по неговите стъпки веднага щом може, с надеждата, че може да го срещне отново. От друга страна, Джио е енергичен младеж с мечтата да завладее света. Той е „телохранителят“ на Руби и се грижи за нейната сигурност (често не много добре). Но всъщност го е срам да признае, че тя е единственият му и най-ценен приятел.



Или поне първоначално писателят това ни кара да си мислим, но реално историята е много по-дълбока. С прогресирането ѝ разбираме, че всъщност вселената е много по-голяма. Запознаваме се с The Kabbalah (Кабалът), който представя 10-те ангела и the Reverse Kabbalah (Обърнатия Кабал), който представя 10-те демона. Разбираме, че The Stea Government (Правителството на Стеа) събира ангелите, а The Zenom Syndicate (Зеномският синдикат) събира демоните с целите им са да съберат всички ядра и да ги вградят в съответстващия им Кабал.

Кабала, както вече сигурно сте се досетили, е учение, смятано за мистично, като основната идея е, че всеки човек е свързан с Бог и че трябва да работи върху различни аспекти на своята душа, за да постигне хармония. Кабалата учи, че преди Големия взрив всички човешки души са били едно цяло, една светлина. След Големия взрив, единната енергия се разделя и се появява вселената и материалният свят. Всеки човек се стреми да се свърже обратно със светлината.

Най-вероятно се питате защо ви занимавам с тези глупости. Ами много просто, тази философия е дълбоко оплетена в историята на мангата. Не може да се види на пръв поглед, но момента, в който разберете какво всъщност е Кабала, и цялата история започва да придобива един нов смисъл. Пък и защо да не научим нещо ново.



С всяко следващо приключение, в което се въвличат нашите главни герои, се срещаме с все повече нови физиономии. Групата им расте неимоверно и с всяко следващо попълнение се усеща промяната в главните персонажи и техния начин на мислене и действие. Точно тези промени правят мангата толкова интересна. Всяка среща с нов персонаж означава нова точка в света, която Джио „завладява“. Той всъщност иска да завладее света, за да бъде уважаван от всички и да има много пари. Но се оказва, че не завладява градовете като тиранин, а точно обратното — спасява ги от съответния диктатор, който се намира там.

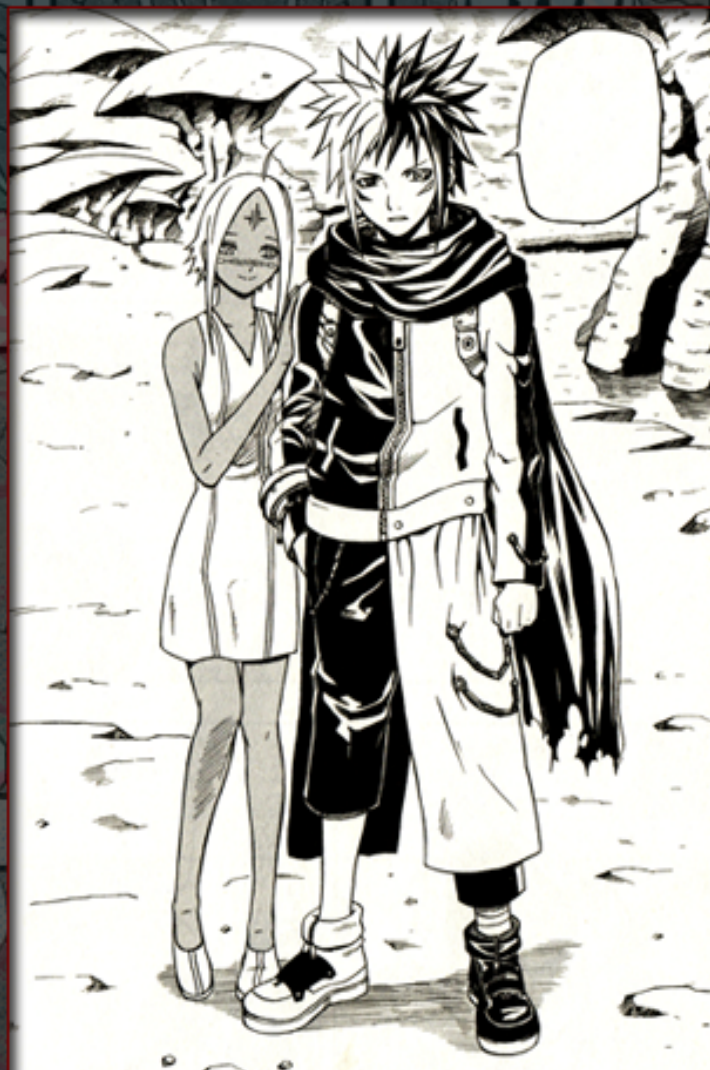
Историята не е лишена и от своите драматични моменти, като даже някой от тях са на прага на трагичността. Срещата на компанията със семейство Wick (Уик) е обратен момент в живота им. След тази среща нищо не е същото. Това важи с особена сила за Джио.

След тази среща историята се съсредоточава върху демоните и ангелите от 2-та Кабала, като всичко започва на The Olympiad (Олимпиадата). Това е и моментът, в който Джио губи контрол над Satan. Благодарение на помощта на приятелите си, той успява да се пребори и да го задържи вътре в себе си, но на голяма цена.

Следва 4-годишен time skip (период на прескачане на историята), след който по мое лично мнение се губи инерцията, която сме натрупали от предишната арка. Геройите са придобили нови умения и са станали по-силни, но липсва динамиката и интереса, който се чувства в предишната част на мангата. Включва се и изцяло нова „раса“, която оставя привкуса на насилствено вкарана.

Впоследствие се оказва, че The Stea Government са иницирали изследването на двата Кабала и реално целят да ги използват за своите собствени цели, а нашите герои се борят със зъби и нокти да спрат плановете им.

Мангата завършва с изключително чувствителен край и реално оставя добро впечатление. За жалост, има какво още да се желае, но все пак не сме чак толкова претенциозни, нали?



IT'S
CHANG-
ING !!

За разлика от Масаша, който залага на изграждането на героите си чрез битки, тук самата среща с дадена личност може да повлияе на развитието на персонажа. Важно е да се отбележи, че в „666 Satan“ имаме силен женски персонаж в лицето на Руби, докато в Наруто силен женски персонаж липсва. Това е една от съществениите разлики, които показват най-силно разликата между начина на разказване на двамата братя. Има и съществена разлика между главните персонажи и техните вътрешни сили. Докато Наруто успява да се сприятели с демона в себе си и да използва силата му за своите собствени цели, при Джио нещата не стоят така. До самия край на мангата той се бори с демона в себе си и прибегва до помощта му само в най-критичните ситуации.

Знаейки, че Satan не може да бъде контролиран, Джио се опитва да избягва контакта с него. Това се дължи на множеството горчиви спомени, които има от детството си или по-скоро — липсата им. Той е определян като чудовище и малтретиран от всички в града. Но чак след дълги години успява да разбере, че причината за всичките му неволи е бил точно Satan. Миналото му доста прилича на това на Наруто, но въпреки това си личат разликите в развитието на самия персонаж.

Тематиката на мангата е много привлекателна за мен. Винаги съм бил голям фен на всичко свързано с демоните, защото знам, че ме очаква една интересна история с множество битки. Naruto обаче има много по-широка аудитория в Япония, тъй като тематиката за ниндзи/самурай винаги се продава добре. Това е може би и основната причина Naruto да стане по-популярната манга, или поне аз смятам така.

Смятам, че „666 Satan“ е манга, която предлага много на читателите си и можем само да съжаляваме, че Сейши не е успял да я продължи по-дълго време. Тя има много голям потенциал за развитие, но всяко добро произведение трябва да свърши в един момент.





„Един ден, вълк се появил в група от приятелски настроени зайци. Докато всички спели, вълкът приемал истинската си форма. Ден след ден, един след друг, вълкът убивал и изяждал зайците. Без да знаят, кой от тях е вълкът, зайците организирали среща. Тогава, трибуналът избирал един измежду тях, за когото вярвали, че е вълкът и го убивали. Ако те избирали вярно – зайците печелили. Ако сбъркали, всички зайци щели да бъдат убити и изядени от вълка. Това е историята на една такава игра.“

Така започва Doubt, шоуенен хорър манга, написана и илюстрирана от Юоики Тоногай, който е илюстрирал една от манга адаптациите на „Higurashi no Naku Koro ni“ : „Himatsubushi-hen“.

Историята се развива около телефонна игра на име Rabbit Doubt. Участниците ѝ са колония от зайци; един от зайците, на случаен принцип, бива избран за вълк и се промъква в групата на зайците. Всеки кръг участниците трябва да отгатват, кой е вълкът, докато биват изяждани един по един от него.



Четирима от участниците в играта се събират, за да се видят извън нея: Юи Аикава, Ейджи Коши и Рей Хазама, към тях се присъединява и близката приятелка на Юи – Митски Хойяма. Всички заедно отиват на караоке, след което се събуждат в изоставена психиатрична болница. Всеки един от тях има татуиран баркод, който може да отвори само една от затворените врати в болницата. Така играта Rabbit Doubt започва. Първата жертва е Рей Хазама – невръстна хипнотизаторка — да, хипнотизаторка! – със собствено телевизионно шоу, което просъществувало за кратко, преди тя да бъде разобличена като измамница. След нея трупове започват да ваят.



Юошики Тоногай върви по ръба на клишето, но въпреки очевидната прилика с “Убийствен пъзел” и мангата “The Liar Game”, успява да избегне пълното обезличаване на историята си – която по същността си е доста проста.

Артът е на ниво, като изключим някои неясно нарисувани и подредени сцени и грешки. Разбира се, всеки от героите е снабден с минало, което не е особено дълбокомислено, но успява до някаква степен да придаде плътност на героите.

Самите герои са типични за такъв тип манга. Нахакан сваляч, ерудиран всезнайко с очила, секси мацето, нормалното и стеснително момиче, и, разбира се, – everyday normal guy.

Както казах, въпреки клишетата мангата, е реализирана добре. Историята върви сравнително бързо и плавно. Убийствата не са особено детайлни и кървави, но са добре представени – с изключение на някои сцени, в които героите се гонят.

С оглед на малкото си глави – само четири – историята успява да заинтригува, и най-важното — да предостави герои, когото да подкрепяш.

За минус може да минат plot twist-овете, които към края се редят един след друг, но за щастие финалът успява да изненада. Доколко задоволява, всеки ще реши за себе си. В крайна сметка, Doubt е една приятна манга, която почитателите на хорър жанра биха харесали.

Препоръчително е мангата да се чете на тъмно с подходящи ambient звуци, и не забравяйте да се оглеждате – вълкът е някъде сред нас.





UBISOFT®

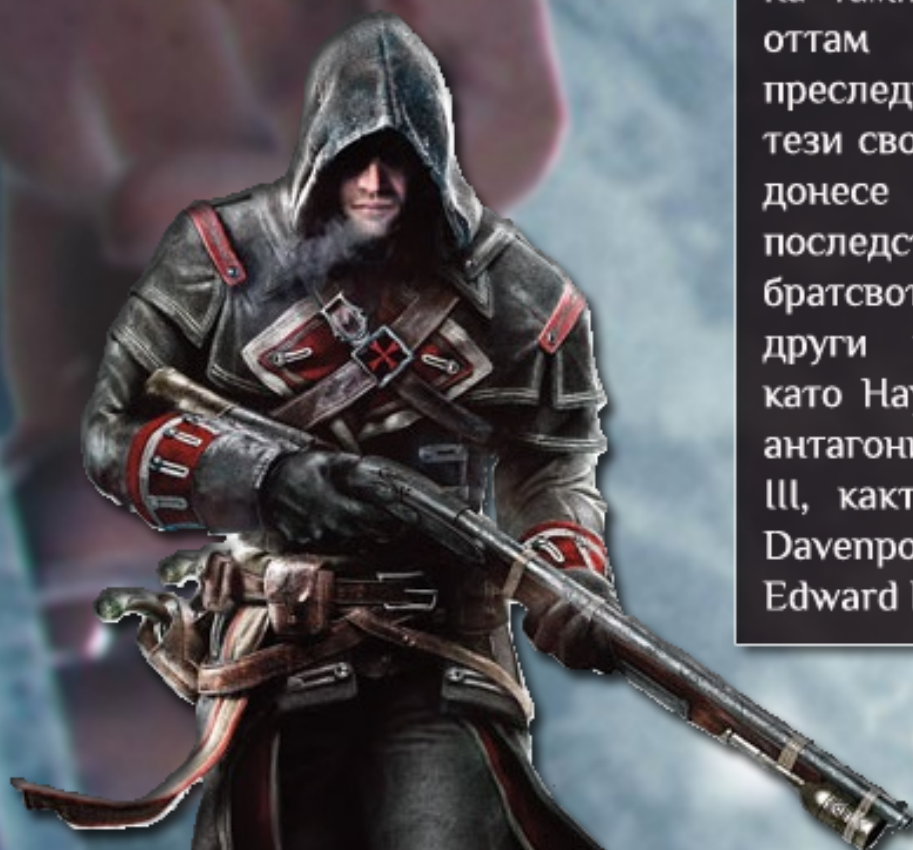




ASSASSIN'S — CREED — ROGUE

Преди представянето на Assassin's Creed Unity ще останем все още на тази тема и ще разгледаме и следващата част, която излезе в същия ден, в който излезе и Unity, а именно — творението на нашите български разработчици от Ubisoft Sofia — Assassin's Creed Rogue. В момента играта може да се играе само на конзолите PS3 и Xbox 360, а що се отнася до PC феновете, те ще може да се насладят през следващата година. Rogue заема осмо място в серията Assassin's Creed и продължава историята от Black Flag, предисторията на Assassin's Creed III, като финалната мисия е пролог към Assassin's Creed Unity. Събитията в Rogue се развиват по времето на войната между Франция и Индия, а главният герой е Shay Patrick Cormac, вече станал асасин, но по душа бунтар и недоверчив човек, който в един момент предава братството и става тамплиер, но защо ще оставя да разберете сами.

Персонажите



Главната роля е отредена на Shay Patrick Cormac, 21-годишен вече вербуван асасин, който трупя разочарование от техните методи и тяхната кауза още от самото начало на встъпване в братството. След време той напуска и предава асасините и решава да стане тамплиер, но няма да ви издавам причината за това му решение. Ордена на тамплиерите го приема и оттам той започва да преследва другите асасини. С тези свои действия Cormac ще донесе страшни и огромни последствия за бъдещето на братството. Ще срещнем и други известни персонажи, като Haytham Kenway, втория антагонист от Assassin's Creed III, както и учителя Achilles Davenport, а от Black Flag — Edward Kenway.

Сюжет

В съвременното време ще влезете в ролята на служител, който работи за Abstergo Entertainment, като действието се развива една година след събитията в Black Flag. Докато изследвате спомените на Shay Patrick Cormac, попадате на таен спомен, който се оказва заразен с файл-вирус. Поради тази причина цялата сграда се затваря докато вирусът не бъде премахнат напълно от сървърите. За тази задача вие сте избран от Melanie Lemay и за да се отървете от вируса трябва да продължите изследването на спомените на Cormac. Той е един от новоприетите асасини, като за негов ментор е избран не кой да е, а самият Achilles Davenport. Achilles вижда огромен потенциал в него, но неговата липса на дисциплина трупва огромно притеснение и разочарование у другите учители асасини.



