Очаквайте печатен брой!

БЪЛГАРСКОТО СПИСАНИЕ ЗА АНИМЕ И ГЕЙМИНГ

ANIME.BG

БРОЙ 06



KILL la KILL

Aniplay 2015

Shirobako

Magi

ИНТЕРВЮТА:

Марта Денева от M.O.D

Борислав "Grast" Христов от NEXT TV

Вени "Pruska Jackson" Попова

СЪДЪРЖАНИЕ

MAGI
стр. 006

KILL LA KILL
стр. 016

KORE WA ZOMBIE DESU KA?
стр. 026

SHIROBAKO
стр. 032

GRISAIA NO KAJITSU
стр. 036

DOMINION TANK POLICE
стр. 039

АНИМЕТО Е МЪРТВО - ДА ЖИВЕЕ АНИМЕТО
стр. 043

SPOILER ALERT - TOKYO GHOUL
стр. 046

HAL
стр. 048

КАКВО Е GUNPLA?
стр. 051

DENGEKI DAISY
стр. 056

NAMAIKIZAKARI
стр. 058

KUROSAGI
стр. 060

ААА ИГРИ ПРЕЗ АПРИЛ
стр. 063

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
стр. 064

TZAR
стр. 074

SUPER HEXAGON
стр. 081

ALIEN: ISOLATION
стр. 084

BLACKROCK MOUNTAIN
стр. 087

YU-GI-OH!!! - ВЪПРОСИ И ОТГОВОРИ
стр. 090

TAG: THE POWER OF PAINT
стр. 092

MALU UPDATER 2 - ЧАСТ 2
стр. 094

ANIPLAY 2015
стр. 100

АДАМ - ПОСЛЕДНИЯ ЧОВЕК НА ЗЕМЯТА
стр. 109

NEXTTV СЕГМЕНТ - КОМИКС
стр. 125

ИНТЕРВЮ С ВЕНИ „PRUSKA JACKSON" ПОПОВА
стр. 110

ИНТЕРВЮ С МАРТА ДЕНЕВА ОТ M.O.D
стр. 120

ИНТЕРВЮ С БОРИСЛАВ „GRAST“ ОТ NEXTTV
стр. 130

С помощта на интернет общество - PoD (Power of the Dragons)



Фронтовата линия на Anime INN има нужда от свежа кръв, нови съмишленици! Нужни са ни автори (пехотинци), редактори (летци), дизайнери (танкисти) на Adobe InDesign 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.

Всеки сериозен воин, който се присъедини към нашия спец отряд, ще има възможността да се обучава в редиците на млад и боеспособен екип. Ако станете такъв воин, ще получите положителни рапорти в досието си при всяка успешна операция в тила на противника.

АНКЕТНА КАРТИЧКА №3

Ние от Anime Inn разчитаме много на вашето мнение. Това е една от причините, поради които сме ви предоставили анкетни картички в някои от предишните ни броеве като начин за обратна връзка между вас и нас. Винаги се радваме, когато се възползвате от този начин за връзка с нас, и четем с нетърпение резултатите от всяка една от тези анкетни картички. Стараем се вашето участие да бъде подплатено с възможността да спечелите интересни награди. Надяваме се този път да получим още повече отговори на анкетната ни картичка, под формата на ваше съобщение на нашата страница във Facebook или чрез ваше писмо, изпратено на нашата е-поща — animeinbg@gmail.com.

Въпроси:

1. Кои статии от този (06-и) брой Ви харесаха най-много и защо?

2. Какво мислите за новия дизайн на списанието ни?

3. В предишна анкетна картичка Ви попитахме дали бихте си закупили наш печатен брой. Оттогава досега екипът ни се разрасна и изтече много пот. В момента имаме възможност да издадем печатен брой, с който да присъстваме на някои от най-големите аниме събития в България за тази година. Броят ще бъде цветен, ще наброява 64 страници общо и ще е с професионален дизайн. Предвидената цена за него е 5 лева. Какво бихте искали да прочетете в този печатен брой и какво трябва да съдържа той според Вас?

4. Какви анимета гледате в момента?

Наградата е любезно предоставена от нашите партньори от anime-mag.com



Участвай и спечели!

Някога в Индия царувал цар Шахриар, прочут със своята жестокост. Всеки ден той довеждал в палата си нова жена и на следната утрин я убивал. Най-сетне в царството останала жива само една девойка — везирската дъщеря Шехерезада. Когато дошъл и нейният ред да загине, тя се явила при цар Шахриар и започнала да му разправя приказка. Но щом се зазорило, прекъснала приказката на най-увлекателното място. Обзет от любопитство, царят поискал да узнае какво е станало по-нататък. И Шехеразада продължила приказката и като я свършила, започнала друга приказка и на разсъмване пак я прекъснала по средата. В продължение на хиляда и една нощ цар Шахриар чул много приказки, смилил се над Шехерезада и заживял щастливо с нея.

Така според преданието се появили приказките „Хиляда и една нощ“, разнасяни през вековете като живо дихание на звучната арабска реч. В тая пъстра плетеница от сказания, легенди, басни и анекдоти блестят дълбоката мъдрост и свежият хумор на народите от Изтока, открояват се далечните картини на мюсюлманското средновековие с неговите непознати обичаи и суеверия. Пред читателя се разтварят сияйни палати, усмихват се невиждани хубавици, заслепяват го неизброими съкровища, явяват му се добри и зли духове. Читателят навлиза в покоите на белобради султани, царе и халифи, върви по слънчевите улици на Багдад и Кайро и пътува из далечни земи и морета, навсякъде смайван от хиляди чудеса.

Султаните, царете и халифите са привидно добродушни и доверчиви владетели, които изпълняват послушно злонамерените съвети на своите везири и често вършат несправедливости, но понякога те се опомнят и наказват жестоко коварните си съветници. Затова пък малките хора от народа — рибари, хамали, занаятчии, търговци, просяци, роби — са винаги добродетелни и изпълнени с обич към ближния. Такъв е бедният дървар Али Баба, който открива на своя богат, но безсърдечен брат съкровищата на разбойниците и после скърби за предивременната му гибел; такава е и вярната робиня Моргиана, която спасява живота на господаря си.

Случайността, неизбежната орис и намесата на свръхестествени сили играят главна роля във всекидневния живот на героите от „Хиляда и една нощ“, направляват техните постъпки и определят съдбата им. В стремежа си към богатство и щастие тия герои минават през многобройни премеждия и извършват невероятни подвизи, докато завладеят легендарните съкровища и пленят сърцата на чародейните хубавици. И както във всички народни сказания, правдата винаги побеждава и доброто възтържествува над злото.

Светослав Минков, „Приказки на Шехерезада”, 1972

MAGI

Лабиринтът на магията • Кралството на магията

сезон 1 сезон 2

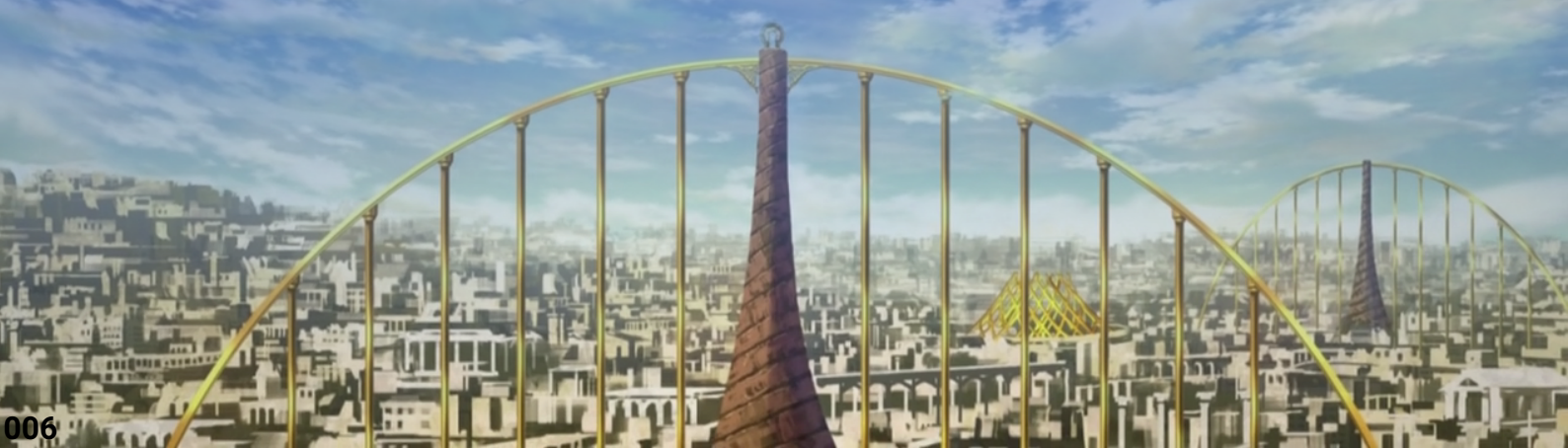
автор: Павлина Плачкова – Yunie

Magi се разполага в далечното минало на Изтока, но в алтернативен вариант на света, който е поделен на няколко кралства и райони със сложна политическа и социална обстановка. Царуващите се стремят към власт и хегемония на света, за което им спомагат джинове, даряващи ги с огромна сила. Но за да си спечелиш благоволението на джин, както и други несметни богатства, трябва да бъдеш определен като достоен. Това се извършва от същества, назоваващи се „маги“ — всемогъщи магьосници, които разполагат с безкраен резерв от „магой“ — енергия, образувана от Рух. А Рух, това е същността, от която е изградено всичко живо в този фантастичен свят. Простосмъртните, за разлика от маги, не могат да използват околните Рух. Но те могат да използват своите собствени резерви от Рух дори и като оръжие.

Маги оценяват достойните за величие индивиди като издигат огромни структури по света, наречени „тъмници”, изпълнени с безброй опасности и врагове, които навлезлият в магическата постройка трябва да пребори, за да стигне до съкровището и да се утвърди като достоен. Сдобил се с джин, затворен в златен съд, подобно на магическата златна лампа от приказката за Аладин, героят притежава могъща сила, с която може да покорява народи и нации.

Както е видно от описанието дотук, Magi черпи вдъхновение от старите вълшебни истории на Изтока. Авторката на заглавието не се изчерпва с пещери със съкровища, магически лампи, летящи килимчета, джинове и Рух, а включва и множество от обичните ни приказни герои, като добавя свои собствени интерпретации и промени.

Протагонистите на историята са младият маги Аладин, беднят Али Баба и злочестата робиня Моргиана, които пътешестват по света в търсене на себе си.





„Защото всичко е просто и ясно: в света съществува ден и нощ, добро и зло, черно и бяло, и не се знае на коя страна ще те отнесе птицата Рух.”

— „Приказки от хиляда и една нощ”, 1984

По жанр Magi е шонен, което неизбежно го прави извор на някои клишета, които срещаме във всяко подобно заглавие. Това, което отличава анимето обаче, е иновативното използване на приказките от Изтока. Приключенията на Аладин, Али Баба, Моргиана и Синдбад, за които сме чели в книгите, сами по себе си са предостатъчно фантастични и увлекателни. В Magi те добиват дори по-епически пропорции и като резултат героите стават още по-симпатични и интересни, тъй като само част от техните черти и история са запазени от оригинала — всичко друго е дело на яркото въображение на авторката.

