

АНИМЕ

БРОЙ V

150 СТРАНИЦИ

интервюта
рецензии
манга

**РЕВЮТА
НА МАНГА**

DEATH PARADE

Heaven or Hell

**ASSASSINATION
CLASSROOM**

Ще оцелее ли даскала?

Durarara!! X2

Забавния втори сезон!

HEROES III HD

Игра на броя

MUSHISHI

аниме на броя

GAMING

Ревюта на:
Star Conflict
Tome: Immortal Arena
Eldevin

**ИНТЕРВЮТА
С КОСПЛЕЙЪРИ**

Дара "Мана"
Тодор "Тох" Костов

ANIME INN № 05

Съдържание

004 - FAQ/ЧЗВ

006 - Аниме новини

008 - Mushishi/Мушиши - аниме на броя

Аниме сезон зима 2015

016 - Durarara!!x2

020 - Death Parade

024 - Yoru no Yatterman

026 - Absolute Duo

028 - Tokyo Ghoul √A

030 - The Rolling Girls

034 - Seiken Tsukai no World Break

038 - Dog Days"

040 - Koufuku Graffiti

044 - Ansatsu Kyoushitsu

046 - JoJo's Bizarre Adventure: Stardust Crusaders - Egypt Arc

048 - Binan Koukou Chikyuu Bouei-bu LOVE!

050 - Aldnoah.Zero 2nd Season

052 - Isuca

054 - Junketsu no Maria

057 - Kuroko no Basket 3rd Season

060 - Shounen Hollywood: Holly Stage for 50

062 - The iDOLM@STER Cinderella Girls

066 - Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor

068 - Kantai Collection: KanColle

071 - Фенско ревю - Nana

076 - МАНГА - Are You Alice?

078 - МАНГА - Parasyte/Kiseijuu

081 - Yu-Gi-Oh! Trading Card Game





ANIME INN № 05

Съдържание

085 - Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia HD

098 - Star Conflict

106 - Eldevin

109 - Tome: Immortal Arena

112 - Apprentice I & II

115 - Game Dev Tycoon

117 - Гейминг новини

120 - Творческа алея - Сделка с дявола
121 - Творческа алея - Бар край шосето

123 - Програми - MAU UPDATER 2 - първа част

128 - Косплей интервю с Тодор „Тох“ Костов

136 - Косплей интервю с Дара „Мана“

146 - NEXT TV



Честита Баба Марта!



Често задавани въпроси (ЧЗВ) / Frequently Asked Questions (FAQ)

Решихме в този брой да отговорим на няколко въпроси и отново да ползваме рубриката ни FAQ (Frequently Asked Questions, т.е. „Често задавани въпроси“).

Въпрос 1:

„Механизмът на рекрутиране [в е-списанието „Anime Inn“] е много интересен.

Питах дали ще има статия за едно мое любимо аниме и получих учтива покана да си я напиша сам, защото никой от колегите не проявявал интерес.

Пък си рекох, че ако я напиша сам, сигурно ще трябва и сам да си я чета... щото кой ли ще прояви интерес...

От друга страна, се чудя дали пък така нямаше да мога да мина в графата "утвърден автор" или "писал в едно списание с утвърден автор".

(Част от мнение на наш читател, публикувано във форум за анимета.)

„Anime INN“ е отворен за всекики проект (по аналогия с движението за софтуер с отворен код, т.е. open source software). Всеки, участващ в проекта, го прави в свободното си време. Екипът расте с всеки изминал брой. Авторите на аниме сегмента не са много хора все още. Имаме предварителен груб план на работа за няколко броя напред. Всеки автор е получил свобода на избор за какво да пише. Никой от настоящите автори не е бил достатъчно запознат с предложеното от Вас аниме или не е бил свободен, за да поеме ангажимент да пише по него. Затова колегата ни, отговарящ за съобщенията в страницата ни във Facebook, съвсем любезно е предложил Вие да напишете за конкретното аниме и да го представите пред нашата аудитория. Това вече се случи с няколко подобни заглавия, за които получихме предимно положителни отзиви. Читателите винаги оценяват труда и ако авторът се е постарал с творбата си, това няма да остане незабелязано. Чрез първата ни анкетна картичка получихме много ценен feedback (обратна връзка) и добре се ориентираме как да продължим.

Въпрос 2:

Ще правите ли още подобни игри, като тази на Ubisoft?

(Въпрос, пратен на е-пощата ни).

Имаме желание за провеждането на подобни игри. В миналото сме провеждали много турнири по игри като Yu-Gi-Oh!. При първа възможност ще проведем следващата интересна игра или турнир. Важно е налице да има интерес от аудиторията ни и справедлива награда за участващите. В момента имаме идеи, свързани с игрите League of Legends (LoL) и Heroes 3.

Въпрос 3:

Защо закъснявате с броевете и конкретно с пускането на този?

(Въпрос, пратен на е-пощата ни.)

За съжаление, колкото и да ни се иска всичко да е перфектно и да върви точно по план, невинаги се получава. В проекта участват предимно работещи хора или студенти. Повечето от нас бяха в изпитна сесия през последните 2 месеца и това наложи забавяне на работния процес. Добрата новина е, че вече няколко нови лица се присъединиха благодарение на инициативата ни „Фронтонна линия“. Но все още имаме нужда от още хора. Повече участници ни гарантират по-добър резултат. Надяваме се, че 05-ият брой ще е последният, който закъснява извън допустимото време.



Източният аниме фронт те зове!!!

Фронтвата линия на Anime INN има нужда от свежа кръв, нови съмишленици! Нужни са ни автори (пехотинци), редактори (летци), дизайнери (танкисти) на Photoshop и преводачи (диверсанти) от български на английски.

Всеки боец е от значение, войната е безмилостна, жестока, но с ваша помощ ще я спечелим!!!

Можете да се свържете с нас чрез лично съобщение посредством страницата на Anime INN във Facebook или на адрес за ел. поща animeinnbg@gmail.com.

Маhоu Sensou ще получи английски дублаж



Section23 Films обявиха, че анимето Mahou Sensou („Магическа война“) ще получи дублирана версия под формата на DVD и Blu-ray комплекти на 30-ти юни 2015 г. Анимето дебютира в Япония през зимния сезон на 2013 година. В него се разказва за два свята: реалният, в който живеем ние, и светът на магьосниците, който е в постоянна война между различните фракции в него.

Автомобил в стила на анимето One Piece



Nissan пусна на пазара лимитирана версия на своята марка кола Serena, преобразена в стила на анимето One Piece. За да купите колата, не се искат само около 27 300 долара, но и късмет. Всички, желаещи да закупят от тази кола, ще участват в лотария и само изтеглените ще имат възможността да се сдобият с возилото.

Мангата Kangoku Gakuen (Prison School) получава аниме адаптация



В хартиената лента, която опасва 16-ия том на мангата Kangoku Gakuen (Prison School) на Акира Хирамото, е написано, че ще през това лято на 2015 г. ще се появи аниме по мангата. Северноамериканският издател Yen Press е лицензирал мангата за Северна Америка и я описва по следния начин: Мангата на Хирамото беше пусната за първи път в списание Kodansha's Young Magazine през февруари 2011 г. Тя спечели наградата Best General Manga award заедно с мангата Gurazeni на Юуджи Моритака и Кеиджи Адачи на 37-ти награди Annual Manga Awards на Kodansha през 2013. Същата хартиена лента на 16-ия том ни информира за това, че досега от тази манга са се пуснати в обращение над 4 млн. бройки.

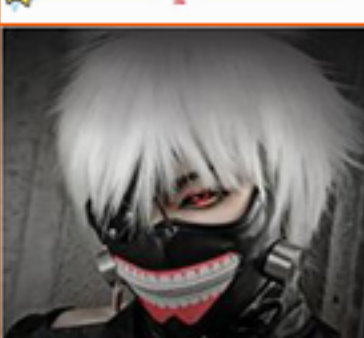
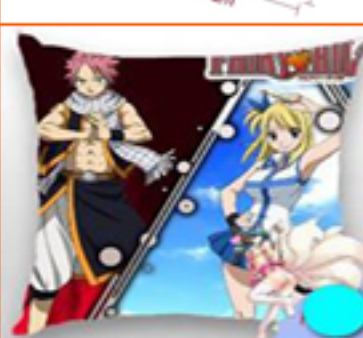
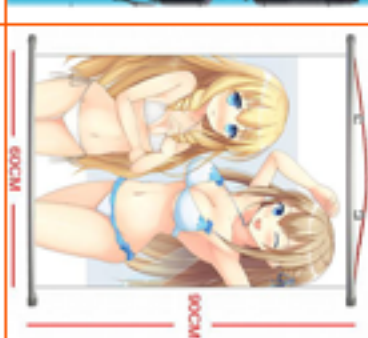
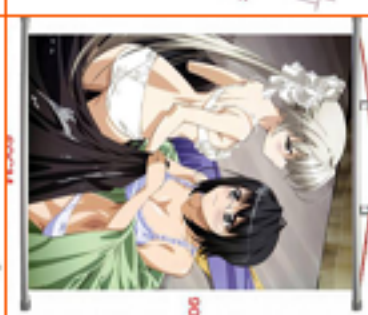
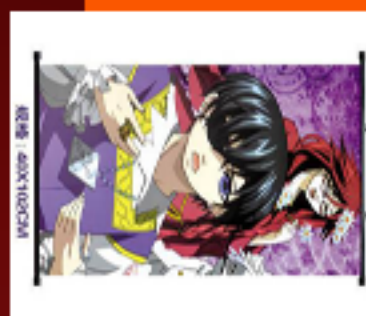


Магазин за аниме и манга фенове

OTAKU TENCHU



Разнообразие от артикули!



anime-mag.com

М
У
И
И
И
И



Винаги съм смятала Mushishi за едно от най-недооценените заглавия, които съм гледала и респективно чела. За нещо от този калибър е странно да има едно двусезонно аниме и да се свърши дотам. Да залезе тихомълком зад хоризонта и никой да не каже и дума по този въпрос. Е, поне така беше докато не чух голямата новина, че ще има продължение — което освен радост, породило и недоумение защо се появява точно сега, след като мангата отдавна беше свършила (още през 2008 г.). И все пак, да кажем, че чакането си е заслужавало.

Урушибара Юки е малко известна, много хора дори не знаят името ѝ. Както

може бипредполагате, най-известната ѝ манга е именно „Мушиши“, като тя има още две заглавия в арсенала си — „Филамент“ и „Суиики“. „Филамент“ не съм чела, но мога да потвърдя, че „Суиики“ изключително много напомня на „Мушиши“ по своята атмосфера. Урушибара-сенсей печели две награди за „Мушиши“ — една пред 2003 и една през 2006 г.

Стилът, в който рисува мангаката, е семпъл, особено в сцените, където Гинко обсъжда проблемите, свързани с муши. Тогава най-често фон липсва или е минимален, представен от ефектни тонове. Това обаче не означава, че се усеща липса на артистичност от страна на автора. Напротив, освен в посочените сцени, илюстрациите са изключително красиви и детайлни.

Сюжетът е разделен на мини-арки, което допринася за определена завършеност на всяка глава, но също така и на лека разпокъсаност, що се отнася

до Гинко, който е главният герой и за когото не се знае почти нищо до ретроспекцията, която всъщност дава отговори на въпроси, на които дори протагонистът не може да си отговори. Финалът на мангата е отворен, което е естественото продължение на стила, по който е писана. Като нищо може да открием, че Урушибара Юки е решила да пише продължение на „Мушиши“, също както бе случаят с Hihamukage (един специален, допълнителен епизод на анимето с необичайна продължителност от 45 минути).



Анимацията

Анимацията е завладяваща. Способна е изключително бързо да те грабне от дивана и да те пренесе в света на „Мушиши“. Има някакво магическо усещане — планините с високите дървета, снега до колена. Дори най-простите неща изглеждат като изкарани от приказка, която те подтиква да узнаеш и да видиш повече. В това отношение студио Artland просто си е свършило невероятно добре работата.

“За нещо от този калибър е странно да има едно двусезонно аниме и да се свърши дотам.”







Що се отнася до анимето, мога съвсем спокойно да кажа, че това е една от най-добрите адаптации, които съм виждала. Стилът е пренесен перфектно от хартия на екрана и атмосферата привлича със своята мистерия и мистика, възвличайки зрителите в един паралелен свят, където невидими за окото създания са в основата му.

Онова, което отличава „Мушиши“ от останалите заглавия, със сигурност е фактът, че историята е оригинална. В днешно време са малко нещата, които могат да бъдат наречени оригинални и именно затова „Мушиши“ заслужава популярността, която получи през последната година. Самата концепция за муши — създания, които не са нито живи, нито мъртви, но определят в коя посока ще се развие живота, е изключително интригуваща.

„Определяни като странни и чужди, низши и готескни, не приличащи на позната флора и фауна, още от незапомнени времена хората се бояли от тях. Впоследствие ги нарекли „муши“.“

Понякога хората ги виждат, плашат се или се удивляват на формите и цветовете им, но в повечето случаи муши са невидими за тях. Независимо от това те влизат в контакт един с друг и като резултат се наблюдават различни мистериозни явления — някои клонящи към благоденствие, други — към катастрофа. Едно е ясно — човекът не може да контролира онова, което не разбира. Именно затова съществуват мушиши — хора, посветили живота си на изследване на тези създания и на търсене на начини да се повлияят негативните ефекти от техните взаимоотношения с човека.



“Тъжно е, но е факт, че в „Мушиши“ единственият герой, който всички познават, е протагонистът, Гинко.”



Двамата герои, който според мен заслужават да бъдат включени тук, са:

Адашино-сенсей, лекарят, който е приятел с Гинко и е колекционер на предмети, свързани по някакъв начин с муши. Въпреки че не е способен да ги види, те го интригуват дотолкова, че всеки път като се срещне с главния герой, той го кара да му разказва истории за пътешествията и ситуациите, в които е попаднал.

Карибуса Тан'ю е от рода Карибуса, които са били единствените способни да спрат инвазията на един определен вид муши като го затворят в себе си. Във всяко поколение част от тялото на един от членовете става тъмно, като потопено в мастило. Карибуса Тан'ю е глава на рода и отговаря за записването на откритията, които правят мушиши.

Тъжно е, но е факт, че в „Мушиши“ единственият герой, който всички познават, е протагонистът, Гинко. Това е така, защото много от поддържащите персонажи се появяват изключително рядко, някои от тях дори не са се вясвали във втория сезон на анимето, въпреки че са в основата на самата история. Затова ще им направя чест и ще ги спомена.

Гинко е мушиши и протагонистът, чиито стъпки следваме. Характерно за него е бялата му коса и изключително зелените му очи. Като характер мога да кажа, че е един от най-любимите ми герои, тъй като е винаги обективен, с бистър и хладен ум и никога не подминава човек в беда. За жалост, точно частта, която харесвам в него, не е плод на естественото му израстване, а на влиянието на муши. Няма да издавам повече, защото може би има хора, които още не са гледали „Мушиши“ и не бих искала да им спойлвам преживяването.



Музиката

Музиката в Мушиши е също толкова силна и допринася за цялостното изживяването по същия начин, както и анимацията. Бих казала, че двете не могат никога да бъдат разделени, тъй като се допълват и са в състояние на симбиоза. Понякога музикалният фон е едва доловим, създавайки илюзията, че го няма. Масуда Тошио е създал една гениална партитура за едно гениално произведение на изкуството, каквото е „Мушиши“.



Онова, което не ми харесва (и може би е главният недостатък на анимето и мангата), е, че реално погледнато дизайнът на героите е почти идентичен. Освен Гинко е трудно да се прави разлика между героите, тъй като си приличат толкова много както в лице, така и като телосложение и начин на обличане. Като цяло единствено Гинко е облечен в западен стил, докато всички останали са с традиционно облекло. Това е доста странно, тъй като няма никакво обяснение за това, а и става трудно да се определи епохата, в която се развива действието. За мен лично е може би епохата Бакумацу или малко преди това.



“...реално погледнато дизайнът на героите е почти идентичен.”



Мушиши е аниме, което може да бъде оценено от хора на всякаква възраст. Темите, които засяга, са вечни и са свързани с човешката ни същност. Ще съчувствате на героите, ще ги обикнете, ще плачете, ще изпитате всички емоции, гледайки „Мушиши“. Гарантирам.

История: 10/10

Главни герои: 9/10

Дизайн на героите: 5/10

Анимация и арт: 10/10

Музикално оформление: 10/10

Забавление: 10/10

Обща оценка: 9,5/10

Loveless



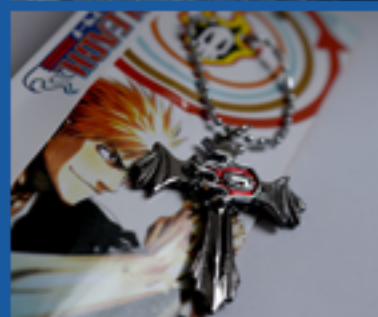
Допълнение от Sah War (sahwar):

Авторката на „Мушиши“ е отчасти повлияна от традиционния японски фолклор (включително от митологията на японската религия шинтоизъм) при създаването на своя уникален шедьовър „Мушиши“, като обаче муши са по-различни от духовете Kami от шинтоизма.

HOBBY GAMES

Ние се целим да постигнем най-доброто обслужване на клиенти, отлични цени и бързи доставки.

Така също ние отделяме много време, за да Ви предложим най-добрите оферти. Така Вие, нашите клиенти, може да се възползвате от най-доброто на пазара.



Спечели с Anime INN

Очаквайте публикацията с правилата на играта! Наградите са предоставени с любезното съдействие на нашите партньори от Hobbygames.



hobbygamesbg.com



Начало на излъчване: 10.01.2015

Студио: Shuka

Жанр: шōнен, екшън, мистерия,
свръхестествено, фентъзи



Ревюто е базирано на първите 4 епизода

Дългоочакваният втори сезон на **Durarara!!** най-после започна. Любимото на множество фенове аниме излезе в началото на 2010 година и продължи 24 епизода. Действието проследи Микадо, чудатия му живот в Икебукуро и сблъсъка му с множество странни и смахнати индивиди, включително и митичната безглава фея Селти.

Първият сезон беше разработен от студио Brain's Base и обхваща сюжета на първите три тома от едноименната хитова новела.

По втория сезон работи старият екип, но този път в новооткритото студио Shuka, създадено специално за анимирането на **Durarara!! x2**. Действието във втори сезон на Durarara!! е базирано на следващите токове на новелата (от четвърти том нататък), а познатите ни чудновати персонажи отново са налице.

За новия сезон са планирани общо 39 епизода. Те ще бъдат излъчени на три пъти. Първите 13 епизода вече се излъчват, следващите 13 са планирани за месец юли, а последните 13 ще излязат през януари 2016 година.

Durarara!! x2 започва с кратко описание на събитията. От края на първия сезон са изминали шест месеца и както изглежда, животът в Икебукуро не се е променил особено.

Познатите ни персонажи са налице с всичките си странности и привички. Любимите ни отакута Ерика, Уокър, Тогуса и Кадота дискутират нови аниме и манга заглавия. Селти си има постоянни проблеми с полицията, Шизуо отново нанася телесни повреди и материални щети на града, а Изая се чуди чии конци да задърпа, за да се случи нещо интересно в Икебукуро, въпреки че очевидно не му се налага. Що се отнася до Микадо и Анри, те поддържат близкото си приятелство, но нямат контакт с Кида, който се е изолирал от всички и се е отдал на спокоен живот с приятелката си Саки.

Durarara!! x2 ни представя някои нови персонажи, както и набляга на някои второстепенни герои от първия сезон. В академия Райра, където учат Микадо и Анри, се записват привидно добродушният **Аоба**, както и странните близначки **Майру и Курури** — сестри на Изая. Запознаваме се и с меланхоличната **Рури** Хириджибе, популярен идол и певица.





Сезонът стартира с поредица убийства в Икебукуро, чиито извършител бива наречен от масите „Hollywood“, заради разнообразните филмови маски, които носи при нападение на жертвите си. Това е едната от многото сюжетни линии, които оформя и постепенно разплита Durarara!! x2 в първите епизоди. Паралелно се случват няколко свързани помежду си събития, които се разкриват пред зрителя с нарушена хронологическа последователност и множество ретроспекции.

В няколкото сюжетни линии са въввлечени Селти, която е преследвана от полицията и всяка банда в Икебукуро, серийният убиец „Hollywood“, който бива спасен от Касука — брата на Шизуо, руски наемен убиец, както и любопитните близначки Майру и Куруми, които търсят Селти, за да я видят на живо за първи път.

Durarara!! x2 наистина запазва това, което направи заглавието такъв хит. Драматичният екшън и шантавата комедия се преплитат с насилие, трагедия и мистерия. Тази странна комбинация продължава да работи перфектно в света на **Durarara!!**, наситен с най-разнообразни и колоритни персонажи — хора и супер-хора. Високото качество на анимацията, артът и звуковите ефекти допълват интересния и динамичен сюжет, а вниманието, което заглавието отделя на всеки персонаж прави **Durarara!! x2** гарантирано удоволствие за всеки аниме фен, почитател на жанра. Засега заглавието напълно оправдава високите очаквания, които му бяха възложени.



Оценка на Yunie:

Death Parade

Ревюто е базирано на първи епизод

Death Parade е продължение на едно от аниметата победители на Anime Mirai 2012 — Death Billiards — но дори онези, които не са го гледали, не са пропуснали нищо съществено що се отнася до историята.

Казвам „продължение“, но по-скоро Death Billiards е част от Death Parade, но със сигурност не е началото. Действието се развива в бар, Queen Decim, където на случаен принцип се избира игра, в която двама души участват, залагайки живота си. Звучи интересно, нали?



Начало на излъчване: 10.01.2015
Студио: Madhouse
Планирани епизоди: 12
Жанр: сейнен, трилър, драма
мистерия, психологично



Първото, което прави впечатление, е анимацията, която доста интригуващо напомня Saraiya Goyou или иначе казано House of Five Leaves. В случая студиата са различни, но това не значи, че не могат да се намерят прилики помежду им. Естествено, има разлики, основната от които е, че при „House of Five Leaves“ щрихите са малко по-груби и опростени в сравнение с „Death Parade“, където стилът изглежда по-изпипан и елегантен.

Цветовата схема клони към тъмните нюанси, което допълва самата атмосфера и я подчертава.

Отчасти Death Parade ми прилича изключително много на Mushishi. Но докато в Mushishi хората достигат катарзис и са фактически добронамерени, то тук се разкрива най-грозното и долното в човешката душа. Анимето със сигурност успява да те накара да се замислиш над живота си.



Също така изглежда, че всеки епизод ще е сам за себе си с т. нар. мини-арка, отново в стил Mushishi, въпреки че тук може би ще има наченки на сюжет. Той най-вероятно ще е свързан с хората, работещи в бара, за което подсказва последната сцена от анимето.



Opening-ът е един от най-добрите за сезона както като музика, така и като MV. Изключително доволна съм от началото, което поставя анимето, и от перспектите за бъдещото му развитие. Тъй като е оригинално заглавие, т.е. без манга/книга/игра, по които да е базирано, никой не знае какво, как и кога ще се случи. Но понякога именно това води до създаването на нещо наистина специално, какъвто е случаят с Code Geass или със Zankyou no Terror.



ОЦЕНКА НА LOVELESS: 8.5/10

Обосновка: интригуваща,

леко потискаща атмосфера;

сюжет с огромен потенциал.



НА ТЪМНО



Първи по рода си аниме срещи!



Спечели с Anime INN

Стикери



Attack on Titan

Плакат Акацки



Naruto

Yoru no Yatterman



Ревюто е базирано на пет епизода

Начало на излъчване: 11.01.2015

Студио: Tatsunoko Production

Планирани епизоди: 12

Жанр: научна фантастика, екшън, комедия, приключенско, драма

Това е анимето от сезона, което най-много ме изненада. Очакванията му към него не бяха големи и след първия епизод си казах, че с право не съм имал. Но след втория епизод разбрах, че съм бъркал много жестоко. Това се оказа едно от тези анимета, които ти поднасят приятна изненада колкото повече ги гледаш.



Кавичките не са сложени случайно, защото гореспоменатият има славата на герой в миналото, но в момента е безскрупулен тиранин, който малтретира хората си и им отнема малкото, което имат, за своя лична облага.



Главните персонажи в анимето не са много комплексни, но притежават един такъв чар, че те карат да ги обикнеш. Колкото по-напред се придвижваме в историята, толкова повече обикваме персонажите и приемаме тяхната страна. Нека Ви обясня защо го казвам това. Вселената, в която се развива анимето, се управлява от „героя“ Yatterman (Ятерман).





Според легендата той е спрял групата крадци с името Dorombo (Доромбо) и е основал Yatter Kingdom (Кралството Ятер).

Далечните наследници на Dorombo обаче виждат, че справедливостта, за която всички говорят, не съществува и решават, че ще се преборят с Yatterman. Тази история обаче става все по-близка на зрителя, който се сблъсква с несправедливостта, която Yatter Kingdom е нанесло на своите поданици.



Анимацията е добра, но за жалост на моменти (предимно в битки) се размазва и не съм сигурен дали това е умишлен ефект, дали е трябвало набързо да приключат този епизод или спестяват пари от анимация заради нисък бюджет.

Като оставим това настрана, можем да кажем, че стилът на рисуване е доста странен, но в добрия смисъл на думата. Този начин на рисуване много помага, за да представят силните и слабите страни на персонажите.

Интрото е приятно за ухото, но някакси не пренася добре самата атмосфера на анимето. Заложено е предимно на надъхващи лирики, които в крайна сметка не отразяват добре това, което олицетворява анимето.

Аутрото от своя страна малко по-добре представя тези неща, но енергичната мелодия не е това, което се усеща в анимето.

Останалата част от озвучението обаче е перфектна. Използват се семпли и до известна степен познати мелодии, които да отговарят на съответните сцени. Този начин на озвучаване е много подходящ за анимето, тъй като то не претендира за комплексност.

Ако още не сте почнали това аниме, Ви препоръчвам да му обърнете заслуженото внимание, не е най-доброто нещо от сезона, но определено е приятна изненада.

ОЦЕНКА НА MALYGOS: 8/10



Absolute Duo



Ревюто е базирано на три епизода

Едно заглавие, което до голяма степен се вписва във всичките жанрови клишета. Да бъдем обективни - ечи и харем базираните анимета са предназначени за една по-особена аудитория. Както някой би казал, за всеки влак си има пътници. Тези анимета обикновено са лишени от по-смислени истории и робуват до голяма степен на еднотипни изяви от към fanservice.

Както добре знаем, всяко заглавие има „оригинална“ тематика. В случая героите могат да ползват така наречените Blaze. Това са оръжия, визуализиращи се въз основа на душата на даден човек. Тук идва на среща главния ни герой Тор (кръстен на бог Тор), който е специален. Неговия Blaze не е обичайно оръжие, а щит. Присъединява се към академия Kouyuu с мотива да стане по-силен. Желает да отмъсти на конкретен човек. В академията влизат само най-добрите. Групираат учениците по двойки, както може би сте се досетили от заглавието на анимето.



Начало на излъчване: 04.01.2015

Студио: 8-Bit

Планирани епизоди: 12

Жанр: сейнен, екшън, романтично, фентъзи, харем, училищно, ечи

Напълно „неочаквано“ за подобен род аниме Тор е групиран заедно с момиче на име Julie. Шок и ужас. Единствената двойка от различни полове, които ще бъдат и съквартиранти. Това от своя страна води до много конфузни ситуации, заради различните полове. За съжаление повечето романтични ситуации между тях са вече прекалено изтъркани и комерсиални моменти, познати ни от десетки заглавия в жанра. Колкото и да ми се иска, на базата на изгледаните серии не мога да отлича оригинален типаж или рядко срещан стереотип герой. Това важи и за визията им.

Персонажът, към който проявявам най-голям интерес, е изглеждащата като зайче на Playboy учителка Usa-sensei, която за капак на всичко има раздвоение на личността.





Интрото е може би един от най-силните елементи на анимето. Ако гледате само него ще останете с приятни впечатления за заглавието. Двете аутора също са приятни за слушане и гледане.