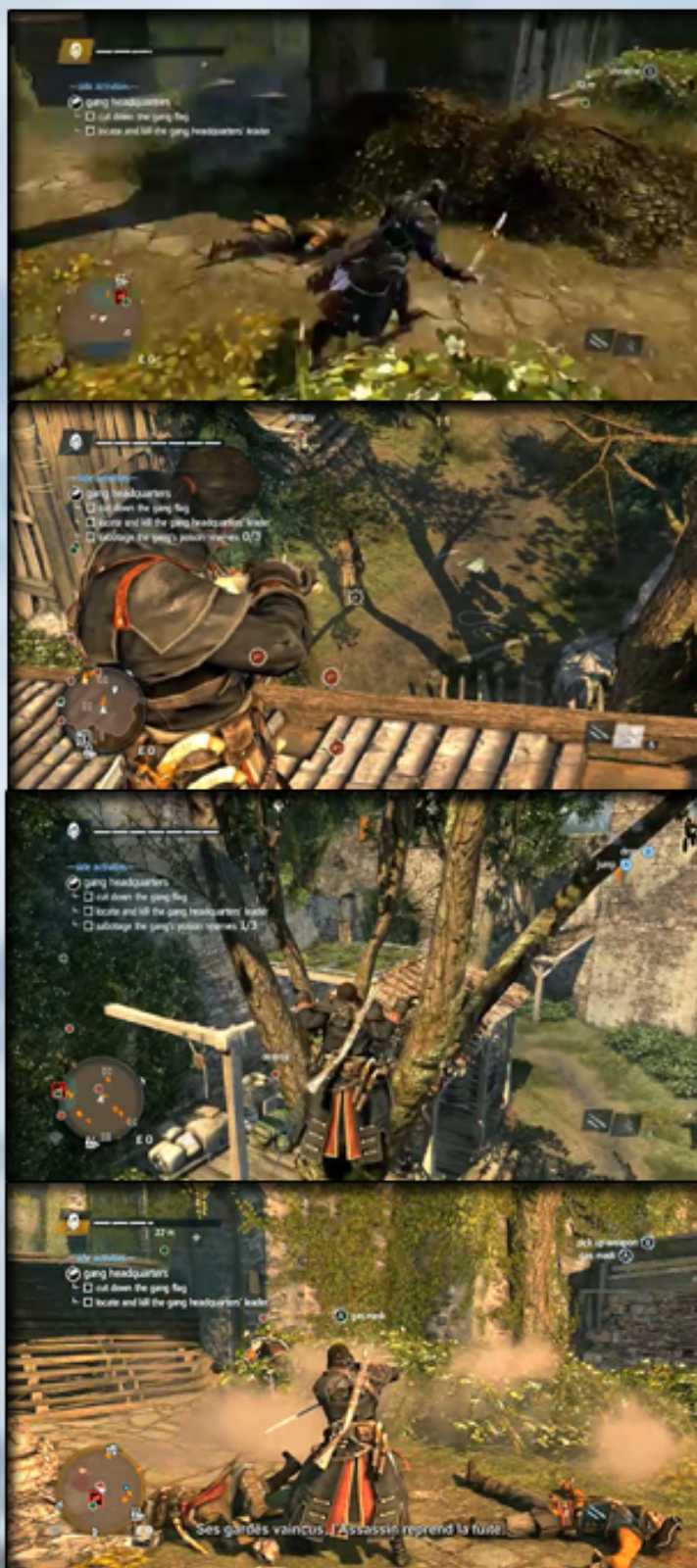


За да вземе по-активна роля в делата на асасините, Сомас получава задача от своя ментор да върне важен артефакт, който е откраднат от тамплиерите в Хаити, като по същото това време става огромно земетресение. Този предмет е от огромно значение, защото той показва местоположението на няколко парчета от Еден (Рая). С помощта на Бенджамин Франклин става ясно, че едно от парчетата се намира в Лисабон и Сомас получава следващата си задача да го намери и прибере. Съмненията за мотивите на братството се появяват, когато пред него е убит вече умиращия командир тамплиер Lawrence Washington. Те се засилват още повече, когато след като намира парчето от Еден, става огромно земетресение, което срива града, подобно на това в Хаити. Въпреки тези събития Сомас е ужасен от факта, че асасините смятат да приберат и останалите парченца и заради това той открадва артефакта и избягва от тях. какво става по нататък ще оставя да разберете сами.

Геймплей

Военноморските аспекти от предишните части се завръщат с личния кораб на Shay Morrigan, който той си присвоява още в самото начало на играта. За разлика от кораба на Edward Kenwaya Jackdaw от Black Flag, Morrigan има възможността да плава по реки. Откъм арсенал са добавени нови оръжия, както и способността вашите врагове да ви вземат на бордаж. Тъй като ще ви се наложи да плавате в Северния ледовит океан, е добавена снежна среда, като са включени и айсберги, които ще се налага да разбивате с ледоразбивачки. Поради този факт, че средата е студена и мразовита, са прамахнати мисии, в които ще трябва да се гмуркате, каквито се срещаха в Black Flag.

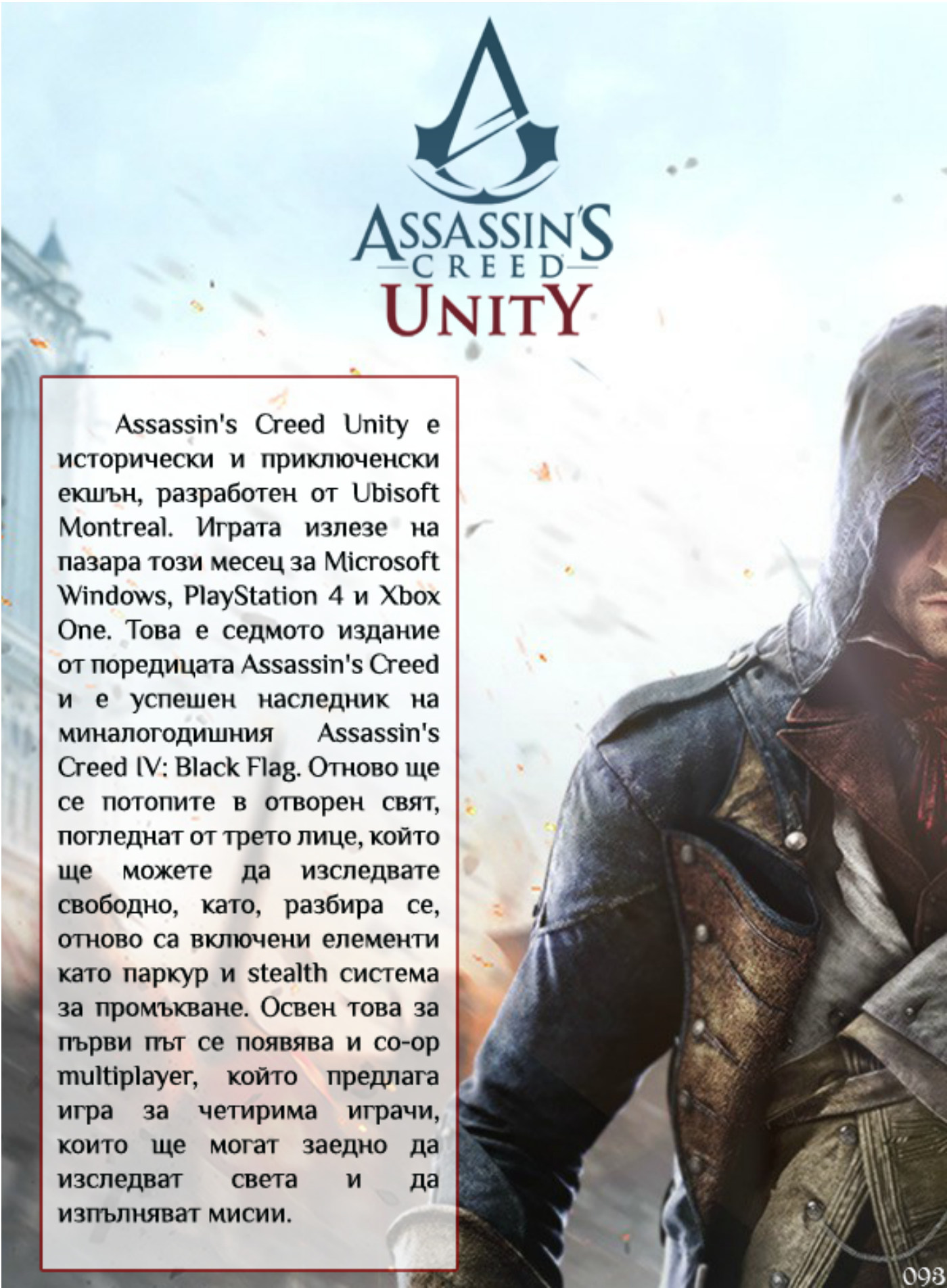




Toymaker

Освен нови оръжия по кораба, личният ви арсенал също е освежен. Добавена е въздушна пушка, която много наподобява на снайпер, с която ще можете бързо и тихо да елиминирате враговете си от разстояние. Пушката е способна да изстрелва много различни видове патрони и освен това можете да ѝ закачите grenade launcher (гранатохвърлячка). Ръкопашният бой претърпява леки промени и сега ще можете да контрирате атаки с таймер, подобно на стила от сериите за Batman. Много често ще бъдете нападан и от асасини по познати начини и методи, които самите вие сте използвали в предишните части, като криене в храсти, смесване с тълпата или атаки от въздуха.



The background of the page features a blurred image of a historical European city street with cobblestones and buildings. In the upper center, the Assassin's Creed logo is displayed, consisting of a stylized 'A' with a sword blade integrated into its design. Below the logo, the words 'ASSASSIN'S' and 'CREED' are written in a blue, serif font, with 'CREED' in smaller letters between two horizontal lines. The word 'UNITY' is written below in a larger, bold, red serif font. On the right side, a portion of an assassin character is visible, wearing a grey hooded robe and a dark leather jacket with a red sash.

ASSASSIN'S CREED UNITY

Assassin's Creed Unity е исторически и приключенски екшън, разработен от Ubisoft Montreal. Играта излезе на пазара този месец за Microsoft Windows, PlayStation 4 и Xbox One. Това е седмото издание от поредицата Assassin's Creed и е успешен наследник на миналогодишния Assassin's Creed IV: Black Flag. Отново ще се потопите в отворен свят, погледнат от трето лице, който ще можете да изследвате свободно, като, разбира се, отново са включени елементи като паркур и stealth система за промъкване. Освен това за първи път се появява и co-op multiplayer, който предлага игра за четирима играчи, които ще могат заедно да изследват света и да изпълняват мисии.

Този път вие ще влезете в ролята на Arno Dorian, местен французин, роден в град Версай. След като баща му е убит, Арно остава сирак и бива осиновен. Без да подозира обаче, неговото ново семейство има пряка връзка с ордена на тамплиерите и нещо повече, неговият нов баща е самият „велик майстор“ (Templar Grandmaster). По неволя на съдбата, той също бива убит. Заради това младият Арно изпитва вина и решава да поеме на дълго пътуване с цел да намери изкупление. Това пътуване го отвежда в братството на асасините, където той бавно успява да се изкачи в йерархията, подобно на познатите ни асасани Altair Ibn-La'Ahad и Ezio Auditore от предишните игри. Арно има и своя любовна афера и то с дъщерята на втория си баща, Elise De LaSerge, и ако това, че любовта между двамата ви звучи странна, то следващия факт може да ви шокира, а именно, че младата дама е тамплиерка. Ще разгледаме нейния персонаж по-подробно по-нататък. В играта ще срещнем още интересни и известни личности като Наполеон Бонапарт, Marquis de Sade, Максимилиан Робеспьер (Maximilien de Robespierre) и други.



Сюжет



Историята в играта започва в сегашно време, когато млада жена се свързва с вас и ви показва ключов спомен на Агпо от детството му, където той и баща му посещават двореца във Версай. Там той за първи път среща малката Elise и разбира, че и нейният баща също е в двореца по работа. Не след дълго, докато двамата си играят, се чуват писъци и двамата отиват до проверят какво се случва. В този момент Агпо вижда баща си да лежи мъртъв. Виждайки това, бащата на Elise го съжалява и го прибира под крилото си.



Тринадесет години по-късно лордът и дъщеря му са поканени на бал без младия Агно. Малко преди лорда да потегли, негов слуга се опитва да му предаде писмо с важно съобщение, но не успява. Той дава писмото на Агно и тръгва да догони каретата. Агно не успява да предаде писмото, затова го подхвърля в стаята на лорда. Същата вечер той успява да се промъкне в двореца и да се срещне с неговата единствена любов Elise, но за кратко. Малко след това баща ? е убит пред погледа на Агно и младият французин бива натопен за това. Два месеца по-късно той успява да избяга от затвора и се прибира вкъщи, където се среща с Elise. Тя обвинява него за смъртта на лорда, защото писмото всъщност е било предупреждение, че някой може да се опита да го убие, но то е останало непрочетено от баща ?

След като разбира това, Агно чувства силна вина за убийството на втория си баща и иска да разбере кои са истинските виновници. Тя, като тамплиерка, теглена от жажда за отмъщение, и той, като асасин, изпитващ вина за случилото се, разделени се опитват да разберат истината по свои си начини.



Споменът свършва там, където Агно е приет в братството. След като се събуждате, младата жена ви разкрива, че тя е от братството и вие сте изправен пред избор, а той се изразява в това дали искате да помогнете на асасините да открият важна информация, която е заровена дълбоко в спомените на Агно или да продължите да бъдете опитното и заблудено мишле на Abstergo Industries (международен корпоративен конгломерат, който се явява фасада за дейностите на Ордена на тамплиерите в съвременното). Приемайки, вашето приключение започва от тук, отказвайки, играта свършва за вас до тук. Изборът е ваш.

Битки (Combat) — цялата система е преправена, като главната идея е да се направи всеки сблъсък с опонентите ви по-труден и по-предизвикателен. Има три основни принципа във всяка битка и те са: атака, блок и избягване. Изисква се много креативност и бърза мисъл за това как да използвате тези принципи и начина, по който ще ги ползвате, ще бъде различен за всеки сблъсък. За да оцелеете, ще трябва бързо да се адаптирате към стила и стратегията на противника си, особено когато враговете ви са многобройни. Като най-търсения в Париж, срещу вас ще бъдат изпращани различни видове врагове с различни умения, оръжия и мотивация. В групова битка опонентите ще сменят постоянно своята тактика и няма да се колебаят да ви нападат постоянно.





Система за промъкване (Stealth System) — стелтът е едно от най-важните умения в арсенала на един асасин. Начините, по които ще можете да се промъкнете зад някой незабелязано, да го елиминирате, без да се усети, и да изчезнете в тълпата, са неограничени. Това дължим на факта, че влизането в стелт фаза ще става с натискането на бутон. Докато се промъквате, вашите действия ще бъдат засичани по-трудно. Когато трябва да избягате, има безброй начини, по които можете да го направите, като например можете да се скриете зад буре пред таверната или в дрешника на някой благородник.