СЮЖЕТ 9/10

Първият сезон на Magi започва с умерено темпо, въвеждайки ни във фантастичния свят на заглавието и запознавайки ни с основните персонажи. Али Баба е бедняк, който работи като слуга за егоистичен и жесток търговец и тайно мечтае да спечели богатство и слава в някоя „тъмница". Съдбата го среща със странно и любезно момче на име Аладин, което решава да помогне на злочестия Али Баба, след като става свидетел на смелостта и добротата на бедняка. Двамата се натъкват и на девойка на име Моргиана – роб на садистичен аристократ, която се присъединява към тях в приключенията.

Вторият сезон ни въвежда в същината на света на Маги. Въпреки приказната обстановка, авторката на Magi остава вярна на материала, от който е вдъхновена, и смело обрисува жестокия за мнозина свят. Magi показва една сложна политическа и социална обстановка, в която ставаме свидетели на страданията на потискани народи, раси и прослойки на обществото, в ярък контраст с аристократите и царете, чиито интереси варират между охолен и лесен живот на гърба на бедните и алчност за световна власт.



Сюжетът на двата сезона е стабилен, а темпото с което прогресират събитията е плавно и естествено. Няма моменти в които действието да се развива прекалено бавно или пък досадно бързо. Бойните сцени са многобройни и отделени от „паузи" на спокойствие и радост. Magi безпроблемно превключва от свежа комедия към сърцераздирателна драма.

Особено приятно е, че Magi избягва множеството досадни клишета на жанра си, а много от често срещаните тропи и ситуации в шонените успява да завърти и използва по иновативен и интересен начин. Така например трите протагонисти на историята не прекарват цялото си време заедно, а често се впускат в свои приключения в търсене на себе си, което, освен че им отделя еднакво време за развитие, придава и една достоверност на заглавието, която липсва в други подобни анимета.

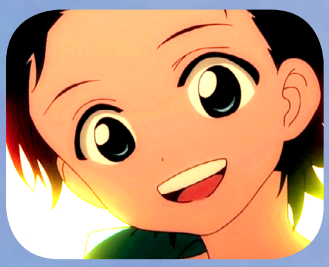
ПЕРСОНАЖИ 10/10



Типично за жанра си Magi бълва огромно количество персонажи — напълно оправдано заради обстановката на заглавието с множество царства, владетели и подчинени. Всеки от тях има свои особености на характера, история и мотивация — иначе казано, персонажите са добре развити. Протагонистите Аладин, Али Баба и Моргиана естествено се ползват в пълна сила от вниманието на заглавието, което следи поравно техните съдби. Немалко внимание се обръща и на други персонажи. Magi ни запознава с легендарния мореплавател Синдбад, основател и владетел на процъфтяващото кралство Синдрия, както и знаменит пияница и Казанова. Неговите верни генерали, някои от които стават учители на младите протагонисти, също имат своя, макар и по-малък, дял за развитие. Принцовете и принцесите на всемогъщата империя Ко, вдъхновена от китайската история, също имат свое минало и интереси, обвързани с обтегнатата семейна обстановка на фамилията. Пряко с тях е обвързана организацията „Ал-Тамен“, която се стреми да създава хаос и омраза в света. Империята Рейм, базирана на Римската империя, притежава най-силните воини — робският клан „Фаналис“, от който произлиза и Моргиана, които също имат своите интересни характери. В магическото училище на кралство Магнощадт — страна в която магьосниците са привилегирована социална прослойка, живееща в спокойствие с обикновените хора, Аладин се запознава с множество ексцентрични ученици и учители. Приказният свят на заглавието обаче не е населен само от обикновени човеци — великите магьосници маги също живеят сред хората, като всички те имат собствено виждане за света.

Аладин е малко момче от друг свят, отгледано от джин. Попадайки в света на хората Аладин научава, че е един от четирима велики магьосници, наречени маги. Любезен, оптимистичен и приятелски настроен, Аладин не харесва конфликтите и счита за своя мисия борбата срещу неправдата и особено срещу „Ал-Тамен“. Обича чуждата храна и големите гърди на хубави какички.













Али Баба е смел, честен и добросърдечен младеж. Често попадащ в комични ситуации и даващ впечатление на не особено умен, Али Баба е всъщност интелигентен и проницателен, както и умел с оръжията. Неговите качества му спечелват одобрението на джина Амон, на Аладин който го избира за крал, и на Моргиана, която извоюва свободата си благодарение на него.











Моргиана е девойка от племето Фаналис и робиня на садистичен аристократ. Живяла в страх целия си живот и бита постоянно, Моргиана е тиха и неуверена, но добродушна и мила. Притежава силен и непоклатим характер наравно с невероятна физическа сила — главното качество на всеки Фаналис. Вярна е до болка на приятелите си Али Баба и Аладин, които и помагат да извоюва свободата си.













Хакурю Рен е принц от династията Ко, който става близък приятел на тримата протагонисти. Той е любезен и сериозен, понякога по детски комично чувствителен и ревлив. Въпреки привидното си спокойствие Хакурю таи огромна омраза в сърцето си.









Синдбад е любезният, харизматичен, привидно алтруистичен и благороден крал на Синдрия. Обича виното, жените и народа си, но е безмилостен срещу враговете си. Считан е за човек притежаващ силата да промени света. Синдбад е и протагонист на spin-off манга и аниме — „Приключенията на Синдбад” (Sin-bad no Bouken), което понастоящем излиза във формат OVA.



Арт и анимация 7/10

Артът на Magi е посредствен и в повечето случаи не особено детайлен. Анимацията от друга страна е на доста добро ниво — наситена с цветове и текстури. Флуидната анимация на огъня и водата е особено приятна за окото. Движението на персонажите в бойните сцени е плавно, естествено и като цяло истинско удоволствие за гледане, независимо дали наблюдаваме магията на Аладин, фехтовaческите умения на Али Баба или унищожителните маневри на чудовищно силната Моргиана.


Предателство


Битка на зверове


Силата на Амон


Маги срещу маги


Враговете в Magi


Хакурю в действие

Музикална композиция и озвучение

10/10

Музикалната композиция пасва перфектно на света на Magi. Колоритни и магични акорди от Ориента звучат постоянно, а песните от opening-ите и ending-ите, изпълнени от SID, Porno Graffitti, Supercell и Nogizaka, са леки и мелодични и внасят нотка модернизъм със своето поп и електро–поп звучене.


Срещу Ал-Тамен


Ямрайха на бойното поле

Озвучението на персонажите е на отлично ниво, като гласовете пасват перфектно на персонажите. Ансамбълът е съставен от множество талантливи и популярни озвучители. Али Баба е озвучен от Юки Каджи (Ерен от Attack on Titan, Лион Вастия от Fairy Tail, Шу от Guilty Crown, Финиан от Black Butler, Шион от No. 6). Глас на Аладин дава певицата, бивш член на поп групата StylipS и сравнително нов аниме озвучител Каори Ишихара, (Сузуна Аюзава от Kaichou wa Maid-sama!, Азуса от The Pervert Prince and the Stony Cat). Моргиана пък е озвучена от Харука Томацу (Асуна от Sword Art Online, Лала от To Love-Ru, Шихо от Zettai Karen Children, Наги от Kannagi). Синдбад е озвучен от Дайсуке Оно (Себастиан от Black Butler, Шизуо от Durarara!!, Мидорима от Kuroko's Basket, Джак Весалиус от Pandora Hearts).


Падение


Царствена битка

КРАЙНА ОЦЕНКА 9/10


Шехерезада


Семейни вражди


Клановете Фаналис


Утопичният Магнощадт


Любовно признание


Светът на Аладин

Светът на Magi е завладяващ, колоритен и многопластов. Заглавието успява да задържи вниманието чрез иновативната си и пряма адаптация на приказките на Ориента, като смесва тежки политически и социални теми с приказни и приключенски мотиви. Смело са засегнати проблеми като бедността, робството, дискриминацията и омразата между прослойките на обществото. Методите, до които прибягват владетелите в утопичното си желание си за обединение на света и прекратяване на конфликтите, повдигат куп въпроси за това кога тънката граница между доброто и злото бива нарушена и какви са последствията. Комедия и трагедия се редуват смело и дават едно цялостно и приятно преживяване, а героите са многопластови, симпатични и запомнящи се.

www.anime-mag.com

Фигурки



Косплей



Портфейли



Wall Scrolls



Плакати




DON'T LOSE



Анимето, с което ще ви запозная в следващите редове, е едно от тези заглавия, които разделят обществото на два лагера: тези, които го харесват, и тези, които го мразят. За да бъда обективен, мога да кажа, че анимето всъщност беше едно от по-добрите анимета в сезона, в който излезе (да не кажа и най-доброто). Според критиците обаче не беше дори близко до очакванията. И кой може да ги вини, анимето е оригинално заглавие, създадено от студио Trigger, чиито основатели Хироюки Имаиши (Hiroyuki Imaishi) и Масихико Охцука (Masahiko Ohtsuka) ни зарадваха с шедьовъра Tengen Toppa Gurren Lagann през 2007 година и промениха завинаги представата ни за аниме.

Студио Trigger е основано през 2011 г., а първото им заглавие е финансираното чрез kickstarter кратко аниме филмче Little Witch Academia. То жъне страхотен успех и продължението му Little Witch Academia 2 , известно също и като Little Witch Academia: The Enchanted Parade, успява да спечели нужните 150 хил. долара в първите 5 часа от кампанията и я завършва с финансиране от 625,5 хил. долара. Сами можете да се досетите какъв голям успех е това. Trigger обаче не спят и още през октомври 2013 г. ни представят анимето, на което е посветена тази статия.

За мен лично анимето си беше шедьовър, който просто много малко хора разбраха. Kill la Kill беше аниме, в което много от стереотипите в аниме индустрията бяха хиперболизирани до такава степен, че можеха да те отвратят. И това всъщност беше най-блестящото нещо, което придържаше феновете залепени за екрана. Анимето представяше всичко, което е грешно в индустрията. Като започнем от жанра махоу шоджо (mahou shoujo (магически момичета) и тяхната трансформация, мине се през прекомерното използване на сексистки елементи, много плосък хумор, накъсания сюжет и други. Много хора обвиняват създателите точно в тези неща, но това, което Trigger правят, е пародия на всички гореспоменати елементи, които са станали едва ли не стандарт в аниметата. В цялата тази какафония са включили и някаква главна история, която макар и не блестяща, да задържи вниманието на зрителите до края на анимето.