Най-силната причина, която мога да изтъкна, за да гледате това заглавие, е озвучителят Yoshitsugu Matsuoka. Сред богатата му биография изпъкват главни роли като Сора от No Game No Life и Кирито от SAO. Другото известно сею е Haruka Tomatsu, която също има богата плеада от роли и главни героини, като Моргана от Magi и Асуна от SAO. Двамата озвучители са изградили добър тандем през годините и често вървят заедно в аниметата.

Анимацията е на добро ниво. Поне това е един елементите, към които нямам забележки. Озвучението, както по-горе споменах, е най-силният елемент. Музикалният съпровод също е добър.

В заключение мога да кажа, че е едно посредствено аниме, задоволяващо нуждите на пазара. Не е от заглавията, които не стават за гледане. Има характерната комедия за жанра си, но цялостното забавление на този етап е спорно за мен. Историята е може би едно от най-слабите му звена. Не е от аниметата, които бих Ви препоръчал. Макар че аз лично не бих го спрял, защото гледам до край всяко аниме.

ОЦЕНКА НА ТКК: 6/10

Начало на излъчване: 09.01.2015

Студио: Pierrot

Планирани епизоди: 12

Жанр: сейнен, екшън, драма,
мистерия, свръхестествено

Ревюто е базирано на първи епизод

Какво може да се очаква от втория сезон на Tokyo Ghoul? Красива анимация с минимално количество CGI и то на места, където почти не се забелязва? Да. Добър OST, изключвае opening-а? Да. Интересен сюжет, в който няма гигантски пропуски? Е, тук вече свършват положителните неща, които може да предостави на зрителите Tokyo Ghoul.

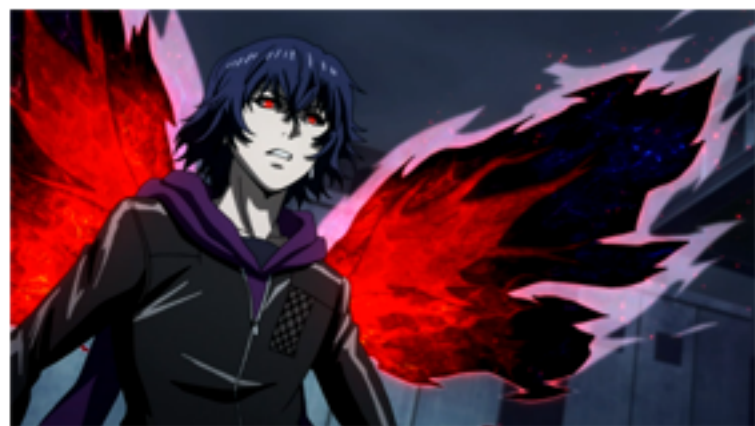
Вторият сезон следва като непосредствено продължение на първия и ако не сте го гледали, ще се намерите сред битка, за която не знаете абсолютно нищо. Това е един от главните недостатъци на всички двусезонни анимета, които разделят двата си сезона, вместо просто да бъдат 24 епизода.

А какво може да се очаква от Tokyo Ghoul Root A? Фактически ситуацията не се е променила особено от лятото на 2014 г. Мога да кажа дори, че нещата вървят главоломно надолу откъм сюжет.





За онези, които не са чели мангата, може ситуацията да не изглежда толкова плачевно, но за другите, които са, е доста тежко да не видят всичко, което липсва, или което са го дали на преден план, когато не трябва. Аз лично бих искала да знам какво се опитват да направят с това аниме и защо продължават да го унищожават отвътре?



Добре, това може би беше прекалено, тъй като явно самият мангака Ишида Суи е решил да минат към алтернативен сюжет и вторият сезон няма по никакъв начин да следва мангата. Което, от една страна, е ОК, тъй като всички, чели мангата (като мен), ще спрат да сравняват анимето с нея.

Но пък, от друга страна, ми се струва малко странно, но пък е добре дошло за всички, които не четат манга. То се е видяло, че ще е дори по-зле от първия сезон, ако пак се опитат да сбият 70 глави в 12 епизода. Това е било разумно решение. Ще видим къде ще ни отведе то.

Обосновка: Не виждам потенциал в историята.
Изключително обикновено.

ОЦЕНКА НА LOVELESS: 5/10





THE ROLLING GIRLS

ローリング☆ガールズ

Rolling, Falling, Scrambling Girls. For others. For themselves. Even if they're destined to be a "mob"

Колоритно, абсурдно, крайно, прекалено, произволно, чудато — кратък набор от думи, все подходящи за **Rolling Girls**.



Начало на излъчване: 11.01.2015

Студио: Wit Studio, Dentsu

Жанр: екшън, супер сили, ежедневно

Ревюто е базирано на първите 4 епизода

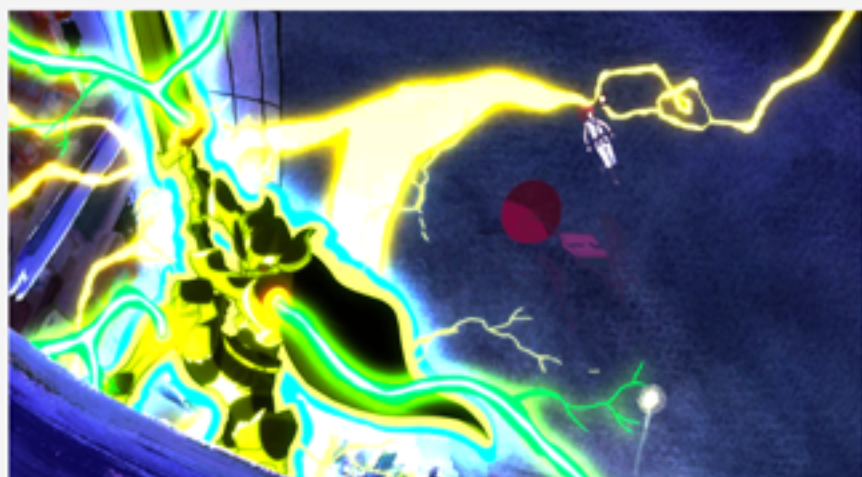
Анимето започва с кратка експозиция за света на Rolling Girls, такъв какъвто е десет години след събитие, наречено „Великата война на Токио“. Страната е разделена на десет префектури, които се съревновават едни с други. Индивиди, които са участвали във войната, сега биват наети за защитници и миротворци на префектурите. Тях наричат „Mosa“ или „Best“, а техните подчинени се назовават чисто и просто „mob“ — простолюдието.

След краткото описание на обстановката, Rolling Girls директно ни праща в центъра на събитията – битка в стил Kill la Kill между **Maccha Green** и **Кунико Шигьо**. Битката е епична и абсурдна, но такива са и участничките, или поне приличащата на power ranger Maccha Green, която се оказва не особено успешно маскираната най-добра приятелка на главната героиня на Rolling Girls, Нозоми. За разлика от силната Масами, която се маскира като Maccha Green, **Нозоми** е тоб, слаба, безполезна и не особено схватлива.

Първи епизод всъщност е доста интересен и за кратко време успява да ни покаже няколко епични битки между двете съпернички Масами и Шигьо, включително и надяждане с рамен. За съжаление двете **Best** успяват да се осакатят достатъчно малко след това, че да попаднат в болницата за два месеца.

Така фокусът на **Rolling Girls** се измества върху скучноватата Нозоми, която решава да тръгне на пътешествие, поемайки ролята на Масами като представител на префектурата си и наемник за всеки, който има нужда от помощ.





Плановете ѝ да тръгне сама приключват набързо, когато към нея решават да се присъединят три еднакво слаби девойки — енергичната **Ай**, тихата **Юкино** и още потихата **Чияя**, която желае да пътешества и да събере Drom Berserker — сърцевидни камъни, които са източник на суперсилите на всеки **Best**.

Проблемът на **Rolling Girls** е доста сериозен — анимето няма стабилен сюжет. Заедно с това персонажите, на които цялостно липсва дълбочина, се чувстват безинтересни и клиширани. Излъчените досега четири епизода предлагат динамични битки, множество симпатични момичета, анимация и арт на средно ниво и множество неясноти относно персонажите и **Drom Berserker**. Без сюжет обаче хвърлените усилия в другите елементи на заглавието изглеждат напразни. Феновете на динамичните и фантастични битки, които нямат особена привързаност към силна история, най-вероятно биха могли да се насладят на **Rolling Girls**. За всички други това аниме най-вероятно ще е мъчително преживяване.

Обосновка:
– слаб сюжет
– безинтересни персонажи

ОЦЕНКА НА YUNIE:



The logo is a dark grey trapezoid with a thick red border. It features the word 'Animes' in a bold, yellow, 3D-style font at the top, followed by a thin red horizontal line, and the word 'EXPO' in a bold, white, 3D-style font at the bottom.

Animes

EXPO

Seiken Tsukai no World Break

Ревюто е базирано на три епизода

Това е едно заглавие, към което имам голям афинитет. След трите изгледани епизода съм загладил доволно мустак и смея да кажа, че има какво да се види в това аниме. Надявам се големият му потенциал да се развие в правилната посока.

Главният герой в историята е Moroha. Той учи в специално училище, което е само за хора живели предишен живот. Докато спят героите постоянно сънуват случки от миналите си животи. Те могат, на базата тях, да усвоят Маана от своето тяло, визуализирайки я под формата на оръжие. Нетипичното при главния ни герой е, че той е имал два предишни живота. В единия си живот е бил способен рицар, а в другия - заклинател. Тук се появяват другите главни герои – Satsuki и Shizuno. Розовокоската Satsuki е била сестра на Moroha в минал живот, но е изпитвала повече от братска обич към него. Двамата са имали забранена любов, която са отстоявали с всички възможни средства. По настоящем тя все още го приема за брат, въпреки липсата на кръвна връзка. Това важи и за чувствата ѝ и т.нар. братски комплекс.

Начало на излъчване: 12.01.2015

Студио: Diomedéa

Планирани епизоди: 12

Жанр: сейнен, екшън, романтично, фентъзи, свръхестествено, харем





От друга страна, имаме Shizuno, чието запознанство с Moroha се случва посредством целувка. В миналия си живот тя е била негова жена и до голяма степен тези чувства са пренесени и в настоящето. Характерно за тази геориня е директният ѝ подход към главния герой. За оправдание на държането си използва аргумента, че прилага в действие своите женски оръжия (женственост, чар, женски хитрини и т.н). Лично на мен подобен тип персонажи много ми харесва. Въпреки наличието на харем жанра, бих казал, че ситуацията по-скоро представлява любовен триъгълник.

В крайна сметка Moroha се оказва един много силен студент. Неговите умения го правят част от най-силните ползващи Маана, наречени Strikers. На гърба му започват да лежат редица отговорности, като част от тях са да предпази близките си хора. Освен това му се налага да се сражава със силни противници и странни създания.

Героите са лесно различни ми и това е дивидент. Друг е въпросът до колко са оригинални сами по себе си. Хубаво е, че създават добро общо впечатление, и това прави заглавието запомнящо се и лесно котиращо се на пазара.

Да обърнем внимание и на техническата част. Анимацията не е от най-добрите и не е нужно да сте експерт, за да го разберете. В битките си проличават някои пропуски, но все пак не трябва съдим продукта по това.

Интрото, от своя страна, е тематично със сюжета на анимето. Според мен е на добро ниво за подобно заглавие. Естествено, винаги може и по-добре. По-добра е песента от аутрото, което е като слайдшоу, по което и си личи липсата на бюджет. Не че е болка за умиране.

Озвучител на главния герой е Kaito Ishikawa. Той има едно солидно количество роли зад себе си и се радва на много главни такива в последните сезони. За съжаление са предимно в посредствени анимета, но можем да го отличим с Tobie от Haikyuu!!.. Друго е положението при Ayana Taketatsu, позната с десетки роли и именити като Kotori от Date A Live, Alice от Highschool of the Dead и Éclair от Dog Days. И сега като към тази двойка добавим и небезизвестната Aoi Yuuki, позната като Victorique от Gosick, ще получим една много приятна комбинация. Това допълнително ме мотивира да гледам анимето.

В заключение мога да кажа, че заглавието ми харесва. Надявам се да не се превърне в типичния обезкуражаващ harem. Има наличие на fanservice, но в една много приятна на този етап ненатрапчива форма. Демографската му група е seinen, което ми вдъхва доверие. Притеснява ме обаче фактът, че е по новела, а подобни анимета имат навика да се развалят с времето.

ОЦЕНКА НА ТКК: 8/10





Aniplay

DOG DAYS

ドッグデイズ

Начало на излъчване: 11.01.2015
Студио: Seven Arcs
Планирани епизоди: 12
Жанр: шонен, екшън, магическо,
приключенско, фентъзи

Ревюто е базирано на пет епизода



За хората, които не са гледали предишните сезони на анимето и се чудят за какво става въпрос, ще кажа много накратко.

Младият Cinque (Шинку) е разочарован от загубата си в турнира за екстремни спортове, когато изведнъж бива телепортиран в друг свят. Там антропоморфни същества организират игри от типа на capture the flag. Тези игри всъщност са начинът, по който се решават военните конфликти в този свят. Те се водят на специални места, където не могат да умрат, а просто се превръщат в чиби (chibi) версиите си.

С напредването на историята става ясно, че историята на света е била забравена и реалната работа на предводителите е да пазят света от демоните, които се появяват периодично.

Помня как през 2011 г. за първи път се сблъсках с това аниме. Тогава ми се струваше доста приятно и интересно. И то наистина беше такова, но когато през следващата година излезе вторият сезон, се убедих, че нищо добро не е вечно.

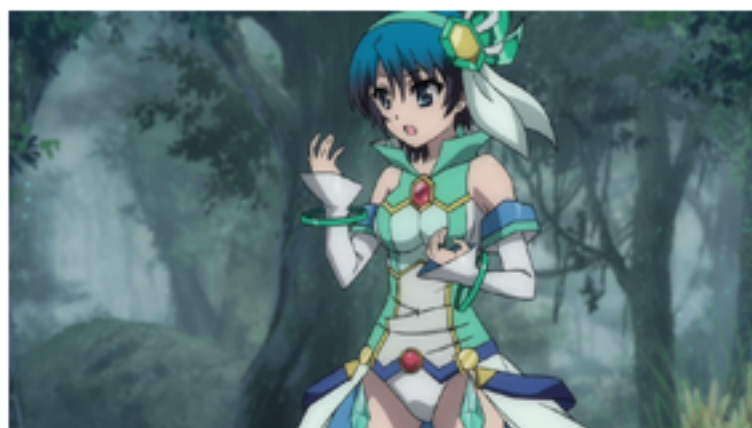
Главната история и развитието на персонажите бяха оставени на по-задно място за сметка на тоновете fan service. Когато видях, че ще излиза третия сезон, получих смесени чувства.

Чудех се дали ще продължат с деградацията на анимето или ще се опитат да го възродят. Познато ли Ви е това чувство да гледате нещо и да се чудите защо продължавате да го правите? Е, Dog Days е от точно този тип анимета.

Новият сезон започва леко драматично: как нашите главни персонажи в опита си да стигнат до Flonyard (Флонярд), биват ударени от гръм. В този момент си помислих, че има надежда този сезон да е интересен.

Да, ама не. Не след дълго разбрах, че историята продължава да бъде поставена по-назад за сметка на fan service. Надеждите ми бързо се изпариха и започна да се оформя логичният въпрос „Защо продължавам да го гледам?“.

Отговорът е, че ако сте гледали първия и втория сезон на анимето, е нормално да искате да гледате и третия, колкото и да е разочароващ. Защото вече сте привързани към съответните персонажи и искате да разберете какво се случва с тях.



Сега нека отделя малко време да изложам технически как е анимето. Новият сезон ми изглежда с доста рехав бюджет. Много често се виждат размазвания в анимацията на героите. Това говори или за бързо довършване на епизода или за недостиг в бюджета всичко да бъде изрисувано като хората.

Слава на бога, музикалното оформление е добро. Интрото е забавно и приятно за ухото, докато аутрото е доста по-лигаво и сладко.

Като цяло смятам, че Dog Days" става за гледане, но не е нищо особено. Бих казал, че анимето имаше потенциалът да бъде много по-интересно, но, за жалост, не всяка надежда се реализира.

ОЦЕНКА НА MALYGOS: 6/10

Обосновка:

ужасни размазвания в анимацията,

слаба история,

прекомерно използване на ecchi моменти и fan service.





КОУФУКУ
ГРАФФИТИ!



Koufuku Graffiti, по-познато като **Gourmet Girl Graffiti** и **Happy Cooking Graffiti**, е интересно заглавие, което съчетава две универсално любими неща – вкусна храна и сладки момичета, които обичат да си похапват здраво.

Анимето от студио **Shaft** (Bakemonogatari, Pani Poni Dash!, Maria Holic, Sayonara Zetsubou Sensei, Hidamari Sketch, Puella Magi Madoka Magica, Denpa Onna to Seishun Otoko) е базирано на едноименната yonkoma манга, която понастоящем излиза в списание **Manga Time Kirara Miracle!**

Koufuku Graffiti ни въвежда в света на Рьо — ученичка, която обича храната и живее сама. Тя е отличен готвач, но поради някаква причина ястията, които приготвя, не ѝ се струват особено вкусни. Това се променя, когато Рьо среща братовчедка си и разбира, че всъщност липсващата съставка в ястията ѝ е удоволствието да си хапваш заедно с любимите хора.

Начало на излъчване: 09. 01. 2015

Студио: Shaft, Sentai Filmworks, flying DOG

Жанр: сейнен, ежедневиe, комедия, кулинария

Ревюто е базирано на първите четири епизода

приятен хумор. Анимацията не е нищо неочаквано за **студио Shaft** — ярка, многоцветна и свежа. Артът за съжаление търпи лека критика на места. Музикалната композиция е в перфектна хармония с обстановката и стила на анимето — леки и ненатрапчиви класически композиции с пиано, цигулка и флейта гаят ухото. Еднакво приятни и мелодични са веселите песни от opening-a и ending-a — „The 5 Ways I Know to Become Happy“ от Maaya Sakamoto и „Egao ni Naru“ от озвучителките на героините.

Кулинарният фенсървис върви по тънката линия между невинното и перверзното, но за щастие никога не я прекрачва. Всъщност всички елементи в анимето са идеално балансирани, като съставките във всяка добра и изпитана кулинарна рецепта. Нито един елемент не се усеща натрапчив, което води до едно много приятно усещане за зрителя.

Koufuku Graffiti е учудващо успешно със съчетанието си от кулинарен фенсървис, малък колектив от **мое момичета** и



За приятната атмосфера са ключови персонажите на **Koufuku Graffiti**. Сдържаната и любезна Рьо живее самотна в голям и празен апартамент в Токио. Еднообразният ѝ живот се променя, когато братовчедка ѝ Кирин, която живее в провинцията и също се чувства доста самотна, се записва в художественото училище, което посещава и Рьо. Кирин започва да гостува на героинята всеки уикенд, и Рьо скоро разбира колко самотна е всъщност. В контраст с Рьо, братовчедка ѝ Кирин е шумна, лакома и енергична. Въпреки противоположните си характери обаче двете момичета имат общи черти и интереси. Самотата им и любовта им към чревоугодничество бързо ги сближава и те тръгват заедно на кулинарно приключение.

Koufuku Graffiti е неочаквано приятно аниме за нуждата от човешка топлина и приятелство — нещо толкова елементарно и толкова често подценявано. Интелигентно и визуално, изпълнено с топлина, лек хумор и вкусна храна, заглавието е идеално за всеки, който търси нещо приятно за разпускане.



Фронтowa линия Anime INN



Anime INN има нужда от още фронтoваци! Желaем да разширим своята дейност и освен регулярния брой да пускaме специални периодични или дори седмични броеве. Освен това имaме затруднения заради малкия ни ресурс от хора. Колкото повече хора участват в проекта, толкова по-добър ще бъде той.

Имаме желание да създадем поне още два екипа и с тяхна помощ да реализираме идеите си. Най-остра нужда имaме от автори на тема гейминг, но не бихме върнали никoгo, искащ да пише за аниме (манга или филми, азиатска култура, включително K-пop, редактори, преводачи от български на английски, хора с добри умения по Adobe Photoshop). Имaме нужда и от хора, които да рисуват фен артове. Разбира се, преди да ви приемем е нужно да проверим уменията ви и да преминете малък тестoв период. Източният аниме фронт Ви чака!

暗殺教室

ASSASSINATION CLASSROOM

Ревюто е базирано на три епизода

Вероятно много хора в даден момент от живота си са искали някой учител да не е пред погледа им. Лесно е да присъстваш на любимите си предмети, но стигне ли се до омразния учител нещата се променят. Защо на мен? Защо аз? Искам да се скрия. Така е и в живота. Мечтаете си да не сте заобиколени от хора, които не харесвате.

Сигурен съм, че почти на всеки са му минавали подобни мисли. А ако имахте оръжие, ако можехте да въздадете справедливост? Да убиее някого? Но този някой не умира, нали? А какво правим, ако трябва да убием човек, когото харесваме?

Начало на излъчване: 10.01.2015

Студио: Lerche

Планирани епизоди: 22

Жанр: шонен, екшън, комедия, училищно, свръхестествено



Подобна е историята в заглавието Ansatsu Kyoushitsu. Представете си следната ситуация: събуждате се един ден, поглеждате към луната и виждате, че по-голямата ѝ част липсва. Сънен сте?

Докато се разсънвате и миете, включвате телевизора да Ви шуми с новините. Разбирате, че луната наистина липсва. Тъй като не сте били много добър ученик, защото може би сте избягвали неприятни учители или пубертета Ви тресе с пълна сила, попадате в специалния клас.

Клас за слаби, несериозни ученици, най-лошите – същите, които заслужават специална подготовка. Какъв късмет, ще учите на отдалечен самотен остров в дървено училище. Черешката на тортата за Вас е, когато костюмиран пич от правителството ви съобщава, че имате време да убиее даскала си. Той дори не прилича на човек, а на октопод. Същия си е играл с луната и е заплашил планетата ни с подобна участ. Вие просто трябва да го убиее! Честито!



Сюжетът в анимето е завладяващ. Атмосферата е свежа и приятна. Забавно ми минава времето с всяка серия.

Особено докато гледам опитите за убийството на вездесъщия учител Koro-sensei. Той е стереотип за добър учител - старее се докато обучава учениците и е готов да им помогне с всякакви проблеми.



Главният герой е Nagisa. Характерно за него е анализирането над учителя и воденето на записки. Визуално героят лесно можете да го объркате за момиче. Отне ми известно време да установя пола му. Не бих го посочил като минус на заглавието, а по-скоро интересна приумица.

Дизайнът на една част от героите е оригинален, което вдига нивото на анимето.



Интрото е приятно за гледане, с добро караоке. Аутоотроето е по-детски нарисувано, с атмосферата на далечните ми вече училищни времена.

За озвучението ще кажа само едно име - Jun Fukuyama. Той е в ролята на Koro-sensei. Името не Ви говори нищо? Великолепният глас на Lelouch от безспорния ненадминат шедевър Code Geass.

Доста време чаках подобно аниме и това е причината да съм много ентузиазизиран. На базата на изгледания материал му давам най-висока оценка с идеята, че вероятно при завършено аниме е възможно да падне с няколко пункта.

Приятно убиване на даскала Ви желая, пардон де, гледане!

ОЦЕНКА НА ТКК: 10/10



JoJo's BIZARRE ADVENTURE

Ревюто е базирано на пет епизода

За тези, които не са запознати с поредицата JoJo's Bizarre Adventure, препоръчвам да започнат да го гледат от JoJo's Bizarre Adventure (2012), тъй като настоящата творба е вторият сезон на JoJo's Bizarre Adventure: Stardust Crusaders. А за тези, които са наясно с нея, са предстоящите редове.



Дългоочакваното продължение на историята започва изключително динамично. Още от първия епизод феновете могат да се насладят на интересни нови персонажи. Това е факт както от страна на злодеи, така и от страна на съюзници. След като нашите персонажи най-накрая успяват да стигнат до Египет, там ги очаква ново предизвикателство.

Начало на излъчване: 10.01.2015
Студио: David Production
Планирани епизоди: Unknown
Жанр: екшън, приключенско, шонен

Дио е намерил нови 9 Stand users*, които да се изправят срещу Джотаро (Jotaro) и компания. Те са базирани на девет от египетските богове (Тот, Анубис и т.н.). Това създава една по-приятна атмосфера на анимето. Поне за мен египетските богове са много по-удачни като избор от картите таро, които използваха в първия сезон, тъй като са много по-популярни и лесни за разпознаване, дори за най-незапознатите.



Анимацията продължава да е в нестандартен стил с комиксови елементи. Качеството на втория сезон е поне толкова добро, колкото и на първия, ако не и по-добро. Шегите са доста повече в сравнение с първия сезон. Липсва моментът на надиграване на противника тип „И сега ще кажеш...“ и той да казва точно това.



Музиката е на добро ниво — intro-то е енергично и приятно, озвучението по време на епизода не се променя много. Outro-то обаче е разочароващо, понеже няма същото въздействие като предишните две. Представено е от групата на Пат Матини (Pat Metheny Group), които са били голям хит в джаза през 70-те години на миналия век.

Като цяло съм много по-доволен от втория сезон. Единствената ми критика за момента е, че показват много малко Джоджо. Ако сте гледали първия сезон, ви препоръчвам да заделите част от времето си и да обърнете внимание и на втория, определено си заслужава.



*Stand е свръхестествена сила, която е уникална за JoJo's Bizarre Adventure. Тя е духът на карта таро или египетски бог (както разбираме във втория сезон от JoJo's Bizarre Adventure: Stardust Crusaders), който притежава уникално умение и предпазва своя господар от противници и/или му помага да ги победи. Само притежател на Stand може да види своя и други Stand-ове. Ако Stand-ът е наранен, то същата щета се отразява и на неговия господар. Stand-ът е прожекция, създадена от енергия, и може да бъде смален или уголемен според количеството сила, вложена в него.



ОЦЕНКА НА MALYGOS: 9/10

Обосновка: надгражда добрите ни представи от сезон 1

Binan Koukou Chikyuu Boeibu Love



Ревюто е базирано на първи епизод

Добре, започвайки от самото заглавие и това колко абсурдно звучи (както немалка част от аниме заглавията), става ясно, че това ще е или нещо напълно опровергаващо очакванията, или ще бъде една истинска пародия. В случая мога да заявя без каквото и да е било колебание, че е второто.

Предполагам всеки е гледал Sailor Moon и Power Rangers. Е, Binan Koukou е комбинация от двете, така че който желае, може да се наслади на моментите от детството си, дори само с първия епизод на анимето. Накратко, появява се „извънземно“ животно, което им предоставя суперсили и ги въвлича в битка между доброто и злото. За тази цел всеки получава гривна — loveracelet, което е в стил Power Rangers.



Естествено, нека не пропускаме шарените трансформации, които съм щастлива да съобщя, че не са компютърна анимация, както в римейка на Sailor Moon Crystal.





Хареса ми как започва самата трансформация обаче — всеки трябва да целуне гривната си. Някак си е сладурско. И така, оказваме се с група mahou shounen, които се бият срещу едно доста карикатурно изглеждащо чудовище, използвайки силата на любовта. Да, всичко е любов!

А и за fanservice anime не мисля, че е „мое“ е подходящо като цяло. Диалозите са скучни, а анимацията е посредствена. Трансформациите, които би трябвало да са връхната точка, не са на ниво и съдейки от първия епизод, няма и да се подобрят.



Начало на излъчване: 07.01.2015

Планирани епизоди: 12

Студио: Diomedéa

Жанр: шоджо, комедия, екшън, ежедневиe, магическо

Като за начало бих казала, че анимето очевaдно е правено за женската аудитория. Самата първа сцена е в обща баня, където двама от главните герои показват сериозно количество плът. Но независимо от това, оставам с впечатлението, че са се опитали да включат „мое“ елемент, но не се е получило особено добре.