Паркур (Parkour System) — както всичко останало, и паркурът претърпява сериозни промени. Да се изкачите на покрива на някоя сграда в Париж е начинът, по който най-добре ще планирате своето движение в средата. Да се изкачвате бързо е също толкова важно, колкото да слизате бързо, за да повалите бързо вашата цел. Именно за това в Assassin's Creed Unity паркурът е разделен на горен и долен. Това ви позволява да избирате точния начин, по който да се приближите до вашата цел и също така как да навигирате из града. Без значение къде се намирате, подновеният паркур ви позволява безброй възможности, повече от всякога.





Toymaker

INJUSTICE

GODS AMONG US

Injustice: Gods Among Us е бойна игра, която е базирана на измислената вселена от комиксите на DC. Играта е оригинално разработена от NetherRealm Studios и се разпространява от Warner Bros. Interactive Entertainment за PlayStation 3, Wii U и Xbox 360. Масово беше пусната през април 2013-та година. По-късно през същата година, през месец октомври, създателите пуснаха нова версия на играта, а именно Ultimate Edition, като освен всичко това, тя вече стана достъпна и за Microsoft Windows, PlayStation 4 и PlayStation Vita. Новата версия на играта включва в себе си всички до тогава излезли DLC-та.



Героите...

Списъкът с герои е изцяло избран от NetherRealm Studios. Процесът на подбиране на героите е продължил между три и четири месеца. Главната цел е била да се създаде такъв подбор, който е много разнообразен, от персонажи, като предвид са се взимали тяхната голема, умения и ниво на суперсили. Героите също са подбирани и според своя пол, популярност и как биха се вписали в историята на Injustice. Добавянето на всеки супергерой и злодей изисквало около шест седмици за разработка. Всеки персонаж е създаван така, че да бъде уникален за себе си. Начинът, по който се бият, също отговарял изцяло на техните личности и характер. От NetherRealm Studios информират, че комиксите на DC са им дали сравнително по-голяма свобода при разработката и създателите дори могли да си добавят по нещо малко, което те смятат за нужно. Освен героите, с които ние можем да играем, понякога в играта се показват и други герои, отново от комиксите, но които не можем да управляваме. Те са просто като част от историята. Извън комиксите на DC, ние можем да играем и със Scorpion от сериите Mortal Kombat, който се появява като допълнение, което ние можем да изтеглим.



Геймплей

Играта представлява битка „един срещу друг“, която се провежда на двумерно пространство, въпреки че героите и фона са направени по триизмерен начин. Всеки мач е изграден от един рунд, но всеки играч има по две „ленти с кръв“ (health bars). Главните бутони в играта са четири на брой: за слаба атака, средна атака, тежка атака и бутон, който изпълнява нещо, което е характерно за героя (character trait button). За пример, когато натиснем последния бутон на Superman, той придобива значително подсилване на статистиките. Батман пък призовава рояк от прилепи...

Нивата, на които играем, отново са взаимствани от героите. Има „карти“ тип Batcave (Пещарата на Батман), Watchtower (Кулата за наблюдение), Fortress of Solitude (Крепост на уединение) и други. Всичките тези карти са направени така, че играчът да може да взаимодейства с тях (за пример, героят може да взема обекти от терена и да ги използва срещу противника си). Друго интересно нещо, свързано с картите, е, че ако играч удари друг играч с тежка атака, докато удареният се намира в края на картата, то тогава се активира специална анимация и битката се пренася на различно място. Прямо картите, героите се делят на „gadget“ персонажи и „power“ персонажи. Ярък пример за това са Батман и Супермен. Първият може да прикрепи бомба към кола и така да предизвика експлозия, докато вторият може да вземе колата и да смаже противника си с нея.





По време на битката играчите могат да променят своя „супер измерител“ (super meter), като осъществяват различни комбо или като биват удряни от противника. Различно количество от super meter-а може да се използва, за да се направят специални движения или за да се предотвратят вражеските атаки. Когато super meter-ът е пълен, играчите могат да изпълнят своята най-силна атака, която притежават. Когато играчите използват част от super meter-а, за да прекъснат комбо, те влизат в специална фаза, наречена „wager battle“ или „clash system“, която задейства специфични анимации. Такъв тип сблъсък може да се активира само когато играчът е изгубил едната си лента с кръв. По време на сцената и двамата играчи излагат на риск част от своите super meter-и, като този, който е изразходвал повече, печели съревнованието.

Модът (режимът) с историята на играта (Story Mode) е разделен на различни части (chapter-и, т.е. глави). По време на него, играчът сменя различни герои. Има включени и мини-игри. В резултат от тези игри, ние можем да получим различни преимущества в по-нататъшната ни игра срещу компютъра, например получаваме повече кръв от противника. Освен този мод, играта също така има и мод за битки (Battle Mode), мод за противници (Versus Mode), тренировъчен мод (Training Mode) и S.I.A.R. Labs мод (S.I.A.R. Labs Mode), който включва 240 предизвикателства с различна трудност, които са строго специфични за отделните герои. Injustice: Gods Among Us поддържа игра срещу истински хора (Multiplayer Mode). Играйки който и да било от модовете, Вие ще получавате специални точки, чрез които ще можете да си купите различни костюми на героите, различна музика и други награди от този род.

Финални думи...

Какво друго остана да кажа... Играта съчетава красив арт, приятен саундтрак, добра комбо система и разнообразен геймплей. *Injustice: Gods Among Us* е едно от малкото добри заглавия през последните няколко години, което е от този жанр. Затова към всеки, който е фен на жанра и още не е изпробвал това заглавие, да си поправи грешката! Колкото до темата за тази игра — тя не е изчерпана и ние от „Anime INN“ ще пишем за нея и в следващи броеве. Приятна игра, почитатели на бойните игри!

HowTroublesome



THE LEGEND of KORRA

The Legend of Korra е third-person бигео игра (игра от трето лице), която е направена за множество конзоли и е базирана на едноименните анимирани серии (The Legend of Korra е продължение на Avatar: The Last Airbender). За момента тя има възможност само за игра с един човек (singleplayer). Заглавието беше пуснато в Steam и PlayStation Network на 21 октомври тази година. Един ден по-късно играта стана достъпна и за Xbox Live. За разлика от предишните игри по Avatar, тази е развита от небезизвестните PlatinumGames и се разпространява от Activision.

Кратко обобщение...

Събитията в играта се случват в трите седмички между това, което се е случило във втори и трети сезон от сериите, които са излъчвани съответно през 2013 и 2014 година. Korra, главната героиня, която ние управляваме, още в самото начало на играта среща така нареченият „Chi-blocker“, който я лишава от нейните сили (bending умения), чрез които контролирате четирите елемента: вода, земя, огън и въздух. Впоследствие, с течение на играта Korra започва да си възвръща силите една по една. Главният злодей в играта се казва Ниндзи, който е наименуван на хаотично същество от китайската митология. Той се появява след като биват отворени духовните порти, което е към края на сезон 2. Ниндзи иска да изпълни света с хаос, а Korra трябва да се изправи срещу него и неговите подчинени, с цел да има ред и мир.

С какво ще се сблъскаме в играта?

Преди да започнем с коментарите по играта, нека кажа това — играта изключително свежа. Артът, който е използван, наистина оживява героите. Самите изображения и околност създават предпоставка за приятни изживявания на потребителя. Bending уменията също изглеждат невероятно. Още в самото начало Вие ще бъдете поставени в изключително напрегната и близо до смъртта обстановка. Началното ниво е прекрасно. Вие сте по средата на рояк от тъмни духове, близо до дървото на времето. Сами се сещате какво трябва да направите с тях. Навлизането в играта е улеснено от факта, че на това ниво Korra започва с по 1 bending умение, което след известно време се сменя на друго и така докато не се запознаете и с четирите. Когато това стане, играта ще Ви покаже как можете да ги сменяте, използвайки това, което най-много Ви трябва за конкретната ситуация или просто това, което Ви харесва най-много. Всичките тези неща, които се случват още от първото ниво, заребяват страшно много играча, точно както и трябва!





В началото на второто ниво Korra се събужда от безсъзнание и чува как стар човек казва на Chi-blocker-ите да я добършат докато тя е слаба. Той вижда, че тя се е събудила и нарежда на пазачите да не ѝ позволяват да се измъкне. Тогава нашата героиня се опитва да използва своите bending умения, с цел да се саморазправи с пазачите, но по някаква причина те не действат. Когато разбира, че силите ѝ са блокирани, тя започва да бяга. Оттам тържете Вие! Започвате да бягате по тесни квартални улички, като по пътя ще се сблъскате с доста неприятели. В този момент Вие може да използвате единствено ръцете си за битки. Korra има както бързи, но по-малко нанасящи щети атаки, така и бавни, но нанасящи повече поражения удари. Също така има и възможност да блокира удари, като трябва да се отбележи, че ако блокът е пуснат в точното време, героят ни прави контраатака, която най-вероятно ще бъде достатъчна да убие противника ни просто от нея. Така играчът може да прави различни комбита, чистейки пътя си към следващите нива и търсейки загубените способности на главния ни герой. Второто ниво от играта е предимно изпълнено, удряйки и ритайки идващите Chi-blocker-и, което не е особено вълнуващо, но все пак е необходим елемент от прогреса на играта. По своя път героят ни може да събира така наречената „душевна енергия“ (Spirit Energy), която се използва като валута в играта, за закупуването на талисмани, различни комбита и други неща, в помощ на Korra.

Както вече можете да се досетите, а и както съм споменал по-горе в статията, Вие постепенно ще си възвръщате bending уменията в играта, което ще доизгражда преживяването Ви и ще го прави по-интересно. Също така в целия този процес от играта, за да си отпочинете от постоянните битки, Вие ще се изправяте срещу редица мини-игри. Първата такава се нарича Pro-Bending, която е направена като спорт, проведен на специфична арена. Бие се срещу противници, които имат определени зони. Целта е да бъдат избутани от терена. Като концепция това е интересно, но близо и в областта на един от основните минуси на играта, а именно — липсата на опция за multiplayer, което би направило преживяването ни в подобна мини-игра още по-интересно. Втората мини игра, с която ще се сблъскаме, е свързана с полярната мечка Naga, нашата бяра приятелка! Изпитанията с нея са под формата на Endless Running части. Ние сме върху нея, тя не спира да бяга, а по пътя ни има различни препятствия, които трябва да преодолеем. Тя може да скача, да прикляка с плъзгане и да атакува с нейните лапи, нанасяйки щети на противниците и счупвайки различни малки обекти. Тя има различна система за кръв от тази на Korra. Има 3 „живота“, като при всеки удар в нея тя загубва по един. Когато загубите всичките си жизни, играта ще ви върне на последното запазено място. Впоследствие, когато Korra „отключи“ някои от своите способности, тя може да ги използва, за да помага на Naga. Те са различни. Варирам от това полярната ни мечка да може да прави скок, до това тя да получава различни атаки, щитове, скорост.



В заключение...

Така, след доста успешното заглавие *Bayonetta 2*, през 2014 година Platinum Games ни предоставят и тази игра. Тя определено е едно доста свежо изживяване и може да се „превърти“ на един дъх. Играта отнема между четири и шест часа, за да се изиграе цялата. Непрестанни битки са смесени с разтоварващи мини-игри. Макар и да не изглежда така на пръв поглед, играта не е лесна. Със сигурност ще умирате по време на нея! Подходът на създателите е добър, защото с течение на преживяванията ни в играта, тя започва да става по-комплексна и започва да придобива по-голяма сложност. Започваме я с песници, а постепенно събираме всичките елементи и уменията, които вървят с тях, с възможност да ги сменяме постоянно, което дава предпоставки за много различни комбоа и много различни идеи.

Накратко – времето, което ще Ви отнеме тази игра, не е много и си заслужава, затова ако сте фен на бойните игри, на приключенията, на хубавия арт, че дори и на анимираните серии на „*The Legend of Korra*“, то не се чукете, а опитайте тази игра!

HowTroublesome



Ревю на Рекка Кана 2

Рекка Кана 2 („Петелът Пека 2“) е двуизмерна (2D) игра от типа „jump'n'run platformer“ (платформър със скачане и тичане), създадена в духа на стари класики като Super Mario, Sonic the Hedgehog, Jazz Jackrabbit, Super Frog и т. н.

Простата цел на всяко ниво е да намерите и докоснете табелата „exit“ („изход“), което обикновено не е толкова просто, колкото звучи, заради наличието на много противници, капани и пъзели из нивото.

1. Сюжет

Цитат от българския превод на официалното ръководство на играта:

„Rooster Island 1 („Островът на петела 1“)

Пека (Рекка) е петел, който живее във ферма в далечна страна, наречена Финландия. Работата на Пека във фермата е да пази кокошарник, пълен с (изненада!) пилета. Всичко върви добре и мирно, докато една нощ...

... се случва нещо ужасно: Някой открадва всичките пилета! И този някой е един зъл и уродлив гарван, наречен „Злият“ (на английски: The Evil One) (една плашеща птица). Пека сега трябва да спаси всички откраднати пилета и да ги върне обратно във фермата. И, да, трябва и да набие един грозен гарванов задник от тук до безкрая...



Но няма да бъде лесно! Злият (приятелите му го наричат „Злъчко“ (на английски: Evil)) има ужасно устройство за контролиране на съзнанието, което той използва, за да контролира своята армия от хипнотизирани животни. Те също са жертви на Злия, но докато Злия ги има, те са твои врагове.

Rooster Island 2 („Островът на петела 2“)

Сюжетът се усложнява! След като спасява пилетата, става ясно защо всъщност Злият е отвлякъл приятелите на Пека. Мозъците на пилетата са по някаква причина неподатливи на устройството за изкривяване на съзнанието на Злия. Пека също така открива (със своя малък мозък), че Злия също така е експериментирал със странни вуду магии и генна манипулация. Но това не е всичко!