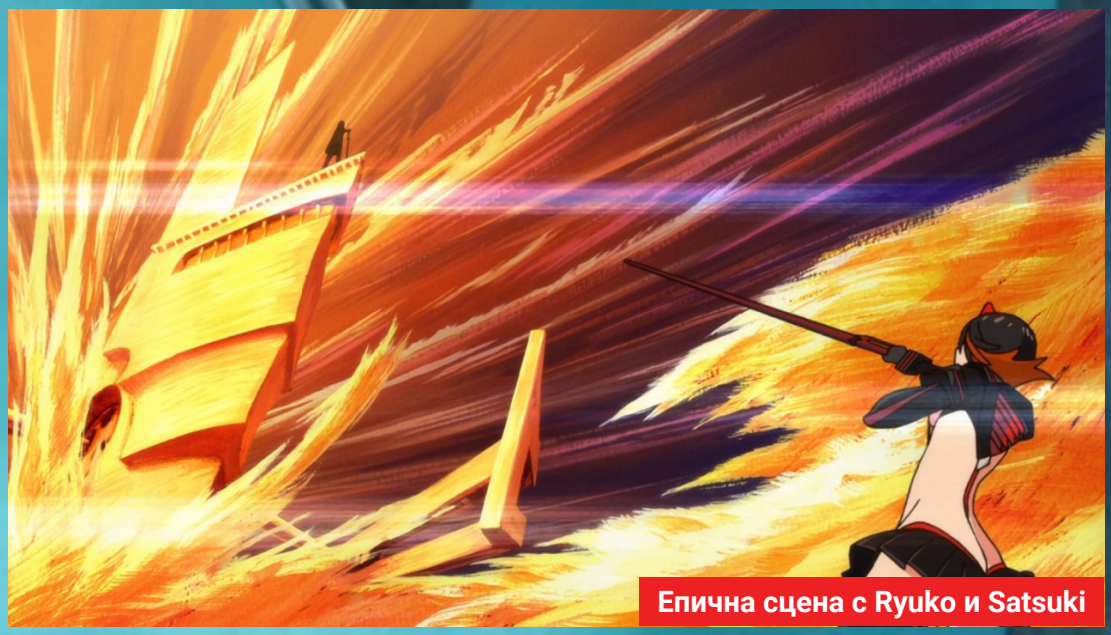
Сюжетът има доста интересно развитие. Започва с това как главният персонаж, момичето Рюуко Матои (Ryuuko Matoi), отива в академия „Хонноуджи“ (Honnouji Academy) в търсене на убиеца на баща си. В тази академия председателят на ученическия съвет е главната антагонистка — Сацуки Кирюуин (Satsiki Kiryuuin). Разбираме също така, че това не е обикновена академия. В нея учениците са третирани според ранга на униформата си — от 0 звезди (най-долното стъпало) до 3 звезди (живеещи в тотален лукс). Учениците с над 0 звезди получават специална униформа с вплетени в нея Life Fibers („нишки живот“). Тези нишки придават сила на човека, който ги носи. Съответно, колкото повече звезди имаш, толкова по-силна е униформата ти толкова по-високо в обществото се намираш. Когато Рюуко научава, че Сацуки най-вероятно е виновна за смъртта на баща ѝ, тя веднага се изправя пред нея, но, за жалост, бива победена. След тази загуба тя успява да придобие специална униформа, която намира в стария си дом и от този момент насетне започва борбата ѝ срещу академията и нейния ученически съвет. **SPOILER!** *След средата на анимето разбираме, че реално Сацуки не е виновна за смъртта на бащата на Рюуко, а истинският престъпник е Нюй Хариме (Nui Harime), която работи за майка ѝ. И оттам започва сложното разнищване на семейните отношения между гореспоменатите персонажи, Рагьоу Кирюуин (Ragyou Kiryuuin), Исшин Матои (Isshin Matoi) и дрехите с Life Fibers.*



"ЗА МЕН ЛИЧНО АНИМЕТО СИ БЕШЕ ШЕДЬОВЪР, КОЙТО ПРОСТО МНОГО МАЛКО ХОРА РАЗБРАХА"



Gamagoori Ira



Епична сцена с Ryuko и Satsuki



Семейна вечеря със семейството на Mako

За жалост, Kill la Kill има и недостатъци. Нямаше как човек да не гледа анимето и да не усети драстичния спад в динамиката от началото до края. Докато първите 3 епизода са изключително динамични и с огромна скорост на развитие, това не е факт в следващите 21, въпреки частичните забързвания в някои от епизодите.

Kill la Kill е аниме, пълно с персонажи — има толкова много, че не мисля да ги споменавам всичките. Ще спомена само най-важните. Вече сте запознати до голяма степен с главните протагонист и антагонист — Рюуко Матои и Сацуки Кирюуин. Сега ще ви запозная и с няколко от другите важни персонажи. На първо място е Сенкецу (Senketsu), който е униформата, която Рюуко намира в първия епизод — той е Камуй (Kamui) или божествено облекло. Той има собствена воля и интелигентност, тъй като е изцяло направен от Life Fibers, но може да бъде чут единствено от Рюуко. За да може да функционира като бойно облекло, трябва да смуче от кръвта на този, който го носи, което го прави форма на паразит. Благодарение на разбирателството си с Матои, заедно успяват да победят почти всеки изпречил се на пътя им. Следващият персонаж, който е важен за историята, е Мако Манканшоку (Mako Mankanshoku), която е най-добрата приятелка на Рюуко от момента, в който тя влиза в академията. Благодарение на нейната подкрепа, Матои успява да се пребори с всичките трудности, пред които се изправя. За това допринася и семейството ѝ, които приемат Рюуко като част от него и ѝ позволяват да живее с тях. Мако е изключително комичен персонаж, който придава част от свежестта на анимето и винаги ви оставя с мисълта „Какво стана току-що?“, тъй като всека нейна интеракция е все едно извън тази вселена (тя е и любимият ми персонаж от анимето).

Остана да ви запозная и с ученическия съвет, състоящ се от 4 различни ученици с 3-звездни униформи. Те са:





Ира Гамагори (Ira Gamagoori), който е шеф на дисциплинарната комисия; Хоука Инумута (Houka Inumuta), който е шеф на информационната и разузнавателна комисия; Узу Санагеяма (Uzu Sanageyama), който е член на атлетичната комисия; и Нонон Джакузуре (Nonon Jakuzure), която е шефка на НЕатлетичната комисия (отговаря за всички клубове, които не се занимават със спортове, като музикалния клуб, градинарския клуб и др.). **SPOILER!** Има още 4 важни персонажи в анимето, с които се запознаваме по-късно в анимето. Това са двете нови антагонистки, с които ви запознах в предишния спойлер: Рагьоу Кирюуин, която е изпълнителен директор на компанията REVOCS, която е най-голямата компания за произвеждане на дрехи в света, и Нюй Хариме, която е нейна дъщеря, главният моден дизайнер на фирмата и виновничката за убийството на Исшин Матои. Другите двама персонажи са главната опозиция на REVOCS и част от тайната организация Nudist Beach („Нудистки плаж“ и, да, това наистина е името на организацията), която е създадена от Исшин Матои с целта да унищожи всички дрехи с Life Fibers. Членовете на тази организация са: Айкуро Микисуги (Aikurou Mikisugi), който е класният на Рюуко и Мако и е един от водещите фигури в организацията; както и Цумугу Кинагасе (Tsumugu Kinagase), който е загубил сестра си в експеримент за създаването на Kamui и затова мрази тези дрехи. Той е изключително елитен боец, който се познава с Айкуро и борави с игли, които могат да спрат връзката на униформите с техните носители.



Персонажите в анимето са много конфликтни. Въпреки че повечето от тях са оригинални като концепция и изпълнение, няколко от тях са дотолкова еднотипни, че не можеш да ги определиш като нещо ново и иновативно. А иновативността е нещото, което най-много се очаква от студио Trigger. Много от феновете казват, че персонажите са по-слаби от тези в Tengen Toppa Gurren Lagann (TTGL), но авторите на Kill la Kill са били част от по-голям екип в създаването на TTGL докато са работили в студио Gainax. Това няма как да не се отрази върху крайния продукт. Личи си, че Хироюки и Масахико са се опитали да пресъздадат епичността на старите си герои и в това аниме, но, за жалост малко им е липсвало, за да успеят. В опита си всеки герой да придобие своя индивидуалност и тя да бъде развита, те са се отклонили толкова, че не са имали време да довършат всички. Така получаваме един комичен момент, в който някои от персонажите са изключително развити, докато други са оставени само с частично развитие, което и оставя с въпроса „Тези за какво са там в крайна сметка?“. Въпреки това главните персонажи, в лицето на Рюуко Сацуки, претърпяват най-голямо развитие и успяват да запазят вниманието върху себе си. Развитието на героите, макар и не перфектно, е далеч по-добро от повечето анимета, с които сме се сблъсквали през последните години.

"KILL LA KILL Е ЕДНО ОТ ТЕЗИ АНИМЕТА, КОИТО ЩЕ ОСТАНАТ В ИСТОРИЯТА НА АНИМЕТАТА"



Арт стилът е наистина уникален — той придава една приятна и весела атмосфера на анимето, до момента, в който започнат битките, където нещата се променят и атмосферата става насилствена и груба. Друго, което трябва да се спомене, е, че всеки един от персонажите няма своя алтернатива в други анимета като стил на рисуване. Визията им подсказваше до известна степен какъв ще е бойният им стил и какъв е характерът им. С напредването на анимето в арта се набляга все повече върху насищането на цветовете.

Първият opening е доста енергичен и съдържа част от есенцията на анимето. За жалост, не е от тези opening-и, които бихте гледали/слушали при всеки епизод, и доста често ще предпочетете да го прескочите. За сметка на това вторият opening е доста по-приятен за гледане и много по-привлекателен за слушане, като не омръзва дори след продължително гледане. Напълно противоположно е положението с ending-а. Първият е много по-приятен за ухото, докато вторият гледах веднъж, колкото да кажа, че съм го гледал, и не бих повторил. Цялостното оформление в епизода обаче е страхотно и в него има всичко — от надъхваща музика, от която ви побиват тръпки, до забавна еднотонна музичка, която съпровожда комичните моменти. Освен това на моменти има и озвучение от класическа музика. Това е много важно, тъй като в много малко анимета се прибягва до такова музикално оформление и е изключително приятно, като се сблъскаш с тях.

В заключение искам да кажа, че Kill la Kill е едно от тези анимета, които ще останат в историята на аниметата. Дали ще е заради това, че беше едно от най-добрите анимета на годината си, или поради това, че предизвика масово противоречие между феновете, или може би пък заради уникалния си стил — само времето ще покаже. Обаче е факт, че е хубаво да хвърлите едно око на това аниме, независимо дали ви хареса или не.

MALYGOS



Оценка: 9/10

Обосновка:

Уникален арт стил.
Интересна идея.
Предизвиква множество дискусии.

Познато още като: KILL la KILL, KLK,
Излъчване: 04.10.2013 — 28.03.2014 г.
Студио: Aniplex, Dentsu, Kadokawa Shoten, Mainichi Broadcasting, Movic, Trigger, Lucent Pictures Entertainment
Епизоди: 24 + 1 допълнителен special епизод (завършено)
Жанр: екшън, комедия, еччи, училищно
Възрастово ограничение: 17+

11-12 юли в София




これはゾンビですか？
KOREHA ★ ZOMBIE ★ DESUKA?

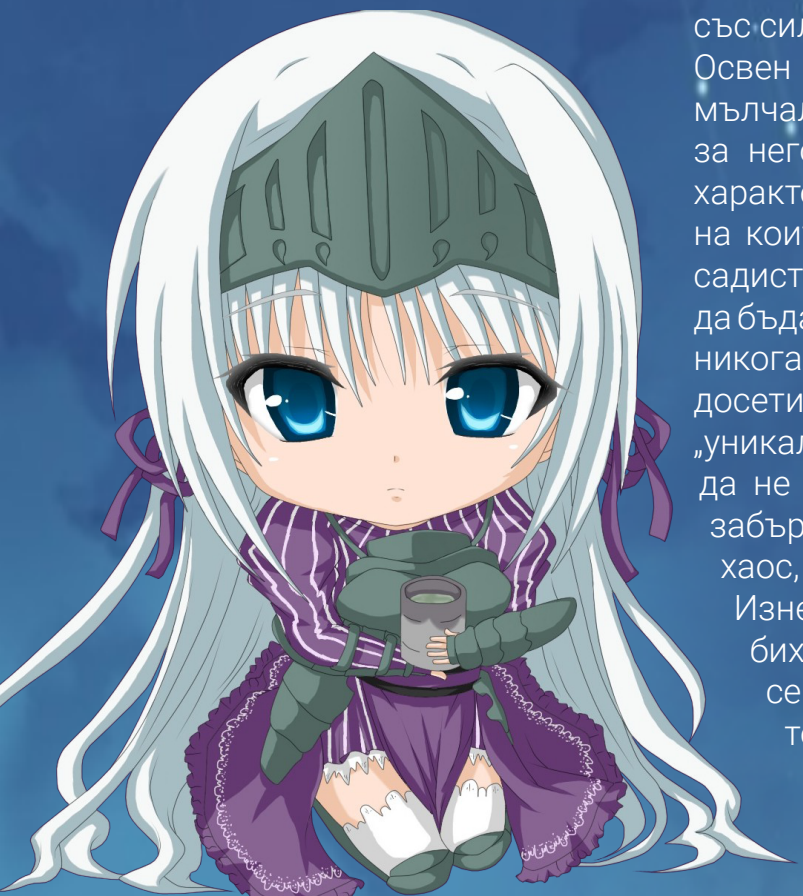


Когато това аниме излизаше, нямах възможност да го следя и съжалявам за този пропуск. Това е така, защото това е едно от аниметата, които доставят достатъчно голямо удоволствие дори ако го гледаш по епизод на седмица. Бях очарован от свежата вселена, в която ме вкара студио Deen. От същото студио са и заглавия като Fate/Stay Night, Fruits Basket,Get-Backers, Sankarea и още много други класики, за които няма как да не сте чували.