ОЦЕНКА НА LOVELESS: 2.5/10

Обосновка: посредствено на всички нива



ALDNOAH.ZERO

LET JUSTICE BE DONE, THOUGH THE HEAVENS FALL.

Ревюто е базирано на пет епизода

За всеки фен на Code Geass, който не се е докоснал до това страхотно аниме, му препоръчвам да изгледа първия сезон на Aldnoah.Zero. За мен това аниме беше все едно гледам нова версия на гореспоменатото аниме. А за тези, които вече са се сблъскали с него, предавам следващите редове.



След края на миналия сезон, стоях и се чудех как по дяволите ще продължат това аниме, като 2-та основни персонажи умряха. Е, успяха да ме изненадат, като изиграха сценария от втория сезон на Code Geass — или с други думи: „Никой не е умрял, ние само Ви накарахме да мислите така.“

Почувствах огромно облекчение, като разбрах, че Инахо (Inaho) е жив и здрав. Това е, защото персонажи като него са ми любими. Спокойните, аналитични личности с липса на емоция, винаги са ме привличали, защото е интересно да видиш до какви граници ще стигне тази личност, за да изпълни задачата си. А пък и в 90% от случаите тези личности са най-бруталните в даденото аниме.

Начало на излъчване: 11.01.2015

Студио: A-1 Pictures, TROYCA

Планирани епизоди: 12

Жанр: научна фантастика, екшън, космическо, mecha

Вторият сезон на анимето започна малко мудно и с много малко информация, но с изминаването на епизодите всичко се нареди на мястото си и бавно, но славно, се насочи в същата посока, в която и първият сезон. За разлика от първия сезон обаче, във втория се набляга доста повече на политическата интрига в марсианските редове. Империята Верс (Vers empire) започва да става все по-интересна като политическа система.





Главният антагонист в лицето на Слейн Троярд (Slaine Troyard) е доста по-развит от първата част на анимето и човек даже би се зачудил как е успял да претърпи такава метаморфоза — от слабохарактерен индивид с никаква способност да командва живота си, в машина за убиване, която има ясна цел и план как да я изпълни. Това е може би една от най-големите забележки, които имам към втория сезон на анимето.

Outro-то е ОК, въпреки че и то е с една идея по-бавно и драматично от миналия сезон. Като цяло обаче музикалното оформление на анимето е изключително силно и този сезон.

Като цяло това, което видях от анимето до момента, ме задоволява, въпреки бавния старт. С всеки следващ епизод нещата стават все по-интересни. В момента нямам търпение да излезе следващия епизод, за да разбера каква ще е развръзката от cliffhanger-а (напрегнатия момент в края на епизода) в следващия епизод. Препоръчвам на всеки, който е гледал първия сезон, да обърне внимание и на втория въпреки слабите очаквания за него след първия епизод.



Новото intro според мен е по-слабо от предишното, но въпреки това е приятно за ухото. Няма я енергията от първия сезон, но за сметка на това пък има доста по-драматично и спокойно звучене. Kalafina придаваше едно специфично звучене, което е уникално само за нея. Аз лично съм голям фен на тази музикална група и се разочаровах, че не са ги наели и за втория сезон, но предполагам, че или не са били това, което търсят като звучене, или не са имали бюджета да ги наемат.



ОЦЕНКА НА MALYGOS: 9/10

Обосновка:

бавно развитие на историята, драстични разлики в характера и държанието на главния антагонист

【イスカ】 ISUCA

Ревюто е базирано на два епизода

„Зрителю предупреден бъди, в лоша
аниме адаптация навлизаш ти!“

Перифразирано, но истина. Имам
нелеката задача да пиша за това заглавие.
Всъщност на този етап нещата с това аниме
са ясни и ще разберете защо. Малко са
положителните страни, за които да говоря,
след изгледаните няколко серии.

Манга със същото име дебютира през
2009-та година като неин автор е Osamu
Takahashi. До момента са излязали пет тома
от нея. Аниме адаптация получава чак сега, в
рамките на 10 епизода и предстоящата през
август Ova.

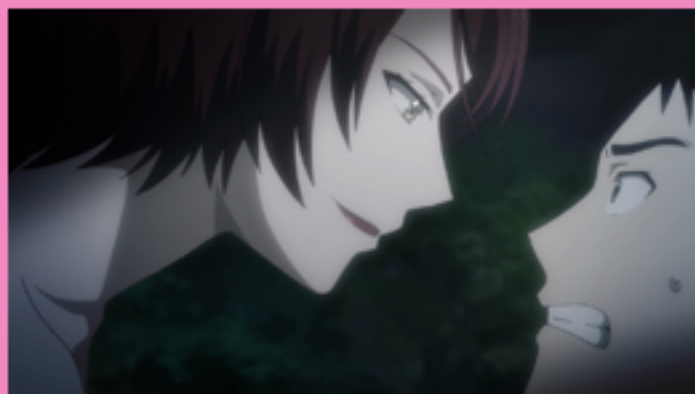
Историята проследява Asano Shinichiro,
който е на пръв поглед обикновен ученик.
Благодарение на случайността той става
свидетел на същество от друго измерение,
опитващо се да нападне хората. Тези
същества биват наричани духове и имат
възможност да се трансформират в
чудовища и да тормозят хората. На помощ
на главния герой се притича момиче с лък,
носещо името Shimazo. Разбираме, че тя има
силите да екзортира духове и чудовища. За
да е пълна интригата, Asano успява да
опитоми на своя страна едно от изчадията,
което в последствие става верен съюзник. В
общини линии това е историята. Сами се
досещате, къде е скрит ечи/харем елементът
на продукцията.

Начало на излъчване: 23.01.2015

Студио: Arms

Планирани епизоди: 10 + OVA

Жанр: сейнен, екшън, романтично,
фентъзи, харем, училищно, ечи,
комедия





По друг начин казано, имаме поредния обикновен човек, имащ уникално по себе си умение, обгрижван от момиче с труден характер с лоли визия и чудовище-слуга, превръщащо се в надарена мацка без много акъл. До тук нищо оригинално.

Сюжетът в изгледаните две серии не беше нещо особено. Лошо впечатление прави, че са цензурирани бруталните сцени и еротиката, в предвид че това са двете главни причини, поради които бихте изтърпели да изгледате анимето. Моят съвет към Вас, за да не останете разочаровани, е да изчакате евентуална uncut версия.

Дизайнът на героите е очаквано незапомнящ се за подобно миш-маш заглавие. Това говори много лошо и за крайния резултат. Зрителя няма да запомни героите и няма да прави асоциация свързани с тях.



Изборът на песен за интро по мое мнение, е напълно неуместен. Подхожда повече на по-забавни анимета, въпреки че комедийната част не е чужда за заглавието. Повечето от актьорите озвучители имат малко роли на този етап и явно проекта ще бъде голямо предизвикателство за биографията им. Изключение обаче прави Ayumi Fujimura, която вече е доказала себе си в редица роли в големи заглавия, като Ao no Exorcist, Bakuman и Magic Kaito. Това е един от малкото плюсове на заглавието.

Анимацията я намирам за поносима за аниме от 2015-та година. Вероятно има какво да се желае. Студิโอ Arms, работещо по проекта, е известно предимно със заглавия с много fenservice, което автоматично ни лишава от аниме изпълнено с много смисъл.

Isuca става за гледане, но с бележката, че сте по-непретенциозни и колекционирате в аниме листа си подобни слаби заглавия. Завишавам с една идея оценката си, защото на този етап имам оптимистични очаквания за крайния продукт. Но вероятно заглавието ще ме опровергае.

ОЦЕНКА НА ТКК: 5/10



純潔のマリア

Sorcière de gré, pucelle de force

Ревюто е базирано на първи епизод

Junketsu no Maria се опитва да бъде много неща — наивна романтична комедия с ечи (ecchi) елементи, паралелна реалност, в която вещниците са нещо нормално във Франция по време на Стогодишната война с Англия, фентъзи с елементи на научна фантастика... Но не изглежда да има потенциала да бъде всичко това едновременно.



Да започнем от самото начало. Мария е вещица, доста могъща при това, която живее в сърцето на една гора. Тя е известна с омразата си към войните и винаги прекъсва битките като призовава дракони, гигантски змии и пр. Това е базата, върху която започва да се гради историята по-нататък.

Начало на излъчване: 10.01.2015

Студио: Production I.G

Планирани епизоди: 12

Жанр: сейнен, комедия, еротика, фентъзи, магическо, историческо

Чест гостенин е Джосеф, който е обектът на любовни трепети от страна на Мария и основният стълб, на който се опира „романтичната комедия“. А, да, освен това Мария е девица — оттам и идва заглавието на анимето. Като история Junketsu no Maria не предлага нищо ново или оригинално, така че не навлизам с огромни очаквания след първия епизод.





Анимацията е атрактивна, но не е нещо извън този свят — нито пращи от ефекти, нито е изрисувана с екзотични цветове като No Game No Life, но пък не е лоша като цяло.

Лично на мен много ми харесва начина, по който рисуват очите. Не могат да се сравняват с очите на Ято от Noragami, но са интригуващи. Тази част не е много към анимацията, но ще я пхна тук — дрехите на Мария и сукубата ѝ. Защо?



Изобщо как му е хрумнало на автора да ги облече като от diesel-punk роман? За разлика от всички останали, който носят нормално за времето си облекло (все пак става въпрос за XIV-XV век), те сякаш са дошли от бъдещето, но това естествено не прави прави впечатление на никого.

В допълнение към оскъдното им облекло, има доста fanservice. Има сцена, в която Мария спи гола в хамак от бял чаршаф. Но това беше за кратко, предполагам с цел да се подсили интереса на мъжката аудитория. Все пак един от основните жарнове е сейнен.

Не останах впечатлена, но ще видим как ще се развият нещата.



ОЦЕНКА НА LOVELESS: 3/10

Обосновка: fanservice,
посредствена сюжетна линия,
липса на интересни герои

Анкетна картичка №2

Anime INN е проект, в който ние влягаме много време и усилия. Правим го в името на развитието на анимето и гейминга в България, и най-вече за феновете им. Нашият лозунг е „от фенове за фенове“. За нас е изключително важно вашето мнение. Желаем чрез новата ни инициатива, свързана с анкетни картички, да разберем вашите предпочитания и коментари. Както сами знаете, книжните манга списания в Япония получават анкетни картички от феновете и по това до голяма степен се определят заглавията в списанията или тяхната концепция. Нашият метод е една идея по-неангажиращ за вас и не би ви отнел повече от няколко минути. На тази страница публикуваме три въпроса и ще очакваме вашия отговор на тях под формата на съобщение на страницата ни във Facebook или като електронно писмо до адреса на е-пощата ни — animeinbg@gmail.com!

Въпрос 1

Кой от авторите в брой 05 се е справил най-добре според вас и защо?

Въпрос 2

Кои статии от броя Ви най-много харесаха?

Въпрос 3

Какво мислите за дизайна в брой 05?

Въпрос 3

Magi ще бъде аниме на брой 06. Все още се колебаем за избора ни за 07. По план трябва да бъде Gintama. Вие можете да предложите анимето на броя. Събралото най-много гласове от вас ще бъде на корицата. Ако не Ви идва никое на ум можете да гласувате за едно от тези:

- Gintama
- Death Note
- Bakuman
- Code Geass
- Kill la Kill

Всеки изпратил ни картичка ще има възможност да спечели аниме артикул!



Начало на излъчване: 11.01.2015

Студио: Production I.G, Bandai Visual, Lantis

Планирани епизоди: 26

Жанр: шōнен, спорт, комедия

Ревюто е базирано на първите четири епизода

Започна и излъчването на новия трети сезон на **Kuroko no Basket**, познат още като The basketball which Kuroko plays.



Kuroko no Basket ни предложи един динамичен и фантастичен баскетбол, праволинеен семпъл сюжет и богат набор от странни и интересни персонажи, в комбинация с добра анимация и завладяваща музикална композиция. В резултат беше напълно естествено, че заглавието се превърна в голям хит и стана любимо аниме на множество фенове по света.

Първият сезон ни запозна с хрисимия Куроко — мистериозния шести играч на „Поколението на чудесата“, и буйния Кагами, който се връща в Япония от Америка. Двамата се записват в баскетболния отбор на училище „Сейрин“, където мигновено показват огромния си потенциал и талант. Амбициозните и способни членове на екипа бързо заразяват Кагами и Куроко с мечтата си да превърнат „Сейрин“ в най-добрия отбор в Япония. Тежката им борба за изкачване на върха започва с участие в лятното състезание Interhigh. За съжаление „Сейрин“ губи на финалите, но пък има достатъчно добър резултат за класация в турнира Winter Cup.



Третият сезон е директно продължение на предишния — полуфиналите на състезанието **Winter Cup**, където отборът на „Сейрин“ се сблъска с част от вече познатото ни „Поколение на чудесата“. Сега нашите protagonисти ще се изправят лице в лице с още по-силни противници. Предстои да видим дали този път те ще успеят да се преборят за титлата.



Първите епизоди на новия сезон започват с кратко интервю на отбор „Сейрин“ и сбит преглед на предишните събития. След това Kuroko по Vasuke бързо ни въвлича в сюжета с обичайното си темпо, като ни представя нов антагонист в лицето на **Хайзаки** и продължението на Winter Cup — мачът на Кайджо срещу Фукуда, след което Шуутоку срещу Ракузан.

Анимацията и артът отново са на ниво. Както обикновено мачовете са зрелищни и динамични, за което спомага комбинацията от бързите движения на играчите, детайлното следене на топката и маневрите на баскетболистите от различни ъгли, както и познатите ни slow motion похвати.

Kuroko no Basket отново радва феновете с интересни музикални парчета — новият opening е Punky Funky Love, поредно изпълнение на **GRANRODEO**, а GLITTER DAYS от Fo'xTails е песента на ending-a.

По отношение на гласовете, към страхотния ансамбъл от популярни озвучители в Kuroko no Basuke се присъединява и **Масаказу Морита** (Ichigo Kurosaki от Bleach, Li Xin от Kingdom, Barnaby Brooks Jr. от Tiger & Bunny), който озвучава неприятния Хайзаки.

Дотук новият сезон определено оправдава очакванията. Феновете на Kuroko no Basuke със сигурност няма да останат разочаровани от продължението на хитовото заглавие.



Обосновка:

+ стабилен и интересен сюжет
+ добро цялостно изпълнение

ОЦЕНКА НА YUNIE:





SHONEN HOLLYWOOD

Вторият сезон на Shonen Hollywood — **Shonen Hollywood: Holly Stage for 50**, е директно продължение на първия — **Shonen Hollywood: Holly Stage for 49**, който започна през летния сезон на миналата 2014-а година.

Тринадесетте епизода на първия сезон ни запознаха отблизо с главните персонажи — Макки, Томи, Кира, Шун и Какеру, които биват избрани за идоли, а групата, с която се опитват да пробият в музикалния бизнес, се нарича Shonen Hollywood. Проследихме техните терзания и съмнения относно групата, и съдбата им като идоли, като последният епизод завърши с началото на първия им концерт.



Студио: Zexcs, FUNimation Entertainment

Жанр: шōджо, музикално, ежедневие

Начало на излъчване: 10.01.2015

Ревюто е базирано на първите четири епизода

Вторият сезон е директно продължение на събитията от предишния. Нашите про-тагонисти вече са загърбили първоначалните си стра-хове относно живота си като поп идоли, но трудностите тепърва предстоят. Младе-жите бързо осъзнават, че първият им концерт е само началото. Те все още са далеч от професионалисти и тепърва им предстои да добият менталитета, който се изисква за пробиване в музикалния бизнес.



Shonen Hollywood, който по сюжет и обща идея много напомня на миналогодишното аниме **Wake Up, Girls!**, се отличава от стандартните представители на жанра шōджо с реалистично изобразените си персонажи и сюжет. Интересно е да се наблюдава какви наистина са стъпките, които е задължена да поеме всяка изгряваща звезда в Япония, и анимето ясно ни показва това — от ежедневните тренировки до участието на членовете на групата в разнообразни и често нелепи риалити програми и реклами.



Нека да напомним обаче, че заглавието все пак е представител на жанра шōджо. Едва ли ще ви допадне, ако този жанр, и в частност музикалният поджанр, не ви е на сърце. **Shonen Hollywood** ви гарантира часове, изпълнени с ярки цветове, посредствена поп музика и привлекателни танцуващи младежи. Сюжетът е далеч от комплексен, а темпото като цяло е бавно, което се дължи основно на факта, че голяма част от времето е посветена на колебанията на героите дали могат да пробият като идоли и дали изобщо това е правилният житейски път, по който да поемат.

Ако жанрът ви допада и особено, ако вече сте се насладили на първия сезон, **Shonen Hollywood: Holly Stage for 50** няма да ви разочарова.

Обосновка:

- клиширан сюжет
- липса на действие
- скучни персонажи



Оценка на Yunie:

THE IDOLM@STER PITAYASA シンデレラガールズ CINDERELLA GIRLS

Ревюто е базирано на три епизода

Това е първото аниме на тема идоли, което гледам. Факт е, че се прави по популярна игра, която има милиони играчи в Япония. Нямах големи очаквания и като цяло смятах, че е поредната лигава история, но съм приятно очарован от изгледания материал. В следващите редове ще споделя впечатленията си с Вас.

Очаквах, че ще гледам поредния обичаен кастинг като изтърканите музикални формати, но не се оказах прав. Това е така, защото един от главните герои побърза да ме опровергае. Лично за мен този герой е най-странният възможен типаж за подобна продукция. Спомняте ли си страшния поглед на Yamato от Team 7 в Naruto? Този герой притежава подобен поглед. Момичетата го наричат „The Producer“. Неговата роля в първите серии е на скаут. Бавни, твърди и шумни по паркета стъпки, мъж на възраст, гледащ към непълнолетно момиче със сух поглед. Страшен. В този момент героинята ни Uzuki най-вероятно си мисли за призив за помощ, но в крайна сметка получава визитка от непознатия мъж.

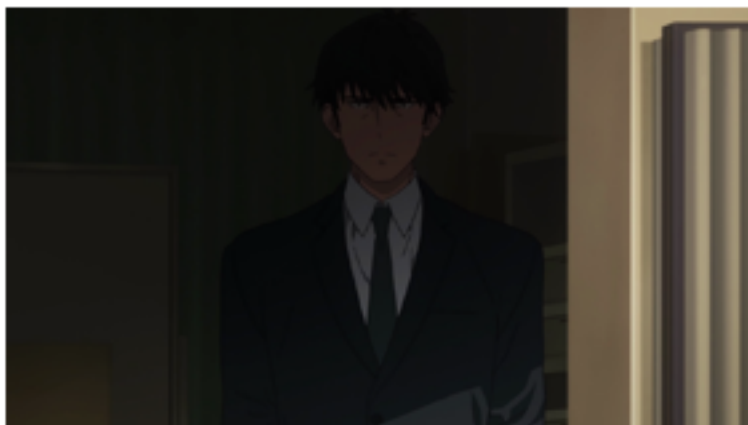
Предложение, на което не би отказала - шанс да стане част от компания, създаваща идоли. Защо точно нея? „Заради усмивката“ - отговаря непознатият.

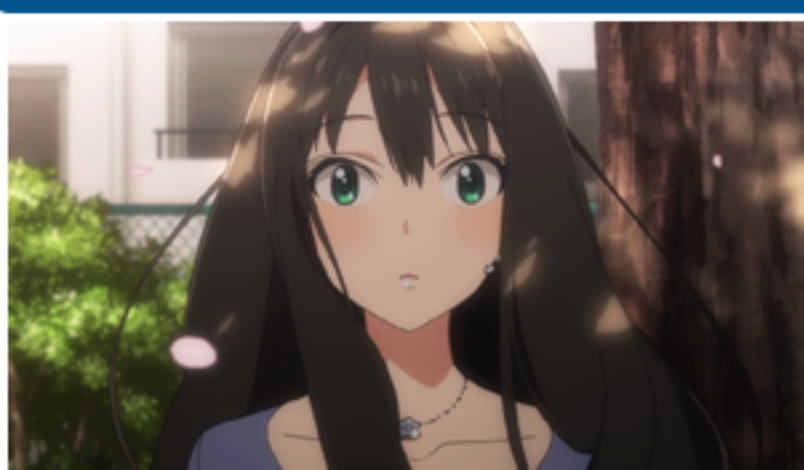
Начало на излъчване: 10.01.2015

Студио: A-1 Pictures

Планирани епизоди: 13

Жанр: драма, комедия, музикално





Ех, на всеки да попадаха такива възможности, ей така, заради усмивката...

Доброто настроение от първите серии определено е благодарение на странния продуцент. За капак на всичко, въпросният дори не е много общителен.

Говори малко, и то само когато има да каже информация свързана с проекта. В комбинация с лаченото костюмче и странните му очи, асоциалността му е направо черешката на тортата.

Освен всичко изброено до този момент, същият проявява голяма доза инат и постоянство, що се отнася до привличането на втория член от триото момичета – Rin.

Продуцентът събира тандем от три момичета, които стават част от едно по-голямо семейство от бъдещи идоли. Лично според мен всичките момичета са типични представители на по-масовите клиширани характери и типажии. Няма да видите нещо уникално или невиджано. Харесва ми по-смелото налагане на руски стереотипи като Анастасия в това аниме.

Историята лично за мен е интересна и определено развитието на сюжета ме предизвиква интереса ми в първите три епизода. Благоклонен съм на базата на тези няколко серии да дам шанс на заглавието. Въпреки че анимето е препоръчително за отакувци и млади момичета, искащи да изживеят мечтата си като идоли, мисля, че е подходящо и за неутралния зрител.





ОЦЕНКА НА ТКК: 7/10

Дизайнът на героите е напълно типичен, монотонен и клиширан. Ще срещнете все познати типажки откъм визия. Лично на мен любимка ми е Rin.

Анимацията е на прилично ниво. Реално това е последният аспект, който гледам, за да оценя едно аниме. Опитал съм със заглавия като One Piece, които ме са научили да не правя изводи за продукта от опаковката му.

Добро впечатление ми прави, че повечето сеютата (актьорите озвучители) са нови, с малко роли зад себе си. Това дава възможност за голямо развитие и израстване на това заглавие. За мен този факт е основателна причина да изгледам анимето заради тях.

За интро то имам положителен отзив. Приятно е за гледане и слушане. Не е нещо особено или запомнящо се, но пък е свежо и забавно. Добър подбор за подобно заглавие. Ауто (ендига) за сега представлява само песен без клип, но тя е приятна. Макар че подобни песни ме връщат в пубертета.

Заглавието е симпатично. Малко над средните стандарти, но ако е достатъчно информативно за света на идолиците няма да го определя като загуба на време. Все пак ви съветвам, ако го гледате, бъдете заредени с търпение и нямайте големи очаквания.



AniFest 2015

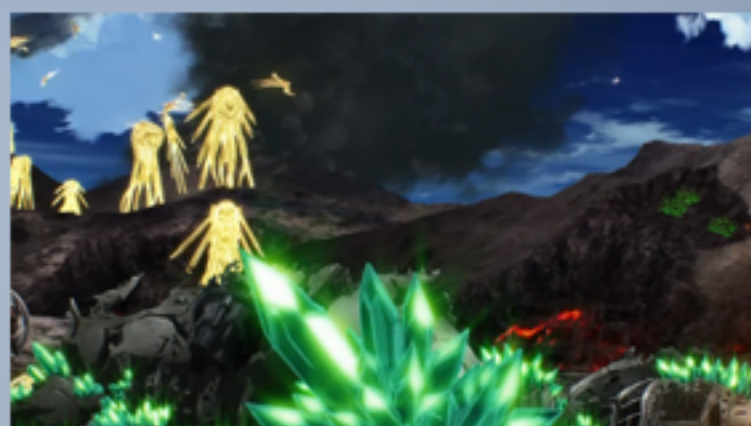
От Фенове За Фенове

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ АВГУСТ

Alexiel

Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor - Exodus

Ревюто е базирано на първи епизод



Soukyuu no Fafner Exodus, заедно с втория сезон на Aldnoah.Zero, е меча анимето на сезона. То е продължение на оригиналните серии от 2003 и филма от 2010 г., а действието се развива две години след филма.

Тези, които не са гледали предишните заглавия, може да имат нужда от допълнителни обяснения относно сюжета, но дори да започват сега, не мисля, че е наложително да се запознават с тях, въпреки че аз бих го препоръчала.

Личното ми мнение е: никога не започвайте втори сезон на аниме преди да сте гледали първия.

Начало на излъчване: 09.01.2015

Студио: Xebec, XEBECzwei

Планирани епизоди: 26

Жанр: драма, научна фантастика, меча

Като цяло меча аниметата се делят на две големи групи.

Първата е: „Човечеството започва колонизация на космоса, формират се няколко (най-често две) федерации/съюзи с различни възгледи за нещата, което в резултат води до война между тях“, т.е. хора се бият срещу хора. В тази категория лесно попадат Aldnoah.Zero, Gundam (Gundam Seed, Gundam 00 и пр.).

Втората е: „Извънземна инвазия“, т.е. хора се бият срещу извънземни, които могат или не да комуникират с тях. Тук именно влизат Soukyuu no Fafner, Evangelion и пр.



Човечеството вече повече от 30 години е във война с извънземна раса, която нарича Фестум. Единственото място, което може да бъде наречено рай, е малък изкуствен остров — Тацумияджима. Главните герои от миналите серии са отстъпили своето място като пилоти на гигантските роботи „Фафнер“ на по-младите. И животът продължава. Докато не бъдат отново въвлечени във войната.



За феновете това е шанс отново да се срещнат с любимите си герои и със света на 22 век. Ако не си падате по ревливи и нерешителни герои, „Фафнер“ предлага минимално количество от тях и обикновено или израстват, или ги убиват, което за мен лично е огромен плюс.



Анимацията е подобрена в сравнение с предишните заглавия. За сюжет не може да се говори на база първия епизод, но предполагам, че сюжетната линия от миналите серии ще продължи и отново ще търсят начин за комуникация с Фестум.



ОЦЕНКА НА LOVELESS: 8/10

Обосновка:

репутация от минали сезони,

добра анимация,

приятни персонажи



Начало на излъчване: 08.01.2015
 Студио: Diomedéa
 Планирани епизоди: 12
 Жанр: екшън, научна фантастика, ежедневиe, военно

Ревюто е базирано на пет епизода

Това е поредното аниме правено по игра. Ако досега не сте чували за Kantai Collection, ще кажа само, че това е типичната JRPG игра, в която имате герой, на който му вдигате нива и той става все по-силен. Като всяко аниме правено по игра, и това има много слаб сюжет.



Не мога да реша дали харесвам или мразя това аниме. Даже не мога да разбера какво всъщност смятам за него като цяло. В един момент анимето предлага много скучно и еднообразно развитие, а в друг стоиш и се чудиш какво по дяволите се случва. Началото на анимето ми звучи много познато, тъй като съм гледал Ars Nova (аниме от есенния сезон на 2013 година), където историята беше подобна.



Как изведнъж от никъде се появява съответният Abyssal fleet (Адската флота) и премазва човешката съпротива. Това го имаме и тук, само че за разлика от Ars Nova, в KanColle не част от същия флот, който се е обърнал срещу останалите, е надеждата на човечеството, а момичета със силите на кораби, което болезнено ми напомня на Upotte!! (аниме от пролетния сезон на 2012 година). Тези неща наистина пречат Kantai Collection да покаже целия си потенциал и да бъде възприето насериозно, но нека изкажа мнението си за него все пак.

Харесва ми как са отделили много време на това да покажат какво е психическото състояние на всеки един от персонажите преди и след битка. Това обаче може да се сметне и за минус, тъй като в един момент човек се чуди какво по дяволите гледа.



Битките са доста приятно анимирани, но са прекалено малко, в епизод има по 2-3 минути битка, а играта, която би трябвало да служи за създаването на самото аниме, е препълнена с битки. От тук можем да кажем, че анимето набляга повече на slice of life (жанр за обикновения живот) момента, отколкото на Action/Military (екшън/военния жанр). Мисля, че най-големият проблем на анимето е голямата предвидимост на това какво ще се случи в епизода.