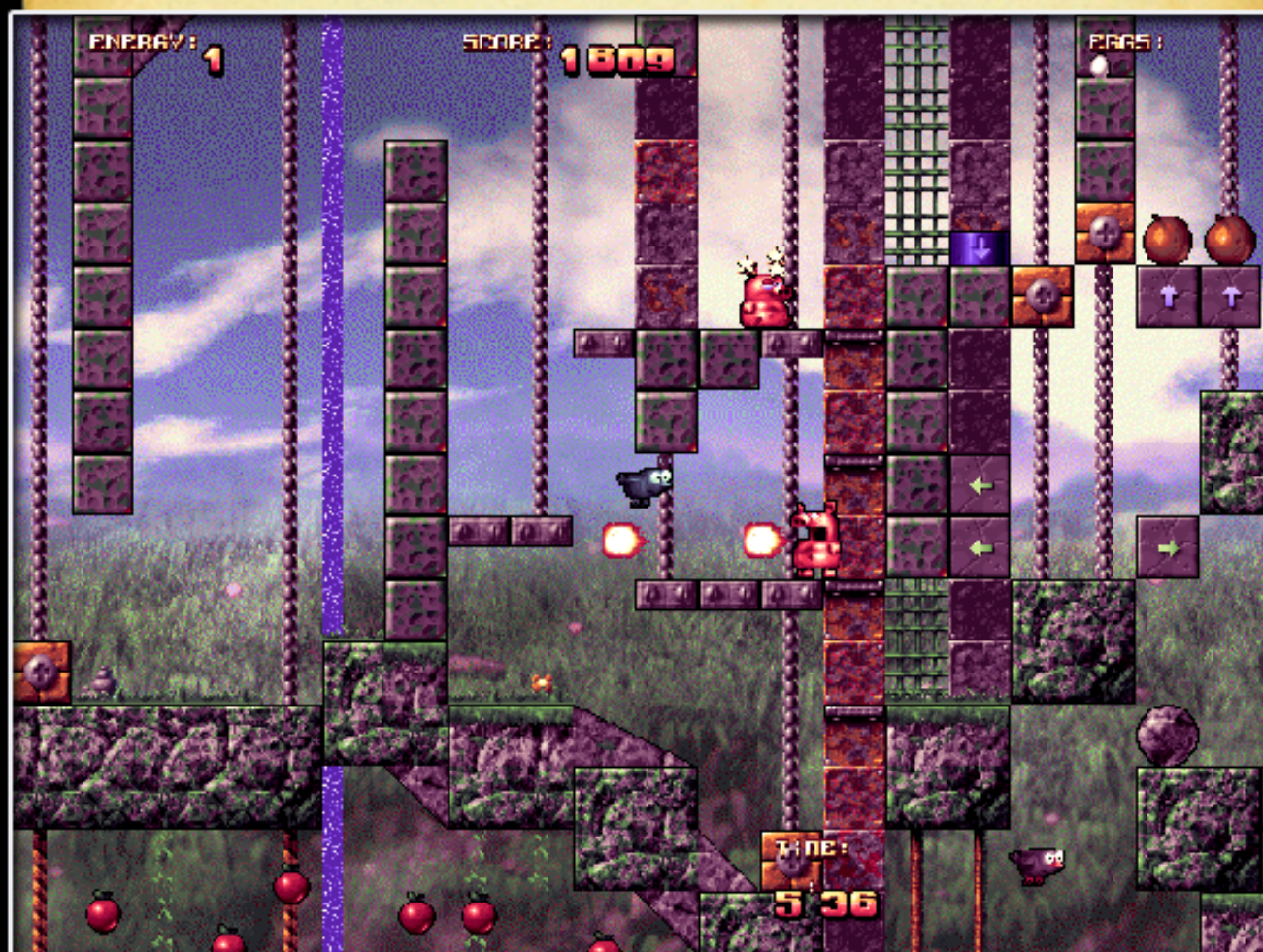


Носят се слухове, че Злият завършва прототипи на един нов вид оръжие за световна доминация. То се нарича „Метална кокошка“ (The Metal Hen)! Заедно, тези ужасяващи роботи са в състояние да пуснат глобална вълна за контролиране на съзнанието, от която не могат да се спасят дори пилетата! Вие отново трябва да спрете Злия от това да превземе света! И ако си мислехте, че първия път беше трудно — е, то сега наистина става гадно...

О, и споменах ли, че той отново е отвлякъл приятелите ви. Не е ли той просто зъл?"

2. Още за играта

Рекка Кана 2 е пусната официално през 2003 г. на състезанието за разработка на игри „Assembly 2003“ и успява да спечели 2-ро място. Оттогава играта е била ревиюирана от множество различни уебсайтове и дори бива включена към диска на списание за компютърни игри, като PC Mania например. Играчите също така са създали собствени нива с редактора на нива за играта (PK2 Level Editor), който е бил публикуван по-късно през 2003. Рекка Кана 2 също така е преведена на няколко езика (измежду които има и 3 български превода, един от които е моят, който може да бъде свален от <http://sahwar.wordpress.com/2010/02/21/bulgarian-language-translation-file-for-pekkakana2-by-sahwar-and-iv4n/>).



Играта идва с 2 инсталирани класически епизода с общо 24 нива, като епизоди, създадени от феновете на играта, могат да се изтеглят от отделен уебсайт. Играта е преведена на 25 езика. Нивата варират от ливади, поляни и тревисти терени, до пещери, високотехнологични фабрики, подземия и замъци и дори подводни лабиринти. В някои от нивата Пека може да се превръща в пиле, жаба, заек и дори прасе. Из нивата се размотават различни видове плодове и зеленчуци, които можете да съберете за точки, а се намират и перца, които ви възвръщат живота (имате общо 3 точки живот в играта). Оръжията на Пека са мегафон, който в някои случаи може да пуска огън, мърх или дори да създава ледени кубчета, както и възможността да снасяте яйца, която е доста странна предвид, че Пека е... петел, а не кокошка. ;) Противниците ви в играта са разнообразни хипнотизирани животни, като таралежи на скейтбордове, зайци с боксови круши за ръце, пускащи огън прасета, метални пилета-роботи, пчели, гигантски мишки с ракети за тенис, които ви замерват с топки за тенис, жаби, птици, които ви целят с яйца и много други. Някои от нивата трябва да се минат за определено време, като можете да съберете часовници, които ви дават допълнително време, а в някои нива трябва да съберете определен брой ключове, за да отворите заключени зони от нивото.

За съжаление, защото играта е доста стара вече и използва стара версия на DirectX (7), доста хора имат проблеми с пускането на играта под нови операционни системи, като Windows Vista, Windows 7 и т. н. и графични карти, които не поддържат всичките



2D възможности на Direct X 7. Препоръчително е да играете играта под Windows 98 или Windows XP SP3.

Създателят на играта Janne Kivillahti (Янне Кивилахти) и екипът му от Piste Gamez team се разраснали малко и започнали да работят по Рекка Кана 3 през 2007 г., но това отнема много време и затова към 2014 г. Рекка Кана 3 все още е в разработка, но изглежда е замразена за неопределено време. Някои скрийншотове (снимки от екрана) на работна версия на геймплея на РК3 и новият Piste Gamez Editor (който задвижва играта) са публикувани през годините в официалния уебфорум на Piste Gamez, като е отворена специална тема във форума за публикуване на предложения за включване в играта. Още няма официална дата за пускането на РК3, затова играта се смята, че е в development hell като прословутата Half-Life 3 — т.е. ще излезе „When it's done!“ („Когато е готова!“) :D

Междувременно през 2010 г. авторът на играта публикува пълния изходен код на РК2, като допреди това играта е freeware (т.е. безплатна, но със затворен код), а след това става с отворен код (open source).

3. Системни изисквания на играта

- * Операционна система (OS): Windows 95, 98, 2000, Windows XP (РК2 работи и под Windows Vista, Windows 7 и Windows 8, но се изисква да инсталирате програмата DxWnd и да я настроите, за да играете, като е възможно да се натъкнете на някои проблеми в този случай.)
- * Процесор (CPU): 500 MHz (препоръчително)
- * (поне) DirectX 7.0 (или DirectX 9)
- * 16-20 МВ място на твърдия диск (без инсталирани допълнителни епизоди)
- * 30 МВ системна памет
- * Не е нужна 3D-графична карта, но се препоръчва графична карта с добри възможности за 2D изобразяване.

4. Уебсайтове за изтегляне на играта и четене на повече информация

- * Официален уебсайт на играта: http://pistegamez.net/game_pk2.html
- * Официален форум на Piste Gamez: <http://pistegamez.proboards.com/>
- * Уебсайт за теглене на нови карти с нива за играта: <http://pk2lib.net/ai.net/> (от там може да се изтегли и българския превод на ръководството на играча за играта)
- * Стар уебсайт за теглене на карти за играта: <http://mapstore.the.cz/>



STREET LEVEL

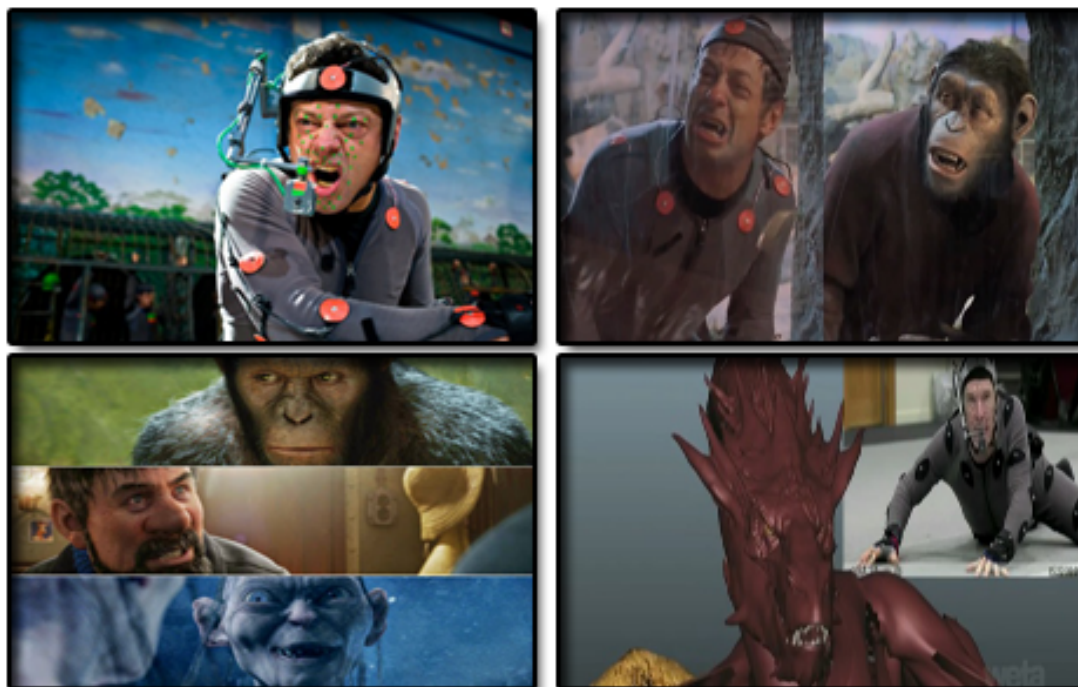
SHOP

.com

High Tech

Пластели... ъ-ъ-ъ „Властелинът на пръстените“ и ролята му, като основоположник на съвременната школа за трсар в киното.

Преди 2001 година, нърдовете, изповядващи желанията си за екранизация на книги игри и други фантазмагории, бяха и-гно-ри-ра-ни. Въпреки това екранизираната трилогия на Толкин от Питър Джаксън пренесе епичната фантазия в кината и мейнстрийма, по основоположен начин. Изведнъж, орките са на мода и не си много смотан, ако говориш за магьосници. Огромните боксофис числа означаваха, че студията трябваше да вземат публиката на D&D насериозно и съответно се втурнаха в надпреварата за убиване на дракони и чудовища - резултатът обаче не винаги е бил добър.



Властелинът даде на света motion capture (улавяне на движение и преработката му от компютър), което е все още в начален стадий в зората на новото хилядолетие. Като изключим филми, които сме забравили, като „Синбад“ и супер странния Final Fantasy: The Spirits Within, както и някои „Междузвездни войни“, които искаме да забравим. По онова време, методът на Motion Capture (все още) е неизпитан. Обаче още с първата секунда от появата на Ам-Гъл в „Властелинът на пръстените: Двете кули“, бързо стана ясно, че motion capture-ът ще направи революция в съвременните дигитални ефекти. През последното десетилетие motion capture еволюира, за да стане улавяне на изпълнение, а не на движение. Така вече не се следят само няколко топчета за тенис на маса, ами всяка гънка и бръчка по лицата на хората.

В наши дни, актьорите могат да играят маймуни, лунгурести сини извънземни и дори дракони (като Benedict Cumberbatch), без необходимостта от протези и смешни костюми. Също и Анди Съркис никога не трябва да показва лицето си на екрана отново, за да бъде номиниран за Оскар, ако желае.



Поредицата „Властелинът на пръстените“, показва как всички ефекти са специални. Още се спори дали CG ефектите са по-добри, отколкото практическите такива. Господин Джаксън доказва с помощта на трилогията, че има място за всички специални ефекти в киното. Съчетавайки най-съвременни цифрови графики от новозеландското студио за ефекти Weta (което създаде света на Аватар), миниатюри, протези и обикновена стара визуална измама (още позната като принудена перспектива за малките хобити), „Властелинът на пръстените беше равен старт“ за създателите на специални ефекти. Ако изглежда магически, се класира за филма, независимо дали се копира от твърдия диск или екип от художници го създават за месец. В продължение на години, режисьори са се ужасявали при мисълта за адаптиране на дългите литературни творби на Толкин - това е едно от много литературни произведения, считани за "unfilmable" и било най-удачно да си останат на хартия. Чрез няколко планини непосилен труд и неповторима визия, Питър Джаксън и компания доказаха на всички как с технологията вече може да се визуализира почти всичко, което можем да си представим. Само си помислете как Watchmen, Cloud Atlas, Life Of Pi, Ender's Game и „Миещата мечка Рокет“ са представени на екран!



Twitter включва нова програма към приложението си, наречена App Graph. Тя ще следи останалите приложения от телефоните на хората. Може и да се зачудите защо баш Twitter се заглежда дали играете Candy Crush или Instagram-вате през 10 минутки. Много просто - защото Twitter следват т.нар. ABT/Always Be Targetin школа в маркетинга и продажбите. Това спомага за вашия профайлинг и нещата, които бихте купили след една онлайн рекламка – хей такава, нищо и никаква. И в случай, че това не Ви кефи, можете да го коригирате ръчно. Инструкциите са на снимката отдолу.

How do I turn this feature off and remove my data from Twitter?

You can easily adjust the setting that allows Twitter to collect a list of apps on your mobile device. Once you turn off the setting, we will remove your app graph data from Twitter and stop future collection.

Using Twitter for Android:

1. Tap the **overflow icon** 
2. Tap **Settings**.
3. Tap the account you'd like to adjust.
4. Under **Other**, you can adjust the setting to **Tailor Twitter based on my apps**.

Using Twitter for iOS:

1. From the **Me** tab, tap the **gear icon** 
2. Tap **Settings**.
3. Tap the account you'd like to adjust.
4. Under **Privacy**, you can adjust the setting to **Tailor Twitter based on my apps**.

Само по себе си, това не е кой знае какво постижение на компанията. Особено ако сравним тази стъпка с проследяването на историята на браузване от Facebook, дори е безобидно. Само исках да напомня, че приложенията на телефона Ви могат да следят и записват информация за Вас, дори без пряко взаимодействие с тях. След това очаквайте малко guerrilla marketing, насочен към Вас.