Първите ми впечатления от анимето бяха следните: „Какво, по дяволите, се случва тук?!“, но много бързо разбрах, че не трябва да задавам въпроси, а просто да се насладя на голямата доза смях и абсурдност, която предстои. Трябва да си призная, че когато първоначално видях жанровете на анимето, се чудех как ще успеят да ги комбинират така, че крайният продукт все пак да става за нещо. Отговорът дойде още в първия епизод — просто трябва да представиш всичко като гавра с всеки отделен жанр, включен в него. В крайна сметка се получава един много добър продукт, който малко фенове биха могли да отрекат. Фактът, че са успели да набутат толкова различни персонажи на едно място и в същия момент да успеят да развият някаква прилична история, си е огромно постижение. И като споменавам тези герои, сега е добър момент да разкажа малко повече за тях и как те влияят на развитието на сюжета.

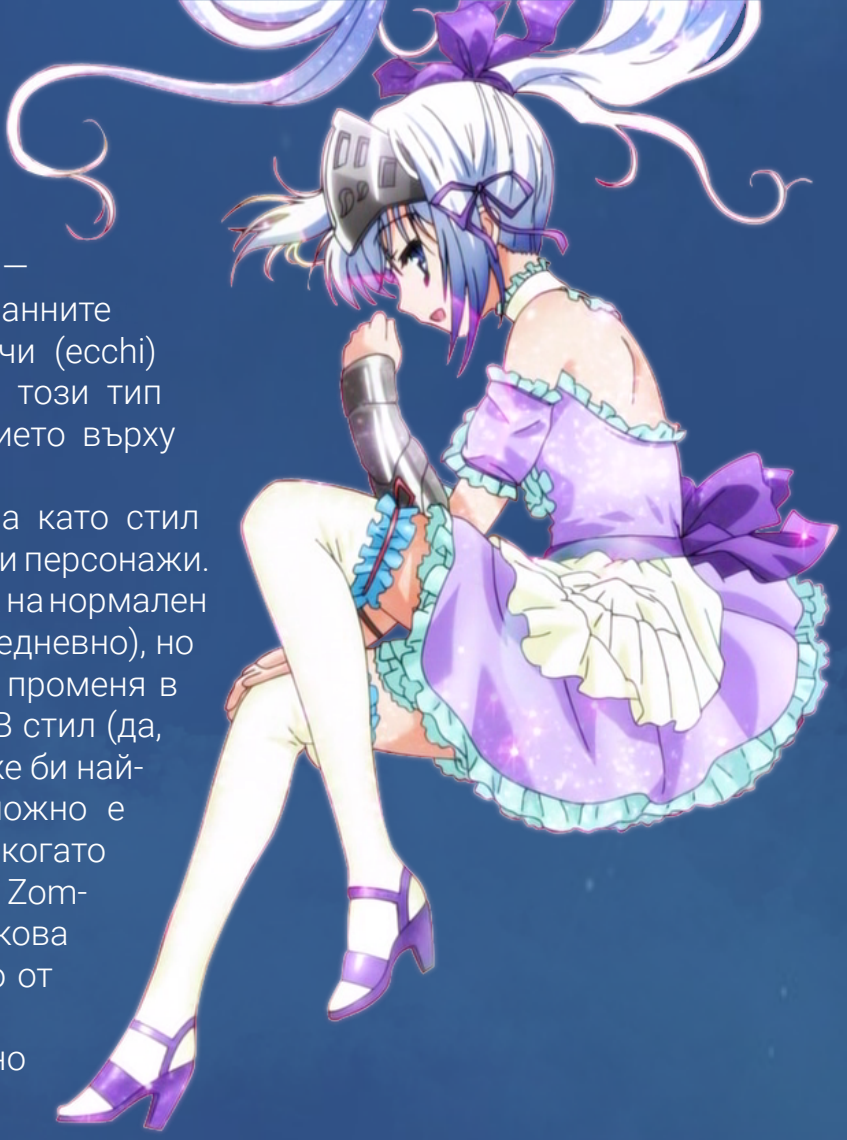






В анимето се залага предимно на комичните ситуации, които могат да се създадат от това, че главният персонаж е зомби и не може да умре. Той обаче не е обикновено зомби, той е зомби със силите на mahou shoujo (магическо момиче). Освен това, приятелският му кръг включва мълчаливо момиче некромант, която е причината за неговото съживяване, магическо момиче с характер на цундере (tsundere; магическите сили на които са изсмукани от главния персонаж) и садистична нинджа-вампир, чиито манджи могат да бъдат сметнати за биологично оръжие, защото никога не спазва рецептата. Сами можете да се досетите, че като съберете такава сбирщина от „уникални“ герои на едно място, няма как смехът да не е гарантиран. Ситуациите, в които те се забъркват, още повече допринасят за тоталния хаос, който представлява анимето.

Изненадващо е, че много от хората, които биха се отвратили от абсурдността, която се случва в дадена сцена, не ѝ обръщат толкова голямо внимание, защото същата сцена е толкова смешна, че преди да са имали време да обмислят абсурдността



в нея, те се въргалят на пода от смях и не им пука защо, как и какво са видели в нея. Това е тайната на това аниме — въпреки налудничавите ситуации, странните персонажи, малоумните изцепки и еччи (ecchi) сцените, които всъщност са малко за този тип аниме, то успява да задържи вниманието върху себе си и да достави удоволствие.

Анимацията е изключително интересна като стил заради уникалния миш-маш от жанрове и персонажи. През повечето време арт стилът прилича на нормален за всяко аниме от жанра slice of life (ежедневно), но когато се стигне до битките, всичко се променя в един много по-тъмен, брутален и РОЗОВ стил (да, правилно разбрахте, розов!). Това е може би най-контрастното в анимето. Много възможно е авторите да са били много напушени, когато са решавали как ще изглежда „Kore Wa Zombie Desu ka?“, защото не смятам, че такова произведение може да бъде създадено от здравомислещ човек.

Opening-ът на анимето е изключително динамичен и ако това, което виждахме







в него, беше истинската му визия, най-вероятно нямаше да бъде толкова добро накрая. Музикалното му оформление е малко по-различно от самата идея на анимето. Набляга се повече на забързвания и забавяния на дадени моменти, с идеята да се наблегне на определен откъс от самия opening. За сметка на това, ending-ът е чистото олицетворение на анимето — толкова е случаен, че човек би се почудил какво, по дяволите, гледа или просто би го прескочил. Цялостното озвучение е сбор от множество приятни кратки парчета, които доста често са оставени на постоянно повторение. Точно елементарността им ги прави толкова подобаващи за анимето. Те позволяват човек да се наслади на съответния момент от епизода, без да се чувства затормозен и перфектно довършват емоцията, която авторите са искали да пресъздадат в този момент.
Според мен това аниме е едно от тези поредици, които всеки трябва поне да погледне и прецени дали иска да го догледа или не. Това е, защото колкото и да го хваля, наистина има много неща, които могат да откажат някои от вас, защото просто не ви допада такъв тип аниме. Аз обаче съм наистина доволен, че го изгледах.

Петър “Malygos” Николов

Оценка: **9/10**

Обосновка:

- Интересен арт стил
- Много добър хумор
- Приятна за следене история
- Не за всеки вкус



Излъчване:
11.01.2011 — 30.03.2011 г.
Студио:
Studio Deen, Kadokawa Shoten, AT-X, Kadokawa Pictures Japan, The Klock Worx, flying DOG
Епизоди:
12 (завършено)
Жанр:
екшън, комедия, еччи, магия, харем, свръхестествено
Възрастово ограничение:
17+ години (съдържа насилие и псувни)

HOBBY GAMES

Ние се целим да постигнем най-доброто обслужане 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.



















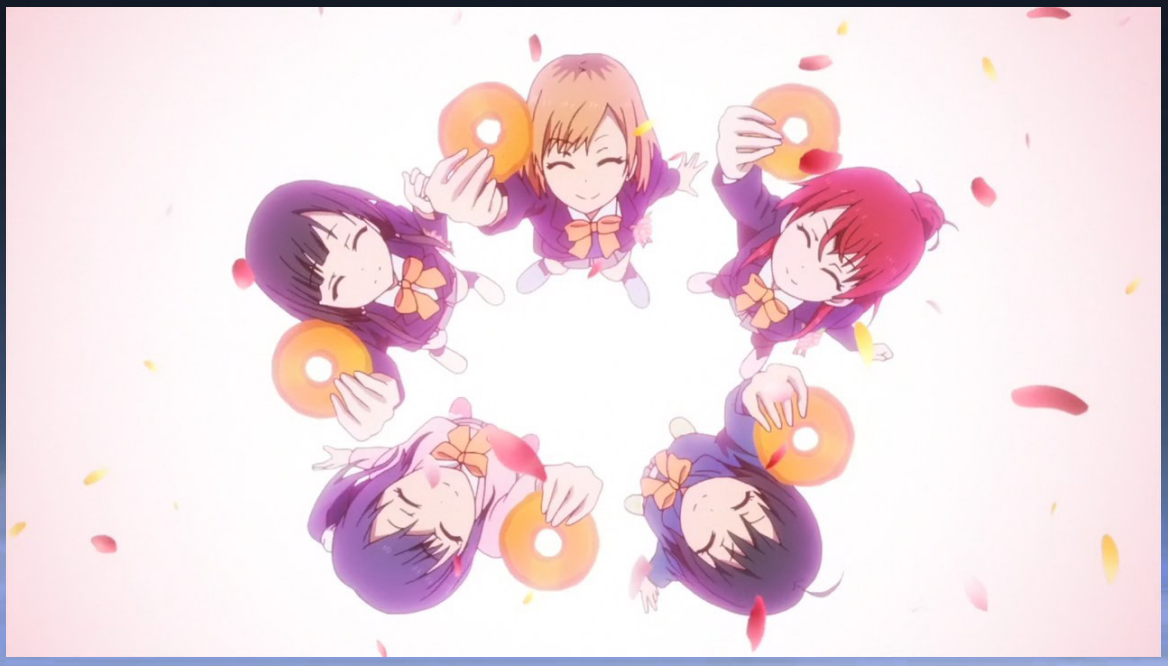
hobbygamesbg.com


SHIRO
BAKO

Когато в трети брой правехме разбивка на есенния сезон на 2014 г. изпуснахме да споменем едно от най-добрите заглавия в него и сега ще поправя тази грешка, като му направя подобавщо ревю. Анимето Shirobako е оригинално Slice of life заглавие на студи P.A. Works. Това е аниме, което всеки аниме фен трябва да изгледа в един момент от живота си. И сега идва израза „Но това го казват за почти всяко аниме“. Да съгласен съм фразата „Трябва да го гледаш на всяка цена иначе не може да се наречеш аниме фен“ е доста изтъркана, но това аниме заслужава да бъде изгледано.