Анимацията е на ниво и определено са подобрили визията, която сме виждали в играта. Елементите със CGI анимацията са малко дразнещи, тъй като тя не е приложена оптимално, но пак е по-добре от няколко други анимета, които съм гледал.

Интрото е доста енергично и изпълнено със страст. Въпреки че разказва за тъжните моменти, които трябва да преодолеем, то е приятно за ухото и го гледам с кеф всеки път.

Аутрото пък е супер позитивно настроено и има за цел да надъха хората, които го слушат. Това обаче са единствените попълнения в озвучението на анимето. Музиката по време на самото аниме е доста слаба и даже не се усеща.

За финал ще кажа, че това аниме не е за всеки. Аз лично ще го догледам, защото ми е интересно да разбера дали в крайна сметка ще остана с добро или лошо впечатление от него. За момента това, което съм видял от анимето, не ме задоволява като цялостно представяне, но кой знае, до края може и да си променя мнението.

ОЦЕНКА НА MALYGOS: 5/10

Обосновка:

слаби персонажи,

лошо използване на CGI графика,

голяма предвидимост на развитието,

слабо музикално оформление, с изключение на интро и аутро



Спечели с Anime INN

Очаквайте публикацията с правилата на играта! Наградата е предоставена с любезното съдействие на нашите партньори от Otaku Tenchi.

Портфейл на Date A Live



anime-mag.com



Ревюто е написано от читател.

„**Нана**“ е типично джосей аниме (насочено към женската аудитория), базирано на мангата на Ай Язава - „Нана“ от 2000 година.

Разказва се за две момичета, и двете на име се Нана, които отиват в Токио за да сбъднат мечтите си.

Нана Комацу е момиче от малък град, което заминава за Токио, за да е заедно със своя любим - Шоджи Ендо, и приятелите си - Джунко Саотоме и Кьоске Такакура.

Нана Осаки, която е била вокалистка на пънк банда в родното си градче, отива в големия град, за да сбъдне мечтата си да стане известна певица.

Действието се развива в период около година. Първите няколко епизода разкриват миналото на двете главни героини. Общо епизодите са 47.

Историята ни запознава отблизо двете главни героини - Нана Осаки е пънк певица, която иска да дебютира с групата си - Black Stones (BLAST), където тя е вокалист, нейният приятел, е басист.

Когато обаче на Рен му се предлага шанс да дебютира в Токио като заместник - член на популярната група Trapnest, Нана избира да продължи с BLAST, вместо да го последва. Тя е много амбиции и да бъде просто приятелка на рокзвезда за нея не е достатъчно и на двадесет години тя решава замине за Токио и да продължи кариерата си.

Нана Комацу, другата Нана, има навика да се влюбва от пръв поглед.

Когато приятелите ѝ заминават за Токио, тя решава да се присъедини към тях една година по-късно, вече навършила двадесет и спестила достатъчно пари.

Двете се срещат по случайност във влака, който пътува за Токио. След многобройни случайности, те се срещат отново в квартира, която и двете оглеждат по едно и също време. Решават да заживеят заедно в апартамент 707.

Въпреки контрастиращите им личности и идеали, двете се уважават взаимно и да стават близки приятелки. Докато BLAST започва да печели популярност в живи концерти, двете момичета се сблъскват с много предизвикателства, особено в областта на приятелството и романтиката. Историята на "Нана" се върти силно около взаимоотношенията на двете героини, докато едната търси слава и признание, а другата търси любов и щастие.



Героите

Нана Осаки

Нана Осаки (Osaki Nana) е родена е Мегуро - малък град близо до Токио, като незаконната дъщеря на Мизусо Осаки (Mizuso Osaki). Нана е отгледана от баба си още от 4-годишна, а майка си не вижда никога повече.

В гимназията е много самотна, докато не среща Нобу Терашима (Terashima Nobuo), който ѝ показва пънк музиката и банди като Sex Pistols. Нобу кани Нана на концерт на групата BLAST. След концерта тя получава предложение да се присъедини към BLAST.

Трудните периоди за Нана тепърва предстоят. На 16 години Нана е обвинена в проституция, която не е извършвала никога, в следствие на което баба и се разболява и почива. Любовната и връзка е подложена на множество изпитания, както и кариерата и на вокалист. През цялото време обаче тя става все по близка с Хачи, въпреки различните им цели и идеали.

Комацу Нана а.к.а. Хачи

Хачи е средната дъщеря в семейството на Нацуко и Горо Комацу. Учи в женска гимназия, но не е особено доволна, защото смята, че никога няма да открие любовта на живота си. Въпреки това Нана бързо се влюбва в учителя си по рисуване Окамота, със когото нищо не се получава, но тя придобива интерес към изкуството.

Разбира се, това дава само бегъл поглед върху палитрата от емоции и промени, през които преминават главите героини.

Персонажи 9/10

Персонажите са брилянтно измислени, но недовършени. Като цяло е налично развитие, но то не е достатъчно.

Анимация и арт 8/10

Качеството и анимацията не са особено добри, но е разбираемо за аниме от 2006 година.. Всъщност за 2006 година анимето има впечатляващ арт, но ако го сравните със съвременното качество на анимацията бихте го отписали, но аз лично преглътнах арта заради уникалната история.

Озвучение 10/10

Героите звучат непринудено и гласовете пасват идеално на персонажите. Е, разбира се, винаги има и изключения, но в "Нана" не се забелязват подобни.

Музикална композиция 10/10

Оригиналният саундтрак пасва перфектно на анимето. Хареса ми, че повечето от песните се пеят от двете воюващи банди - BLAST и TRAPNEST.

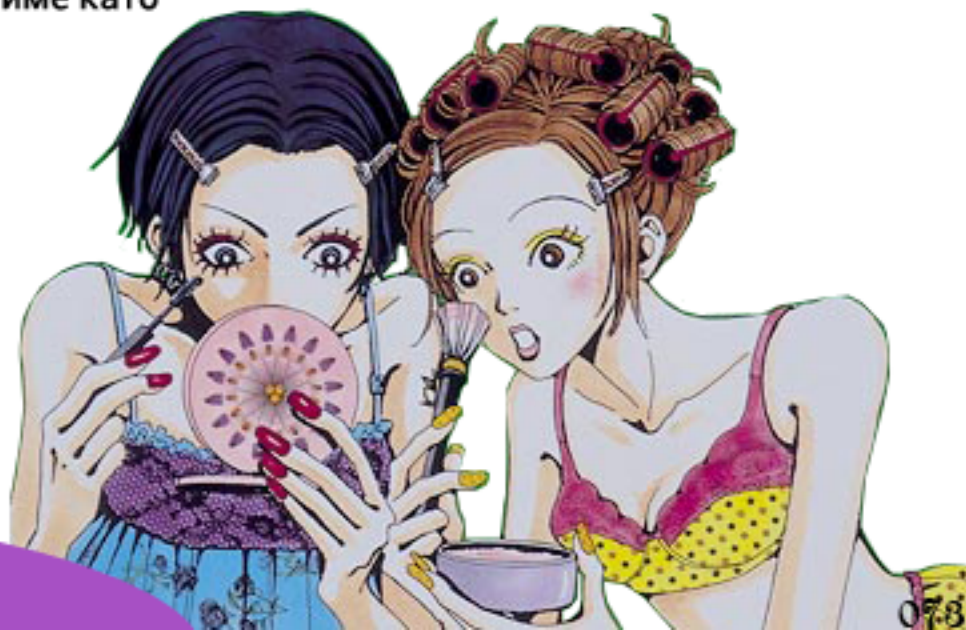
Сюжет 10/10

Бих определила сюжета като малко тъжен особено в края, защото често очакваме щастлив завършек, но решенията на двете героини доста се отклоняват от него. Могат да ви докарат до сълзи(както в моя случай очевидно).

Обща оценка 9.4/10

Ако ви харесват анимета от типа шоджо или джосей, "Нана" е перфектно за вас. Определено няма да останете разочаровани, особено ако прочетете и продължението в мангата. В заключение, смятам, че "Нана" е калсиката на романтичните анимета и анимета като Kaichou wa Maid-sama и Special A (които сега се смятат за най-добрите в жанра), но те не могат да се сравняват с аниме като "Нана".

Мария Илиева



Здравейте!

Ние сме група ентусиасти, които от 5 години насам ви радват със своите преводи на манги. Целта ни е да допринесем за популяризирането на манга културата в България.



Започнахме с Naruto, преведохме изцяло Saiyuki, Kagijin, FLAGS, а отскоро и Another, както и класиката на Хаяо Миязаки – Nausicaa of the Valley of the Wind. Е, няма как да не се похвалим и със 100-те глави на Fairy Tail. А други манга заглавия, с които сме се захванали сериозно, са Tokyo Ghoul и Claymore.

На нашия сайт (<http://utsukushii-bg.com>) ще намерите и някои one-shot манги, като сърцераздирателната Koe no Katachi или плашещата Fasting. Посетете сайта на отбора, следете страниците ни във Facebook и Pinterest, за да получите повече информация и да бъдете в крак с развитието по манга проектите ни.

Винаги сме отворени към нови предложения и градивна критика, които можете да спделите с нас, като попълните следната анкета: <http://goo.gl/forms/vkkYlscLOm>. А ако искате да станете част от Utsukushii Team, ни пишете на utsukushii_bg@abv.bg.

Посетете ни - www.utsukushii-bg.com



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.к.а <qrkov>. 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.к.а <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>



Are you Alice? („Ти ли си Алиса?“).
Още от заглавието става ясно, че това
ще бъде doujin манга по „Алиса в
страната на чудесата“. В Япония явно
много харесват историята на Луис
Карол, затова постоянно се бълват
doujin манга, игри и аниме по темата.
Има изключително много заглавия,
които доказват тази теория, например
Pandora Hearts, Haato no Kuni no Alice,
Fushigi no Kuni no Shounen Alice и т. н.
Но какво всъщност прави „Are you
Alice?“ различна от всички останали?

Още от самото си начало мангата
грабва вниманието с изключително
красивите си илюстрации. Историята е
интересна и достатъчно добра, за да се
харесва от всякаква аудитория,
въпреки че се води шоуджо.
Доказателство за това е фактът, че 2
години след начало на сериализацията
на мангата Idea Factory и Animate
издават игра за PSP под същото
заглавие.

Историята изобщо не е нито
красива, нито наивна приказка,
каквато е оригиналната. Страната на
чудесата не е нито толкова вълшебна,
нито толкова пъстра. Тук е забранено
да се обръщаш назад, защото не се
знае какво ще те застигне — тъмни
маси от съжаления, разкаяния и
забрана са готови да те погълнат. И
така... един ден в страната на чудесата
пристига момче, което не знае нито как
е стигнало до там, нито как се казва,
нито каквото и да било. Насред хаоса
на улицата то среща Чешърския
котарак, който му дава името Алиса.
Момчето го приема, но се оказва, че с
името има повече, отколкото
предполага. За да се превърне в
истинската Алиса, той трябва да убие
Белия заек.





Играта, в която е принуден на участва, има няколко прости правила. Първо: само Алиса може да убие Белия заек. Второ: Белият заек не може да убие никого. Играта няма краен срок. Но Алиса трябва да оцелее в страната на чудесата достатъчно дълго, за да успее да изпълни мисията си.

Шапкарят е този, който е натоварен със задачата да защитава Алиса от всичко, което се опитва да я убие. Кралицата е всъщност крал. Чешърският котарак е женкар. Предишната Алиса се опитва да убие главния герой и да вземе името му. А Белият заек е obsесен от мисълта за първата Алиса. А коя е тя? И кой всъщност ще успее да спечели играта? Това ще разберат само онези, които решат да се спуснат надолу в дупката на заека.

Loveless





В един от предишните броеве дадох доста ниска оценка на анимето Parasyte –the maxim–. Най-вероятно хората са се почудили защо давам такава оценка. Е, сега ще разбуля тази мистерия.

Още от обявяването на анимето нямах търпение да го видя и смятах, че ще е хитът на сезона, но няколко основни момента, които различаваха анимето от мангата, ме поразиха тотално. Първото нещо беше това как героите изглеждат по много по-различен начин от манга оригинала – до такава степен, че не бихте ги познали. Главният персонаж например изглежда много по-зряло и по-красиво в мангата поради липсата на очилата си, които му придават вид на неудачник. Приятелката му Мурано също има много по-зрял вид, до такава степен, че може да я сбъркате с жена на средна възраст. Кана изглежда много по-тежкарски (например носенето на кожено яке, пушенето на цигари и т. н.) и се усмихва много по-рядко. Мицуо пък е много по-впечатляващ в мангата, той наистина изглежда като побойник, а не като палячото, което показват в анимето.

Второто важно нещо е историята. В анимето всичко е съкратено поне наполовина от нещата, които се случват в мангата. Ще кажете „Добре, какво толкова?“... Е, проблемът е, че са изпуснати доста важни моменти, които обясняват действията на персонажите и тяхното развитие. Изпуснати са моменти, които могат да ни спестят много главоблъсканици защо нещо се е случило. Тези моменти са малки и не биха отнели повече от 1 минута време, но биха спестили много различни въпроси, които произлизат от липсата им в анимето. Най-фрапантният случай е в самото начало на анимето, когато би трябвало да се обясни какво са самите паразити и защо са дошли на Земята, но това го няма в анимето.



Има още няколко такива малки сцени, които са толкова ненужни, че можем директно да ги игнорираме, докато не е отдадено никакво внимание на важни за историята моменти, като срещата на Шиничи с Макико (при нея Шиничи я спасява от проверката на учителите от нейното училище), това е много важна сцена, тъй като оттам разбираме, защо Маки-чан започва да го харесва.

Сега след като изяснихме тези разлики, нека разгледаме мангата по-обстойно. Тя е произведение на Хитоши Иваки, което е започнало публикуването си в списанието Afternoon през далечния ноември на 1989 г. и е истински шедьовър за времето си. Мангата засяга много проблеми на годините, в които излиза, като околната среда, деградацията на младото поколение (на няколко места се вижда как непълнолетни пушат цигари, сбиват се за най-малките неща, нямат никакво уважение към старото поколение и други неща). Това, заедно с множеството кървища и солидната история, привлича всеки читател на мангата.



Персонажите са много добре издържани като личности и действия. Дори в най-незначителния герой можем да видим развитие, нещо, с което много малко манги могат да се похвалят. Разбира се, това е най-видимо у главния персонаж и няколко от по-близките му познати. Шиничи получава едно издигане от средностатистически младеж до зрял и надежден възрастен. В процеса на битките си, той разбира колко ценен е животът на всяко живо същество. Дори към края на мангата се двоуми дали да убие паразита, който е победил, смятайки, че всяко живо същество заслужава шанс за оцеляване.





Злодеите в мангата са много добро попадение, всеки паразит си има своя специфичен начин на мислене и държане. Тази пъстрота на персонажите им придава едва ли не човешка същност. Освен това се предлага и едно приятно разнообразие и всеки следващ противник ни предлага нещо ново и уникално само за него. Главните злодеи в мангата са толкова добре представени, че човек може даже да им симпатизира. Това всъщност прави мангата толкова успешна.

Много трудно е да намериш манга, в която дори второстепените герои да имат развитие. Тук това обаче е факт, дори най-простите епизодични герои имат някаква чувствителна промяна около себе си.

Като цяло бих казал, че Parasite е манга, която всеки е хубаво да прочете и да ѝ се наслади.

Петър „Malygos“Николов



TRADING CARD GAME

Най-вероятно повечето от вас знаят какво е Yu-Gi-Oh! и за какво става дума в него, но нека да го караме по учебник и да минем през базовите неща.

Yu-Gi-Oh! е заглавието на манга, която завоюва цяло поколение млади хора. Творецът, създал тази уникална творба, е Казуки Такахаша. Първата глава бива публикувана в седмичното списание Shōnen Jump на 30 септември 1996г. Следва огромен бум около заглавието, което непосредствено води до развитието на страничните франчайз-и и по-конкретно Yu-Gi-Oh! TCG (Trading Card Game).

След приключването на основната история на Yu-Gi-Oh! се създават (и продължават да се създават) Аниме/Манга продължения, които сами по себе си имат оригинална и уникална история. Ето каква е хронологията им до този момент:

- * Yu-Gi-Oh! Duel Monsters
- * Yu-Gi-Oh! GX
- * Yu-Gi-Oh! 5D's
- * Yu-Gi-Oh! ZeXaL
- * Yu-Gi-Oh! Arc-V (в момента продължава)

Във всяко едно от новите продължения се добавя по една нова механика в играта или по-скоро нов вид карта:

- * Yu-Gi-Oh! Duel Monsters (Нормални чудовища)



★ Yu-Gi-Oh! GX (Набляга се на Fusion чудовищата)



★ Yu-Gi-Oh! 5D's (Въвеждат се Synchro чудовищата – белите карти)



★ Yu-Gi-Oh! ZeXaL (Въвеждат се XYZ чудовищата – черните карти)



★ Yu-Gi-Oh! Arc-V (Въвеждат се Pendulum картите – двуцветни карти)



В момента актуалната игра с карти е изключително интересна и атрактивна благодарение на различните видове механики, позволили обогатяването на модерното Yu-Gi-Oh! TCG. Организират се турнири по цял свят, в които участниците се борят се за триумф и слава.

Най-престижната сцена за изява на най-добрите Yu-Gi-Oh! TCG играчи е Световното първенство, което се провежда всяка година в различна държава (тази година ще е в Киото – Япония).

На този турнир се състезават само и единствено най-достоините тридесет и двама играча от цял свят, като бройката се сформира както следва:

Европа – Четирима играчи
Северна Америка – Осем играчи
Азия – Осем играчи
Япония – Четирима играчи
Океания – Двама играчи
Южна Америка – Двама играчи
Световни рейтинг класации – Трима играчи
Настоящ световен шампион – Един играч



Тези играчи се избират според специфичните за техните региони турнири. Ще ви дам пример с Европа:

Всеки един от първите четирима до осем играчи от всяка държава в Европа, достигнал до най-високите места в Националното си първенство (топ 8 в най-честите случаи), получава покана за така нареченото Европейско първенство (още Континентално първенство). След което, за да се класира за Световното първенство, трябва да стане един от първите четирима в крайната класация на Европейското първенство, което, както можете и сами да се досетите, е изключително трудна и тежка задача.

В България играта се играе в клубове в по-големите градове като София, Пловдив и Варна, където се организират ежеседмично турнири с цел развитието на играта у нас и подготвянето на по-елитни и опитни отбори, които да ни представят на международно ниво.

Няколко интересни факта за играта:

- * Играта спомага развитието на много качества, като: социални умения, математически умения, перспективно мислене и планиране, конструктивни качества и елементарен английски език.

- * В САЩ има извънучебна дейност, в която се преподава Yu-Gi-Oh! TCG на ученици, с цел по-приятно усвояване на по-горе изброените качества

- * Yu-Gi-Oh! TCG има два счупени Гинес рекорда: Най-голям TCG турнир наброяващ 4364 участници и най-голямо количество продадени карти (25,175,567,833) за периода 31 март 1999 г. до 2011 г.

Виктор Узунов

ANIMEMANN

БРЮЙ V

150 СТРАНИЦИ

интервюта
рецензии
манга

**РЕВЮТА
НА МАНГА**

MUSHISHI

аниме на броя

STAR CONFLICT

MMORPG в космоса

**TOME
IMMORTAL ARENA**

Експеримент в MOBA

ELDEVIN

Runescape или не?

HEROES III HD

игра на броя

АНИМЕ

Превюта на:
Death Parade
Assassination Classroom
Durarara!! X 2

**ИНТЕРВЮТА
С КОСПЛЕЙЪРИ**

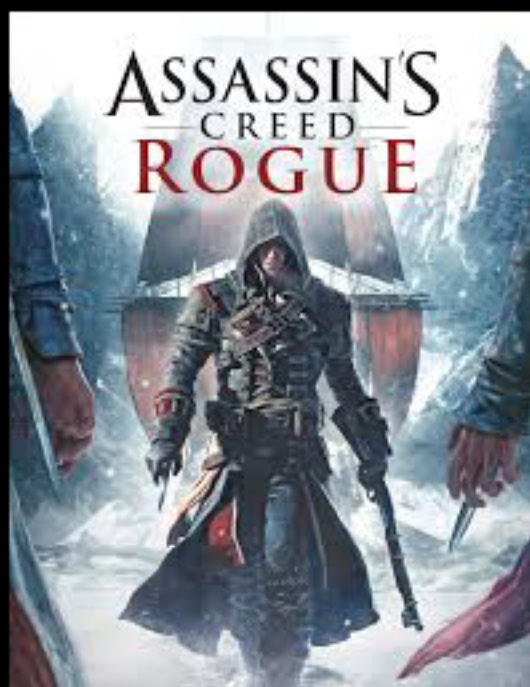
Дара "Мана"
Тодор "Тох" Костов



UBISOFT®

Крайно класиране от Assassin's Creed играта:

- 1) Кирил Соколов - 46
- 2) Lyuben Vassilev - 35
- 3) Martin Jordanov - 32
- 4) Евгени Богданов - 28
- 5) Veselin Petrunov - 22
- 6) Gray Warden - 11
- 7) Vladimir Dimitrov - 6
- 7) Alexander Atanasov - 6
- 8) Ivan Georgiev - 4
- 8) Ivan Hristiqnov - 4
- 8) Valia Borissova - 3
- 8) Martin Lubenov - 3
- 9) Данчо Зенгчо - 2
- 9) Емил Димитров - 2
- 9) Georgi Milanov - 2
- 10) Teodor Kehaiov - 1
- 10) Спасимир Тричков - 1
- 10) Venci Qnkov - 1



Победителят скоро ще получи информация за това как да вземе награда си.
Честито!

Искаме да благодарим на всички, които взеха участие в първата ни игра от този тип. От Anime INN се надяваме да Ви е била интересна, каквато определено беше и за нас и каквато Вие я направихте. Благодарим и на Ubisoft Sofia за предоставената награда!

HEROES[®] III

MIGHT & MAGIC[®]

HD EDITION

THE RESTORATION OF ERATHIA

В този брой имаме честта да си поговорим за Heroes of Might & Magic III – HD Edition, която е всъщност добрата стара игра, пренесена в една по-съвременна визия.

Третата и най-популярна част на играта все още, излиза през вече далечната 1999 година за операционни системи Windows.

Заглавието е дело на американската компания New World Computing. Фирмата Loki Software пуска версия на играта за Linux. Heroes III се превръща в едно успешно продължение на предишните две игри и получава едни от най-високите за времето си оценки от критиците.

Самата поредица Heroes Might and Magic е spin-off и е базирана на оригиналните RPG игри Might and Magic. Първата част на III-та игра носи името Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia.

За съжаление, само тази част има за момента своята HD версия. Ние първо ще разгледаме нея и след това ще говорим за другите ѝ части.

През декември 2014 г. от Ubisoft обявиха, че ще пуснат нова HD версия на Heroes III. Новината бързо обиколи всички гейминг медии.

Феновете на поредицата тръпнаха в очаквания. HD римейкът видя бял свят на 29 януари 2015 г. (съществува и неофициален „HD“ мод, който дава възможност за пускане на играта с по-висока резолюция, без картинките да са наистина HD —

<https://sites.google.com/site/heroes3hd/>).

Какво всъщност представлява играта HoMM 3 & HoMM 3 HD?

Heroes 3 е 2D фентъзи походова стратегия с ролеви елементи. Вие управлявате герой, който е придружен от своята армия. Вашият герой за един ход може да извърши определени действия, като завладяване на ресурси (мини за дърва, руда, кристали, сяра, живак, скъпоценни камъни и злато), да проведе битка с чудовища по картата или с противников герой, да се отбие в различни сгради за определени блага или просто да завладее противников замък. Също може да построи сграда в замъка си.

Един ход е равен на един ден. В седмицата има 7 дни, като на всяко първо число във вашия замък се появява новата седмична популация от армията. Всеки замък съдържа седем бойни единици, като последните са малобройни, но за сметка на това са доста силни и представляват основните Ви ударни сили по време на сражение. Битките може да се провеждат лично от вас като командвате всеки ход на единиците си на бойното 2D поле или просто можете да изберете опцията Quick combat. При нея автоматично компютъра провежда битката, без да я визуализира и пести от времето Ви. Лично аз не я препоръчвам.



Бойното поле при битките представлява мрежа от шестоъгълници (11 по 15), върху която могат да се движат бойните единици, като в някои случаи части от бойното поле са осеяни с непроходими препятствия (но например по водата по бойното поле може да се върви при наличие на нужната магия или артефакт, което важи и за движението по вода по игралната карта (като изключим движението с кораб по вода)). Целта на играта е да победите противника или да изпълните зададената за картата цел.

Имате възможност да избирате измежду 8 замъка (всеки е отделна фракция) в оригинала. За тях ще говорим по-късно в статията. Можете да играете самостоятелните кампании (singleplayer campaigns) или с други играчи (multiplayer, който е онлайн или локален, т.е. hotseat — няколко души играят на 1 компютър, като се редуват).

Най-вероятно от Ubisoft знаят, че когато един продукт е добър, той не се променя. Получихме своята Heroes III HD. Тя може да се играе дори на операционната система Android (базирана на Linux) — съответно на таблети и мобилни устройства. Това отваря възможности за новите фенове на поредицата. Но цената за тази невероятна игра беше 15 евро и мнозина от критиците силно се възпротивиха срещу това.

„Не може Ubisoft да ни предлагат първата Heroes 3 за 15 евро, при положение, че цялата оригинална поредица може да се закупи на CD носител за 20 лева (или за 9 евро от gog.com).“



В по-горните редове перифразирах Дидо от NEXT TV (който е и автор в добре познатата ни PC Mania). Като огромен фен на поредицата аз мисля по същия начин. Подобна цена е реална само за трите части на играта в HD.

Все пак да разгледаме първата Heroes III, която е HD версията.

Както сами се досещате, всичко в играта е направено на HD, макар че клиповете почти не са пипани. Някои хора биха си задали въпроса „Защо да си купим HD версията, след като има наличен безплатен HD фенски мод за оригиналните?“. Фенските модове са едно добро решение за изиграване на класическите игри в една по-различна светлина. За съжаление, често те вървят с редица бъгове. HD версията на Ubisoft е в пъти по-добра от фенската, но на каква цена само...



„Ще я чакаме да се появи с намаление в Steam.“ — отговарят ми фенове.

В играта са налични 7 кампании. Историята се развива малко след действията в Might and Magic VI. За да отворите последната скрита кампания, трябва да изиграте първите шест. Сюжетът следва завърналата се кралица Catherine. За нейна зла участ, тя научава, че баща ѝ е убит. Кралство Erathia е почти унищожено, а земите за превзети от съседните страни.

В този момент тя решава да възстанови славните дни на кралството, като си върне всичките си владения и отмъсти за случилото се с баща ѝ.

В кампаниите, освен изтласкването на основния противник, некромантите от Necropolis, Вие ще влезете в ролята и на другите фракции. Ще можете да играете от повечето гледни точки. Дори от вашите решения на моменти ще зависят бъдещи действия в кампаниите. Разбира се, този елемент (като за игра отпреди 16 години) не е много застъпен, но все пак наличието му е приятно..

Ако трябва да бъде честен, кампанията на моменти ме озори. Не бях я играл може би над 10 години. Реших по случай HD версията отново да си припомня славните времена. На няколко от картите ми се наложи да ползвам стари, добре заучени трикове и тактики, за да победя противниковия AI. Всъщност като за игра на 16 години, нивото на противника е задоволително добро. Наложих ми се да преиграя едната карта, защото я загубих поради подценяване на компютъра и допуснах грешки, достойни за новак. Мисля, че кампаниите ще затруднят новите играчи. Въпреки че преди години виждах трудността на AI с розови очила, то сега забелязах сума ти на брой грешни решения, позволяващи Ви да надхитрите компютъра, без да сте по-добре развит от него.

Ще поговоря повече за героите и замъците, защото са един от най-важните елементи в играта и задълбочават атмосферата ѝ.