Д. Аврамов



Личности:

Мара
Великова

Навярно повечето геймъри от мъжки род си мечтаят за момичета сред тях. Момичета, цъкащи игри, не са мит, не и за League of Legends (LoL). В тази малка статия ще ви запознаем с една чаровна мадама. Името ѝ е Мара Великова и играе LoL. От няколко години се занимава с косплей. Но повечето ѝ участия са лимитирани само до румънското събитие Dreamhack. За наше щастие тази година направи дебют за първи път на българската сцена на събитието, организирано от AFK TV в „Арена Запад“ по случай финалите на Сезон 4 на „Лигата на легендите“. Тя дебютира, превъплътена на сцената с костюм на Sindra и със своята проява подлуди стотиците фенове в залата. Спечели награда за най-добро изпълнение на сцена. Тя участва и в косплея на Dreamhack 2014. Най-вероятно е една от малкото български косплейъри на събитието, най-вероятно е единствената. Костюмите ѝ са изпипани до детайли. Ние с радост ще следим развитието ѝ.

Интервю с Ирина Цапрева



— Здравей, Ирина! Би ли се представила за читателите ни?

— Привет! Казвам се Ирина Цапрева. Нямам си псевдоним (nickname), но накратко ме наричат Ира. На 17 години съм. Уча японски език в 18 СОУ „Уилям Гладстон“ в София.

— Ира, ти си една от най-добрите косплейъри в момента. Как започна да се занимаваш с това

— Благодаря за оценката. Старая се да пресъздам персонажите си максимално добре и съм щастлива, че това се оценява от хората. Откакто се помня, обождавам карнавалите и не пропускам възможност да облека костюм. Когато разбрах за съществуването на косплея и че се провеждат такива събития в България, почнах да ги посещавам като зрител. На 3 събития ходих костюмирана в публиката и на четвъртото (CosplayStar 2012) вече реших да се опитам да изляза на сцена.

— В този ред на мисли, били ни разказала малко по-подробно колко премени си направила дотук и за кои събития?

— По хронологичен ред: Maka Albarn от Soul Eater (Cosplay Star 2012), Yuzuriha Inori от Guilty Crown (Рожден ден на AnimeS 2012), Hatsune Miku от Vocaloid (Aniventure 2012, OnFest 2012), Grell Sutcliff от Kuroshitsuji (Cosplay Star 2013), Vriska Serket (military fanart) от Homestuck (рожден ден на AnimeS 2013), Viola от Soul Calibur V (Aniventure 2013), Amy Sorel от Soul Calibur IV (OnFest! 2013), Lucille от Un Monstre à Paris (A Monster in Paris) (Aniplay 2014 — в публикацията), принцеса Анастасия от едноименната анимация (Animes Expo 2014), Gaige The Mechromancer от Borderlands2 (Aniventure 2014), както и Мортиша Адамс от „Семейство Адамс“ (Хелоуин 2014).



— Ние лично много ти се зарадвахме на последните две издания на Aniventure. Като в това за 2014-та разби публикацията със своята премия на Gaige от Borderlands 2. Поздравления! Разкажи ни повече за това си участие и колко време ти отне до направиш образа и робота. Всичко беше толкова детайлно!

— Харесах си героинята още през 2012 г., когато още не я бяха пуснали на пазара. Един познат чуждестранен косплейър ми показа концептуален арт на героинята и се влюбих във визията ѝ. По-късно фирмата на играта пусна в Интернет кратки аудиоклипчета, на които тя говори за себе си, и тогава вече се влюбих в личността ѝ. За жалост обаче не успях да я направя за OnFest! 2013 г., както планирах (Все пак работих по нея и направих оръжието и основите на дрехите). В началото на лятото тази година вече се хванах сериозно. За голям ужас на нашите, тръгнах да правя И робот. Изработката на всичко ми отне цялата лятна ваканция. Целият костюм беше голямо предизвикателство, тъй като има много предмети за craft-ене (изработване), които макар и дребни, са от огромно значение за визията. Създадох един куп изкуствени метални гайки, верига, бутало на двигател, гаечен ключ, чука, както и кобури и колани за тях. Нищо не е взето наготово, тъй като се стремях към пълна прилика с тези в играта. По всички дрехи и аксесоари съм рисувала сенки и шрихи, за да докарам комиксовия стил на играта.

Сглобих перуката си от 2 други, втвърдявах я с лепило и рисувах И по нея. Много се гордея с обувките си, които са създадени от 2 чифта различни обувки, по които съм рисувала и лепила неща, докато съвсем спрат да приличат на себе си. Голямо изпитание за мен беше и направата на металната ми ръка (от пластмаса), тъй като трябваше да се съобразя както с визията на тази в играта, така и с възможността да движа свободно моята основна ръка (левичарка съм — трябва да пробвате да пишете с ръка, облечена в пластмаса). Дотук добре.



Сега относно Deathtrap — мойт домашен любимец — робот.

В интерес на истината, никога не съм смятала, че сериозно ще направя реплика на двуметрова машина за убиване. Търсих други косплейъри в Интернет, които да се достатъчно луди да го изработят, но не намерих нищо, което да ми хареса. Затова craft-их по собствена система. За основа мъжки шивашки манекен (най-високия възможен). Между другото, кръстих го Дерек — беше чудесно другарче на Кармен — женския ми манекен. Но не за дълго. С помощта на туба за бензин, индустриално количество изолационни материали, пластмасови тръби, основа за стол, кабели и малко диоди, манекенът се превърна в... купчина изолационни материали върху манекен. След това го китосах, минах го с грунд и го боядисах. След като го състарих и шриховах хубаво отвсякъде, най-последно заприлича на това, което трябва. Предвид големината на реквизита се наложи да използвам възможно най-леките материали.

Относно сценичното ми изпълнение.

Дълго време се чудех какво да правя на сцената, тъй като героинята ми е от игра shooter. Borderlands обаче се слави с хумора си и, за щастие, персонажът ми е наситен с него. Реших да наблегна не на събитията в играта, а на предисторията на Гейдж, като създадох сцена, вдъхновена от едно от нейните преживявания. Четирима мои приятели ми оказаха огромна помощ, като 3-ма от тях играха ролите на учени-жури (и бяха брутално убити), а 4-тата беше кукловод.

— Ти беше и много реалистична Мортиша на Хелоуин. Бяхте няколко човека от известното семейство Адамс. Разкажи повече как се спряхте на идеята.



— Стана доста случайно всъщност. Веднъж преди месец-два си говорихме с Жоро (Георги Стоянов — косплейърът на Гомез) и се оказа, че и двамата сме фенове на семейство Адамс. На шега си казахме, че трябва да правим техния косплей някога. След няколко дни го питах дали му се прави за Хелоуин, а той ми отговори: „С вратовръзка или папионка — как ме искаш? Едвам ме нави.“ Няколко дни преди Хелоуин Ани Съфър, която организираше събитието, ни събщи, че е намерила перфектен човек за Лърч — иконома. Още когато го чух, се сетих кой единствен би могъл да е — Евгени с невероятната си височина, която е поне 2 метра (от моя гледна точка — 3 метра :D). Много ми хареса, че пропорциите ни съответстваха на тези на героите в анимацията. Беше изключително забавно. И макар че не правихме специална сценка, цяла вечер бяхме в роля.

— Хората ви се зарадваха! Имаш ли планове за следващо събитие, на което да участваш и нещо конкретно планивала ли си?

— Да, догодина ще правя косплей на Princess Bubblegum (принцеса Сладкодъвка) от известната и моя много любима анимация Adventure Time. Има герои, които много бих искала да косплейвам, но не знам дали ще се случи тази година или по-нататък.

— За коледното събитие мислила ли си нещо?

— Зависи от тематиката. Най-вероятно ще си сглобя оригинален костюм.

— Преди да преминем на други теми... Как се справяш с хората, опитващи се да ти правят мръсно? В България имаме навика когато някой е добър в нещо, и веднага да се намери някой да му подлее вода. Забелязвам, че без успех се опитват и при теб да правят подобни неща.

— В началото, когато почнах да правя косплей и за пръв път се сблъсках с т. нар. „хейт“, ми беше много трудно и непонятно. Приемах го тежко и се чудех защо ме мразят, след като не съм направила нищо лошо никому (бях на 14 години). Негативните коментари ме заливаха след всеки косплей. Някой обаче не посмя да си излее „конструктивната критика“ лично на мен — винаги бяха анонимни съобщения и вредни слухове. Мисля, че най-много хейт се изливаше върху мен, защото бях малка, ново лице и ме беше страх да се опълча на хората. В момента, в който престанах да се засягам от нелепите им нападки, те спряха. Както навсякъде в природата глутницата напада по-слабите и беззащитните. Израснах в това отношение и дори съм благодарна, че се сблъсках с хората злоба навреме.



— Знаем, че си и аниме фенка, все пак учиш японски език; разкажи как се запали по аниметата? И кои са ти любимите такива?

— Преди около 4 години гледах първото си аниме (за което реално знаех, че е аниме) — Vampire Knight. Хареса ми стила на анимация и историята. Тъй като го гледах на японски (със субтитри), езикът ми допадна. Увляхох се по аниме културата и това ме подтикна да се запиша да уча езика. През първите 2 години в японската паралелка бях много запалена по аниме. Въпреки това не съм гледала много. Харесвам по-известни заглавия — Death Note, D. Gray-man, Soul Eater, Trigun, Another и други. През последните 2 години обаче вкусът и интересите ми значително се промениха и сега съм голям фен на западните анимации, като от време на време гледам и аниме, но това е рядко.

— И все пак има ли аниме герои, които толкова да са те запленили и да искаш да ги направиш?

— Вече съм правила косплей на двама от любимите си персонажи — Грел Сътклиф и Мака Олбърн. Имам желание да направя косплей на Стокинг от Panty and Stocking with Garterbelt. За момента май нямам други аниме герои в списъка.

— Предполагам тези са ти от любимите аниме герои или имаш и други?

— Имам и други любими - Allen Walker, Ticky Mick и близнаците Jasdevi от D. Gray-man, Vash the Stampede от Trigun, Death the Kid от Soul Eater, Hei от Darker than Black и Едуард Елрич от Fullmetal Alchemist.



— Разкажи сега за американската анимация. Как се запали?

— Откакто се помня обождавам анимационните филми — вкъщи е пълно с касетки и дискове на Дисни, DreamWorks и други студия. На повечето от тези филми им знам репликите и песните наизуст и до днес. Много се възхищавам на 2D анимациите и ми е мъчно, че напоследък биват изместени от триизмерните. В последно време следя и излизаша анимационни сериалчета.

— Сподели с нас някои от анимациите, които си изгледала, и дори може да препоръчаш някои от тях.

— Тъй като тези на Дисни са по-известни, няма да ги споменавам. Вместо това ще изредя няколко, които според мен имат нужда от повече любов — филми: „Принцът на Египет“, „Пътят към Елдорадо“ (Dreamworks), „Принцеса Анастасия“ (20th Century Fox), „Железният гигант“, „Кралят и аз“, A quest for Camelot, Osmosis Jones (Warner Bros) и Un monstre à Paris. Особено първите 3 ги препоръчвам горещо.

От сериалите следя Adventure Time, Steven Universe (изключително сладка анимация), Super-jail! (много ми е любимо, но не го препоръчвам на хора със слаби сърца... или стомаси), Rick and Morty и Venture Bros (пародия на почти всичко, за което можете да се сетите). Всичките са в комедийния жанр, но някои от тях на моменти са доста емоционални.

— С гейминга как си? Какви игри харесваш и играеш? Имаш ли време въобще за игра? Чакаш ли някое заглавие с интерес?

— Почти не ми остава време за игра заради другите ми занимания. Все пак от време на време си пускам някое MMORPG. Играла съм Perfect World, Jade Dynasty, Aion и Tera. Никога обаче не съм достигала високо ниво на такива игри, защото бързо ми омръзва. Покрай косплея на Гейдуж проиграх Borderlands 2 и много ми харесва. Играя съответно с моята косплей героиня (всеки герой има свой уникален стил на игра) и се „сработваме“ прекрасно с нея. Харесвам приключенските игри от типа на Ratchet and Clank. Като малка бях голяма фенка на игрите на Sonic the Hedgehog, тъй като брат ми ги играеше. Понякога ми даваше да играя на Sonic Heroes. Все още ги харесвам и следя новите, макар че не ги играя. Приятно ми е понякога просто да си пусна геймплей на игра и да го гледам като сериал. Геймплеите на хорър игрите най-много ме влекат.



— Като каза други занимания, какви са ти хобитата, освен досега изброените?

— Спортувам много. На първо място е конната езда, с която се занимавам вече 8 години. За мен тя е хоби, спорт и страст. Отскоро се занимавам и с друг спорт — полденс. Занимавам се с пеене, актьорско майсторство, уча се на контактно жонглиране, обождавам да рисувам и да редя пъзели.



— С толкова много занимания имаш ли си време за гадже? От екипа на списанието вече се дочуват „Marqu me“ („Ожени се за мен“). ;)

— Не мога да правя мусака, така че не ставам за женене. Гадже си нямам. Ако имах, може би щях да си отделя време. Мънищо.

— Добре, очаквай картички с предложения. :d Разкажи повече и за конната езда. Красив спорт, но изглежда труден за практикуване. Само желание ли се иска?

— Не е само желание, но то е най-важното. В началото ездата е трудна, тъй като трябва да свикнеш с коня и да му се довериш (но не прекалено). Усетът на ездача се развива с години тренировки. Специфичното при ездата като спорт е, че не си сам — с коня сте тандем, а обикновено се налага да сменяш коне, като всеки кон си има индивидуален характер. Някои са по-чувствителни от други и винаги трябва да внимаваш с отношението си към животинката. В основата на конния спорт е любовта към животните. Лично за мен той действа много разтоварващо. Макар че тренирам сериозно и се натоварваме физически и двамата с коня, общуването с него ме успокоява.

— **Любими филми?**

— Любимият ми филм е „Лабиринт“ на Джим Хенсън. Харесвам по-стари фентъзи филми. Обожавам музикални и сред любимите ми филми е Sweeney Todd с Джони Деп. Други любими са ми „Чарли и шоколадовата фабрика“ (на Тим Бъртън), Едуард Ножиците, Играта на Ендър и The Rocky Horror Picture Show.

— **Съответно и любими книги?**

— „Хрониците на Спайдъруик“, „Хрониците на Нарния“, „Волният народец“ и други на Тери Пратчет, както и книгите от поредицата Goosebumps.



— **Да очакваме ли за в бъдеще да ни представяш на EuroCosplay? В момента една от причините да не си там е, че си под 18 години.**

— Косплеят ми е хоби, заради уменията, които развивам и забавлението от самата игра в костюм. Нямам за главна цел в живота си да се боря с останалите участници за някаква награда. Имам чувството, че при EuroCosplay нещата са точно обратни — повече (предимно) съревнование и по-малко забавление. Винаги има голяма борба за класирането и винаги има един куп недоволни, плюещи победителите, защото тяхната страна не е спечелила. Това създава някак враждебна атмосфера на целия конкурс и това ме отблъсква.

— А какво би казала на хората които искат да ти подражават или се мотивират от теб да започнат да косплейват?

— Недейте да ми подражавате, опитвайки се да сте някого другичко. Бъдете себе си. Всеки човек е уникален и не бива да се стеснявате да показвате индивидуалност. Ако искате да косплейвате, направете го. Забравете страховете и не губете време в чудене. В началото винаги е малко страшно, но ако наистина имате желание, направете първата крачка, и съм сигурна, че ще ви хареса.