Историята проследява живота на 5 момичета от ученически аниме клуб и мечтата им да направят собствено аниме след като завършат. Да правилно разбрахте, в анимето ще разказва за това как всъщност работи аниме индустрията в Япония. Такава свежа концепция не съм виждал от Bakuman насам, а то беше адаптация към манга. Това, че е оригинално заглавие дава на режисьора голяма свобода на развитие и той наистина се възползва от нея. С всеки следващ епизод все повече и повече се привързваш към персонажите и се чувстваш, като част от тяхното ежедневие. Започваш да страдаш с тях, да се радваш с тях и да им симпатизираш. Историята беше разделена на две основни части: първата половина от анимето се разказваше за анимето „Exodus!“, което беше оригинално заглавие на компанията в която работи Aoi Miyamori (Аой Миямори), а втората част се разказваше за „Third Aerial Girls Squad“, което е адаптация на манга. В анимето се показва какви са трудностите при единия и другия вариант, колко е






レイヤーパレット
不透明度: 100%
a0001



трудно всъщност да работиш в индустрията, как нещата никога не вървят по план и как да се преборишь с проблемите.
Първи епизод от „Exodus!“ и „Third Aerial Girls Squad“ са съответно 1-ви и 2-ри епизод от Shirobako Specials.

Всеки един от персонажите в анимето търпи своето развитие дори в най-малките моменти на тяхното показване, а те са толкова много, че ще ми отнеме много време да ги изброя. Въпреки че основната историята се върти около живота на Аой и нейните съученички: Midori Imai (Мидори Имай), Shizuka Sakaki (Шизука Сакаки), Misa Toudou (Миса Тоудо) и Ema Masaharu (Ема Масахару), нито един от другите персонажи не е пренебрегнат. Всеки персонаж си има мечта и се стреми с пълна сила към нея. Разбира се има и изключение Миямори не знае какво всъщност е целта ѝ в живота, но знае че иска да работи в аниме индустрията. Няма как да не спомена обаче черната овца на анимето, а именно Tarou Takanashi (Таро Таканаши). Това е персонажа, който прави най-много грешки и е обвиняван за всичко. Общо взето през цялото аниме ще чувате фрази като „Е не може да са толкова зле, колкото Таро“; „По-добре да бях оставил Таро да ги нарисува“; „бих предпочела да работя с Таро“ и т.н. като всяка от тези фрази има за цел да представи колко зле е ситуацията. Като цяло той е мярката за това колко са зле всъщност нещата. Въпреки че е тоталния оптимист и няма никакви лоши чувства, той е персонажа който винаги оплесква нещата и някой трябва да се намеси за да предотврати катастрофата, която е предизвикал.

Анимацията е много семпла и приятна за окото. Не можем да се оплачем от качеството. Начина по който са нарисувани и персонажите и обстановката само допринасят за това да се впуснеш в анимето и да си помислиш, че си част от него. Опенингите описват много точно, какво е настроението в анимето и какво да очакваме да видим. И римите и сцените, които са вложени в него могат да ти представят атмосферата в кратките минута и половина, което си е постижение, тъй като много малко анимета успяват да предоставят това чувство, толкова добре. Ендингите за сметка на което нямат почти никаква връзка с анимето, като текст, но са изключително приятни за ухото. Докато първия няма никаква символика в кадрите си, във втория това не е така. Там се набляга на всичките стъпки, през които се минава за създаването на един персонаж в даден кадър от аниме. Разбира се има по един специален Опенинг и Ендинг, които са само за 1-ви и 19-ти епизод съответно, които са много приятно допълнение на историята. Повечето от останалото озвучение, обаче е много слабо, тъй като не то е фокуса и доста често може да мине половин епизод преди изобщо да се усетите, че няма музика или е изключително тиха.



В заключение искам да кажа, че това е едно от най-добрите анимета, които съм виждал от много време насам. Бих го препоръчал и на хора, които тепърва започват по-сериозно да гледат аниме, защото ще им даде ясна напредстава колко трудно е да се изкара качествен продукт.

Оценка: **10/10**
Обосновка:
Интересна и приятна за следене история.
Показва индустрия, за която имаме малко напредстава.
Изключително добро развитите на персонажите.
Представя реални социални проблеми.

Grisaia no Kajitsu



В живота понякога на човек му се иска да бъде обикновен. Обикновен ученик или обикновен родител, човек. Да живее обикновен живот, по възможност без особени трудности или поне не по-различни от ежедневието на повечето хора по света.

Главният герой Юуджи (Yuuji) на анимето Grisaia no Kajitsu също желае един по-обикновен училищен живот, като всички на неговата възраст. За негово съжаление, дори едно нормално желание трудно може да се сбъдне. Нашето момче бива пратено в специално училище, където учат само още пет момичета, които имат своите причини да бъдат там.

Ако след тези думи Ви звучи като поредния училищен харем с разни еднотипни персони, вероятно сте близо до истината. Където има харем, на почит са ecchi елементите. Първите ми мисли бяха, че пак на мен се е паднало поредното стереотипно аниме, предназначено за радост на момчешкото съсловие. Първият епизод не ми даде повод за други размисли. Усещах, че има нещо особено в заглавието, ала едвам свършваше епизодът. Наистина ли това бяха само 23 минути? Първото ми впечатление предразполагаше едно машинно гледане. В такива случаи се радвам, когато една продукция успява да ме опровергае.

Защо това аниме ми хареса и защо бих ви го препоръчал? Отговорът се крие в две причини. На първо място слагаме тотално добрия избор на главен герой. Повечето хора си падат по хладнокръвни аналитични персонажи. Това е ключът към съкровището. Тези персонажи винаги ще са на почит. Юуджи, освен че желае да бъде съученик с момичетата, той, без да се замисля, подхожда с уникален, убийствен в буквалния смисъл, професионализъм към проблемите им. А пъзелът с тяхното решаване минава през нетипични ситуации за нормален или здравомислещ човек. Подходът му на моменти ми припомня този на доктор Хаус. Хем работи и постига желания ефект, хем едва ли е най-правилният избор. Може би само човек, преживял трудни неща, би подходил по подобен начин.

Първо, недейте да се лъжете по постера на анимето, второ, недейте да се лъжете по жанровете. Това заглавие е достъпно и за двата пола. Особено за момичетата бих препоръчал да гледат нормалната цензурирана версия. Не, че в другата има какво да се види. Едва ли някого биха притеснили няколко чифта гърди, показани едва в първите няколко серии. Преди средата на сериала изведнъж ecchi елементът остава само в размахването на гащички. Тук дори харем елементът не е натрапчив. Мога да го нарека правилно и успешно използван. Романтиката не е сериозно застъпена, намирам я за приятна. Като цяло, в заглавието се набляга на главния герой. Втората основателна причина да го гледате е приятната, предразполагаща атмосфера. Особено подходящо като за пролетния сезон. Успях да го изгледам за два дни и дори се чудех как ще се реши ребуса на моменти.

Визуално героите са предимно образци на жанра си. Може би само главният е достатъчно разпознаваем. Другите с лопата да ги ринеш, пардон за израза. Технически анимацията не е най-добрата. На моменти си личи пълната липса на идея как се рисуват персонажите в далечни сцени и дори изглеждат пришпорени. Който екип го е правил, си е оставил почерка. Едва ли е най-доброто аниме на студио 8-Bit. Като цяло, ако разгледаме тяхната биография, ще ни направи впечатление, че работят предимно над подобни анимета (с жанр харем/ecchi). Музикалното озвучение не ми направи особено впечатление, нито интрото. Outro-то го намирам за подходящо. От актьорите ще спомена само едно име — Такахиро Сакураи (Takahiro Sakurai). Той е познат с десетки роли, като лично се сещам за озвучението му на Сасори в Naruto Shippuuden, Коко (Coco) от Toriko, Грифит (Griffith) от филмите по Berserk, Кира (Kira) от Bleach, омразния ми Сузаку (Suzaku) от любимото ми аниме Code Geass, Sting от Fairy Tail, Cloud от Final Fentasy VII, Макишима Шого (Makishima Shougo) от Psycho-Pass и много други незабравими роли.

Заглавието е адаптация на визуална новела, освен това има две манги, като едната от тях в момента още не е приключила. След първия сезон излиза и една OVA, която, смея да твърдя, засилва интереса към заглавието. Все пак сюжетът от нея продължава във втория сезон на анимето (наречен Grisaia no Rakuen), който започна да се излъчва през месец април тази година. Действието ни запознава повече с миналото на главния персонаж. За финал мога да кажа, че това е едно аниме, което си заслужава времето, което ще му отделите. Ще следя втория сезон с интерес, намирам потенциала в него за огромен.

Петър „Tkk“ Милев













“На Тъмно” удължават срока на играта им свързана с Ce toy

Приятели, имаме много награди за раздаване, а за тази цел очакваме дасте по-активни в предизвикателствата, които даваме.
Всяка седмица ще поставме по едно във фейсбук и с нетърпение очакваме вашите снимки.
Не се притеснявайте, ако чак сега разбирате за играта - може да се включите във всеки един момент, но трябва да изпратите снимки от предишните предизвикателства, ако искате да вървите рамо до рамо с другите участници. Повече тук -> **facebook.com/CEplanetBG**

Dominion Tank Police

Празници, Великден, звучи прекрасно за семейно събиране и преяждане с храна. От години не се впрягам толкова за подобни празници, не съм и кой знае колко вярваш. В подобни дни, когато бирата ми е успокоение, по телевизията дори и спорт не дават. Не че съвременният човек гледа телевизия, но ако сте от по-старото поколение — шете, не шете — гледате великденските глупости... Поне малко? В подобни дни аз гледам различни анимета, такива, които не са типични за моето ежедневие.