Раси

В Heroes 3 HD имаме на разположение 8 фракции със съответните им герои и замъци (раси). Вие разполагате с избор от 16 героя за всяка раса. Всеки замък си има характерните за него черти и сгради. Общите неща са развитието на крепостта, закупуването на армия и създаването на столица. За да развием добре нашата фракция, трябва да следваме няколко лесни, но задължителни стъпки.

Обикновено, ако няма определени ограничения, първоначално замъкът Ви стартира с началните първи нива на следните сгради: Town Hall и Fort. Всяка от тези сгради се надгражда до три нива по следната схема:

Town Hall -> City Hall -> Capitol
Fort -> Citadel -> Castle

Тук е редно да обясним, защо са важни тези обновявания на конкретните сгради. От първоизброената зависи финансовият ни ресурс, който получаваме всеки ден. Тази игра е силно зависима от ресурсите и ако не си правим добре сметките, няма да успеем се развием.



The Archangels do 664 damage. 6 Nagas perish.

Построяването на City Hall изисква да построим следните три сгради:

- Blacksmith — обикновено ни позволява да закупим една военна машина или лекуваща палатка.
- Magic Guild level 1 — първото ниво на магическата ни сграда. В нея има само базови магии от ниво 1.
- Marketplace — задължителен и ще ни бъде нужен за второто си ниво, което ще ни даде специфичен за замъка ресурс всеки ден (досуц като мина).

Построяването на изброените сгради ни позволява да надстроим сградата City Hall, а това вече ще ни носи по 2000 злато дневно — съответно ще си отворим възможност за построяването на Capitol, която ни дава 4000 злато всеки ден. Последното надстрояване е нашата столица (Capitol) и тя може да се строи само в един от замъците ни. За да я достигнем, трябва да надстроим Citadel и Castle. При всяка една от тях увеличаваме защитата на замъка ни и популацията в него.

Обикновено Castle и Magic Guild level 2 са задължителни за създаването/надстрояването на най-силната ни бойна единица. При започването с нормални ресурси, ние имаме възможност да достигнем Capitol на седмия си ден от началото на играта. Разбира се, че при по-голяма трудност на игра с по-малко начални ресурси, това трудно ще се случи. Тук аз лично избирам на ден 7 вместо да построя Capitol и да получа 2000 злато повече на 1-вия ден от новата седмица, да построя някоя от бойните си единици, която нямам и не получавам популация от нея. Защо правя този ход?



Blacksmith



Mage Guild Level 1



Market place



Capitol



Castle

Построяването на сграда на бойна единица на 7-мия ден ми дава половината от популацията на единицата (това важи за всяка единица при „строежа“ ѝ) и ми позволява в началото на новата седмица да закупя пълната популация. Този ход е важен за развитието на армията ни в началния етап на играта и ще ни позволи по-бързо да разтребим заобикалящия ни терен, а ще ни помогне и с печеленето на нови ресурси. При нормални обстоятелства напълно развит замък се постига за един месец игрално време на картата (28 хода +/-). Всяка единица, освен „построяването“ си, има възможност за надстрояване на сградата, която е отредена за нея.

Това води до второ ниво на единицата ни, която е „възмъжала/помъдряла“ и е с по-добри статистики. Има няколко изключения, при които не се построява втората сграда, защото единицата в първоначалния си вид е по-полезна за армията ни. Това важи най-вече за скелетите на Necropolis.

 Adela Level 1 Cleric			
Attack	Defense	Power	Knowledge
			
1	0	2	2
	Specialty Bless		
	Experience 47		Spell Points 20/20
	Basic Wisdom		Basic Diplomacy

Героите в играта са два основни вида — пълководци и заклинатели (магьосници). Възможно е да развивате героя си между двата вида, но резултатът не е оптимален.

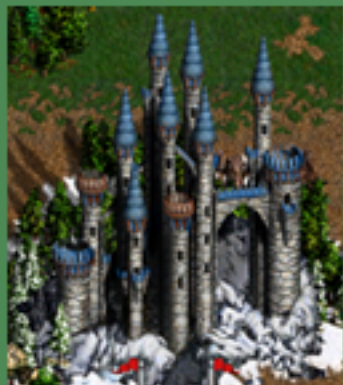
Пълководците се развиват с умения предимно за морал, късмет, отбрана/атака на армията, разбиването на крепост, лекуването на армията и т.н. Всеки герой може да има максимум 8 умения, като всяко от тях се обновява до 3-то си върховно ниво. Обикновено героят ни започва с две основни (basic) умения и още едно, специално и уникално за него умение. Трябва да отбележа, че изборът ви на герой и уникалното му умение са неща, които въпреки че изглеждат минимални като рефлекситране на играта Ви, всъщност ще изиграят голяма роля в нея, особено на професионално ниво.

A detailed model of a medieval castle, likely a LEGO set, featuring multiple towers, battlements, and a central entrance. The castle is constructed from grey bricks and is set against a green background.

За новациите препоръчвам да се учат да играят с героя Adela, която притежава уменията дипломатия. С него лесно се присъединяват нови чудовища към армията ви.



Време е да обърнем малко внимание на магическите предмети в играта (т.н. артефакти). Колкото и опит и армия да притежава вашият герой, това не е гаранция за победа. Винаги може да се появи някой пич, загубил цялата игра в това да farm-и подземията и да обира Dragon Utopia-и. Има много могъщи предмети, които преобръщат силите в играта. Едни от най-емблематичните артефакти за първата игра са Shackles of War (непозволяваща на противника да бяга от сражението ви), Angel Wings (позволяващ да летите навсякъде), Boots of Speed (увеличаващ хода) и още доста други, дигащи ви статистиките с над 10 пункта (най-вече за титанските говоря). Има четири книги (Tome of Air Magic, Tome of Earth Magic, Tome of Fire Magic и Tome of Water Magic), които ви позволяват да ползвате всичките магии от притежаваната от вас книга (т.е. магическа школа). Ако имате Tome of Fire Magic например, ще знаете всички огнени магии, включително и Armageddon. Spellbinder's Hat от своя страна е може би най-интересният магически артефакт, който ви дава възможност да използвате всички магии от ниво 5 (да летите, да се телепортирате или да нанасяте щети с някоя).



Tower — „Типично магьосническа раса, приятна за игра, но трудоемка откъм добив на ресурси“

Втората раса, категоризирана като такава, която воюва за доброто, е Tower. Освен естествен съюзник на Castle, те са и до голяма степен тяхна противоположност. Построяването в начален етап на Resource Silo е препоръчително. Цялостната визия на замъка на Tower е приказна, като от приказките на Шехерезада. Добрите им герои са предимно ориентирани като магьосници и всяко друго развитие според мен е загуба на време. Все пак това е магьосническа раса. В тази фракция имаме налични три стрелци (Master Gremlin, Arch Mage и Titan), заедно с две летящи и няколко наземни. За съжаление, летящите (Master Genie и Obsidian Gargoyle) не се славят като най-подходящите за офанзива единици. Master Genie е полезен с умението си да прави магии на армията ви. За мен тази армия е много небалансирана. Лесно се построява сградата за Titan-а, но трудно се надстроява. Цялата раса е много зависима от големи количества скъпоценни камъни. Удобна е срещу немъртви, защото не могат да се регенерират срещу повечето от единиците.

Силен коз в армията е Naga Queen, която е считана за едно от най-добрите чудовища на ниво 6. Противникът не може да отвръща на нейната атака. Препоръчвам на новациите да играят със Solmyr като начален герой заради това, че започва с магията Chain Lightning.



Rampart — „Горската раса, или когато разцъквахме с елфи и джуджета години преди екранизацията на „Властелинът на пръстените““

Третата раса от коалицията за добри идеали е визуално приятната за игра Rampart. Замъкът ѝ изглежда като една нощна поляна навътре в гората, застроена с предимно дървено и каменно строителство. Характерно за строителството е прекалената употреба на дърва и кристали. Расата притежава само една далекобойна единица — Grand Elf. Армията е добре балансирана, като има добър защитен потенциал и атака. Gold Dragon и Silver Pegasus бързо достигат до противниковите стрелци. За съжаление, Gold Dragon-ът е уязвим от магията Implosion. War Unicorn от своя страна има възможност да заслепи противника, като го лиши от участие в битката.

Dendroid Soldier също притежава подобно умение, като, за съжаление, заедно с Battle Dwarf, тези две единици са прекалено бавни, но пък са големи дразнителни, които могат успешно да защитават замъка и стрелците ви. Войската на тази раса има добра съпротива срещу магии, така че трудно ще нанесете щета на тях в пълен размер.



Магии

Тази тема е много обширна, но магиите имат важна роля в играта. Те се делят основно на два типа. Едните се ползват само по време на хода на героя Ви (летене из картата, повикване на кораб). Задължително е в началото на играта да се снабдите с магическа книга, защото с елементарните магии от ниво 1 ще спечелите битките си без жертви, като една от най-важните е Haste. Препоръчително е сред набора си от магии да имате Blind, защото заслепяването на чудовище е винаги досадно за противника. Магиите на ниво 5, като Implosion, Armageddon, могат винаги да решат битката. В никакъв случай не подценявайте ролята им в играта и в геймплея.



Fortress — „Когато Mighty Gorgon видя сметката на Archangel-те ми, а Chaos Hydra довърши остатъка от армията, но въпреки това постигнах победа, макар и пирова.“

Fortress (още наричани Блатните) е нова раса за Heroes 3 и играе ролята на една от двете неутрални раси. Замъкът ѝ сам по себе си е блато, а сградите са предимно дървени. За съжаление, замъкът се характеризира като един от най-слабите, вероятно най-слабият. От друга страна, е лесен за развитие. Трябват ви само камъни и дърва. Удобен е за бързи карти, при по-дълга игра обаче ще закъсате отвсякъде. За да имате шанс, трябва да развивате герой магьосник, а това само с Magic Guild level 3 трудно ще стане. Армията се състои само от един стрелец и две летящи единици. Това е последната раса, с която бихте превзели замък. Последната единица (Chaos Hydra) е евтина и полезна само при условие, че достигне противниците, а без магия за телепортация това е мисия невъзможна. От друга страна, имаме четири чудовища (Dragon Fly, Greater Basilisk, Mighty Gorgon, Wyvern Monarch) с добри специални умения, които при големи количества могат да разгонят фамилията на всекиго.



Stronghold — „Расата с Ancient Behemoth, пред когото дори драконите изглеждат като котенца.“

Втората неутрална раса е Stronghold (Орките). За разлика от Блатната раса, тази е истински трън в задника. Замъкът ѝ е построен в скалите, а сградите са предимно каменни. Има възможност да избягате от него по време на защита. Въпреки наличието само на Magic Guild Level 3, той е напълно достатъчен за армията Ви. Трябват ви само базови първи магии, за да унищожите противника. Един Haste е напълно достатъчен, за да може Ancient Behemoth да достигне до противника ви. Това е чудовището от ниво 7, което нанася най-много щети, но е лесна мишена за противниковата армия. Първите две чудовища на замъка ви са абсолютно безполезни. За сметка на това двамата стрелци (Orc Chieftain и Cyclops King) са на доста добро ниво, като вторите могат да стрелят по стените на крепостите, което ускорява процеса по превземането им. Единственият сериозен минус на Stronghold е едната ѝ летяща единица (Thunderbird), която има специалното умение за 20% шанс да пусне светкавица на опонента си. Ogre Magi от своя страна защитава стрелците и има възможността да използва Bloodlust за вашите чудовища.

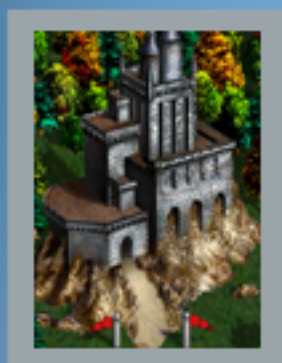
Лично аз предпочитам да играя с героя Shiva с тази раса, защото усилва статистиките на Thunderbird. От магьосниците добър избор ми се вижда Terek заради умението си Haste. Расата има сравнително добри и конкурентни герои.



Inferno — „Когато адът стъпи на земята, дори Титаните изпитват ужас.“

Първата от трите зли раси е Inferno. Тя е естествен противник на Castle и добра тяхна алтернатива за игра. Интериорът на замъка ѝ е внушителен — има кървавочервено небе, реки от лава, същински ад. С тази раса съм играл достатъчно време, по сила се характеризира като средна. Строителството на нейните сгради изисква много злато и живак. За съжаление, имаме един стрелец (Magog), който е полезен само ако удря повече от един противник. Нивото на летящите единици е задоволително (Efreet Sultan и Arch Devil), като дяволите са по-добри от архангелите при битка един срещу един. Efreet Sultan благодарение на своя огнен щит и умението си да отвръща на всеки, се превръща в основна бойна единица. Въпреки наличието на чудовища като Cerberus, който удря до трима наведнъж, и на Pit Lord, който има умението да съживява убити единици в демони, цялостното ниво на армията е слабо.

Тази раса е подходяща е за герой, развит с магията Armageddon. Препоръчвам ви да развивате герой магьосник. Добър избор за начинаещи е Хугоп заради магията Inferno, която е особено полезна в началния стадий на играта. Расата е особено подходяща за противник на Tower. За съжаление, тя не е достатъчно силна да се мери с най-добрите. Но какво пък, почти никой не знае как ще се развие играта.

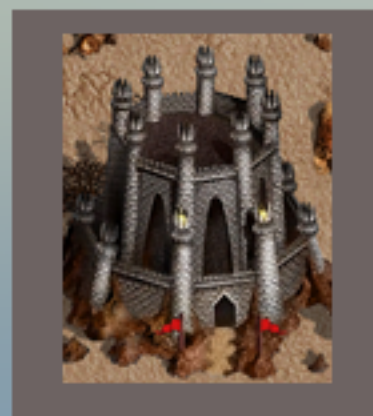


Necropolis — „Колко повече битки, толкова повече убити, и по-голям шанс за победа.“

Втората зла раса, Necropolis, е основен антагонист в първата Heroes 3 & HD. Замъкът ѝ представлява гробище от немъртви с много сиви тонове. Това е най-доминиращата от всички раси поради няколко причини — умението Necromancy и добре балансирания замък. Стратегията е проста. Развивате Necromancy и участвате във всички битки, старайки се да имате малко жертви. Определен % от убитите се връщат при вас под формата на Skeletons, които за нищо на света не ъпгрейдвате в замъка. Много битки = много скелети, а ако единица се предаде в армията Ви, просто я превърнете в още скелети в собствения ви замък. Тези единици нарастват заплашително преди да се усетите.

Време е да споменем другите причини за хегемона на расата. Имаме цели три летящи офанзивни чудовища (Wraith, Vampire Lord и Ghost Dragon), един за сметка на това много стойностен стрелец (Power Lich, ниво 5) и смятаната за най-силната единица от ниво 6, наричана още „равна на единица от ниво 7“ — Dread Knight. Vampire Lord-ът е моята любима единица от армията, защото възвръща всичките си убити единици срещу живи чудовища — това е причината да се ползва за главна офанзивна единица. Освен това не ѝ отвърщат. Dread Knight има 20% шанс да нанесе двойна щета на противника, а Ghost Dragon-ът въпреки че за мен е една от най-слабите единици на ниво 7, е добра в комбинацията с армията, заради големия си ход и многото кръв.

Доста години при прогеймърите тази считана за небалансирана раса създаваше големи проблеми. За малки карти са почти непобедими. За големи героите с дипломация имат голям шанс да се опрат на некромантите. Препоръчвам два героя за начинаещи: Aislinn и Vidomina, като тя със своите 5% повече Necromancy е задължителна за игра. Aislinn от своя страна е добър за ранна игра заради Meteor Shower.



Dungeon — „Расата, считана от мнозина за най-силната.“

Последната, трета от злите и считана за може би най-силната раса въобще, е Dungeon. Замъкът ѝ има приятна мистична визия. Интериорът му изглежда като подземния свят в играта. Тази раса обитава предимно подземното ниво в играта. Другите зли раси често могат да бъдат видени и на главната карта. Да обърнем внимание на това защо тази раса е считана за най-силната. В армията са ни налични три летящи гадини (Harpy Hag, Scorpicores и Black Dragon) и два отлични стрелца (Evil Eye и Medusa Queen). Harpy Hag е най-полезното чудовище от ниво 2, защото има възможност да удря и да се връща на позицията си, без да ѝ отвърщат. Scorpicores-ът не е от най-издръжливите същества от ниво 6, но бързият му ход и възможността му да парализира, го правят удобен за атака на замъци и противникови стрелци. От своя страна Black Dragon-ът е най-добрият дракон от 8-те раси и не го лови никаква магия, но не може да се равнява на Archangel-a. Двамата стрелци правят еднакви щети от близък и далечен бой. Лошото на тази раса е, че е скъпичка откъм злато и сяр.

Чудовищата и тяхната класификация

В играта чудовищата се делят на 7 нива, които ще разделим на три групи: слаби, златна среда и главна ударна сила. Те се движат заедно с героя Ви по игралната карта, а по време на битка всяка единица заема 1 или повече шестоъгълника (без героите, които стоят отстрани на бойното поле). Важно е да се спомене, че почти всяка единица има статистика за късмет и настроение (с изключение на немъртвите войници, които нямат настроения :D).

Слаби

Ниво 1 за всяка раса е най-многобройната единица и обикновено повечето замъци имат сгради за увеличаване на бройката ѝ. Тя е добра за ползване в разчистването на заобикалящата ни среда в началната фаза на играта. За съжаление, тя е напълно безполезна за армията след средата на играта (т.нар. mid-game), освен ако не сте от Necropolis. Пушещо месо в пълния смисъл на думата. Препоръчително е да ги запазите за защита на замъка и да ги замените с по-силни неутрални единици или чудовища от друга раса.

Ниво 2 е с една идея по-силно от първото и е доста по-полезно. Обикновено тези същества са стрелци или летящи единици. Рядко се сменят от армията, освен ако нямате по-добра алтернатива за през късната фаза на играта (т.нар. late game).

Златна среда

Нива 3 и 4 се характеризират като основната бойна сила на всяка армия. Доста хора подценяват ролята им, забравяйки, че в един момент ще се биете срещу равностоен противник. За това Necropolis доминират над повечето раси, защото Vampire Lord е от ниво 4 и прави разлика в силите. Castle също имат добро преимущество в тази област. Всеки разумен противник ще цели първо да унищожи най-силните ни чудовища. Ние ще направим същото. Именно тук ще се реши оспорвана битка.

Главна ударна сила

Нивата 5, 6 и 7 са почти незаменими чудовища. Те носят основните ни ударни възможности. Обикновено нивата 7 и 6 нападат първи противника, нанасяйки най-големи поражения и обезкървявайки способностите на чуждата армия. Ролята на повечето единици от ниво 5 е да посредничат между защитна и атакуваща фаза, да помагат за защитата на стрелците.

Чудовища Ниво 3:



Чудовища Ниво 4:



Чудовища Ниво 5:



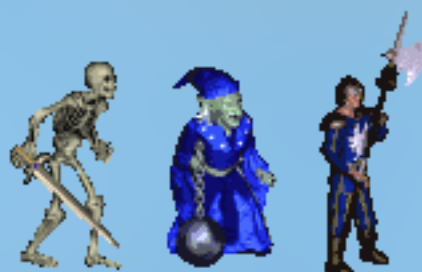
Чудовища Ниво 6:



Чудовища Ниво 7:



Чудовища Ниво 1:



Чудовища Ниво 2:



Фазите на една игра

От прочетеното дотук най-вероятно Ви става ясно, че победата в играта зависи от много обстоятелства. Играта сама по себе си е изключително балансирана и позволява всеки да победи всеки, невинаги заради познания. Ще поговорим малко за развитието на играта ни при нормални обстоятелства.

Heroes 3 & HD се характеризират с възможността да играете от малки до големи карти. Обикновено при средните и големи карти играта протича в три фази: ранна (early game), средна (mid game) и късна (late game).

Ранна фаза

При нея е важно да разчистите добре заобикалящия ви терен и да поставите началото на добро развитие на поне два героя, на главния най-вече. Характерно за този етап е развиването на столицата заедно със замъка ви. При нея се поставят основите за строежа на единиците от ниво 7. Този етап обикновено продължава до края на първия месец („месец“ в смисъла на този в играта).

Средна фаза

Трябва да успеем да построим всички чудовища и да правим опити за овладяване на повече ресурси. В този етап отделяме време за развитието на армията ни и започваме да превземаме картата, оглеждайки се за основните ни противници. Основната сила на героя ни се изгражда именно през тази фаза. Наблюдава се след края на ранната игра и обикновено трае до третия игрови месец.

Късна фаза

Късният етап означава, че сме се развили достатъчно, силата ни е на ниво „благоприятна“ за ключови сражения. Разкрили сме по-голямата част от картата, имаме контрол над повечето ресурси и водим абсолютна, тотална битка с противника на всички фронтове и с всички позволени средства. В този етап е много важно надхитрянето. Можем да победим, ако изолираме противника от ресурси и не му позволим да допълва армията си. Изборът за битка зависи от нас и нашите възможности. Невинаги по-силната армия и герой печелят. Късната игра обикновено започва в началото на третия игрови месец.



Продълженията на Heroes III, които липсват в HD версията на играта

Играта получава две основни продължения — Armageddon's Blade и The Shadow of Death. Всяка една от тях получава съответните си кампании и нововъведения. И двете могат да бъдат играни самостоятелно.

Armageddon's Blade

Най-важните придобивки за тази част са новите карти, възможността да ползвате random map generator, благодарение на който всяка карта ще се съставя на случаен принцип и няма да загубите интерес от играта. Добавена е 9-та раса — небалансираната Conflux, позната със своите духове-елементи и феникси. Важно е да се спомене наличието на много нови чудовища.

The Shadow of Death

Надгражда новостите от Armageddon's Blade. Балансирани и подсилени са някои от чудовищата. Налични са 38 нови карти за игра, както и нови кампании. Добавени са повече възможности за Map Editor-а (редактора на карти) на играта. Присъстват 12 нови комбинации на артефактите.

Двете продължения се характеризират с най-интересните добавки към поредицата и именно това е причината за голямото разочарование от Heroes III HD.

Говорих доста за поредицата, като някъде споменах повече неща, а другаде спестих. Темата е много обширна и се боя, че цялото списание не би ми стигнало.

Играта е толкова култова, че има огромно количество фенове, които я играят и до ден-дневен.

Има стотици фенски модове и разширения, включително руския WoD, известен като „Heroes 3.5“. В него можете да развивате командир на армията ви, вдигащ нива и умения. В нея има много нови чудовища.

Поредицата прави няколко неуспешни продължения под името Heroes Chronicles. За съжаление, Heroes IV въпреки успеха си на пазара, не успява да поднесе същата атмосфера и фенските маси не я признават.

За щастие Ubisoft взимат правата над поредицата и издадоха Heroes V и Heroes VI, като сега сме в навечерието преди пускането на Heroes VII.

За съжаление, феновете все още не могат да посочат истински наследник на емблематичната Heroes III, въпреки че V е най-близко. VI разочарова много с някои новости, като, слава богу, повечето от тях няма да намерят място в новата (VII-та).

Едно от нещата, които Ubisoft не могат да проумеят, е, че не визията е важна, а атмосферата. Тя се създава с голям набор от възможности и разнообразие като повече карти и повече раси — неща, които да задържат нормалния фен.

Планираме да продължим да пишем за тази поредица. Дано някой ден получим нашата нова стара Heroes.

Петър "Ткк" Милев

HEROES III

Might & Magic®

HD EDITION

THE RESTORATION OF BRATHIA

Минимални системни изисквания за Heroes of Might & Magic III – HD Edition:

Windows 7 SP1, Windows 8, Windows 8.1 (32- или 64-битови версии), процесор: Intel Core2 Duo E4400 @ 2.0 GHz или AMD Athlon64 X2 3800+ @ 2.0 GHz (или по-добър), 2 GB RAM, видеокарта: nVidia GeForce 8800GT или AMD Radeon HD2900 (256MB VRAM или повече, със Shader Model 4.0), DirectX 10, мрежова карта за онлайн игра, мишка и клавиатура.

Бележка: Windows 98/ME/2000/NT4.0 HE се поддържат, а Windows XP and Vista не се поддържат официално, но играта може и да работи под тях нормално.

Възрастово ограничение: 12+

Допълнение от sahwar:

Препоръчвам Ви да обърнете внимание на фенските уикита <http://heroes.thelazy.net> и <http://mightandmagic.wikia.com>, в които има тонове подробна информация за всички аспекти на играта, а и на целите поредици Heroes of Might and Magic и Might and Magic. Важно е да споменем, че голяма част от омразата на феновете към HD изданието на Heroes III на Ubisoft се дължи и на наличието на някои бъгове (програмни грешки) в нея, които не присъстват в оригиналната Heroes 3 — да се надяваме, че Ubisoft ще пуснат достатъчно кръпки (patch-ове), които да поправят това.



UBISOFT®



STAR CONFLICT

Здравейте, драги читатели. В този брой ще се спрем на една не толкова позната и популярна игра от типа „free-to-play“ (играенето на играта е безплатно), която привлече особено много моето внимание и интерес още докато играех tutorial-а (т.е. обучителната ѝ част). Става въпрос за Star Conflict.

Той е пълен с екшън космически шутър от трето лице, масова мултиплейър космическа симулация с PvP (Player vs. Player, т.е. играчи срещу играчи) и PvE (Player vs. Environment, т.е. играч срещу среда със същества, управлявани от компютърния изкуствен интелект) елементи.

Създатели на играта са Star Gem Inc, а издателите са Gaijin Entertainment. Официалната дата на излизане е 4 септември 2014 година. Но да спрем до тук с общите приказки и да се потопим в историята, която ни предлага играта.

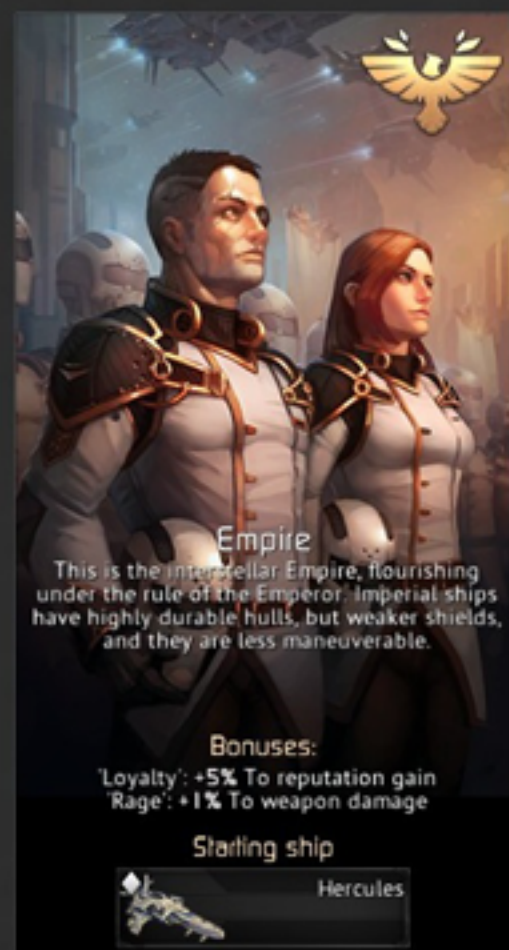
История

Изминали са три хиляди години откакто първите колонизиращи кораби са напуснали планетата Земя. Сега галактиката е разделена между необятните космически империи и независими групировки, от които трите най-големи са Империята (Empire), Федерацията (Federation) и Джериико (Jericho, Йерихон).

В покрайнините на галактиката, в сектор 1337 са открити група от изоставени светове, на които се намират руините на великата цивилизация на прекурсорите („предшествениците“). Огромни висящи фабрики в орбита, изоставени космически станции, фрагменти от големи кораби се носят в отдавна забравени бойни полета. И все пак няма следа от тези, които са построили всички тези неща.

Смята се че са изчезнали вследствие на огромен катаклизъм. Пулсиращи аномалии се спотайват в забравени слънчеви системи, горящи като малки слънца и прочиствайки всеки живот в близките светове. Но това не спира човечеството, новите господари на вселената, да поискат тези светове.