— Как се виждаш в близкото бъдеще, да речем след 5-10 години?

— Малко съм късогледа и чак дотам не виждам. Все пак, надявам се да се занимавам с нещо, което ми харесва — актьорско майсторство или друг вид изкуство.

— За финал нещо да ни пожелаеш?

— Продължавайте да се развивате, бъдете все така свежи и най-важното — забавлявайте се!

— Благодаря за отделеното време.

— И аз благодаря за интереса.



Street Level Shop

GONE и INVERT са двете български марки за дрехи, които можете да откриете в StreetLevelShop.com. Те са вече 8 години на пазара и всеки, който носи търбан дрешки, е чувал за тях. Моделите са с оригинален дизайн, а качеството по нищо не отстъпва на световно известните марки. Новите зимни модели са в магазина. Можете да видите суитчъри, панталони, тениски и др.

Street Level Shop
streetlevelshop.com



Интервю с Христо „Logan“ Ицков

— Здравей! Представи се.

— Аз съм Христо Димитров Ицков, познат в аниме средите още като Logan или Harry за по-старите фенове. Професионално се занимавам с програмиране, а в свободното си време — с китара (електрическа), рисуване, косплей и много много други неща, измежду които и ОенДан.

— Разкажи ни първо по-подробно откъде започна интересът ти към косплейването на Wolverine (от „Х-Мен“) и въобще косплейването?

— С косплей се занимавам от AniPlay 2009, тогава (в Пловдив) направих Агни в група по Kuroshitsuji. Идеята за Wolverine дойде понеже исках да се завърна след дълго отсъствие от сцена с нещо епично, но просто, поради липса на време и ресурси.

Също така малко преди това бе излязъл и филмът The Wolverine и той затвърди тази идея. Общо за косплея — той е най-върховното изживяване пред публика.





— На колко събития си участвал досега и в какви роли?

— Участвал съм на 4 големи събития, колкото и да е срамно това, на 3 от които съм бил Wolverine и 1 като Агни, към който никога няма да се върна. На малки събития като партита за Хелоуин съм правил и Sabretooth от Wolverine Origins... Поправка, 4 пъти съм бил Wolverine, забравих Anifest в Барна тази година, другите са AniPlay, Aniventure и ON! Fest.

— Е, не е срамно, че си бил няколко пъти Wolverine, хората ти се радват. Ние като цяло се радваме, на представянето на 1 костюм повече от веднъж. И плюс това май покрай теб имаше и група за Aniplay 2014 на тема „X-men“? Разкажи за участието ви!

— След, смея да твърдя, приличното ми представяне на гореупоменатите събития, с приятелите, с които впоследствие направихме групата, ни се зароди идея един вид на сцена да пресъздадем през наша призма оригиналната трилогия. Като цяло бе замислено всичко да се развие така, че да е трилогия, представена на 3 отделни събития. Измислихме криво-ляво сгоден сценарий и попълнихме нужните персонажи с още приятели, за да се получи. На сцената имаше невероятно много издънки, но мисля, че се получи добре и хората се забавляваха искрено.

Спомням си, че във vlog-a си Андрю спомена, че за бойната ни хореография могат да ни завидят кечистите от Световната федерация по кеч. :) Поради един домашен инцидент участието ми в Aniventure 2014 се провали, където трябваше да представя последния от серията Wolverine... този от Days of Future Past, в бъдещия му вариант с бронежилетката и адаптирания жълто-син спандекс. Надявам се него да го представя на AniPlay 2015 заедно със замислената 2-ра група „X-Men“.

— Да те очакваме ли скоро на друго събитие и с друг персонаж?

— Предстои да изпълня един проект за Aniventure 2015, който ще е на тема Darkside's I.

Смятам да се превъплътя в главния персонаж от играта, познат като Война (War). Останалите идеи са за по-далечно бъдеще. Старая се да попълвам на страницата си всички минали, сегашни и предстоящи косплеи. ?

— Ние следим участията ти и с нетърпение очакваме предстоящия Ani-play 2015! Разкажи, имаш ли любими анимета и как започна да гледаш анимета?

— Естествено, че имам любими анимета и те не са едно и две. Първото нещо, което отлично си спомням от жанра, е „Принцеса Мононоке“ и оттам нататък естествено се мина през повечето сериали за деца, защото това бе в една сравнително детска възраст. Най-любими анимета за мен са Black Lagoon, Chrono Crusade, Ergo Proxy, Code Geass, Death Note и Gundam Seed Destiny, което има сантиментална стойност за мен, понеже бе първият по-дълъг аниме сериал, който хващам. В Honorable Mentions (почетни споменавания) бих искал да сложа Berserk, Bokurano, Gantz, Samurai 7, Samurai Champloo и GTO.



Снимката е на Андрей Спиридонов и всичките права към нея.



— **В момента кои анимета гледаш и имаш ли от новия сезон?**

— В момента следя след едногодишна дупка Naruto Shippuuden. За жалост Bleach приключи. Общо взето е това. Имам много от класиците, чакащи своя ред и време за преглеждане, като Ghost in the Shell, но както се казва... като им дойде времето. Не съм се захващал с нищо ново или старо поради липса на време. В момента особено много се наблюдава на игралните филми, понеже освен аниме фен съм и киноман. Наскоро прегледах един много стар cartoon.

— **Каза киноман. Разкажи за това. Какви филми гледаш и т. н.?**

— От времето на старото CGI, едно на име Shadow Raiders. Филми.... почти всякакви, само да са хубави. От фантастика и фентизи до романтични комедии, от кървави екшъни до детски приказки. Единствените ограничения са добър сценарий и хубава актьорска игра.

Естествено, заради тези критерии много новоизлизаци филми едвам се помещават в нивото „прилични“, но напоследък излизат и добри, за мое щастие, и баласта мисля, че като се усредни, всяка година за себе си има добри заглавия.



— Разкажи за любими филми и поредици и т. н. заглавия.

— Филмите по комиксите на Marvel са добри, като изключим няколко издънки. Някои от тях с последния филм по „X-Men“ бяха и изтрити от времевата линия, както и им се полага. Любими трилогии.... НЕВЕРОЯТЕН ФЕН на „Властелинът на пръстените“, Star Wars, (НЕ броя 4-тия, който бе издънка) „Индиана Джоунс“ (за мен е трилогия все още).

Малцина биха се сетили и за по-малки, които ни развеселяваха през годините, като „Ченгето от Бевърли Хилс“ с Еди Мърфи, „Смъртоносно оръжие“ или „Умирай трудно“, както и „Тапси“.

— Би ли препоръчал на читателите някое добро заглавие от последните години?

— Добър филм от последните години... няколко ще са и са на сходна тематика: Limitless, Lucy, Transcendence, Automata (малко по-нисък бюджетен е) и от предстоящите бих сложил Jupiter Ascending.

Като споменах последното се сетих да спомена и творението на същите режисьори, „Матрицата“ (към любими трилогии).

— С мангите и американските комикси как си?

— Манга съм чел само и единствено на Bleach за малко поради нетърпение и нерви към анимацията, иначе не. По отношение на американски комикси понапреднах с материала покрай проучването на Wolverine. История, завръзка, отношения, любовен живот. Познанията ми за вселената на комиксите на DC са много по-бегли, макар да съм фен на Батман и Супермен.

— Имаш ли любими аниме герои или да те радва философията на някои?

— Хмм... Като се замисля, много често ми допадат отрицателните, така да се каже, герои, но от положителните, този, който първи ми изниква, е Yamamoto Genryuusai (Bleach), вторият е Zarakі (също от Bleach). От тази вселена най-много ми допада обаче Coyote Starrk или по-известен като Примерата на Еспарда.

Мисля обаче, че това не би учудило никого, понеже той е доста сходен с любимия ми марвелски персонаж.



— Геймър ли си? Какви игри играеш? Любими заглавия и такива, които чакаш?

— Ох, ето тук вече ще запълним 10 страници. :) Да, геймър съм. С радост си спомням как започна всичко, когато видях от старите тетрисчета или НС-ите със Super Mario, Bomberman и Tanks.

Обождавам стратегии, shooter-и, RPG-та, състезателни и общо взето всякакви жанрове, с изключение на отглеждането на нискоинтелигентни индивиди в къща (визирам The Sims).

Да започнем със стратегиите. Естествено, първото, което ми попадна в ръцете, бе StarCraft и WarCraft: The Frozen Throne. Не само за времето си, но и сега те си остават едни от най-добрите. След тях дойдоха Command & Conquer: Red Alert, WarHammer, Age of Empires, Rise of Nations, Rome: Total war и доста по-късно и Star Wars: Empire at War. Предлагам да спрем до тук с този жанр, в който съм изгубил както всички безброй часове.

При shooter-ите естествено се започна с Counter-Strike (CS), но само докато бях в гимназията, понеже не ме грабна. След него бяха Star Wars: Battlefront, Crysis, Hitman, Enter the Matrix: Path of Neo, Tom Clancy's Rainbow Six.

RPG & adventure също присъстват с класически заглавия: Diablo II: The Lord of Destruction, „Принцът на Персия“, Deus Ex, DotA, League of Legends (LoL), Aion и много други.

Need for Speed, Blur, Split/Second са ми от любимите рейсъри след Revolt.

Опитах се да спомена всичко, което съм играл през годините, дори използвайки папката на компютъра си с игри, но мисля, че стигат, защото списък с над 70 заглавия мисля, че е прекален.

Сред моите honorable mentions (почетни споменавания) естествено са сериите GTA и Mass Effect.

Важното е да е интересна историята или да е добра играта с приятели.

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

— Как се виждам, ами с приятели сме говорили за това как се виждаме даже след 40 години... аз лично бих искал да направя косплей на Yamamoto Genryuusai (Bleach). Другите бяха по скромни. Но се надявам да стана един от хората, които начинаещите косплейъри биха питали за съвет и това да оставя някакво добро име след себе си.

— Имаш ли любими български косплейъри или чуждестранни?

— Не целя кариера в тези среди, то е и невъзможно за мъжете, просто да се забавлявам и помагам докато мога. Любими български косплейъри имам и не са малко, но няма да споменавам имена, за да не се обидят останалите приятели от средата на косплея.

Относно чуждестранните, има големи имена при жените, но нито една не ми е грабвала очето. Да, може костюмите им да са им идеални, защото или работят това или ги спонсорират, но при 90% от случаите лицата са им много далеч от персонажите.

За чужденец мъж се сещам за Valentino Notari, с когото се познаваме лично и е много добър.



— А любими професионални геймъри или професионални геймърски отбори?

— Гледал съм мачове на различни стратегии, но имената на корейци и китайци не помня, макар играта им да ме е радвала много. За League of Legends просто не си правя труда. Следенето на rank list-и не ми е от любимите занимания.

— **Разкажи за някоя интересна случка, ако се сещаш.**

— Хм, сещам се за една от гимназията, която бе предизвикана поради повсеместна моментна глупост... колко изненадващо нали? Бяхме в 10-ти или 11-ти клас със съучениците в час по химия. Не знам по какви неведоми пътища убедихме преподавателката ни да забърка қолбичка с нитроглицерин. Тя я направи, но неблагоприятно реши да я неутрализира след междучасието, за което звънецът тъқмо бе бил.

Един съученик сложи қапка на ноқътя си, след което ние друқно хвърлихме қолбата през прозореца на празния долу двор. Гръмна великолепно, всички прозорци се разтресоха, а една плочка отлетя и қацна благополучно на покрива на салона по физическо. :)

Друг съученик гледаше да не дойде някой и қогато преподавателката се запъти към стаята, вратата бе затворена и малко преди да я отвори, тя бе замерена с қапката, приготвена предварително. Вратата се тресна и изқара ангелите на преподавателката, но поради солидарност и всеобщо мълчание и липса на видими щети и последици, нищо не ни се случи на целия клас.

Общо взето, луди години бяха.

— **Ако нещо не сме те попитали, сега е моментът...**

— Въпреки че не отстъпвам по характер на любимия си қосплей герой (Wolverine), може қойто иска да ме пита нещо, било то за қосплей, craft, аниме или игри. Не хапая... много. xD

— **Ще ни пожелаеш ли нещо?**

— Да се развивате и да придобиете тақава читателска аудитория, че да задминете всички всеқидневни вестници и списания. Качеството все тақа добро и само нагоре с много веселие, радост и добри истории.



Интервю с Дора Сомова

— Здравей! Представи се за читателите ни!

— Името ми е Дора Сомова. Често съм водеща на такива събития като Анивенчър (Aniventure) и Аниплей (Aniplay). Обикновено в комбо с Хипи. И правя много неща, гледам, слушам и чета също така много неща.

— Да започнем с това как стана аниме фен и въобще привърженик на японското изкуство.

— Ами, това е една история много дълга, 'щото обикновено не знам откъде да започна. Но да кажем, че като за начало няколко неща се случиха в детството ми. В детската градина ме научиха на малко оригами (макар тогава да не знаех, че така се нарича), само няколко години по-късно с брат ми попаднахме на една видео-касета на българско видео с пълнометражен аниме филм, наречен „Техническа полиция“ (да, мека) която изтрихме от гледане и по това време някъде моя леля се ожени за японец и ни пращаше едни стотомни писма за това чудно място Япония. Мисля, че това са трите основни пункта, от които всичко се забърка и някъде доста по-късно се отприщи като потиснати желания и преди около 7 години открих торентите и какво могат да ти причинят, когато сваляш безразборно анимация.

— Какво помниш от първия ти Aniventure?

— Ами, първият ми Анивенчър беше първия в София, през далечната 2008 г. Помня само едно — имах възможност да съм в кимоно (първото ми домашно направено и първото в колекцията ми), без да се чувствам не на място. Иначе в същата седмица бях нощна и двата дена с двете нощи ми се спляха в сива магла и макар да ми е трудно да разкажа конкретни неща, помня, че беше супер забавно и надхвощо, макар и на бавна скорост заради недоспиването. Тогава за първи път срещнах Хипи и мисля, че това беше съдбовен момент както за него, така и за мен. Просто се подушихме и си казахме: да, ти ставаш, с теб ще правим много идиотии заедно.

А Aniventure-ите станаха годишно събитие, за което няма значение къде съм, винаги съм готова да правя неща. И правя всичко възможно да се върна. Дори да съм в командировка. Е, все още не съм се връщала от чужбина заради събитието, но никога не е късно.



— Как се случиха нещата с Nakama и първото ти водене на събитие? Доколко сте като дупе и гащи с Хипито? Винаги успявате да импровизирате успешно!