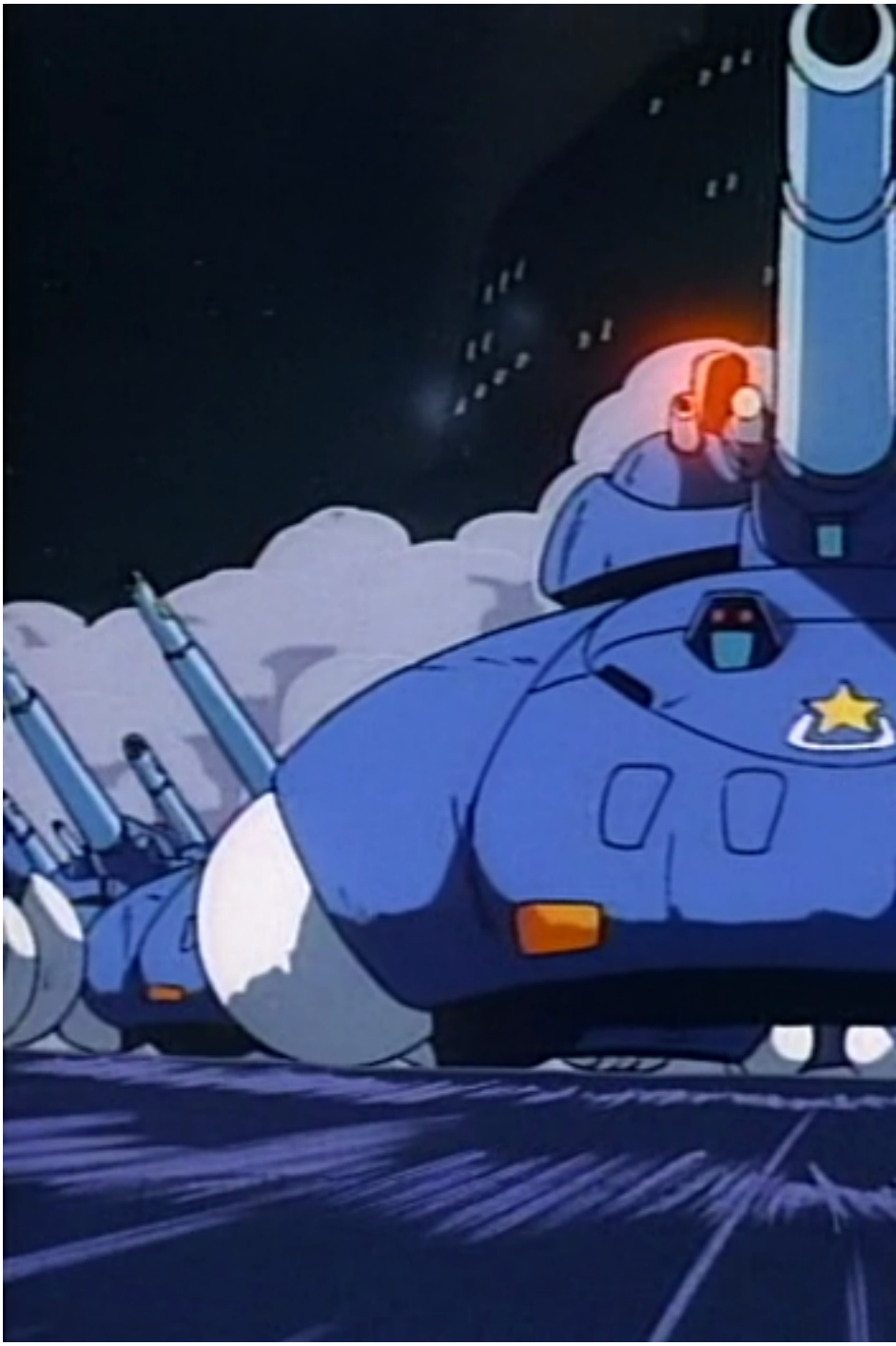
Време е да Ви запозная със заглавието Dominion. Това е едно аниме, което се състои от четири OVA-и и е адаптация на мангата на известния с Ghost in the Shell автор Масанори Ота (Masanori Ota). Мангата е публикувана за първи път през 1986 г., а OVI-те започват да се излъчват две години по-късно.



Сюжетът проследява новопостъпилата в танковата полиция Леона Озаки. Всъшност част от чара на това аниме е именно танковата полиция. Просто казано, това е специално звено, оперирашо с танкове. На теория, те възпират престъпността, като, според командира Чарлз Брентън (Charles Brenten), те поддържат нивото на престъпност до едно престъпление на всеки 37 секунди. Леона е цветето, което липсва около групата от закоравели, загорели полицаи, отдадени на службата. Тя дори сглобява собствен танк, наречен „Бонапарт“ — препратка към Наполеон Бонапарт.

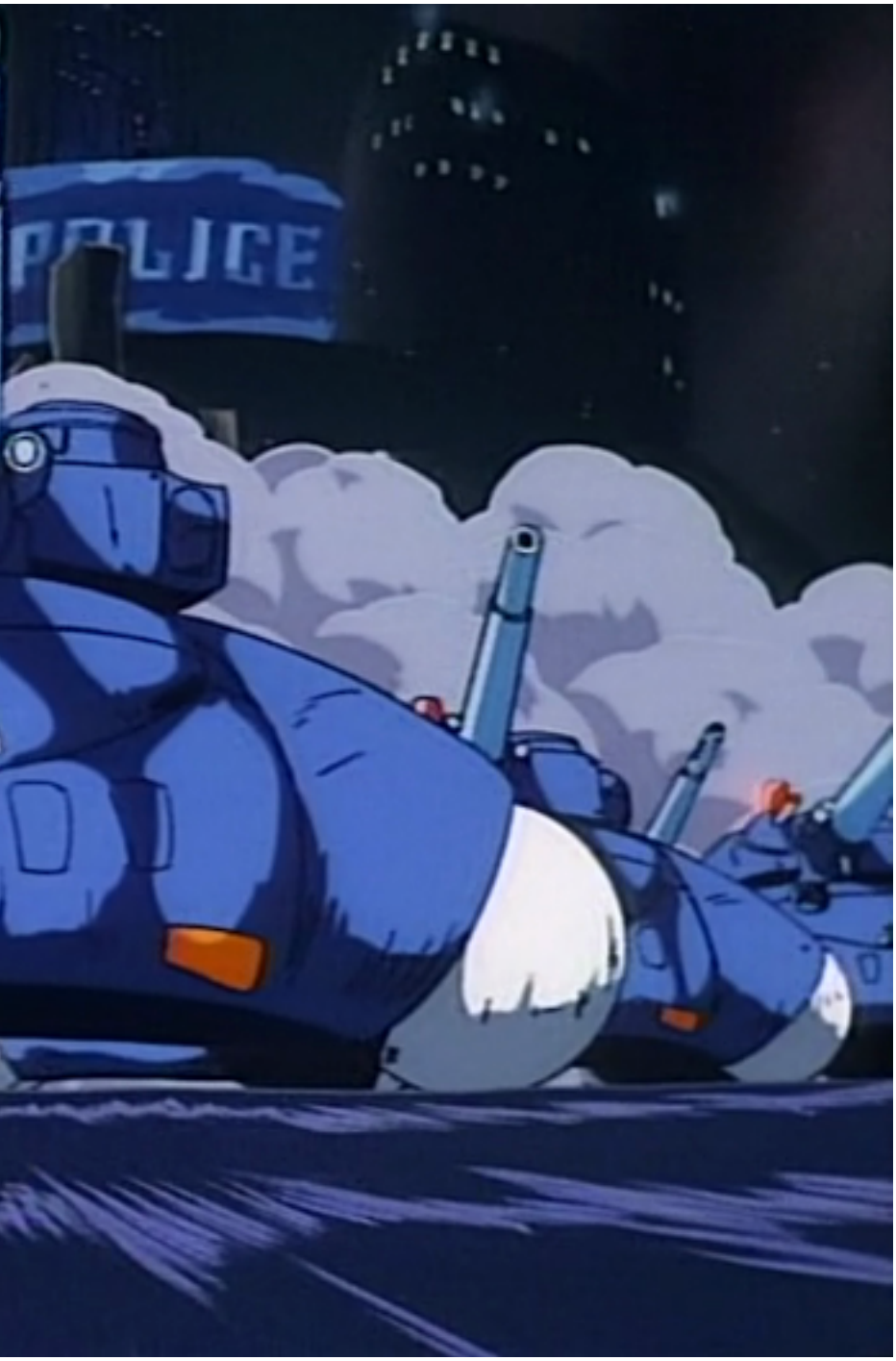


Типично за танковата полиция е разрушаването на инфраструктура, включително на всякакви сгради. Градът, в който се развива действието, е замърсен с токсична бактерия, която трови здравето и хората дишат чрез противогази. Това, разбира се, не важи за полицаите. Главният протагонист е бандитът Буаку (Buaku), който се движи заедно с две красиви руси момичета с котешки уши. Около тях почти винаги се аформят комични ситуации и донякъде успешно противодействат на танковата полиция. Атмосферата в анимето е тежка. Изпълнено е предимно с мрачни цветове и фонове. Музикалното оформление е типично в ретро стил (според модерните стандарти) или типични диско мелодии за тогавашните дни. Едва ли ще чуете подобни песни и мелодии в съвременните анимета. Въпреки демографския жанр сейнен и тежката атмосфера на анимето, действието около бойните сцени не се крепи около убийства. Комедията е основният жанр на анимето, следвана от кибърпънка и научната фантастика.



Анимето не е нещо особено. Според мен е от типът анимета, които дори можете спокойно да пропуснете. Смятам себе си за ловец на духове и мога от тази гледна точка да Ви го препоръчам. Dominion има своята особена харизма, усещането за нещо нетипично, забавно и интересно. Спокойно можете да се облегнете назад, взимайки в ръката примерно чипс, и да се отдадете на една забавна анимациийка, наситена с тежки, мрачни цветове.

“Dominion има своята особена харизма, усещането за нещо нетипично, забавно и интересно.”



Излъчване: 27.05.1988 — 11.08.1989 г.

Студио: Agent 21

Епизоди: 4 (завършено)

Жанр: комедия, пилотирани роботи (mecha), научна фантастика, полицейско

Озвучителите са едни от най-добрите, с куп заглавия зад себе си. Освен това аниме, по мангата има още две, но оригиналът се счита за най-доброто заглавие от поредицата. Те ще бъдат отделна тема на разговор. Това минисериалче не е особено популярно сред новото поколение анимари и това е причината да го споменаваме. Освен медия за актуални анимета, ние можем си позволим да Ви запознаем и с по-рядко срещани заглавия! Аз паля моя „Кутузов“*, а Вие?

Петър „Tkk“ Милев

* = СПОЙЛЕР: Михаил Кутузов (16 септември 1745 г. — 28 април 1813 г.) е прославен руски пълководец, генерал-фелдмаршал (от 1812 г.), княз (от 1812 г.), герой от руската Отечествена война срещу Наполеон I (1812 г.). В случая Tkk се заиграва с това, че Кутузов е един от тези, поради които Наполеон губи войната, известна като Френското нашествие в Русия (известна още като Отечествената война от 1812 г. за руснаците) — все едно пали своя танк „Кутузов“ (образно казано, иначе не съществува такъв модел танк) срещу танка „Бонапарт“ на мацката от анимето.



От Фенове За Фенове

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ АВГУСТ

Alexiel

АНИМЕТО Е МЪРТВО, ДА ЖИВЕЕ АНИМЕТО!



Краят на една ера настъпи. На 27 март 2012 година беше излъчен последният епизод на Bleach (2004–2012).

Силни думи, които не са лишени от смисъл. Bleach беше — и си остава — едно от Аниметата с главно „А“, редом до Naruto и One Piece, колкото и спорно да е то за една част от феновете.

Тите Кубо, авторът на мангата, заяви, че настоящата арка ще бъде последна. Тук отваряме една малка скоба — това колко ще продължи тази арка не се знае, но все пак краят е предопределен.

На въпросният 27 март 2012-та беше излъчен последният епизод на анимето, без много излишни сантименталности. В мрежата веднага плъзнаха слухове. Слаб рейтинг, недостатъчно финансиране. Реалността е тази — без повече епизоди на Bleach. Главната нагласа на феновете е, че анимето ще продължи, когато мангата натрупа достатъчно преднина. Както знаем, един аниме епизод се равнява на няколко глави от мангата.





Дали Bleach ще спечели от тази маневра — ако предположим, че анимето продължи — или не, само бъдещето ще покаже. Но тук изниква въпроса: По-добре ли е анимето да бъде спряно, когато доближи мангата (Bleach, Gintama) или е по-добре излъчването да продължи с така „обичаните“ филъри (Naruto)?

Gintama на няколко пъти спря

излъчването си, като ясно заявя — в типичен стил — че нямат достатъчно материал за анимиране. До този момент подходът се оказва успешен. На другият полюс беше първата част на Naruto. Всички добре помним нескончаемите филъри, които почти унищожиха иначе прекрасното изживяване, което беше анимето. Сравнението между Bleach и Naruto е неизбежно, въпреки че не е особено коректно. Тук се връщаме на въпроса — трябваше ли Bleach да завърши? Мненията на феновете са разнородни. От пълно несъгласие, до възторжено одобрение.