Choose a side

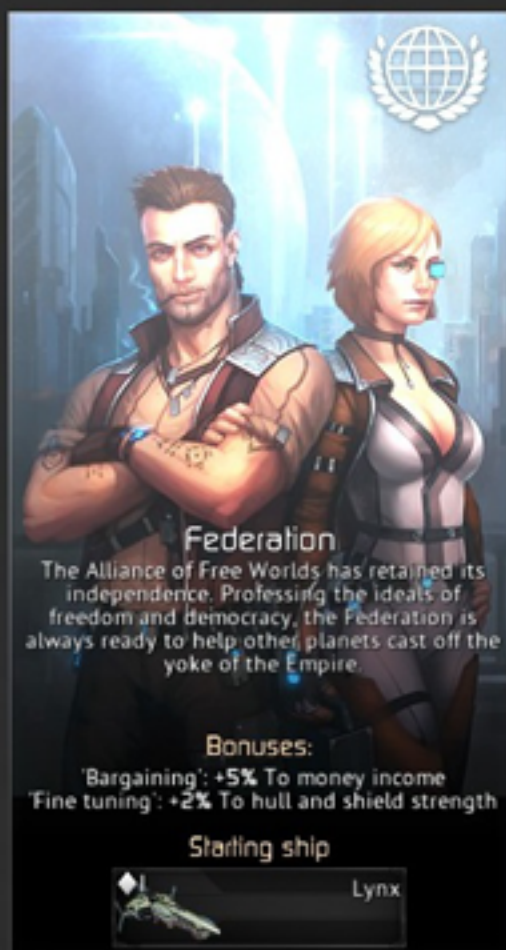


Empire

This is the interstellar Empire, flourishing under the rule of the Emperor. Imperial ships have highly durable hulls, but weaker shields, and they are less maneuverable.

Bonuses:
'Loyalty': +5% To reputation gain
'Rage': +1% To weapon damage

Starting ship
Hercules



Federation

The Alliance of Free Worlds has retained its independence. Professing the ideals of freedom and democracy, the Federation is always ready to help other planets cast off the yoke of the Empire.

Bonuses:
'Bargaining': +5% To money income
'Fine tuning': +2% To hull and shield strength

Starting ship
Lynx



Jericho

Descendants of people who left the Earth. For a long time, the people of Jericho were bound only to a few ships far away from the civilization. Living in such harsh conditions gave rise to unusual customs among them.

Bonuses:
'Observation': +5% To experience gain
'Insidious': +2% To missile damage

Starting ship
Axe

Choosing a side of conflict only means the pilot's background and does not impose any restrictions on the pilot's ability to use different ships and choose a side of conflict to represent in battles.

Империи и съюзи, наемници и авантюристи се впускат в търсене на древни артефакти на Прекурсорите, независимо от растящата опасност. Много от тях изчезват безследно, включително и добре въоръжената експедиция, която първа открива този сектор, но единственият завърнал се кораб, пълен с несметни богатства, убеждава галактиката, че рискът си струва.

Сега галактиката е на ръба на тотална война за наследството на „The Forerunners“, а това означава, че наемниците, които се помещават в сектор 1337, няма да останат без работа. Вие, като един от тях, ще разполагате с дузина различни кораби, от бързи прехващачи до големи фрегати, въоръжени с оръдия, лазери, бомби и ракети. Всеки кораб може да ви служи за различен тип задачи, като разузнаване на врага, лов на глави и много други.

След като се запознахме с историята, е време да преминем и към частта с геймплея.



Геймплей

Както стана ясно по-рано, играта ни предлага три основни фракции: Empire, Federation и Jericho. Всяка от тях разполага с две подфракции, като за Империята това са Legion и Warden, за Федерацията това са Armada и Vanguard и съответно за Джерико това са Raid и Techs.

В самото начало на играта вие трябва да изберете една от трите основни фракции, като по този начин ще определите вашия произход и от какъв тип ще бъде вашият първи кораб. Но тъй като вие сте в ролята на наемник можете да сключвате договори по всяко време с всяка една от трите фракции, което ще ви се налага постоянно.

Всяка от тях разполага със свое собствено дърво с типовете кораби (ship tree), които ще отключвате постепенно чрез точки synergy (синергия), но за това ще споменем малко по-късно.

Ролята на всяка от двете подфракции е да ви носи точки лоялност, които ще са ви необходими, ако искате да имате оръжия или модули от ниво MK3. Лоялност ще трупате като изпълнявате различни задачи на всяка една от тези две подфракции докато играете в режим PvP Skirmish и за да стане по-ясно, ще ви дам конкретен пример. Вие работите за Империята и Legion искат от вас да спечелите две битки с техни кораб или да плените десет фара (beacons) или да унищожите двадесет кораба докато сте под техни флаг и, да, предполагам разбрахте идеята.

Колко задачи ще имате зависи от това какъв е вашият ранг с основната фракция. Колкото е по-висок, толкова повече видове задачи ще имате за изпълнение.



Какъв ранг сте зависи от това колко кораба сте отключили в дървото на всяка фракция. Корабите от своя страна се делят на три класа, като всеки клас си има по три различни роли. Класовете са **Interceptor**, **Fighter** и **Frigate**.

В **Interceptor** са включени ролите **Covert Ops**, **Recon** и **ECM**. **Fighter** разполага с ролите **Command**, **Gunship** и **Trackler** и съответно **Frigate** включва ролите **Engineering**, **Guard** и **Long Range**. Всеки от трите класа е уникален сам по себе си и се различава по това какви оръжия и модули може да използва, но най-съществената разлика между тях е специалният модул, който показва в каква ситуация корабът е най-подходящ. Например **Interceptor: Recon** има като специален модул **Microwarp Engine**, който ви позволява да стигнете от точка до точка по-бързо от всеки друг клас или роля.

В арсенала на всеки кораб са включени главно оръжие и амуниции за него, второстепенно оръжие, което може да е ракета или дрон, специален модул, активни модули, като за всеки клас са строго индивидуални и **add.devices** (буустъри).

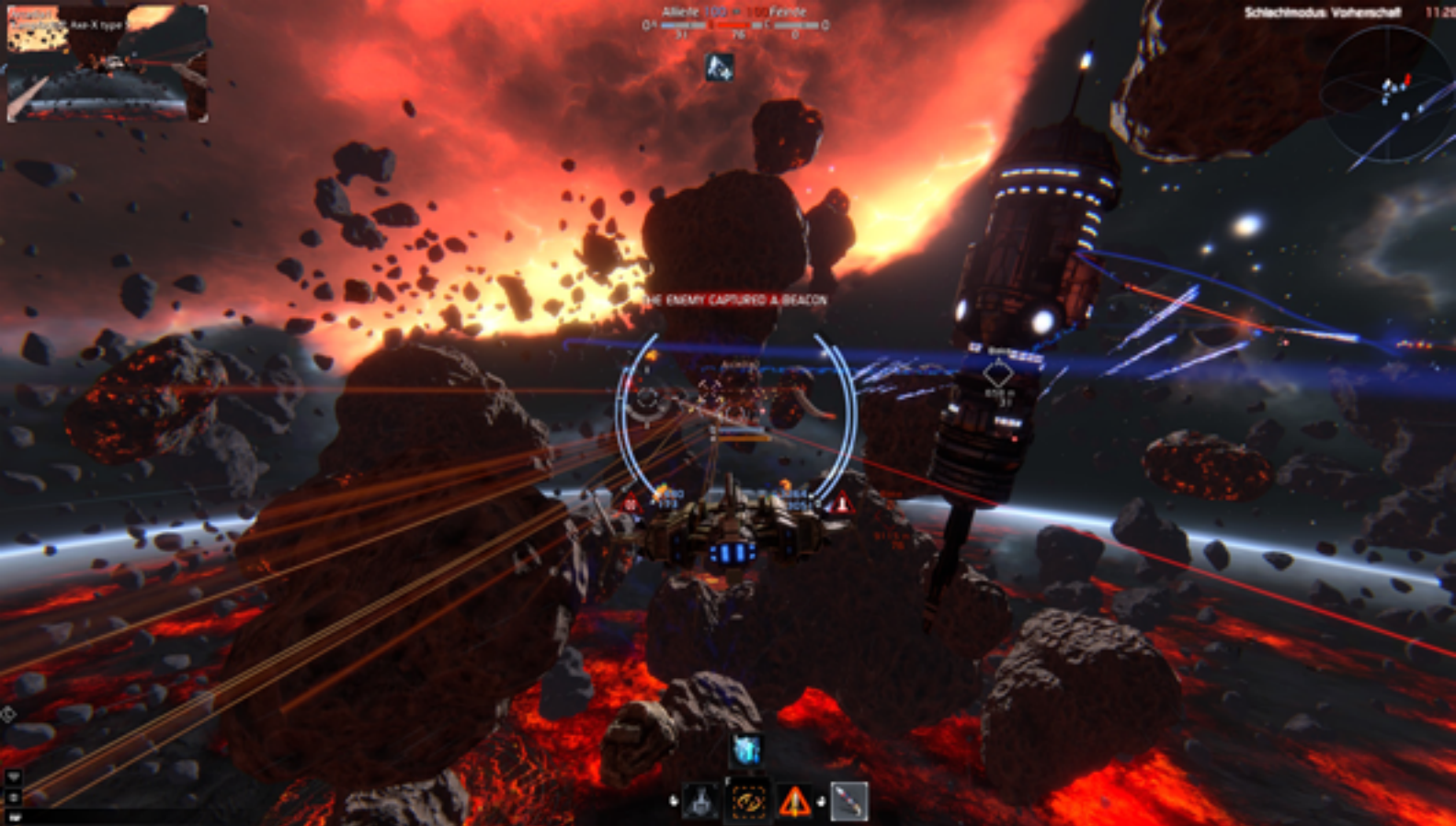
В модификацията на кораба влизат **engine** (двигателят), **saracitor**, **hull** (корпусът) и **CPU**. Тъй като те са прекалено много на брой няма да се спираме подробно на тях. Нивото на кораба и отключването на следващия след него в дървото става чрез така наречените точки **synergy**. Вдигането на нивото ви отключва бонуси на кораба, които го правят съответно по-силен.



В този сегмент са включени както мисии, така и напълно отворен свят за изследване. В него всекидневно ще можете да минавате дневни задачи, които ще ви възнаграждават както с кредити, така и с точки synergy. След като ги минете можете просто да обикаляте и търсите минерали или отломки на кораби, в които може да се крият доста интересни предмети. Ако умрете, всичко, което сте събрали, остава на същото място и можете да се върнете и да си го приберете обратно, тъй като ви връща директно в главната станция на фракцията, с която сте в момента, освен ако нямате в себе си Duplicator, който ще ви пусне в същата зона, в която сте били убити.



При мисиите нещата стоят по различен начин. След като запишете такава, се сформира група от четири човека на напълно произволен принцип, освен ако нямате предварително направена група с ваши другарчета. Всяка мисия се състои от три фази, като между всяка фаза всеки от играчите може да избира какъв клас и каква роля да изиграе. При успешно изпълнение вие печелите кредити, точки synergy, както и възможност да отворите пет полета по картата, зад които се крият предмети, модули или чертежи, с които ще можете да отключите оръжия от тип MK5 (т.е. легендарни (legendary)). В случай на неуспех получавате само минимален брой кредити и synergy. Мисиите се променят през определен период от време, който обикновено е два часа. Първата успешно завършена мисия за деня ви носи x2 пъти повече кредити и точки synergy.



PvP

В сегмента PvP Skirmish (Player vs. Player) присъстват шест различни вида игрови режима (modes), като те са:

1. Team Battle — Вашата цел е да унищожите всички вражески кораби.
2. Domination — Двата отбора разполагат с по 750 точки всеки. Целта на отбора ви е да плени трите фара (beacons), като по този начин противниковият отбор губи точки. Отборът, който остане с 0 точки, губи.
3. Combat Recon — Преди началото на битката на произволен принцип се избира по един капитан. Играта свършва, когато единият от капитаните бъде свален заедно с всичките му съотборници. В случай, че това не се случи в даденото време, което е 5 минути, се гледа броят на фраговете (т.е. точките, получени при елиминирането на 1 противник 1 път) на отборите и съответно печели отборът с повече фрагове.
4. Beacon Hunt — В този режим има три неутрални фара (beacons), като в определено време само един е активен. Всеки отбор разполага със 175 точки. Вашата цел ще бъде да плените и опазите съответния активен фар и да го опазите докато се включи следващият и така докато точките на един от двата отбора не станат 0.

4. Beacon Hunt — В този режим има три неутрални фара (beacons), като в определено време само един е активен. Всеки отбор разполага със 175 точки. Вашата цел ще бъде да плените и опазите съответния активен фар и да го опазите докато се включи следващият и така докато точките на един от двата отбора не станат 0.

5. Detonation — Вашата цел е да унищожите 3-те вражески контролни станции, като това става благодарение на специални ЕМ (електромагнитни) бомби, които се появяват по средата на картата. Може да има не повече от две бомби в един и същ момент. Корабите, които носят бомбите, не могат да използват модули за скорост.

6. Capture The Beacons — Вашата цел е да плените всичките три вражески фара (beacons). За разлика от режима Domination обаче, тук няма точки и всеки фар може да се плени само един път. В случай, че бъдете свален, не можете да използвате повече този кораб. Отборът ви печели, ако плени всички фарове, има повече фарове от другия отбор или ако всички вражески кораби са унищожени. В случай, че и двата отбора имат равен брой фарове, печели този с повече фарагове.



При записване на Skirmish всеки път ви се избира един от шестте режима на произволен принцип според това какъв ранг е вашият кораб. Ако е по-малък от трети, можете да играете само на Team battle или Domination, ако е четвърти ви се прибавя и Combat Recon, а на седми и единадесети ви се прибавят и последните два. Ако пък искате да играете точно определен режим, винаги можете да си направите Custom Battle или да влезете в направена игра от друг играч. Първата победа в Skirmish ви носи x2 кредити и точки synergy. Ако се представяте добре, всяка битка ви носи медали или постижения (achievements), които пък отключват специални титли. Тези неща можете да разгледате във вашия профил.



Eldevin е безплатна MMORPGs (масова мултиплеър онлайн ролева игра), създадена от Hunted Cow Studios. Играта излезе на 30 ноември 2013, като беше пусната за Microsoft Windows PC и MAC PC и е носител на няколко награди.

Сюжет

Действието се развива в средновековен свят, пълен с мечове и магия. В играта има над 160 фантастични измерения за изследване, всяко от които пълно с уникални същества и герои, с които можете да се сблъскате. Пълно е и със стотици квестове, подземия, PVP битки и дори занаяти. Историята разказва, че кралство Елдевин в продължение на поколения е било спокойна земя. Всичко това се е променило преди десет години с откриването на Elemental Spheres. Тези мощни магически артефакти са имали незабавен ефект върху царството и то е потънало в хаос. Кралското семейство наредило сферите да бъдат разпръснати в ъглите на света, за да не се увеличат унищоженията, но вече било твърде късно. Наличието на сферите е повредило защитата на кралството. Сега Тристан, император на империя Инфернал, се е насочил към завладяването на сферите. Само Кралство Елдевин стои на пътя му.



Геймплей

След като инсталирате играта и влезете в нея, ще ви се наложи да създадете героя си. Можете да избирате между мъжки или женски персонаж, коса, цвят на кожата и строуктора на тялото, а също може да натиснете и върху бутона „Random“ и да получите случаен образ.

Когато се материализирате в света, има кратка история за това какво се е случило с Кралство Елдевин преди 10 години. Имало е нападение от Империя Инфернал и кралят на Елдевин и Тристан водят битка в двореца, но кралят и много други магьосници и войници биват засмукани от „Празнотата“. Сега кралството се опитва да отвори портала отново. Но Вие няма да си спомняте нищо от това, поради ефекта на „Празнотата“.

Когато историята приключи, Вие ще се върнете към реалността, в която сте обикновен селянин. Можете да избирате какви умения желаете да използвате, като могат ви предложат следните: *malee*, *range* и *magic*. Най-лесно се използва *magic*, тъй като това е просто натискане на определена магия, докато при близкият бой трябва доста по-голям набор от умения и подобряване на оръжия.

Интересното в играта е, че можете да избирате повече от един вид умение и дори да ги смесвате в битка.



Разполагате с много голяма карта с над 160 измерения, които ще отключвате постепенно, и ще имате възможността да се биете с най-различни същества и герои. Има много подземия и портали за проучвания, през които можете да преминете. Картата е доста удобна за използване, куестовите и работилниците са обозначени в легенда отляво. Има многобройни куестове за изпълнение с различна трудност и вид, също така при изпълнението на куест с високо ниво на трудност можете да спечелите редки предмети, които не могат да се закупят.

Можете да избирате от 14 професии и да създавате свои собствени оръжия, брони, дрехи и предмети. Материалите за изработването им можете да събирате сами, убивайки животни, копаяйки в мините, чрез риболов и т.н. или просто да закупите от пазара в града.

Предоставя и се възможност да премерите сили с другите играчи в PVP арената, но за тази цел трябва да сте достигнали поне 10-то ниво.



По време на играта ще ви се наложи да разговаряте с най-различни същества, от които постепенно ще ви се разкрие цялата история. Това как тя ще се развие, зависи изцяло от вас.

Николета Иванова

TOME

IMMORTAL ARENA



Добре дошли на арената! Томе е една от игрите на Kixeye, които впечатляват със своята графика. Жанрът е MOBA (multiplayer online battle arena), който стана доста популярен, покрай игри като League of Legends и Dota. Играта излезе на 13 октомври 2013, безплатна е и можете да я намерите в магазина на Steam. Също така беше пусната и за Microsoft PC и Linux PC.

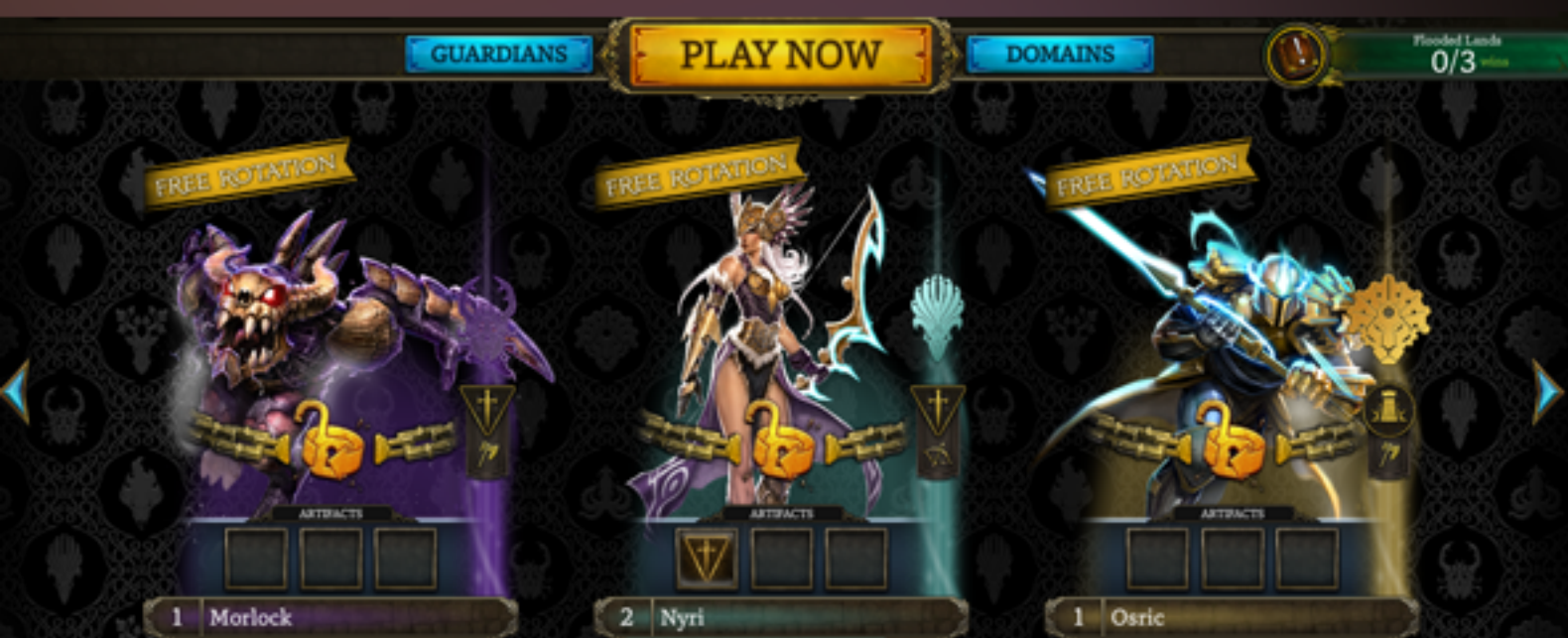
Какво различава Томе от повечето игри от този жанр?

Несъмнено Томе е нестандартна MOBA игра. Първото нещо, което ще ви направи впечатление, е продължителността на игрите, които траят поне 20 минути. Още от първо ниво разполагате с 3 магии (Q,W,E), а най-силната се отключва на ниво 6 (R), тъй като в играта не се набляга толкова на фарменето, колкото на битките и teamfight-a.



Също така можете да пазарувате Item-и, където и да се намирате, и няма нужда да се връщате в базата. Разполагате и с опция auto buy, с която закупувате Item предложен от играта. Жизнените ви точки се възвръщат бързо — само 3 секунди след последната получена щета, което също ви спестява връщането до базата. Мана няма, така че можете да се съсредоточите в битката напълно. Можете да отключвате реликви и благословии за всеки герой, които ще ви помогнат по време на игра.

Можете да изберете каква роля желаете и да играете с герой от тази роля. Героите можете или да закупите или да спечелите, изпълнявайки мисии. Също така и можете да закупувате и скинове. Всеки герой си има и ниво на развитие извън играта — колкото повече играете с него, толкова по-силен ще става той, ще печелите повече пари от него и ще отключвате реликви, които по-късно можете да използвате в играта. Расите също имат ниво, което можете да вдигате, играейки с герой от съответната раса. Можете също така да отключвате допълнителни предмети и реликви.



Героите

Тук героите, наречени Guardians, са сравнително малко. Можете да изберете измежду 20 герои от шестра си: Water, Fire, Death, Earth, Creation и Air. В играта има четири роли — това са Pusher, Tank, Tactician и Slayer. Целтана Pusher-а е да е на предна линия, заедно с миньоните, и да събаря кулите, което го прави най-важната част от играта. Tactician-а трябва неотлъчно да го следва и да му помага в битките. Целта на Tank играчите е да пазят и защитават останалите в опасност, като абсорбират щетите. А целта на Slayer-а е да атакува противниците и да помага на отбора си.





Картите

3v3 map

С 3v3 картата имате пълна свобода на действие. Можете свободно да си изберете на коя от двете линии да играете, без значение от избора на героя. Всеки отбор има по 2 кули и един нексус, с които разполага. На цялата карта има само едно чудовище за убиване - Morthul, което се намира по средата на картата. Отборът, който го убие, получава за миньоните move speed за 60 секунди, attack speed и 200 gold на играч. Coliseum арената ви чака!

5v5 map

Тази карта е не с три линии, а отново с две, като разликата от 3v3 е, че тук има джунгла, в която да се убиват чудовища. Можете още щом влезете в игра да повишите бързината си, минавайки през някои от зелените кристали по картата, или да се възползвате от дръвчетата Lantern, които ви дават възможността да виждате на определени места в джунглата. Всеки отбор има по 4 кули и нексус, но присъстват и много повече тайни пътеки и места в джунглата. Има едно главно чудовище - Behemoth, което дава 200 gold на играч. Също така има и някои чудовища, които дават червен бъф и gold, с които увеличавате силата си. След като разрушите кулите, остава само нексусът и победата е ваша!



Николета Иванова





pprentice

Deluxe

Apprentice I („Чиракът (на магьосника)“) и Apprentice II: The Knight's Move („Чиракът (на магьосника) 2: Ходът (на рицаря) с кон“) са две много качествени безплатни и независими (т.е. indie) компютърни игри за Windows, пуснати съответно през 2003 и 2004 г., създадени от братята Иън и Грег Шлаепфър (Schlaepfer) под шапката на тяхното студио за игри Herculean Effort Productions. Жанрът на игрите е adventure/quest (приключение/куест) и главният герой се управлява с мишката. Бивайки фенове на старите класики от жанра на LucasArts и на заглавия като Monkey Island и Day of the Tentacle, те успяват да уловят носталгичния перфекционизъм на старите игри от този вид, изпълнени с много тънък хумор, интересни, но трудни пъзели, и разнообразие от уникални персонажи.

Първата игра от поредицата е с разделителна способност (резолюция) от само 320 x 200 пиксела и с 16-битова графика, докато втората е с по-голяма резолюция. Две години след публикуването на първата игра, авторите пускат и нейно Deluxe издание, което включва озвучаване на персонажите и превод на субтитрите на няколко езика. И двете игри предлагат много приятни MP3 саундтракове, като този от втората игра е с обща продължителност от цели 25 минути. Игрите са създадени с помощта на безплатната платформа за създаване на игри от този сорт, наречена Adventure Game Studio (AGS). В играта поемате ролята на Мортимър „Пиб“ Пибсуърт — малко момче, което е чирак на известен магьосник в региона, известен като Willowbean (Върбобоб). Пиб живее в магьосническата кула на учителя си магьосник и е подготвян от него да стане пълнокръвен и могъщ магьосник, но прекарва повечето от времето си в изпълнение на дребните ежедневни домакински работи, възложени му от учителя му, вместо да практикува правенето на магии.



В първата игра, която е всъщност и доста кратка, целта е да намерите съставките за създаването на магия, която в крайна сметка се оказва голяма изненада като краен резултат. ;) Във втората игра пък се налага да извършите 3 големи подвига, за да докажете, че притежавате нужните качества, за да станете магьосник. През цялото време над Пиб витае опасността да бъде насилствено взет от лорд Айрънкроу (Желязогарванов) за войник във войската му поради факта, че всички безработни хора в местността биват взимани на военна служба, с изключение на магьосниците и някои други лица, а Пиб официално е просто чирак.



По време на приключението си (говоря за персонажите сборно от двете игри) ще срещнете своя ексцентричен възрастен учител-магьосник, една зловна разбойничка с голяма тояга, един любезен тип, който може да се преобразява в различни видове животни, секси пиратка, големия карък кентавъра Сийкуки, един богаташ с рибка домашен любимец, един изкусен фехтовач, драконът букинист (библиофил), алкохоликът Navy Joe и други

Добре дошли на арената! Tome е една от игрите на Kixeye, които впечатляват със своята графика. Жанрът е MOBA (multiplayer online battle arena), който стана доста популярен, покрай игри като League of Legends и Dota. Играта излезе на 13 октомври 2013, безплатна е и можете да я намерите в магазина на Steam. Също така беше пусната и за Microsoft PC и Linux PC.

Ще се наложи да изпъдите едни много нагли мишки от хлебарницата на един хлебар, както и да помогнете на един злополучен нещастник да отбие военна служба и дори ще се гмурнете в морето с водолазен костюм, за да вземете важен артефакт.

Историята на играта не е кой знае какво, но е представена по много добър начин — обяснена е с множество духовити диалози и кътсцени. Графиката на играта е в стил пиксел арт (pixel art) и е много стилна като за безплатна игра, макар че е семпла на вид. Музикалното оформление е на ниво и навява асоциации с преমেждия, изпълнени с вълшебства и бодър приключенски дух.





Мортимър „Пиб“ Пибсуърт
(Mortimer Pibsworth)



учителят/господарят
магьосник
(Master)



Navy Joe



лорд Айрънкроу
(Желязогарванов)
(Lord Ironcrow)



пиратката
Jezelle



кентавърът Сийкуки (Морebисквит)
(Seacookie the centaur)



голем
(golem)

...