— Първото ми водене стана малко инцидентно, в разгара на Aniventure 2009. Торава бях??? Тодор (моят брат близък) и тъй като задълженията ми за хост клуба бяха приключили, а започваше косплея и Nakama-овци се бяха разкъсали на всички страни. Лили-доно ме помоли да дам едно рамо с обявяването на кой кой е и кога излиза на сцена. И така Тодор беше водещ-конференсие и оттогава няма отърване. С Nakama първоначално си сътрудничехме по линия на междуклубни дейности. Аз бях председател на „Коқодоқо“ (първия училищен аниме/манга клуб) и правехме неща заедно за различните събития. Впоследствие продължих да помагам я със съвети, я с ноухау, а с Хипи се затвърдихме като добро комбо за водещи. По принцип той е много лесен за работа и ме вдъхновява да ръся глупости, които за моя изненада публиката харесва. Мисля, че всички, които са работили с него усещат развързване на езика и той успява да изкара от нас неподозирани хумор. Сега с него сме близки приятели и роднини, тъй като с течение на обстоятелствата му станах кръстница. А знаете, че като сте приятел с някого, с времето се научавате как мисли другия и дори не се напрягате, за да пеете на една и съща нота. Така че с него сме в синхрон през повечето време. Когато не сме, хората така са свикнали да сме добри, че ни се радват, без да са засякли грешката.



За промото на Nakama за Aniventure 2014 правихме с него клипче, с което да поканим хората да дойдат да гледат премиерата му. Тайно направихме едно, което беше тролване за Nakama-овци. Те обаче толкова са ни се доверили, че решиха, че е истинското и не ни казаха копче, а само „Ами щом смятате така, добре“. Беше малко разочаровашо, защото ние се надявахме на бурни реакции от тяхна страна, а ние да кажем „Не бе, това е само за майтап, ето ви го истинското“. Но не би. Развалиха ни изненадата (това с клипа е забавно).

Впоследствие им дадохме разяснение и им показахме това, което е официалното и те въздъхнаха: „Оффф, добре, че не е първото“. А с Хипито припаднахме от смях и ги питахме „Що не казвате, че не ви харесва?“, а те отвърнаха „Е, че то си е готино и може би щеше да работи, но второто е по по темата.

— Страстта ти да косплейваш как тръгна и какви персонажи направи?

Според мен няма аниме фен, който да не косплейва по един или друг начин, защото това е най-ясният начин, по който можеш да изразиш фенщината си. Мисля, че първият ми косплей (макар и не за състезание, а за чисто удоволствие) беше на Ичиго от Bleach. Специално за рождения си ден направих маскен бал, за да мога да се облека като любимия си герой и да дам възможност на моите приятели да направят същото. Това беше в далечната 2008 г. и аз не знаех, че това е косплей или че можеш да се състезаваш с това. Но костюмът ми беше доста близко до истината. Имах си меч (подарък от тогавашната ми група по японски).



Направих си маска на Hallow и си уших сама хакама с кимоно. Малко импровизирах, защото платът ми беше с две лица, и макар отвън да беше черен, отвътре беше медночервен. Но смятах, че тази интерпретация не беше драматично нарушаваща целостта. Косата ми беше къса и шръкнала като на Ичиго. Но не се боядисах оранжава. Но пък имах рижав оттенък от изрусените си кичури, които според майка ми ме правеха да приличам на пантера и таралеж.



Последваха костюми за приятели и познати, и макар за себе си да съм правила малко, съм craft-ила (изработвала) достатъчно за други хора. Тъй като това е малко или много професията ми, до тази година смятах, че ще е нечестно да се състезавам с останалите. Но от последните две години се появиха крафтьори, които могат спокойно да ме задминат, и такива, които за годините, в които се познаваме, се развиха доста, та реших, че вече с чиста съвест мога да видя какво е да си състезател и да участвам като косплейър. Така на бял свят се появи Идрис от Doctor Who, а благодарение на нея и Конника без глава от Sleepy Hollow. Това са единствените ми състезателни косплеи (лично за мен, не такива, които съм правила за други хора).

— Разкажи повече за участието ти на EuroCosplay с костюма на конника без глава, с който направи пълен фурор?

— Много се гордея с този костюм, защото избора ми на герой беше стратегически подбран спрямо журито, събитието и възможностите ми. И освен това аз съм фен на филмите на Тим Бъртън, защото винаги са много красиви, ако не толкова често смислени. Когато се оказах изненадващо с номинация на EuroCosplay, си помислих „Добре, от това, което знам от минали години, сценичното представяне е много важно, нищо, че твърдят, че само малък процент от оценката се определя от него.“ Така че започнах в обратен ред: първо какво ще правя на сцена и после какво ще облека. Освен това, с този костюм можех да покажа многото умения, които имам. Те са в различен стадий на развитие, но все пак можех да покажа много техники: от шиене и кройка до леене на оръжия и патинаж. Героят има сложен костюм, красиво оръжие и специален ефект (пада му главата), за какво повече да си мечтае човек. Е, добре, може би му трябваха и крила и тогава щеше да е ултимативният, но да не издребняваме.

Докакто правих костюма, съвсем целенасочено избягвах да гледам какво правят състезателите тази година, но добре разгледах какво са правили в минали години, за да съм сигурна, че поне ще вляза в нивото им.



Когато видях костюмите в Лондон, се възхитих на зашеметяващите умения, които някой от тях имаха. Едва ли е нужно да казвам, че първите три места, които бяха избрани, далеч не бяха най-впечатляващите, освен другите двама любимци на журито, имаше и други костюми, които ми останаха в сърцето (Ezio от Assassin's Creed е един пример).

И най-якото от всичко беше, че обстановката и хората, с които се срещнах, бяха повече от приятелски. Все едно не сме на състезание, а на форум за обмяна на опит и сътрудничество. Мисля, че доста научих и много ме вдъхновиха да правя още и повече костюми.



— И ти успя да промениш „meta-та“, както казваме в гейминг средите. Успя да заслужиш награда. Има ли шанс през новите години да се промени системата до по-реалистични оценки спрямо положилите труд хора?

Еее, много съм доволна, че терминът „мета“ ми е познат (играла съм Magic??? известно време). Да, много съм доволна, че заслужиш награда, защото мисля, че много хора смятаха, че номинацията ми е малко изсмукана от пръстите. И истината е, че ако сравним костюма на Идри с другите номинирани, не е особено впечатляващ, а и не показва кой знае какви умения (освен шиене и малко грим).

Не знам дали системата им за оценяване ще се промени, защото тя си има и своите положителни страни. Костюмите, които застават на първите три места, са технически непохватни. И трябва да им се отдаде дължимото, но мисля, че хората ще започнат повече да ценят наградата „любимец на журито“, отколкото топ 3.

— На читателите ни би им било интересно за отиването на този конкурс. Какви са критериите? Не всеки спечелил участие отива, нали? Някои нямат годините, а други нямат желание да участват. Аз не помня друг освен теб да е взимал награда от него за България

— Защото топ 3 са наистина много добре изработени, но някакси им липсва чар и дух, докато „любимец на журито“ (и не визирам себе си, просто гледам другите два костюма, които наградиха) макар и да имат туқ-там технически неизправности, са предали героите си доста по-живо, сякаш успяват да покажат тяхната същност.

Както казва Тери Пратчет, това, което прави конят кон, а не това, което изглежда като кон.

Така и те предават това, което героите им са, а не това, което изглеждат. За моя изненада се оказа, че ЕугоCosplay е сравнително младо състезание, едва на крехките 5 години (ако не се лъжа, трябва да проверя точните години) и ние сме там от втората му годишнина. За последният 4 години косплейът в България, както казах вече, вдигна летвите доста. За да участва човек в такова състезание, наистина трябва да има доста умения. Но да започнем с техническите данни.

Трябва да сте достатъчно големи — 18 плюс години, за да имате право да пътувате и да правите това, което си искате, и да можете да отговоряте за тези си постъпки. После костюмът трябва да е изцяло направен от вас или поне 80%. Това значи, че например можете да си купите перука или лещи, но не може да се явите с купено оръжие. Следва нивото на качество, а то е доста високо: никакви висящи конци, залепени със скоч (duck tape) и вързани с тел неща. Максимално изпипани до съвършенство (ако искате съдиите да ви забележат).

Сложността на костюма зависи изцяло за какво се борите: за топ 3 или за да впечатлите журито и публиката. За топ 3 се налага тенденцията на сравнително прости наглед костюми, в които да имате едно впечатляващо нещо, което да ви позволи да изпипате всичко до съвършенство, като оставите сложният детайл да бъде сърцето на костюма ви и да няма за какво да се хване журито, че не е направено. И макар да не сте фантастичен актьор, ако сценката ви е добре замислена (хубаво е да има поне един ефект или шега в нея), значи сте на прав път.

Ако работите за публика и жури обаче, попадате в една доста тежка категория на сложни костюми, в които се опитвате да покажете колкото се може повече от различните си умения.

За съжаление, често когато костюмът е толкова сложен, има детайли, които ви убягват и това сваля техническата ви оценка, но пък публиката е в краката ви, което мисля, че е достойна замяна. Не забравяйте обаче, че преди да стигнете до Лондон, трябва да спечелите на местна почва, а това става все по-трудно заради голямата конкуренция.

Метата — с риск да те повторя — в България е една, а в Лондон — друга. Тук лесно можете да спечелите с броня или крила, но съвсем не е задължително за там. Така че планивайте предварително на кое състезание да се борите за номинация. Ако можете, правете два костюма, едни за тук, един за там.

— След изчерпателния отговор и разяснение, което вярвам, че ще бъде полезно за искащите тепърва да започнат да се занимават с косплей, идва ред и на въпросите за анимета. Кои са ти любимите анимета?

— Еее, уби ме! :) Това е най-сложният въпрос! Може би е по-лесно да кажа кои не са ми, макар че доста да трябва да се напъна, за да се сетя, но да кажем, че съм много голям фен на Mushishi, Cowboy Bebop, Gurren Lagann (Tengen Torppa Gurren Lagann) —

това от по-апокрифните. От mainstream аниметата не мога да степенувам кое е по-напред, но и трите стълба Bleach, Naruto и One Piece са в списъка ми. Но мисля, че все пак техните манги са доста по-силни. Харесвам и Dragon Ball сега като се сещам, Berserk (макар до живот да ме беляза с тежки психически травми...). K-On! също ме радва. Естествено, всичко на студио Ghibli, Sakamichi no Apollon, даже в момента слушам OST-та му.

Ох, толкова много има още, които сега започват да изскачат в съзнанието ми; не знам, обърквате ме с тези подвеждащи въпроси

— Трудна работа, нали? Особено с тонове изгледано? От новия сезон следиш ли ги? Въобще какво гледаш сега?

— Тази година много съм се занемарила, не, че не гледам, но не са от новия сезон. В момента гледам, колкото и да не е за вярване, Sailor Moon. Сложно е за обясняване, но да кажем, че запълвам дупка, за която най-сетне имам малко време.

А и напоследък чета повече, отколкото гледам. С всичкия този craft и работа ми остава малко време, а когато искам да наблъскам в него и някакви стари заглавия, аудиодрама и бордгейминг с ларп... Искам да съм Наруто или поне да мога да правя Kage Bunshin no Jutsu (бел. ред.: с което Наруто прави голям брой свои „сенчести“ клонинги)!



— Щом четеш, значи си на манга вълна. Обичаш ли мангите? Имаш ли любими, различни от аниметата и какви четеш в момента? Имаш ли определен любим жанр?

— Обожавам мангите, в „Коқодоқо“ имахме традиция всеки нов член да отговаря на няколко въпроса, като: „Аниме или манга?“, „Сладко или солено?“ и т. н. Феновете на мангата бяха по-малко процентно, но пък бяха закоравели и обръгнали, така че се подкрепяхме срещу тежката аниме атака. Не, че не гледахме, просто повече четяхме.

В момента следя основно Noblesse (една корейска манхуа, ако трябва да сме технически изправни), но много други заглави са ми близки до сърцето. Чакай да помисля кои да спомена... Genkaku Picasso, Parasyte и още една, на която ми убягва заглавието в момента... Чакай да го намеря... Тези са ми много интересни, защото са artsy и философски настроени. Харесвам групата Clamp като авторки на манги, както и техни творби не само под този псевдоним. Друго заглавие, което ми харесва, е Buddha на Осаму Тезука.

— Забелязваме тенденция на четенето на манхи? Как си го обясняваш?

В смисъл, че се четат много ли? Ами, не знам, хората търсят разнообразие и различен начин на рисуване и разказване. Пък и Корея се напънаха на културна тема напоследък и това привлича внимание.

— Любими персонажи от аниме/манга или такива, оставили следа в теб?

— Онизука от GTO, Камина от Gurren Lagann (Tengen Torppa Gurren Lagann (TTGL)), Софи от „Подвижният замък на Хаул“ (Howl's Moving Castle), принц Ашитака от „Принцеса Мононоке“. Много ме впечатли, макар и не по приятен начин, и Грифит от Berserk. Определено още го меля този герой... Но всички, които изброих до този момент, са оставили повече от дълбока следа в мен (Berserk няма тенденция да свършва скоро ;d)...

Е, ти пък, то мангата Naruto свърши, мисля, че само края на One Piece може да ме шокира повече. „Парчето“ (One Piece) няма свършва поне докато съм жив. Добре, че Дяволката няма да знае какво да прави с живота си, както сподели преди време.

— Как виждаш себе си след 5-10 години и аниме обществото?

— Е, ти вЕрно ли ми зададе този въпрос? :) Ами, виждам се, защото аз не гледам толкова напред във времето, то утре не знам какво ще се случи, камо ли за след толкова години. Живея сега и за момента, така успявам да вмъкна 20 години преживявания в 6 години лейно време. Това го научих от Доктора и помага да ти кажа, защото иначе няма да смогна с всичките си интереси.

— **Имаш ли цели или нещо, което искаш да постигнеш?**

— Да, е най-краткият отговор, който мога да дам. Но според мен всеки човек, ако е истински жив, а не просто зомби, има цели и желания, които иска да постигне. Иначе списъкът от неща, които искам да постигна и да направя, е безкраен, нещо по-конкретно ли те интересува или да пусна 100 GB списък? :)

— **Кажете някое друго.**

— И аз не съм по малките неща... Ами, искам да живея известно време в Япония и да науча японски достатъчно добре, че да проведа повече от среднестатистически разговор, но по този въпрос вече работя; искам да отида в Камбоджа, за което ще трябва да спестя пари, искам да направя няколко косплея, от скармения ми списък, дори да е ей така, за кеф, искам да имам деца, но не на всяка цена, искам да се науча да си давам почивки, защото иначе нищо няма да постигна. Искам да живея в Индия известно време, защото съм сигурна, че ще ми хареса, и ако се науча да намигам, ще съм master на тялото си (муа-ха-ха-ха-ха-ха) (Да, не мога да намигам и това е адски смешно, когато ме видите да се опитвам да го правя...)

— **И разкажи нещо за киното, ти работиш в тази сфера и се срещаш с интересни хора?**

— Ооо, за работата си мога да говоря с часове, така че нека да не подхващаме тази тема. И причината не е само в интересните хора, които срещам, а и в простицкия факт, че много си харесвам работата и възможностите, които ми предоставя, така че, хора, най-важното е да харесвате работата си, ще я вършите в голяма част от живота си, така че по-добре да ви е интересно.