Факт е, че популярността на дадено аниме неминуемо влияе на мангаката, отговорен за него, но доколко свързани и дали въобще трябва да са така двете неща, е доста сложен въпрос.

Всеки фен би желал повече епизоди — но не и откровено глупавите филъри на Naruto — на любимото си аниме.
Има, разбира се, и анимета, които успяват да изпълнят маневрата, наречена „филъри“. One Piece и Detective Conan са добрите примери.

Докато при анимето със смаленият детектив схемата е ясна и проста — убийства, убийства и пак убийства за разследване, то при поредица като One Piece, моментът е по-тънък. Дългите арки, покриващи историята, биват разредени с доста успешни филъри. Това донякъде се дължи на комичния оттенък в самата история, докато при анимета като Bleach и Naruto, това би изглеждало нелепо.

От другата страна на монетата са аниметата, които в един момент просто зарязват историята на мангата и тръгват по свой собствен коловоз. Air Gear, Rurouni Kenshin, Fullmetal Alchemist (първият сериал) и Hunter x Hunter са само част от заглавията, като последните две получиха reboot — съответно Fullmetal Alchemist: Brotherhood (2009–2010) и Hunter x Hunter (2011–2014).

В крайна сметка няма перфектни адаптации — с малки изключения, като Monster, Dragon Ball, Dragon Ball Z — все пак анимето трябва да добави нещо ново в историята, като за жалост не винаги това е успешно. С филърите ситуацията е по-различна, но не може без тях – необходимото зло в света на аниметата.

Остава ни само да се надяваме, че отново ще видим Bleach на малкия екран.

АНИМЕТО Е МЪРТВО — ДА ЖИВЕЕ АНИМЕТО!

Йордан Лозанов



СПЕЧЕЛИ

награда от играта на

HOBBY GAMES и Anime INN



hobbygamesbg.com

Spoiler Alert — Tokyo Ghoul

Време е да се разгорещя на тема Tokyo Ghoul. Пиша за едно същество, за което имаше очаквания да бъде разумно. Както казват в Shirobako (парафразирам): „Някои лоши анимета стават популярни, а някои добри така и не биват забелязани.“ Напоследък ми се случва всеки втори да ми говори за това аниме, не бих казал, че го превъзхваляват, но сякаш го ползват за неуместен пример за нещо добро и качествено. В такива моменти реално се чудя — хората имаме различен вкус, обаче все си мисля, че обективното мнение е по-различно.

Може би това аниме се харесва от новите аниме фенове, може би в родината ни е станало популярно поради необясними за мен причини. Ако приемем, че първият сезон беше тотално неграмотно адаптиране и режисиране на 70 серии на популярната манга, то вторият сезон, макар и праволинеен, е тотално бедствие. Когато събеседвах с авторите в списанието за мнението им за първия сезон на това аниме, все още вярвах, че на произведението трябва да се гледа предимно като на оригинално аниме заглавие. Без да се опираме на мангата. Вярвах, че като човек, незапознат тогава с мангата, ще мога да бъда силно безпристрастен докато гледам анимето. Но именно проблемите на Tokyo Ghoul бяха повече от прогнозираните, от очакваните. В първия сезон нямаше логична последователност на действието и постоянно, като забързан кадър, ни се поднасяше сбита информация. От това страдаха героите и, апропо, тяхното развитие. Главният протагонист до самия край на първия сезон нямаше почти никакво развитие. За мен смисъл на прахосаното време беше единствено наличието на епизод 11, който успя да ми даде нужните чувства, очаквани от това заглавие.



За цензурата дори не ми се иска да коментирам.

Хайде да обърна внимание на актуалния втори сезон, завършил наскоро и наречен Tokyo Ghoul Root A. Канеки претърпя значителна метаморфоза след края на сезон 1. Той всячески искаше да бъде по-силен и да предпази най-близките си. Не желаеше безсмисленото кръвопролитие между гули и хора, което досущ напомня на гражданска война. Заради изтърпяния шок Канеки се превърна в антипод на себе си. Въпреки службата си в Aogiri през по-голямата част от анимето, той не успя да предпази близките си. Накрая ставаме свидетели на драматичния финал. Силен. Урок по драматургия, който сякаш е капка в морето пред тотално провалените два сезона. Направих си труда да прочета мангата и мога да заяви следното: разликата между нея и втория сезон е минимална. Бяха ни спестени някои битки и сцени, но главните неща се случиха по план. Казано с други думи, всичко свърши в нищото.



Заглавието проследява актуалния, наболял проблем за дискриминацията между хората. За съжаление, на фона на човешката драма страда развитието на героите. Стоящи там, силни, страхотно нарисувани, очакващите своята едноминутна слава в тотално зле режисираното меле, дело на познатото ни студио Pierrot. А те са царе на двете крайности. Могат по всяко време да развалят едно заглавие. Като че ли малко назад остава един от проблемите на самата манга. Според мен една от основните причини за провала на анимето е именно лошата конструкция на сюжета в мангата. Жалко, едно заглавие, изпълнено с очаквания, отива направо в кофата.
Не, то няма да бъде забравено, защото е достатъчно актуално и популярно. Бих казал, за съжаление. Вероятно ще има още сезони.

„Някои лоши анимета стават популярни, а някои добри така и не биват забелязани."

Вероятно крайният продукт на сагата ще е по-близко до желания резултат. Аниме, което не може по никакъв начин да бъде определено като шедьовър или добро по никакви закони на познатата лично на мен логика.
Но достатъчно откроряващо се, за да бъде запомнено като поредната зле реализирана боза. Жалко.

HAL

Рядко се спирам да гледам аниме филми. Не съм сигурен защо съм отвикнал. Просто някои неща се случват, без да си дадем сметка за тях. Не възнамерявам да крия, че имам изгледани едва двадесет шоджота. Не че не ги харесвам. Напротив! Едни от най-симпатичните ми анимета, но приоритетът през годините винаги за мен е бил на друго място. Но знаете ли, идват моменти, в които търся разнообразие. Загърбвам популярни жанрове и заглавия. Хвърлям се в малко познати за мен територии. В подобен момент попаднах на заглавието Hal.





Бързо ме завладя атмосферата на анимето. Фабулата следва живота на един робот, изпратен да замести починалия приятел на главната героиня. Момчето се е казвало Халу (Halu, изговаряно като „Хару“). Като всяка една двойка, те са преминали през редица изпитания в търсене на щастието. И когато в живота им трябвало да настъпи нов етап, се случва трагедия. Ужасът да изгубиш любимия човек в зората на съвместния ви живот. Това заглавие не е за всеки, препоръчвам да го гледате с определена емоционална настройка. Предимно бих го препоръчал на хора, загубили близки, хора, които е трябвало да продължат живота си. Колкото и да не ми е приятно да го кажа, всеки един от нас рано или късно се сблъсква със загубата на близък човек. Тотално неизбежно, гадно дори, а после какво? Именно тук е ролята на анимето Hal.



Намираме се в една приятно разказана история с човешки съдби. Филмчето е пъстро, жизнерадостно, наситено с прекрасни светли цветове. Действието се развива в малък град, сред китна и красива природа.

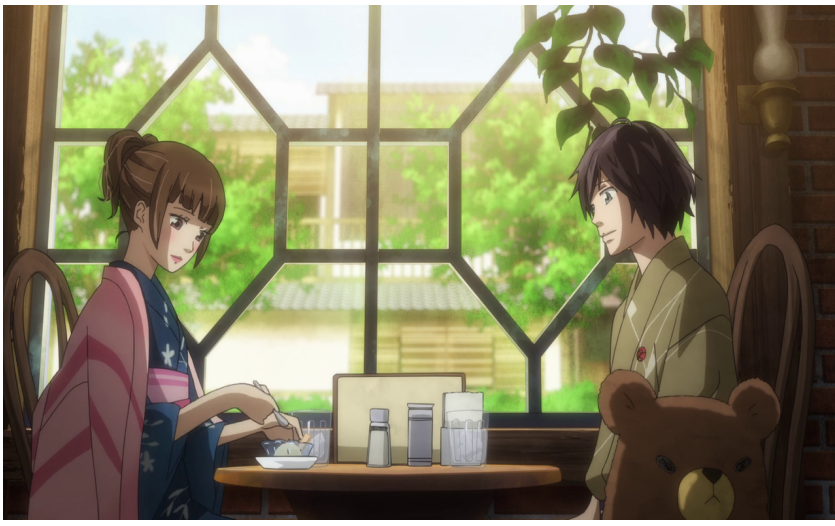
Оставя ни с впечатлението, сякаш бихме прекарали целия си живот там. Героите, макар и не много на брой, успяват да ни въведат плавно в сюжета. При мен лично този един час се изниза, без да се усетя, което говори за добра режисьорска работа. Историята е добре подбрана. Продукцията Ви вкарва в приятна атмосфера и тъкмо си мислите, че няма какво ново да видите, когато… Бум! Шок! Сюжетът се завърта на 180 градуса и вие ококорвате очи, питайки се какво, по дяволите, сте гледали до този момент. За този ефект допринася и почти ненатрапчивото и типично за подобни заглавия музикално озвучение. Не съм голям специалист по отношение на подобни заглавия и може би заради това нямам много критики. Бюджетът като цяло е добре използван за времетраенето на филма. За съжаление, не им е стигнал за поне още едни десетина минути, които според мен щяха да превърнат заглавието в много по-добро и нямаше да ни се налага да усвояваме информация по един ускорен процес.

Анимацията е добре рисувана, за филми наистина се стараят. Актьорският състав е добре подбран. Главната героиня се играе от Йоко Хикаса (Yoko Hikasa), която е особено популярна актриса озвучител. Лично се сещам за ролите ѝ като Rei в анимето Free, Rias от High Shool DxD, Houki от IS: Infinity Stratos, Mio от K-On, Qiang Lei от Kingdom, Stephanie от No Game No Life, Jeanne от Nobunaga the Fool и други. Хал пък е озвучен от Йошимаса Хосоя (Yoshimasa Ho-soya), който неотстъпва по роли на партньорката си по озвучение. Озвучава главна роля (тази на Daryun) в излъчваното в момента аниме Arslan Senki, а в моето съзнание е оставил следи като IV от Yu-Gi-Oh! Zexal, Рейджи Акаба (Reiji Akaba) от Yu-Gi-Oh! Arc-V, Акари от TerraFormars и Wang Ben от Kingdom.

В обобщение мога да кажа, че Hal е едно аниме за живота, за скритите истини, за тъгата, за борбата. Не го препоръчвам на всеки. Пълният му замисъл и потенциал могат да оценят хора, които под някаква форма са изживели загубата на близки. Хора, които не живеят с наивните разбирания за живота. Животът, който е една непрестанна, неспирна борба, от началото до заветния край.

Петър “Ткк” Милев







Отаку България е група за превод на анимета, манги и японски игрални филми, и сериали. Групата е основана през 2008 г. от Владислав Цветков a.k.a <qnkov>. 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 a.k.a <Chep92>, 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



Какво е GUNPLA?

Терминът „Gunpla“ произлиза от японската дума Ganpura и означава „Gundam“ („Гъндам“) + „plastic model“ („пластмасов модел“). Сами по себе си „Гъндам“ представляват пилотирани роботи от едноименното семейство от анимета и манги. В основни линии Gunpla са модели на различни модели роботи от анимето и са създадени един вид като реклама на самите аниме серии, като впоследствие се развиват в сериозна индустрия, която е малко позната в България. Gunpla са макетни модели на роботите. Отскоро дори има аниме, което е посветено на Gunpla. Gunpla могат да се сглобяват чисто и просто само с ръце и едни резачки за пластмаса.