някои от персонажите от двете игри (някои се срещат само във втората засега)

Двете игри печелят множество награди и са считани за едни от най-добрите творби, създадени с програмата AGS. Единственият по-значим минус на игрите е, че пъзелите и в двете игри са доста трудни за решаване и може би без наличието на walkthroughs (упътвания за минаване през игрите) под формата на текстови указания или видеоклипове, достъпни от YouTube, може и въобще да не успеете да се насладите изцяло на игрите. Също така е интересно да се спомене, че и в двете игри има по един скрит пъзел, който не е нужен за минаването на играта, но е доста приятна добавка.

За съжаление, от 2004 г. насам уж се работи по 3-тата и последна игра от трилогията, наречена Apprentice III: Checkmate! („Чиракът (на магьосника) 3: Мат!“), но вероятно поради финансови причини играта още не е видяла бял свят и може и никога да не бъде довършена и публикувана, тъй че не е ясно дали някога ще разберем докъде ще доведе съдбата малкия Пиб.



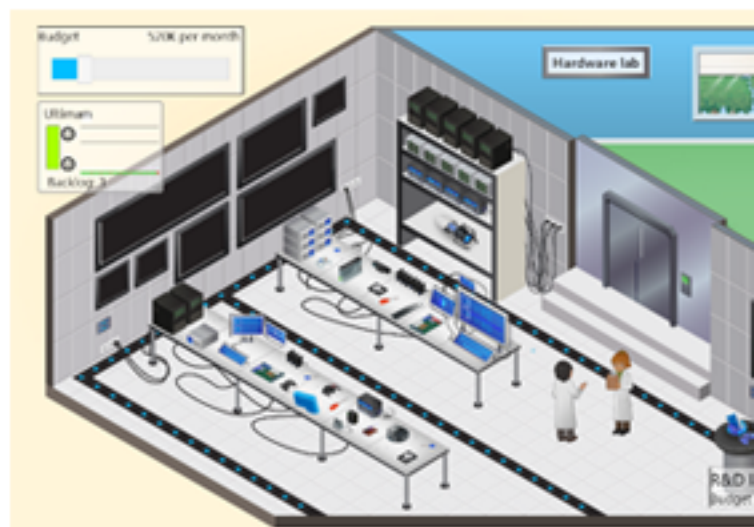
И двете игри могат да бъдат безплатно изтеглени от официалния уебсайт на създателите на играта _ <http://www.herculeaneffort.com>. Дори и да ви мързи да изиграете тези игри, можете поне да изгледате видео указанията за минаването им от <https://www.youtube.com/watch?v=tBLdHki-15o> и <https://www.youtube.com/watch?v=HStpNO1LxQc>. Приятна игра в света на Уилоубийн, драги чираци! И не спирайте да се чудите на словата на магическите зайци! :)



Game Dev Tycoon е бизнес симулатор достъпен за платформите Windows, Mac и Linux. Играта ви връща в зората на гейминг индустрията като започвате своя компания за разработка на видео игри през 80те. Играта е разработена и издадена от Greenheart Games, като датата на излизане е 10.12.2012 г.

Gameplay:

Годината е 1980, златната ера на аркадните видео игри. Вие, като всяка известна компания, започвате своя път от малък гараж без служители, ограничен капитал и ограничен избор за това каква да е вашата първа игра. С всяка създадена нова игра отключвате нови варианти. Когато постройте първия си енджин, уменията за разработка на играча се подобряват. След излизането на нови конзоли ще имате възможност да закупите лиценз като GS, PlaySystem, mBox и grPad, които отговарят всъщност на имената на истинските конзоли, изписани по малко по-различен начин, заради авторски права.





Новият скин (кожа) в League of Legends може би ще бъде най-добрият досега!

През 2012 година Riot Games направиха първия ултимативен облик на герой, а именно — PulsfireEzreal. Той е най-скъпият и има най-много ефекти, а цената му е 3250 RP, което е грубо казано 40 лева. Този скин беше доста популярен и спечели немалко приходи на компанията. По-късно Riot Games повториха опита и направиха втори облик на герой от типа. Той също се радваше на значително използване. Това беше Spirit Guard Udyr. Е, сега дойде времето и за трети ултимативен облик на герой, може би най-добрият досега.

Това е DJ Sona. Освен облика на героя, променените умения и другите блягинки, които идват със закупуването на DJ Sona, този скин променя и саундтрака по време на самия геймплей. Създадени бяха 3 песни, а в тяхното изграждане са взели участие имена като Nosaj, Pretty Lights, Bassnectar, Crystal Method, Dada Life, Renholder. Съотборниците ще имат възможност също да чуват музиката, която DJ Sona е избрала да пусне — това ще го има като опция в играта. Дали си заслужава да дадете 40 лева за всичко това — вие решете. Но ако се нуждаете от насърчаване, то имайте предвид, че това е най-комплексният облик на герой до момента и определено няма да съжалявате!

Новият лаптоп Razer Blade!

Най-популярната марка за гейминг периферия в света — Razer, съобщи за обновена версия на 14-инчовия си лаптоп — Razer Blade. Тази версия има значителни подобрения в сравнение с предишните, а цената остава неизменена — започва от \$2200 нагоре. Лаптопът идва с удвоен RAM — от 8 GB, той вече е 16 GB. CPU и GPU също са подобрени — процесорът е четириядреният Intel Core i7-4720HQ с 3 GB GDDR5 Nvidia GTX 970M.

С тези си характеристики компютърът може да издържи почти всички игри на най-високи настройки. Екранът е 14-инчов 3200x1800 IGZO с touch монитор и поддържа голяма пикселна гъстота. Официалното излизане на машината е на 16-ти февруари 2015 г., но тя беше пусната на разпродажба в официалния сайт на Razer по-рано. Този лаптоп е за ценителите на гейминга, които могат да си позволят да отделят средства за това. А щом можете да си го позволите — определено си заслужава.

HowTroublesome





STREET LEVEL

SHOP

.com



Сделка с дявола



Пешо подритна с крак празната, стъклена бутилка, застанала застрашително на пътя му. Тя се търколи по пустия тротоар, направи грациозна парабола на ръба на паважа и с трясък си разби в зейнала насреща ѝ шахта. Гордост пробяга по замисленото му лице. Но наоколо нямаше никой, който да сподели тази негова малка победа в играта на случайности.

Отдавна бе прехвърлило полунощ. Пешо бе излязъл навън, за да изпуши една цигара и да си събере мислите. Уличното осветление примигваше в ритъма на несъществуваща песен, звучаща в главата му. В далечината се чу дрезгав вой на разгонен котарак. Отвърна му друг.

- Хей, приятел! – долетя глас от тъмнината. – Имаш ли огънче?

- Имам! – отвърна Пешо и протегна ръка към непознатия. Онзи взе запалката, щракна. Малкия пламък озари лукавото му лице.

- Благодаря! – каза и върна запалката на Пешо. – Какво мога да направя за теб?

Пешо махна незаинтересовано с ръка и продължи пътя си.

- Искаш ли да станеш богат, да се къпеш в лукс и охолство и да имаш всяка малка кифла, по която точиш жадно лиги скришом от жена си?

Пешо се спря. Усмихна се.

- Това някакъв номер ли е? Скрита камера?

Непознатия го настигна и продължи с него нощната разходка.

- Ти си дявола? – предположи Пешо. Събеседникът му кимна и доволно издиша цигарения дим.

- Ще те направя богат и аристократичен. Ще можеш да виждаш чувствата на околните и да нагаждаш бъдещето според собствените си нужди. Цената е поносима. Ще взема жена ти и всичките ти бъдещи деца от женски пол.

Добра сделка. Несъмнено. Най-накрая щеше да се избави от досадната си съпруга. А с нагаждането на бъдещето можеше и да се избегне появата на дъщери.

- Е? – дяволът изпусна още едно кълбо дим. Какво ще кажеш?

Пешо се спря и се заслуша. Тих, едва доловим, звън ехтеше в ушите му. Приближаваше. Кънтеше все по-силно и по-силно. Светлините угаснаха. Светът онемя. Пешо лежеше мъртъв на земята. Инфаркт. Край.



Бар край шосето



Самотният крайпътен бар ме накара да набия рязко спирачките на старата таратайка. Нощта напредваше, а аз закъснявах за срещата със солиден издател на криминални романи. Все още ми беше трудно да повярвам, че най-после щях да получа договор за първата си книга и ще успея да се разкарам от скапаната квартира, която обитавах... неприлягаща на един бъдещ бестселър писател. Изпруфтах! Понякога прекалявах с мечтите. Добре де, винаги го правех.

Изгасих фаровете и без да се усетя вече държах ключовете в ръка. Какво ми ставаше? Някъде там, в прииждащата нощ, ме очакваше шанса, за който копнеех цял живот. Една среща, един подпис и "Здравей хубав живот!". Ех, че сладникаво! Но се спрях! Всепомиращо желание, да отбия от пътя и да вляза в това местенце на нощта, се развихри в мен и като невидима стена се издигна между мен и мечтите ми. Слязох!

Спри се, човече? Какви ги вършиш? Връщай се в бръкмата и отивай на скапаната среща! Веднага!!! Добре де, една бърза бира. Разполагах още с трийсетина минути. Можеше и да разчупя малко гипса, който солидно налях още от следобяда. Но само една. И бърза! Холандска! Музиката блъскаше до дълбините на съзнанието ми. Екзалтираше и заплеляваше. Дори възбуждаше! Или поне на мен така ми подейства. Вървах към бара, а в главата ми отекваше всяка отлетяла секунда от топящото се време.

- Хайнекен! - извиках силно в ухото на барманката. Усмихна ми се. Лицемерка! Нали трябваше да впечатлява всички, защо тогава да го приемам за "Ще те скъсам!"? Хвърлих й десетачка и жадно отпих от хладната бира. Лайк а бос!





Последните две години прекарах в сляпо лутане сред възходи и провали, бягах и коленичих, изписах тонове хартия... Но една неочаквана тръпка се загнезди в главата ми и не ми даде покой, докато не сложих и последната точка от последната си история. Бях изпратил ръкописа до няколко водещи издателства и позвъняването не закъсня. Че как иначе? Премеждията на четири млади килърки будеше някакво особено любопитство сред малцината ми читатели. Шеметната ми кариера на писател беше просто въпрос на време. Утре!

Хвърлих бегъл поглед към тълпата. Видях я почти веднага. Танцуваше сама сред дъжда от светлина и звук, карайки очите ми да се вперят в нея и само там да намерят покой. Сливаше се с музиката, като Инг и Янг, в един опияняващ танц, докосващ съвършенството. Ще те нарека Джинджър! Заради аленият лъч, който пада в косите ти. Заради това, че ще бъдеш момичето-от-онази-нощ-в-онзи-бар, което няма да срещна никога повече в оставащите ми дни и години от този живот. И най-вече защото си една случайна непозната.

Джинджър! Ти ли ме доведе тук? Заради теб ли се отклоних от пътя си? Коя си ти? Защо не си като другите? Какво те различава от останалите в този бар? Сякаш мога да прочета същността ти от всяка извивка на твоето тяло. Сякаш мога да надникна през обвивката, в която си и да изпия с поглед разголената ти душа. Или поне чувството, че е така, ме караше да неоткъсвам поглед от теб... Джинджър.

Осъзнах се, когато тя си беше тръгнала. Барът, празен и пуст, ми казваше, че срещата с онзи издател е трябвало да бъде преди час. Надигнах се, взех си якето и тръгнах мълчаливо към изхода. Не вярвах в случайности! Знаех, че съм я срещнал, защото все още не бях готов да дебютирам като писател. Човек има само един шанс да направи първо впечатление. И трябва да бъдем внимателни с него.

Запалих колата. Обърнах. Джинджър, ще се прибера и ще напиша друга история. Бестселър. Ще сбъдна мечтите си! Жалко, че няма да си там, за да го видиш!

Винаги ще помня червената луна, която ме изпрати тази нощ до вкъщи.

MAL UPDATER 2 — ПЪРВИ ПРИЯТЕЛ НА АКТИВНИЯ АНИМАР

ЧАСТ I

Какво е MAL Updater (MALU) и защо е толкова полезна? Отговорът е лесен. Това е програма, която ви помага да си организирате списъка с анимета (и манги) в акаунта ви на сайта MyAnimeList.net. Тя автоматично може да ви каже до кой епизод сте, докато го гледате; през нея можете да си пускате епизодите, без да се налага да влизате в папките на аниметата си (особено полезно, ако имате голяма колекция на хард диска си); да следите за нови епизоди и директно да зададете на uTorrent да ги изтегли в съответните папки и още куп други. Звучи страхотно, нали? Това е така, но за човек, който за първи път я среща, тя ще се стори доста объркваща и трудна за научаване, което е и главната причина много хора да не я ползват. Но, веднъж научите ли се да боравите с нея, ръчното теглене на епизоди и обновяване на статуси ще ви се виждат като нещо от тъмните векове.

Та, нека преминем и към същността на темата, а именно — как да се научим да боравим с програмата, така че тя да ни служи вярно (пригответе се за дълъг и, най-вероятно, скучен текст, смелите да продължат!). Текстът е разделен на няколко части, за по-добра разбираемост, а и заради ограничени редове, в които може да се предостави тази информация. И, така, започваме с най-важната.

1-ВА ЧАСТ — Инсталация, стартиране на програмата и... OMFG, каква е тази сложнотия?!?!

Дом на програмата е malupdater.com, където можете да си изберете между преносима и инсталационна версия на програмата — която и да вземете, е без значение, аз лично препоръчвам инсталацията. Инсталацията си е от най-прост вид, с няколко щракания на „Next“ можете да я завършите.

При първи старт на програмата, тя ще изиска от вас да дадете име — какво ще напишете, е без значение, това е нужно само за да ви създаде профил с настройки. След него програмата ще ви насочи към това, че ви е нужен акаунт в MyAnimeList.net. Ако имате такъв, директно дайте „не“, за да продължите напред.

След кратък wizard, в който да настроите първите най-важни настройки: задаване на акаунта и паролата ви в MAL; кои списъци искате да виждате в програмата (watching, planned, on-hold, dropped, completed — тази настройка може да се промени по всяко време от програмата); избор на това с кой медиен плейър гледате анимета, за да го следи; настройки за сигурност; споделяне в IRC и MSN на това, какво гледате; връзка с торент търсачките; настройка на root папки, в които си държите аниметата (това е много важна настройка, с която MALU разбира къде са ви аниметата и оттам вече я ползва, когато си пускате нов епизод или теглите такъв, тя също може да се промени по-късно и ще ѝ обърнем внимание).

При завършване на главните настройки, ще бъдете посрещнати от главния прозорец на програмата, в който ще се появят и вашите списъци от MAL, подобно на това как се показва и при мен:

The screenshot shows the MAL Updater v2.96 interface. The title bar reads "MAL Updater v2.96 by Kotori - malupdater.com [User: Tha...". The interface includes a toolbar with icons for MAL, a refresh button, and various settings. Below the toolbar is a navigation bar with tabs: "New Eps", "Air Status", "Type", "Season (start)", and "Airing Dates". A status bar shows "Torrent [63]", "On-Hold [2]", "Ptw [270]", "Completed [385]", "Dropped [0]", "Airing Times", and "Related". The main table lists anime titles with columns for "Episodes", "Watched", "Sc.", "New", "Type", and "Season". A legend at the bottom explains the progress bar colors: red for watched, blue for in disk, green for aired, and yellow for total. The status bar at the bottom indicates "Summer/Fall 2014 season data updated ~" and "2407 users online".

Name	Episodes	Watched	Sc.	New	Type	Season
.hack//Tasogare no Ude...		0/12			TV	2002 Winter
Air		0/13			TV	2004 Winter
Akatsuki no Yona		15/?	8		TV	2014 Fall
Ansatsu Kyoushitsu (TV)		3/22	9		TV	2014 Winter
Aria the Animation		0/13			TV	2005 Fall
Berserk		0/25			TV	1997 Fall
Black Cat		0/23			TV	2005 Fall
D.Gray-man		15/103	9		TV	2006 Fall
Danna ga Nani wo Itteiru ...		0/13			TV	2014 Fall
Darker than Black: Kuro n...		0/25			TV	2007 Spring
Death Parade		3/12	10		TV	2014 Winter
Durarara!!x2 Shou		2/?	9		TV	2014 Winter
El Cazador de la Bruja		0/26			TV	2007 Spring
Fairy Tail (2014)		42/?	8		TV	2014 Spring
Gankutsuou		0/24			TV	2004 Fall
Garou: Honoo no Kokuin		14/24	8		TV	2014 Fall
Gatchaman Crowds		0/12			TV	2013 Summer
Ghost in the Shell 2.0		0/1			MOVIE	2008 Summer
Ghost in the Shell 2: Innoc...		0/1			MOVIE	2004 Spring
Ghost in the Shell: Arise - ...		0/1			MOVIE	2013 Summer
Ginga Tetsudou 999		0/113			TV	1978 Fall

Legend: ■ = watched/in disk/aired/total ■ = new eps in disk ■ = airing

~ Summer/Fall 2014 season data updated ~ 2407 users online

Status: No players/media found

Това всъщност е и прозорецът, който ще ползвате най-много (следван от приставката за торенти, за която ще говорим по-късно. Б.А. (бележка от автора): не се смейте на оценките, които съм дал в горния скрийншот. :3

Нека се спрем и на числата, които съм нацвъкал по скрийншота на програмата.

1 — меню бутона, който ви дава списък със синтезирани по-важните неща, като достъп до всички настройки, избор на скин (кожа, облик на програмата), линкове (хипервръзки) към уебсайтове и други, няма нужда да се спираме на тях, тъй като повечето се подразбират какво правят.

2 — бутон за вход в MAL и refresh — с него можете веднага да си обновите информацията с тази от сайта на MyAnimeList.net, както и да пробвате да установите наново връзка със сайта. При дясно щракване на същия този бутон пък ще прекъснете интернет връзката с акаунта си в MAL, преминавайки офлайн. За съжаление, до този момент програмата не разполага с офлайн режим и всякакви промени, които правите по заглавията си през програмата, няма да бъдат запазени. Добрите новини са, че от версия 3 на програмата офлайн режимът ще се появи.

3 — преминаване и показване на списъка ви с анимета.

4 — преминаване и показване на списъка ви с манги.

5 — различни пособия, няма да се спираме на тях, понеже вероятностите да ви трябват клонят към нулата.

6 — информация за епизода, който сте си пуснали, активност има само докато гледате нещо, което програмата засича.

7 — нулиране на всички филтри (от 8 до 19).

от 9 до 19 — видове филтри, с които можете да отсеете само аниметата, отговарящи на тях (само анимета, на които присъстват нови негледани епизоди на диска; скоро обновени анимета; само анимета от даден сезон и други). Допълнителна информация за филтрите можете да видите като задържите курсора си върху всеки един от тях.

14 — търсачка в базата от данни за анимета/манги на MAL, с която можете да си добавите нови заглавия в списъка.

15 — ръчна проверка за незасечени от MALU изтеглени и негледани епизоди.

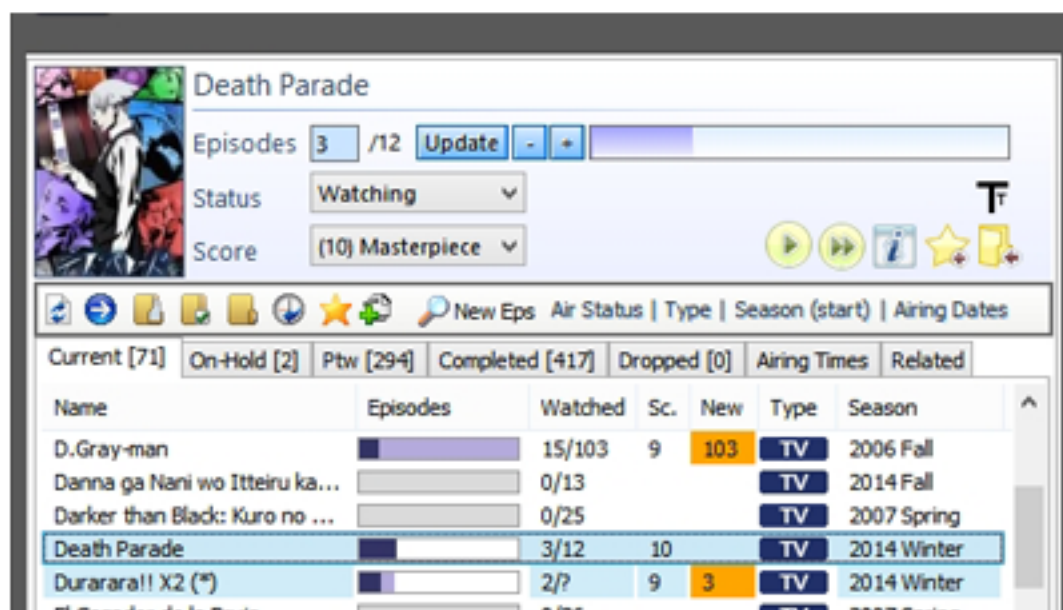
20 — прехвърляне между различните списъци от листа ви и табовете (подпрозорците) airing times, от който можете да видите датите на излъчване на всички заглавия (в червено са отбелязани тези, които присъстват в листа ви), както и related, от който да видите всички заглавия извън листа ви, които са обвързани с тези, които гледате или сте гледали.

21 — колонките на MALU, които подлежат на промяна и кликване, изключително удобно е — от тук можете да си редите заглавията по критерия на колоната. Единственият недостатък е, че се връщат в началното си положение всеки път, когато MALU презареди връзката си с акаунта ви в MAL. тъпва към обновяването на информацията до кой епизод сте.

22 — легендата за начинаещи, обясняваща кой цвят за какво е. Цветовете тук са изключително полезни, понеже ако разполагате с голям списък, намирането на анимета, които се излъчват, е много по-лесно, поради простата причина, че са в друг цвят. Същото важи и когато имате нови епизоди — техният ярък цвят ще ви помага изключително често.

23 — лента със статуса на това какво прави програмата в момента. Да, програмата държи на това да ви казва какво върши в момента. При пускане на епизод, MALU ще ви каже, че го засича и пристъпва към обновяването на информацията до кой епизод сте.

Сега нека цъкнем един път върху някое от аниметата в списъка. В случая това е Death Parade.



Както виждате, изскочиха още бутони. Както се разбира, ред Episodes ви дава ръчно да добавите информацията до кой епизод сте, това може да стане чрез кутийка, плюса и минуса или чрез плъзгача (слайдера). Ред Status пък не само ви дава възможност да промените основния статус на анимето, ами и да го маркирате като аниме, което гледате отново или дори да го изтриете от листа си. Бутонът с логото на tokyotoshokan ви отвежда в уебсайта на известния торент тракер директно със зададени ключови думи, името на анимето, за да търсите бързо и удобно за епизоди, с бутоните за play и play next можете да си пуснете направо през MALU анимето, без да ви се налага да ходите до папката му и едва тогава да го пуснете. Последният бутон с папката е важно да се знае, че когато е блед, означава, че анимето няма зададена папка или не си я намира. Това лесно може да се поправи по няколко начина:

- като просто отидете в папката на анимето и пуснете епизод и изчакате MALU да си обнови сама информацията;
- като цъкнете с десен клавиш върху името на анимето в списъка и изберете [Set] Edit Anime Folder и изберете папката на анимето;

С това ще приключим и 1-ВА ЧАСТ. Да, точно така, с това приключваме тази въстъпителна част. Пропускаме представянето на менюто с настройки, понеже повечето от тях са самоподразбиращи се, а тези, които ни касаят най-пряко — разпознаване и теглене на епизоди, ще ги разгледаме в следващите части.

Анкетна картичка №2

Anime INN е проект, в който ние влягаме много време и усилия. Правим го в името на развитието на анимето и гейминга в България, и най-вече за феновете им. Нашият лозунг е „от фенове за фенове“. За нас е изключително важно вашето мнение. Желаем чрез новата ни инициатива, свързана с анкетни картички, да разберем вашите предпочитания и коментари. Както сами знаете, книжните манга списания в Япония получават анкетни картички от феновете и по това до голяма степен се определят заглавията в списанията или тяхната концепция. Нашият метод е една идея по-неангажиращ за вас и не би ви отнел повече от няколко минути. На тази страница публикуваме три въпроса и ще очакваме вашия отговор на тях под формата на съобщение на страницата ни във Facebook или като електронно писмо до адреса на е-пощата ни — animeinbg@gmail.com!

Въпрос 1

Кой от авторите в брой 05 се е справил най-добре според вас и защо?

Въпрос 2

Кои статии от броя Ви най-много харесаха?

Въпрос 3

Какво мислите за дизайна в брой 05?

Въпрос 3

Magi ще бъде аниме на брой 06. Все още се колебаем за избора ни за 07. По план трябва да бъде Gintama. Вие можете да предложите анимето на броя. Събралото най-много гласове от вас ще бъде на корицата. Ако не Ви идва никое на ум можете да гласувате за едно от тези:

- Gintama
- Death Note
- Bakuman
- Code Geass
- Kill la Kill

Всеки изпратил ни картичка ще има възможност да спечели аниме артикул!

Интервю с Тодор „Тох“ Костов



— Представи се на читателите ни.

— Здравейте! Аз съм Тодор, по фамилия Костов, но почти никой не ме знае с тези имена — всички ме знаят като Тох. И не — няма нищо общо с техникума.

— Разкажи ни откога се занимаваш с косплей и как се запали.

— Ами, първо как се запалих — един от първите ми контакти с аниме средите беше на един от първите Aniventure-и на Витоша, където аз бях в културен шок от факта, че има и други луди като мен. Говореше се за аниме, манга, за игри, хората рисуваха и се занимаваха с всякакви яки неща — и за капак на всичко накрая имаше косплей. Аз хал хабер си няхах какво е косплей, но когато видях тогавашните хора, направо умрях от кеф! На всичкото отгоре бяха направили косплей на едни от най-любимите ми герои от Bleach — Kuchiki Byakuya (небезизвестният Слави) и Kuoraku (още по-небезизвестният Хипи)! Тогава си казах, край, трябва догодина и аз да опитам! Та следващото лято се свързах с шивачка и първият ми косплей стана една малка сбъдната мечта. Все още бях доста увлечен по Bleach и косплейвах Ulquiorra Schiffer.



— Колко участия и костюми имаш направи от тогава до ден днешен?

— Косплеите ми досега са 5:

1. Ulquiorra Schiffer от Bleach;
2. Принц Noctis Lucis Caelum от Final Fantasy XV;
3. Lelouch Lamperouge от Code Geass;
4. Archangel Imperius от Diablo III;
5. Thranduil от „Хобит“.

— Всичките ти участия са на Aniventure, нали?

— Не, с Lelouch имам участие и на OnFest, а с Imperius бях и на EuroCosplay.

— Прави ни впечатление, че нивото ти на косплей е доста сериозно. Ние следим косплея в България от доста години и сме приятно изненадани от твоите изяви. Разкажи ни повече за изработката на костюма на Imperius, с който взриви сцената и подлуди публиката. Освен това беше един от най-желаните за снимка след ревюто!

— Ха-ха-ха, уау, трогвате ме! Ами, изработката му беше едно голямо предизвикателство и никой не вярваше, че ще се получи (майка ми най-вече — през цялото време ми казваше, че съм луд да се хвърлям да правя този герой). Повечето брони са правени от картон и шпакловка, след което безкрайни дни шкурене на ръка, за да се изглади. Когато за първи път закачих нараменниците за самата броня и го облякох, майка ми пощуря. Това беше моментът, в който разбрахме, че ще го бъде, но просто няма да се спи още 1 месец. Детайлите са правени от най-обикновена ева foam и накрая всичко е минато с C200 и е боядисано.



— Как се представи на EuroCosplay с костюма?

— Ох, EuroCosplay за мен беше една голяма топка нерви! На отиване бронята се счупи на няколко места, типично за мен, бях забравил една част от костюма и оръжието също беше наранено. Но хората, които бяха с мен, ми помогнаха безкрайно много и буквално закръпихме положението. На връщане вече летищата се погрижиха още повече щети да има. Отделно от това, изживяването беше невероятно — толкова много талантиливи хора на едно място!

— А как се спря на последния си образ на Thranduil? Беше един от хитовете на Aniventure 2014 и въобще добре се получи скечът със селфито.