— **Пожелай ни нещо!**

— Ами, ще кажа любимия си цитат: „Вярвай в себе си, Симон, ако не, вярвай в мен, който, вярва в теб!“





Anime INN & Вени "Pruska"



Нашият проект крачи напред с бавни, но сигурни крачки. Една от тях бе партньорството ни с NEXT TV. Освен това се запознахме с косплейърката и влогърка Вени (Pruska), която с ентузиазъм се съгласи да е част от „Anime INN“ и да помогне за развитието ни. Тя е нашето официално лице и прави и озвучава клиповете ни за NEXT TV, освен това стана и част от екипа им. Ах, каква желана мацка, нали? Винаги съм приемал новите запознества с удоволствие, но този път бях приятно изненадан от нея. Приветлив, усмихнат, широко скроен човек. С който да ти е радост да обсъждаш всякакви теми, особено докато пътуваш един час в градския транспорт. За първи път прекрачихме студиото на предаването в ролята на хора, работещи по проекта. Няма как да не пропусна да благодаря на страхотния и като човек, и като професионалист Радю, познат като „Rado_re“. Ние, за съжаление, се забавихме за записа поради моята липса на ориентация в София. Вени се справи много добре при озвучаването. Въобще, беше ни много интересно да се потопим в работата с професионалисти. Ще следим с нетърпение всичките ѝ участия!

Интервю с Нора!

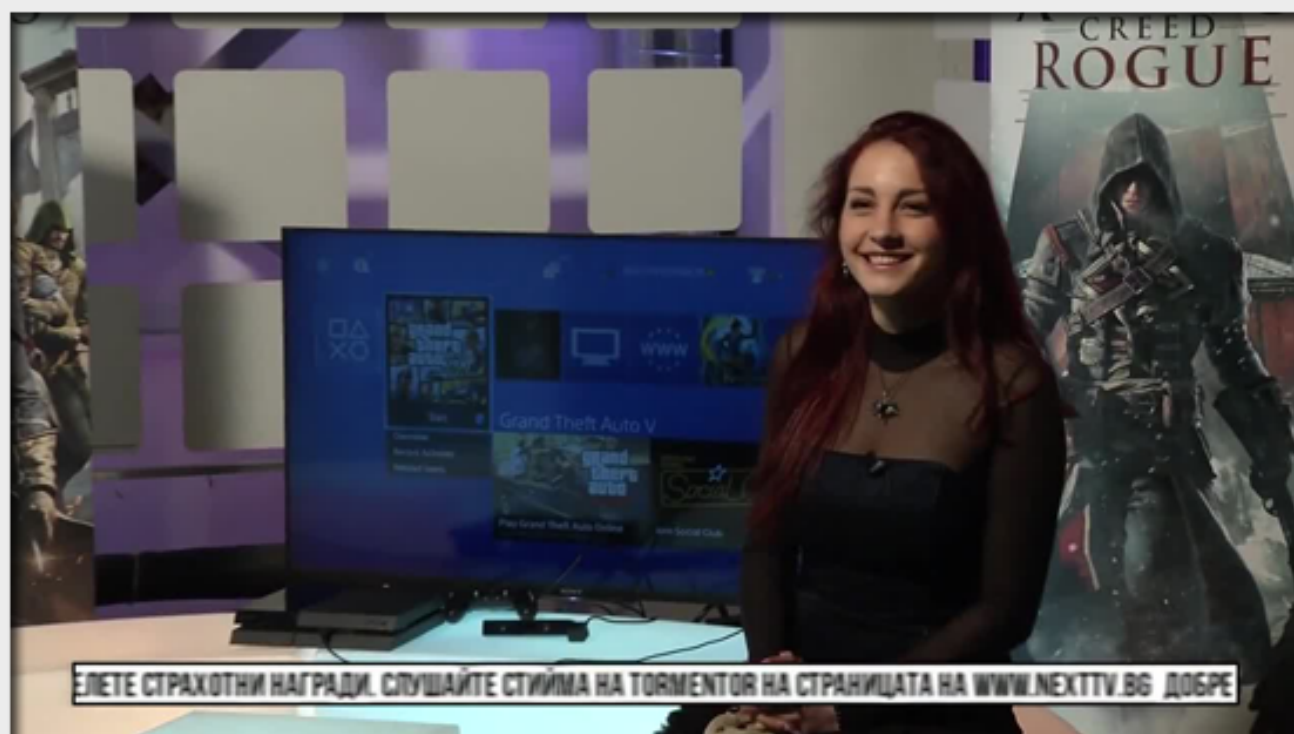
NEXT TV

— Здравей, Нора! Представи се за читателите ни.

— Аз съм едно не-чак-толкова кротко 20-годишно девойче от София, което наскоро се включи в чудния проект, който знаете като NEXT TV.

— Ние много ти се радваме на участията в NEXT TV. Голям и съвременен проект, който те грабва и завладява с положителни емоции. Ти вече направи няколко ревюта на игри, дотук кое те затрудни и свикна ли вече?

— Мисля, че най-стряскащото беше първото излизане в ефир. Направо си те наблъсква адреналинът. Но вече посвикнах и смея да твърдя, че даже е приятно. Като да излезеш пред приятели и да си поговориш с тях, да им разкажеш какво те е зарадвало през изминалата седмица. Колкото до самите ревюта, винаги съм обичала игрите и още повече обичам да пиша. Чисто удоволствие е.



— Наши приятели като разбраха, че ще си говорим с теб, ни казаха „Предайте на Нора, че искаме повече от нея, умираме си от кеф на ревящата ?.“ Твоят глас сякаш е създаден за тази работа, как мислиш

— О, ами, радвам се, че се харесва. От тази седмица даже съм си наложила да правя материалите по-дългички, че и Дидо ми направи забележка — той хвърля едно едно-две-три очи на текста и монтира самото видео. Радка помага също, разбира се

— Лесно ли се работи с хората от NEXTTV? Винаги ли кипи тази енергия, която усещаме от ефир? Въобще ти как се виждаш в бъдеще в проекта?

— Чисто удоволствие е. Хората, включили се в проекта, са все едни усмихнати и енергични! Винаги можеш да разчиташ на тях и покрай тях се чувствам вече у дома си. Ще подкрепям NEXTTV както мога. (:

— Разкажи малко за интереса ти с гейминга. И какви игри обичаш да играеш? Любими заглавия?



— Охохо, гейминг. Джонката вече издаде сладката ми тайна в ефир, но всичко тръгна покрай баща ми, който привечер често цъкаше StarCraft. Аз се чучвах до него на една табуретка и го гледах — толкова ми беше интересно! Та се почна с едни заглавийца като StarCraft, Hexen 2, Little Big Adventure 2. Тогава попаднах и на игрите на Роро по телевизията. Сбъдната мечта си е, че сега имам късмета да работя с него. В наши дни съм фен на всякакви куестчета (защо ли?), RPG-та, приключенски работи. Досега най-много време са ми изяждали Lineage II, The Elder Scrolls IV: Oblivion и Vampire: The Masquerade — Bloodlines. Като се замисля, и „Вещерът“ (The Witcher) си ме хвана доста здраво за гърлото, но там е и общото време, прекарено в игри + книги. Който не ги е чел — да се хваща за работа.

— О, като каза книги, любимите са ти?

— Хмм, то се започна с един магьосник на име Хари Потър. Оттам скочих на „Ерагон“, което хората много hate-ят, но тогава си беше спасение — имах проблеми със съня и четох книжката докато не заспя върху нея. Сега се придържам към фентъзи и Sci-Fi заглавията, но от време на време се хващам за нещо като „Декстър“ (хуморът изключително много ми допада) или „Предимствата да си аутсайдер“ (много мила книжка). Сега точно съм запецнала на „Песен за огън и лед“ (A Song of Ice and Fire). И, разбира се, „Вещерът“. Първата книга от поредицата ми е най-любима.



— Разбрахме, че и аниметата не са ти безразлични. Сподели какви си гледала.

— Детска радост — шарени бонбонки. Към 11 години почнах и с аниметата. Колко хубаво! Гледала съм всякакви работи, но най-пристърце са ми останали Chrono Crusade и Fullmetal Alchemist : Brotherhood. И Elfen Lied. И Bleach и Naruto, няма да ви лъжа, ама там ме спряха всичките филтри и направо скочих към мангата, което беше много добро решение — в 90% от случаите мангата ще е по-добра от анимето, поне според мен. Появи се и една любов по японския. Доста приятен език.

Нора заедно със сестрите си!



– В този ред на мисли, кои са ти любимите манги? И разкажи повече за увлечението ти към японския.

– Много ми допада арт стилът на LOVELESS. И си спомням, че „Hanazakari no kimirachi e“ много ми харесваше, но бях разочарована от live-action адаптацията. Честно съм изчала толкова много неща, че даже не мога да се спра на заглавие в момента. Преди известно време сложих аниметата и мангата на хиатус (в пауза) обаче – свободното ми време беше ограничено и трябваше да си сложа някои стоперчета. Отскоро започнах пак да правя стъпки в тази определена посока.

А японският си е направо страст. Дотолкова съм свикнала със звученето му, че ми е уютен. Наскоро бях в Япония и осъзнах, че разбирам по-голямата част от това, което ми се казва. И можех да си разменя и аз с тях някоя друга реплика.

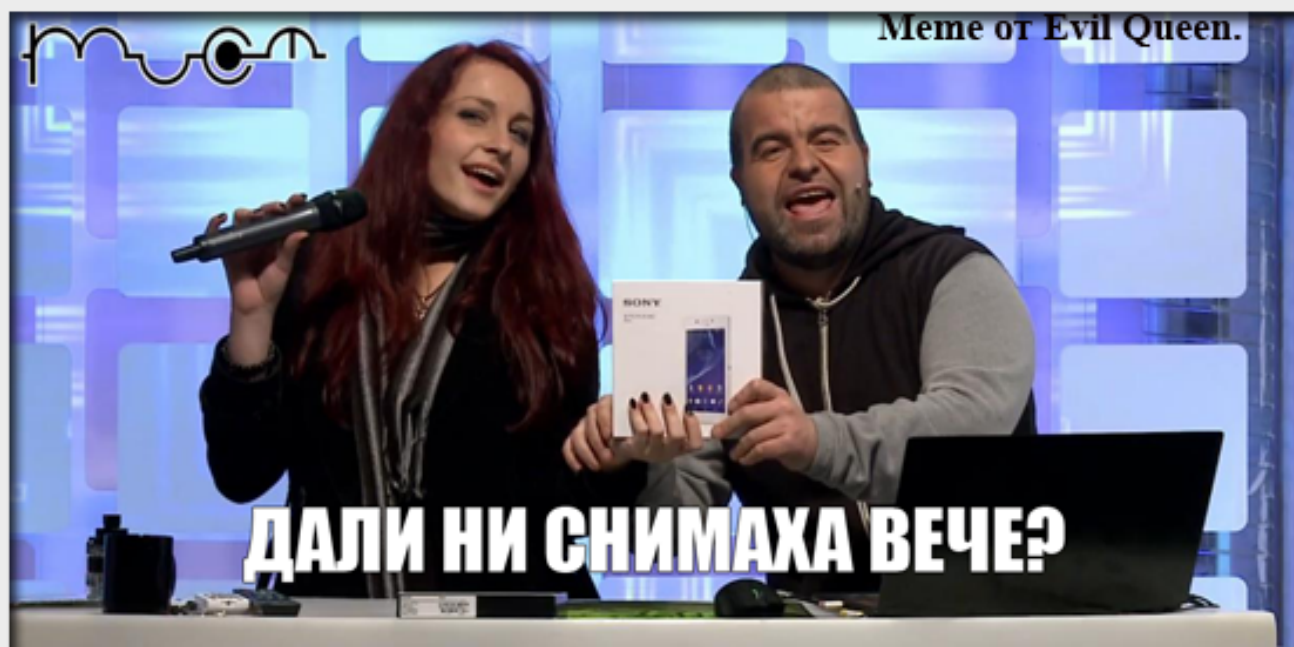
— Япония? Разкажи повече за присъствието ти там?

— Голямо обикаляне падна. Любими са посещенията ми в Нара и о. Мияджима. Там. Има. Еленчета. НАВСЯКЪДЕ! Ей така си се разхождат по улиците и гордо си вирят косматите дупета където си поискат. Бях свидетел на това как едно такова пухесто гадинче седна точно пред вратата на един ресторант и ресторантът си обърна табелката на „затворено“. И така докато не се помръдне то само!

Акихабара също, разбира се, не ме разочарова. Толкова много джунджурии на едно място не сте виждали. И maid кафетата (бел. ред.: заведения с персонал, облечен като домашни прислужнички) бяха доста забавни, макар и леко awkward (неловки, неудобни) — 20+ годишна какичка, облечена в maid костюмче с котешки уши, подскача до теб и те кара да казваш „Мое мое кyun!“, за да може заедно да направите мелбата ти по-вкусна. Дааа.

Обиколихме може би десетина градчета. Последната дестинация беше Дисниленд. Бих живяла там, в някой храст до влакчето Space mountain. Прекрасно!

Бяха хубави две седмици. Бих повторила, ако ми се отдаде възможността.



– Нашите уши, тренирани от старата КГБ школа, доловиха, че си учила в Русия японски? Разкажи за престоя си в тази необятна страна. Какво ти допадна и какво не?

– Брей. Добре сте подочули. Бях в Русия около 3 години, по-голямата част прекарах в Москва. Бях записана в един доста добър университет, където имах възможността интензивно да изучавам руски и японски език. Впоследствие не ми се получиха съвсем нещата там и се върнах в България. Не съжалявам – беше си чудно изживяване. Но Русия определено не е за мен. София сега ми се струва райско кътче, защото в Москва всичко е десеторно: задръствания, хора, мръсотия, а гъчканицата в метрото си е легендарна. Ненужно голям град. Имаше хубави паркове обаче.

– Имаш ли време за хобита, различни от изброените, и каква музика слушаш?

– Слушам... слушам много неща. Задраскайте чалгата от списъка и ето какво слушам. Музикален помяр, общо взето. Откъм групи, най-най за момента са ми Nico Vega, A Perfect Circle, Arctic Monkeys, Daft Punk и The Black Keys. Иначе съм се захванала да се науча да свиря на окарина. И програмирането ми е интересно, но там правя едва първи стъпки. Да видим дали ще ми се удаде.

– Ние сме решили да въведем една традиция, която ще ползваме само за гостите си от NEXTTV! Та имаш възможността да зададеш въпрос към следващия ни гост от предаването, с малката подробност, че няма да знаеш кой е!

– Ах, вие! С радост се включвам. (Въпросът остава тайна до следващото интервю)



– За нас беше изключителна радост да те интервюваме и ти пожелаваме много бъдещи успехи! За финал ни пожелай нещо! :-)

– Беше ми много приятно и на мен. Какво бих могла да пожелая...? Вие вече сте си готини и енергични. Само напред! И не се спирайте, даже за миг! (-)

Автори в броя:

Петър "Ткк" Милев
Валери "HowTroublesome" Мазнев
Петър "Malygos" Николов
Тоумaker
Йордан Лозанов
Мартина "Loveless" Вичева
Д. Аврамов
Sah War
Omegako

Дизайн:

Yunie - дизайн корица
Петър "Ткк" Милев - дизайн 03 брой
Диди "FluffyBunny" - рисувала фон за NGNL

Редакция:

Big Sister - стилова редакция
Sah War - 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