— Ами, като цяло обожавам високомерни герои (както се вижда и от косплеите ми) и след като изгледах втория филм „Хобит“, изобщо не съм го мислил — беше ясно, че ще косплейвам Thranduil. Освен това вече бях решил да се опитам сам да убия нещо. Повярвайте ми, шиенето си е толкова сложно, колкото и правенето на брони и оръжия!



— В подбора на високомерни герои осъзнаваш ли, че сам си правиш предизвикателството голямо? При един евентуален провал публиката не би го подминала?

— Хм, не съм се замислял за това много, но пък винаги гледам да не е само високомерно изпълнение на сцената. Според мен хората трябва да са забавляват и винаги гледам да вмъкна нещо смешно. А и аз сам по себе си съм от групата „забавни дебили“, така че не ме свърта да съм изцяло в ролята на героя. При това колкото по-високомерен и сериозен е героят, толкова по-забавна ще изглежда смешката на сцената.

— Скъпо хоби ли е косплеят?

— Да. И то излизат скъпо дребните неща — пръчки силикон, тиксо, болтове и т.н. Тях най-малко ги следиш, защото на бройка са сравнително евтини. Но когато теглиш чертата накрая, си използвал 100 пръчки силикон. Винаги има за какво да се дадат пари и как косплеят да е по-добър. От друга страна, ако се стремиш да направиш косплей on a budget, винаги има начини и за това. Но що се отнася до мен — колкото мога, ще дам, за да си задоволя желанието да направя мечтан от мен костюм.

— Кое е следващото събитие, на което ще участваш и готвиш ли се вече за Aniventure 2015, който по всичко личи, че ще е най-големият досега?

— В момента се готвим за AniPlay и се надяваме да успеем да участваме. За Aniventure все още не знам аз самият дали и какво бих направил.



— В последните години косплеят и събитията се развиват все повече и повече. Това поражда и голяма конкуренция. Какво е мнението ти за нещата: Достатъчно ли сме конкурентни на световната сцена или сме много назад все още?

— Според мен хората в България всяка година излизат с все по-добри косплеи! Дали сме конкурентни вече е въпрос на гледна точка. Не обичам да гледам на косплея откъм конкурентна и състезателна страна. Косплеят трябва да е повече за забавление, отколкото за състезание. Но определено има много таланти в България и не мисля, че отстъпваме на съседните ни държави.

— Изглеждаш отзивчив човек. Снимаш се с всеки желаещ и си лесно достъпен за комуникация. Имало ли е хора, преминаващи границата? Защото доста от колегите ти споделят, че са опипвани, дърпани и т.н.

— Ха-ха — за мен най-голямото удоволствие е, когато хората се радват и особено ако съм направил любим техен герой. Радостта им е неизмерима! Преминаване на граници — не мисля. Според мен това се получава, когато ти сам поставиш някакви граници. По въпроса с опипването — спекулирам, че тези проблеми се появяват повече при момичетата, отколкото при момчетата. Не съм бил жертва все още.

— Да преминем на тема аниме. След като вече си правил Люлюш от Code Geass, предполагам, че то ти е от любимите анимета? Сподели с нас любимите ти заглавия

— Ох, труден въпрос. Надали ще се сетя за всички, но част от любимите ми анимета са Towards the Terra, Seirei no Moribito, House of Five Leaves, Eureka 7 и, разбира се, класиките на Ghibli, сред които Howl's Castle определено ме грабва най-много! Има и други, но са totally out of my head в момента.

— Какво гледаш в момента и следиш ли новия сезон?

— За съжаление, свободното ми време в последните 2 месеца е по 2-3 часа вечер и в момента наваксам със стари класики, които съм пропуснал да гледам. В момента гледам Gurren Lagann.

— Следователно едва ли ти остава време и за четене на манга? Имаш ли любими?

— С мангите също изоставам в последно време. В момента следя Bleach и една много любима корейска manhwa (manhwa, т.е. корейски комикс).

— Предполагам, че си и геймър? Любими заглавия и играеш ли нещо в момента?

— Определено съм! Освен силното ми пристрастяване към настолните игри, обожавам и игрите на конзоли и на PC. Едно от последните заглавия, което силно ме впечатли, и на което отделих 200 часа геймплей, беше Dragon Age: Inquisition. Невероятна игра! В момента наваксам с едно заглавие, което хората са играли години наред, но на мен чак сега ми остава време за него — World of Warcraft.

Пристрастен съм към историята на играта и с интерес минавам всяко дребно и досадно задание от NPC-тата. :Д





— Очакваш ли някоя игра с нетърпение през 2015-та?

— Не съм супер в течение с това какви заглавия се задават, така че не очаквам някое конкретно, но искрено се надявам да излезе някоя игра, която да не мога да пусна (както Dragon Age).

— Имаш ли други хобита извън споменатите до този момент?

— Оригами, рисуване, pixel art, фитнес, събиране на екшън фигурки и всякакви игри.

— Имаш ли любими косплейъри или личности от тези среди? Следиш ли и предаването NEXT TV?

— Всички коспейъри ме радват невероятно много! Независимо какъв костюм носят, аз се възхищавам на всеки, престрашил се да го направи! По-любими и не-любими нямам, но имам по-близки като приятели сред косплейърите, като Силвия (a.k.a. Elentary), с която си партнирахме на косплея на Code Geass. Телевизия не гледам, но от време на време гледам интервюта във Facebook от NEXT TV.



— Ето, че настъпи време за задължителния ни последен въпрос — пожелай ни нещо!

— Ха-ха, it was a good ride! Пожелавам ви най-вече да сте щастливи с това, което правите — и не спирайте да преследвате мечтите си!

Интервю с Дара „Мана“



Снимка: Накама

— Представи се на читателите ни.

— Здравейте, казвам се Дара, по-известна съм като Мана в косплей средите. Аз съм косплейърка от около 4 години и съм печелила известно количество награди по event-и, включително и полет до Japan Expo тази година.

— Поздравления за старанието ти! Славиш се в средите като една от най-добрите косплейърки в момента. Откъде започна всичко?

— Всичко започна през 2011-та година, когато се запознах случайно в метрото с едно момиче. Тя ме запозна с нейна приятелка, на която ѝ трябваха членове за косплей група. Стори ми се интересно и се съгласих да участвам. Косплейвахме от Shiki на Aniventure 2011, който беше част от On! Fest.



— **Оттогава до сега какви косплеи направи и на кои събития?**

— Правила съм косплей на Mana от Moi Dix Mois/Malice Mizer на AniPlay 2012, PlayExpo 2012 и на рождения ден на AnimeS-BG през 2012 г., на Hizaki от Versailles на Aniventure 2012, на Alice от Alice Madness Returns на коледното парти на „Накама“, на Rin от Ao no Exorcist на Aniplay 2013, Alice от Scissors Crown и Rachel Alucard от BlazBlue на Play Expo 2013, Tsuna от Katekyo Hitman Reborn! на рождения ден на Animes-BG през 2013 г., Dragon Slayer от Black Rock Shooter на PlayExpo — Стара Загора, Levi от Shingeki no Kyojin и Yoshiwara Shiro от Adekan на Aniventure 2013, Kuroko от Kuroko no Basket на Aniplay 2014, Alice от Pandora Hearts на AnimesExpo 2014, Seth Nightroad от Trinity Blood на Aniventure 2014.

— **Изработването на кой костюм ти бе най-трудно?**

— Alice от Scissors Crown беше голямо предизвикателство. Беше първият костюм с толкова голяма сложност, на който се хвърлях и нямах много опит. Отне ми около половин година да го направя и имам критики към себе си относно изработката му. Но определено ме научи на много.

— **Освен време за изработването на един костюм, трябва и финанси. Разкажи ни как ти се отразява финансово това хоби?**

— По принцип е възможно да се прави добър косплей, без да се хвърлят много пари, но по-мощните проекти си гълтат финанси колкото и предпазливо да се харчи. Аз обикновено гледам да спестя възможно най-много, обикалям по магазини и сравнявам цени, преди да купя даден материал и минимизирам разходите си, когато е възможно. Хобито се отразява зле на закуските ми в училище. Предпочитам да спестя парите за косплей, отколкото да си взема баничка в голямото междучасие. Още съм ученичка и нямам работа, така че спестените пари за закуска са основният ми приход.

— **Много от занимаващите се с това хоби имат желание да го ползват като трамплин за по-сериозно и професионално израстване, дори професия. Имаш ли подобни планове?**

— Аз лично нямам такива амбиции. Смятам, че професионалният косплей е страхотно нещо, но не е за мен. Предпочитам да имам свободата да правя косплей на героите, които обичам, без да вземам предвид тяхната популярност, и без да има натиск върху мен относно качеството на изработката и представянето ми.

— Костюмът ти от Aniventure 2014 беше много детайлен и хората доста го харесаха. За съжаление, ти тогава нямаше навършени 18 години, за да участваш евентуално на EuroCosplay. Да разчитаме ли, че в бъдеще ще ни представиш там?

— Всъщност информацията ви не е вярна. Имах години да участвам и участвах за квалификацията за EuroCosplay. Тази година мисля да участвам пак и се надявам да ми се удаде възможността да представя България, това ми е многогодишна мечта.

— Тази година какви са ти плановите като участия на събития и имаш ли планирани вече костюми, работиш ли по тях и т.н?

— Тази година ще го карам по-леко, защото съм последна година в училище и ми трябва време, за да уча за кандидатстудентските изпити. Имам планирани косплеи за годината и бавно работя по тях. Повечето са от игрите Pokemon, които са новата ми страст..

— Разкажи ни повече за спечелените от теб награди досега.

— Имам спечелени награди за косплей в публиката на AniPlay 2012, най-добър женски аниме герой на Aniventure 2012, най-добър мъжки костюм на рождения ден на Animes-BG през 2013 г., 1-во място на 2-я ден на PlayExpo 2013, 2-ро място на PlayExpo — Стара Загора, най-добър костюм на Aniventure 2013, безплатен полет и престой на Japan Expo 2015 на Animes Expo 2014, и награда на водещия на Aniventure 2014.



Снимка: Накама

— Предполагам, че нямаш търпение за Japan Expo 2015?

— Много се притеснявах, че кандидатстудентските ми изпити ще съвпаднат с event-а и няма да мога да отида, но датите бяха обявени преди няколко седмици и имах късмет. Това ще е първият ми event отвъд граница и нямам търпение да отида.

— Вероятно имаш и слабост към Япония? Повечето хора с радост биха я разгледали. Имаш ли нещо там, което искаш да видиш?

— Определено имам слабост. Даже мисля да уча в университета нещо свързано с нея. Много бих искала да посетя страната. Наскоро играх една игра, в която действието се развива в Shibuya и би било страхотно да видя това място на живо.

— А с аниметата как се запали?

— По доста странен начин всъщност. Когато бях на около 12, ми беше скучно и пусках в „Google Изображения“ разни безсмислици. Гугълнах буквата L и ми излезе L от Death Note. Дизайнът му много ми хареса и исках да гледам анимацията, от която е. Анимето продължава да е едно от любимите ми и след него нямаше как да не гледам още. Разбира се, като много анимари от моето поколение, и аз съм отраснала с дублажите на Pokemon, Yu-Gi-Oh и Shaman King по телевизията, така че естетиката никога не ми е била чужда.

— Разкажи ни още за любимите ти аниме заглавия и герои. Дори можеш да ни препоръчаш анимета.

— Любимото ми аниме изобщо е Hikaru no Go. Мангата определено е много по-силна, но и анимето си има силните страни в сравнения с нея. (например саундтракът много ми допада). Историята е вдъхновяваща, фокусът е върху израстването и силата да преследваш мечтите си, колкото и далечни да изглеждат, определено го препоръчвам. Други заглавия, които харесвам, са Danshi Koukousei no Nichijou, Baka to Test to Shoukanjuu, които са ме разсмивали повече от всичко останало, и spin-off-овете на Yu-Gi-Oh, по-специално GX и Arc-V, което е ongoing (продължава да се излъчва) в момента и изглежда доста добре.

Любими герои са ми Shindou Hikaru от Hikaru no Go, защото е герой, който израства пред очите на зрителя и е highly relateable, Ash от Pokemon, който получава много хейт, но смятам, че той представя правилния mindset към състезанията като цяло, и към света на Pokemon изобщо (referencing gen5 игрите) и скорошен фаворит ми е Reiji от Yu-Gi-Oh: Arc-V, защото е best boy.



— Не е тайна, че мангите почти винаги превъзхождат аниметата. В този ред на мисли, четеш ли манги, имаш ли любими манга заглавия и какви следиш?

— Не чета толкова манга, колкото гледам аниме. Обикновено чета манга, когато част от нея не е била анимирана и искам още от историята. Adekan е доста интересна манга, но забих с намирането на преводи от дадена глава нататък, така че още не съм я настигнала. Голям фен съм на Takeshi Obata, мангата му е много красива. Bakuman и Hikaru no Go са ми любими.

— От новия зимен сезон на 2015 г. имаш ли вече анимета, които гледаш?

— Да, следя третия сезон на Kuroko no Basket и Binan Koukou Chikyuu Bouei-bu Love.

— Притежаваш ли някакви артикули на аниме тематика?

— Да, имам доволно количество merchandise. Плюшки, чаши, ключодържатели и така нататък.

Любимите ми аниме артикули са такива, които могат да се използват и в косплей. Например плюшката ми на Snivy, която ще разнасям със себе си в косплей тази година и Academy Duel disk-a, който ще използвам за косплея си от Yu-Gi-Oh.

— По-рано каза, че играеш Pokemon игри. Разкажи ни повече за теб и гейминга и предпочитанията си.

— От много време исках да играя Pokemon игрите, но нямах конзола. За 18-ия ми рожден ден нашите ми взеха Nintendo 3DS и оттогава играя доста повече от преди. Основно игри за DS, тъй като нямам други конзоли. Любимата ми игра до момента е The World Ends With You, горещо я препоръчвам. Pokemon сериите също са страхотни, ORAS излязоха преди няколко месеца и не мога да спра да играя версията, която имам. Отраснала съм с Devil May Cry и Age of Empires II, които до днешна дата са ми доста забавни. Heroes of Might and Magic също ми е сред любимците, играта всъщност получи HD римейк за таблет наскоро и се надявам да мога да го играя скоро.

— Имаш ли заглавия, които с нетърпение очакваш да излязат през новата 2015-та година?

— От аниметата Owari no Seraph, Battle Spirits: Burning Soul и Future Card Buddyfight изглеждат интересни. Pekken Tournament е нещо, което определено бих искала да видя. Мисля, че Final Fantasy XV и Kingdom Hearts III също излизат през тази година.

— Освен настоящите хобита, имаш ли други?

— Да, играя Yu-Gi-Oh TCG (competitively), както и „Го“ (Go) и други игри за маса. Занимавам се и с рисуване, фотография и свиря на китара. Бях на регионалния турнир по Yu-Gi-Oh! в събота и завърших в топ 4 с тесте E-Hero. Колекционирам Elemental Hero карти, защото ми е любимият архетип. Ако в TCG (западния формат на играта) получим новия support за архетипа, ще го играя пак на националното.

— При рисуването на какво ниво си? Рисуваш ли фен артове и т.н.?

— В момента се упражнявам в академично рисуване, защото мисля да държа изпит за влизане в НХА (Националната художествена академия). Не съм много добра с рисуването на манга персонажи обаче. Рисувала съм фен арт, но не е на много добро ниво. Но определено искам да се науча и щом се поосвободя, ще отделям повече време на това.

— Между другото, кое предпочиташ — самостоятелното участие или групово по събитията?



— Всъщност предпочитам групи. И двете си имат добрите страни, при самостоятелното участие отговаряш само за себе си и можеш да сменяш планове в последния момент, но за мен е много по-забавно, когато косплейят се прави с приятели. Това дава повече възможности за сценичното изпълнение и ако всички правят костюмите заедно, процесът на шиене и craft-ене (изработване) е по-приятен и имаме възможност да си помагаме, като се възползваме от силните страни на всеки един от нас. А и е толкова яко да видиш много хора, които косплейват персонажи от любимото ти аниме

— В този ред на мисли, имаш ли си фаворити косплейъри от нашите среди или приятели, както и от чуждестранните, разбира се?

— Да, фен съм на много косплейъри. От родните косплейъри се възхищавам на уменията на Mushy, Вили (Lady Blu Cosplay), Dora-sama и Ezy-summers. От чуждестранните съм фен на Adel-haid, Astarohime, Yuegene Fay и Malindachan.

— Имало ли е неловки моменти в представянето ти на сцена? Как беше първият път?

— О, разбира се! Почти всеки път има. На последния Aniventure ми падна prop-а от гърба, на Aniventure-а преди това ми се заплете костюма и Дора-сама трябваше да ми помага на сцената. Първият и най-неловък момент беше на AniPlay 2013, когато на групата ми ѝ се струпяха всички възможни технически проблеми накуп и трябваше да импровизираме цялата сценка. В бойната сцена ми се счупи и мечът и острието се лашкаше от дръжката до края на представлението.

— Отказвала ли си снимки с фенове и имала ли си интересни/странни моменти с тях?

— Отказвала съм, когато ме хващат докато бързам за някъде, особено ако съм без целия си костюм преди сценичното представяне, или докато ям и няма къде да си сложа храната и съответно да изляза добре на снимката. След сценичното представяне отделям известно време само на снимане с хора. Имало е забавни моменти, да. Например веднъж бях на фотосесия и след това имах среща с приятелка. Срецнахме няколко момичета, които ме разпознаха и настояваха да ги прегърна и искаха да им дам части от костюма си, за да се разхождат с тях. Не беше твърде лесно да си ги върна обратно, но изглежда момичетата ми се радваха.

— Ти си една от най-добрите косплейърки в България в момента и си част от тъй нареченото ново поколение. Желаем ти да продължиш да се занимаваш с това си хоби, защото ти и другите като теб ни радвате много и винаги е приятно да ви гледаме. Като за финал можеш да ни пожелаеш нещо. :)

— Благодаря, пожелавам късмет и успех на Anime Inn, и много усмивки и слънчево настроение на читателите!

Снимка: Накама





NEXT TV

Изминалият месец беше много интересен за предаването NEXT TV. Освен огромният прогрес и неспиращата енергия, с която ни радват, се случиха много неща. Джонката отстъпи поста си за е-спорта на Правда, който по всичко личи, че е амбициран да ни представи сегмента по един по-добре конструиран и подреден начин. За съжаление, той няма същата харизма като предния водещ.



Роро, от своя страна, дебютира като стриймър (т.е. излъчва в реално време поточно видео, в случая — на играене на игри от негова страна). Иван („Рошав“) издаде в един от стриймовете на Дидо, че вече Роро е готов за самостоятелни излъчвания. Ние вече нямаме търпение, а вие? За сметка на това, Дидо продължава да радва феновете на проекта със своите стриймове. Играе предимно стари класики. Наскоро превъртя Assassin's Creed II, а в началото на март ще довърши Max Payne. Имаше и няколко големи вълнения в чата на Twitch.tv (това е уебсайтът, чрез който се излъчват стриймовете на NEXT TV) относно някои от канените гости в предаването, като Криско и Мария. Почти беше настанало време разделно, дори имаше емоционални постове в публикация във Facebook.

Слави започна отново да стриймва, като първият му интересен избор беше The Order 1886, която изглежда увлекателна, но се оказа прекалено кратка за изиграване. Въобще предаването до този момент успява много добре да поддържа интерес на всякакви тематики. Новата игра за сегмента на предаването, наречен „МИСТ“, също е интересна и тематична. Много е важно зрителите да проумеят това, че не може всичко да се гледа с черни или розови очила. За да съществува такъв добър, амбициозен проект, е редно да бъдем търпеливи и да не правим от мухата слон. Трябва винаги да можем да се поставим на мястото на екипа и да осъзнаем огромния труд, който полагат. Evilqueen91 отново ни зарадва с добри колажи, свързани с няколко от „танкистите“ в нощните интерактивни игри на NEXT TV (Обяснение за незапознатите от Tkk: В интерактивната игра „МИСТ“ на NEXT TV зрителите се обаждат, за да играят на дадена игра (която е от типа adventure/quest, като чрез телефонното обаждане те напътстват водещия какво да направи в играта) и един от обадилите се тролеше през цялото време като напушен и каза нещо от рода на „Не мога да играя сега, гони ме танк! Хайде, чао, затварям!“ (Той явно играеше едновременно GTA и говореше по телефона.) След 20 минути се обади друг, който каза нещо от рода на „Аз съм от тия, които цъкаме на GTA!“ и го бъзикаха дали и него не го гони танк, а той каза „Самолет ме напада сега!“ :D). Дидо пък си регистрира профил в уебсайта ask.fm и ние сме включили някои от отговорите му на въпроси, зададени му чрез ask.fm в този брой. В брой 06 сме ви приготвили специална изненада, свързана с NEXT TV.



За него:

Дидо Каролев

Sofia, Bulgaria

Самопредставяне:

„Един не особено изтъкнат, нито прекалено скромнен Ейдриън Монк-оподобен, оплешивяващ и преждевременно напълнял псевдо интелигент с артистични наклонности, вяра в идеалите и енциклопедични познания по видео игри.“

<http://ask.fm/didonext>

<http://fb.com/didonexttv>

(Бележка от редактора: Поради това, че повечето въпроси са пуснати анонимно, реших да пусна всички въпроси без споменаване на псевдонима, под който са пуснати. Въпросите и отговорите са леко пипнати откъм правопис и пунктуация за прегледност.)

1.

— Сега, като си болен, само не почвай да гледаш „Д-р Хаус“, че току-виж си открил симптоми за още няколко болести. ☒

— „Доктор Хаус“ отдавна съм го изгледал. Даже два пъти. :) Не се филмирам толкова лесно.

2.

— Дидо, сигурен съм, че Роро го е казвал, но все пак да попитам и теб: как мога да дойда да ви гледам на живо? Сега виждам, че имаш профил в Ask.fm и исках да те поздравя. :) Почвам да преглеждам отговорите. :D

— Чувствай се приветстван! :) Иначе — заповядай 15-ина минути преди началото на предаването на адрес: гр. София, жк „Левски-Г“, бл. 47, ет. 7 (адрес в „Google Карти“: <http://goo.gl/lQ57xu>). :)

3.

— Обичаш да ходиш на театър?

— Обичам, да. Защото театърът е изкуство, което все още не е успяло да се комерсиализира до такава степен, че да загуби магията си.

4.

— Кино или театър?

— И двете, зависи от филма/постановката.

5.

— Дидо, може ли едно мнение за [поредицата] Neverwinter Nights?

— Не съм играл MMO-то, но Neverwinter Nights от 2002-ра, барабар с експанжъните, ми е една от любимите ролеви игри.

6.

— Дидо, коя е най-тъжната и най-веселата история на герои от видеоигрите според теб?

— Не съм сигурен за най-тъжна — или ще е тази на Макс Пейн (въпреки че той повечето неща си ги прави сам), или тази на едноименната Алиса, разказана в American McGee's Alice и Alice: Madness Returns. Колкото до най-весела — хм, рядко попадам на такива заглавия, но съм ревал от смях със сър Даниел Фортескю и неговите изчаткали приключения в Medi-Evil, както и — шампионът на всичката кретения по света — Гайбръш Трипууд (Човекочетк Тридървеностотинков), който е такава карикатура, че съм повръщал от смях, докато съм играл Monkey Island.

(Коментар от sahwaг: :D ДА БЕ, НЕ СЕ ПРЕВЕЖДА ТАКА! :D Може да се преведе и като „Момчетко Трипенигоров/Трипенидървен“! :D :D :D)

7.

— Дидо, играл ли си Minecraft и какво ти е мнението за играта като цяло?

— Играл съм, да. Minecraft е измислен от илюминатите LEGO симулатор, с който рептилите и масоните да установят контрол над децата и да им промият мозъците от малки, за да ги подчинят на волята си като пораснат.

(Коментар от sahwaг: Дидо е на прав път, хора. :) :)

8.

— Здравей, Дидо, как се роди идеята да стриймвате пред публика и кой беше най-забавният за теб стрийм?

— Джонката е един от хората, създали AFK TV някога. Идеята я предложи той, Слави направи първия стрийм на канала на NEXT TV, а по принцип в световен мащаб Twitch.tv е почти толкова популярен, колкото YouTube, а ние се стараем да сме в крак с времето. Най-забавният? Не знам, не съм ги гледал, обикновено ги водя. Различно е от другата страна, но моят любим беше първият ми самостоятелен такъв (жалко, че няма запис).

9.

— Кои заглавия по-нататък мислиш, че може да разцъкнеш на стриймовете?

— След сегашния „кръг“, от който остават Fahrenheit, Prince of Persia: Warrior Within и Crash: Bandicoot 2, съм обещал да изиграя Half-Life, Opposing Force и Blue Shift. След това ще пусна ново гласуване, в което ще фигурират няколко неща — MAFIA, Alan Wake, Assassin's Creed: Brotherhood, Crash Bandicoot 3: Warped, Himan: Contracts, Prince of Persia: The Two Thrones... и още две игри, за които още не съм решил кои да са. Планирал съм между игрите от този кръг да вкарам две специални вечери — обучение на League of Legends (LoL) с Лекси — да ме научи пред вас как се играе това чудо; и 8-битова вечер, в която ще разцъквам заедно с някой друг от екипа (не знам още кой) различни класики на Nintendo.

10.

— Какво биха казали животните, ако можеха да говорят?

— Че хората сме идиоти. С възкликателен знак накрая!

11.

— Тренирал ли си нещо?

— Предимно мозъка и нервите си. Физическите упражнения не са за мен, сори.

12.

— Какво мислиш за Shrek?

— Че е готин, симпатично закръглен и очарователно зелен. Какво има да му се мисли?

13.

— Дидо, защо да играем игри? И защо ти го правиш?

— Хубав въпрос, който заслужава подробен и обширен отговор и дори би могъл да се разгърне в километричен академично написан локум. Но всъщност нещата са доста прости — човек е напълно човек само когато играе — това е мисъл на Шилер и краси сградата на министерството на спорта. Аз го приемам за валидно и за видео игрите и лично на мен те ми помагат много — да се отърся от напрежението, което делникът ми е донесъл, да се забавлявам, да ида на приключение, да помечтая, дори да пострелям с калашник по извънземни, ако щеш. Номерът е само да не се прекалява и ако не ти е забавно, е по-добре да спреш. Иначе няма смисъл.

14.

— Дидо, от кой game developer (разработчик на видео игри) би искал да вземеш интервю?

— Гейб Нюъл, Американ МакГий, Патрис Дезиле, Хидео Коджима, Сид Майер, Джон Кармак...

15.

— Дидо, ще има ли повече ревюта на indie (независими) игри в NEXT TV, защото забелязвам, че ги отчиташ, поне календарно, в предаването? :)

— Именно затова вкарахме рубриката „Блиц“, която ще е през предаване и ще събира трите най-добри от последните седмици. Този петък са Hand of Fate, Shiftlings и White Night. :-)

(Коментар от sahwag. И ние от Anime Inn ще продължим да пускаме статии за indie игри. Даже няколко такива статия намериха място в този брой, като аз съм сред авторите им. :) Читатели, които могат да пишат добри ревюта за indie игри и имат интерес да пишат такива за нас, да се свържат с нас от Anime Inn и ние най-вероятно ще публикуваме творенията им. :))

Автори в броя:

Петър „Ткк“ Милев
Валери „HowTroublesome“ Мазнев
Петър „Malygos“ Николов
Toymaker
Мартина „Loveless“ Вичева
Yunie
Николета Иванова
Виктор Узунов
Thaumaturgist guard - гост автор
Николай Николов - гост автор
Мария Илиева - фен автор

Дизайн:

Yunie
Петър „Ткк“ Милев
Даниел Трифонов - дизайн корици и Mushishi

Редакция:

Емилия Кирчева - редактор
Sah War (sahwar) - редактор

Благодарим за специалната помощ на:

Вени „Pruska Jackson“ Попова
Николай „Nakito“
Big Sister
Cher_92



Свържете се с нас на:

Facebook: Anime INN

e-mail: animeinnbg@gmail.com