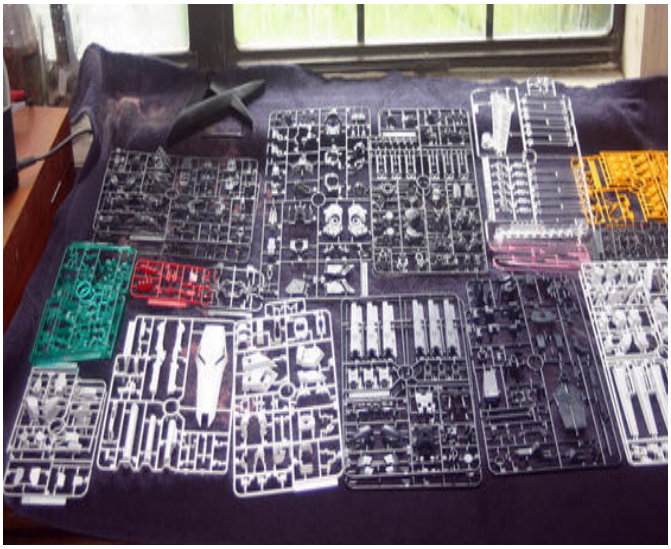
Защо „Гънпла“ са толкова атрактивни?

Подробностите и прецизността на детайлите на Gunpla са превъзходни! Ще бъдете изумени от техниката и технологиите, които са използвани за тези комплекти от пластмасови модели. При различните класове (High Grade, Master Grade, Perfect Grade) подробностите и механиката продължават да стават все по-добри и по-добри, от манипулатори на ставите до хидравлика и вътрешна механика.

Като човешки същества, ние постоянно жадуваме да създаваме и изграждаме неща.

Доказателство за това са продадените около 400 милиона комплекта „Гънпла“ за 30 години, като се започне от първия модел 1/144 през 1980 г. При това тези данни представляват бройката за моделите, произведени от BANDAI. Съществуват и няколко китайски компании, които правят не по-малко качествени модели, както и други такива, за които етикетът „китайски боклук“ важи с пълна сила.

Във вашите ръце ще попадне нещо, от което ще създадете прекрасни неща, вие ще бъдете изумени от това, което може да се създаде и изгради с Gunpla. Единствената граница е въображението ви. Със сглобяването на Gunpla, можете да стимулирате творческия си подход, въображението и сръчността си. Ще бъдете изумени и вдъхновени от това какво други любители могат да правят с техните комплекти Gunpla като използват подходящите инструменти и оборудване.



Моделите се колекционират



Ние, любителите на Gunpla, не само обичаме са сглобяваме, но и събираме различни комплекти Gunpla. Има известно удоволствие в това да събирате всички модели в определен ред или просто да колекционирате всеки модел, който ви харесва, и после да ги споделяте със своите приятели.

За нас, любителите на Gunpla, това е съвкупност от изкуства като живопис, модифициране, скулптуриране и дори фотография, когато представяте своя модел Gunpla.

Разлики между различните модели Gunpla Продуктови линии

AG — Advanced Grade



Излизат през 2011 г., като всеки модел има чип, които се използва за аркадна игра в Япония, и дава достъп до модела в тази игра. Мащаб — 1:144 (високи са към 13 см)
Плюсове: * най-евтини; * най-лесни и бързи за сглобяване (отнемат най-много 20 мин. за сглобяване); * не изискват инструменти, частите са направени да се махат с ръка от платките. Минуси: * движенията им са крайно ограничени — най-често ръцете се движат нагоре-надолу в раменете и главата се върти. По-скоро статуетки, отколкото модели; * частите идват без лепенки (стикери), така че боядисването им е задължително, ако искате да имат приличен вид; * ограничени са до модели от Gundam AGE и нищо друго.

FG — First Grade



Излизат през 2007 г. като по-евтин вариант на линията HG.
Мащаб — 1:144 (високи са към 13 см) Плюсове: * цената им е сравнима с тази на моделите от линията AG, т.е. те са евтини; * движенията им са по-добри от тези на линията AG — най-често предлагат движение в раменете, врата, коленете и кръста; * те са лесни и бързи за сглобяване (отнемат около 30 мин. за сглобяване); * не изискват инструменти за сглобяване, защото частите им са направени да се махат с ръка от платките. Минуси: * ограничени движения; * макар че идват със стикери и малко повече цветове на частите, боядисването отново е задължително, ако искате да имат приличен вид; * трудни са за намиране и са с ограничени разновидности — Gundam 00 (първия сезон), RX-78 и няколко от Seed.

Модели отпреди 1990-те

Това са първите излезли модели Gundam на Bandai. Мащаб — 1:144 и 1:100 Плюсове: * ... Минуси: * единствените модели Gunpla, за които е нужно лепило при сглобяването; * изискват инструменти за макети; * движението на частите на телата им е между това на сериите AG и FG; * няма стикери и частите идват в един цвят, т.е. боядисването им е задължително. **От тук нататък всички модели Gunpla, изброени в статията, изискват използването на инструменти и НЕ изискват лепило.**

HG — High Grade



Появяват се през 90-те години, първо в мащаб 1:144, а по-късно и в мащаб 1:100. Плюсове: * по-голяма детайлност от линията FG; * много повече движения на частите на тялото им от тези на линията FG; * частите идват в повече цветове и със стикери, така че изискват малко работа, за да изглеждат добре; * почти неограничен избор от модели — много малко модели не са излезли във формат HG, а Bandai работят всички възможни модели да излязат в линията HG. Минуси: * трудно се намират и затова цената им е по-висока; * нужен е опит за сглобяването им, защото пластмасата им е с по-ниско качество от тази на модерните модели и затова се чупят по-лесно.

NG — No Grade

Това са днешните модели NG — No Grade. Представляват по-големият вариант на серията HG. Мащаб — 1:144 (височина — около 13 см) или 1:100 (височина — около 19 см)

Разликите между HG и NG са три — NG са малко по-скъпи от HG, мащабът на моделите е различен и изборът на модели NG е ограничен в сравнение с HG.

Плюсове:
* по-голяма детайлност в сравнение с по-старите си събратя;
* повече възможности за движения на частите от по-старите си събратя;
* голяма част от частите на различните модели са съвместими, така че персонализирането става по-лесно;
* нужна е много малко работа по тях, за да изглеждат много добре;
* малкият им размер прави работата по тях по-лесна и бърза.

Минуси:
* по-скъпи са от старите си събратя;
* нужен е по-голям опит за сглобяването им;
* стикерите невинаги пасват добре;
* понякога е нужна обработка на части, за да паснат добре.

MG — Master Grade



Появяват се през 1995 г.

Мащаб — 1:100 (височината им е около 20 см)

Плюсове:
* имат вътрешен скелет, който допринася за повече движения на частите, както и за повече възможности за позиране от линията HG;
* много повече детайлност от линията HG;
* 90% от частите са в правилния цвят, а за другите 10% има добре пасващи стикери, така че боядисването е въпрос на личен избор;
* нужна е много малко работа по тях, за да изглеждат невероятно;
* повече аксесоари от линията HG;
* повечето модели от линията имат място за LED, за да се осветят очите и други елементи.

Минуси:
* цената — скъпи са за българския джоб;
* нужен е доста повече опит за сглобяването им в сравнение с линията HG;
* повечето идват със стикери, но и с водни

декали, както и сухи такива, които изискват опит и търпение за правилното им поставяне.

RG — Real Grade



Появяват се през 2010 г., за да запълнят пролуката между линиите MG и HG.

Мащаб — 1:144 (високи са около 13 см)

Плюсове:
* детайлност, която е почти идентична с тази на линията MG;
* движенията на частите им са почти идентични с тези на линията MG;
* цената на тази линия е по-достъпна;
* панелен маркер е всичко, което е нужно, за да изглежда моделът невероятно;
* малкият размер, заедно с детайлността, прави боядисването на моделите от линията по-лесно, а резултатите — по-добри от тези при линията MG;
* наличие на вътрешен скелет, подобен на линията MG.

Минуси:
* малките части са по-чупливи от тези на линията MG и можете да ги загубите по-лесно;
* макар че се води междинна линия (между HG и MG), за да се сглоби модел от RG безпроблемно, се изисква опит от сглобяването на модели от линията MG;
* много често някои части падат от модела, защото не са закрепени достатъчно добре и поради това се налага да бъдат залепени, за да не падат всеки път, когато моделът се поставя за позиране;
* тъй като е сравнително нова линия, изборът при моделите ѝ е ограничен, като засега има само 16 модела в тази линия;
* при първото сглобяване на модела трябва да се внимава с раздвижването на вътрешния скелет — неправилно сглобяване/движение може да счупи част;
* макар че идва само със стикери, техния брой е почти винаги над 100, а размерът им е малък, което прави позиционирането им трудно и често досадно;
* моделите, които имат крила/раници, едва стоят прави, т.е. за пози е задължително ползването на стойка за модела.

PG — Perfect Grade



Появяват се през 1999 г.

Мащаб — 1:60 (високи са около 40 см)

Плюсове:
* най-детайлните модели;
* изглеждат най-добре, няма нужда от никакво боядисване;
* всичко е направено, че да пасва перфектно и безпроблемно;
* освен очите, и други части се осветяват с LED, който е включен в комплекта на съответния модел от линията.

Минуси:
* цената... Над 300 щатски долара за 1 модел от линията, без да са включени мито/ДДС и цената за доставката, не съм сметнал приблизителната цена, защото ще се отчая ;
* има още по-ограничен избор от линията RG, плюс това, за разлика от линията RG, към която излизат към 2–3 модела годишно, за линията PG положението е: по 1 нов модел на всеки 1–2 години...;
* заради цената си те излизат в ограничено количество и се чака доста, за да се получи 1 такъв модел.

SD — Super Deformed



Появяват се през 2007 г.
Нямат мащаб, комично са деформирани (имат огромна глава и малко тяло — този стил се нарича „chibi“ (чиби) в контекста на аниметата и мангите).

Плюсове:
* евтини;
* сглобяват се бързо и лесно;
* изглеждат странно.

Минуси:
* изглеждат странно;
* нужно е да се боядисат, за да изглеждат добре;
* неприятни стикери.

Заключение

В заключение можем да споменем, че от известно време и у нас има клуб на любителите на това изкуство. Макар и малко на брой засега, пичовете доста сериозно са се заели да популяризират Gunpla в България. Можем да им пожелаем успех в начинанието и се надяваме да сме запалили по няколко от вас да се поинтересуват какво представляват Gunpla.

На 11–12 юли 2015 г. в рамките на „Анимес Експо“ в София ще се проведе „Gundam Експо 2015“ — конкурс за стендови модели Gundam, организиран съвместно от Anime-Mag.com (Otaku Tenchi) и Animes.

Иво Иванов



Dengeki Daisy

Не особено популярната у нас манга Dengeki Daisy, която с лекота разчупва повечето клишета в shoujo жанра и с това си спечелва неочаквано високи оценки във всички по-големи интернет сайтове за аниме и манга, е едно заглавие, което заслужава винимание от страна на всички любители на романтиката, които все пак не са склонни да тъпрят безкрайните душевни терзания на някоя нерешителна шаблонна shoujo героиня.

Мангата Dengeki Daisy е най-известното произведение на Kyousuke Motomi. Интересен факт за автора е това, че въпреки че изобразява себе си като мъж и читателите остават с впечатлението че е мъж, всъщност Kyousuke Motomi е жена.

Мангата е завършена - първият volume излиза през 2007 г., последният – в началото на 2014, а общо са 16. По думи на мангаката заглавието е трябвало да се състои само от 3 глави, но благодарение на големия му успех и подкрепата на феновете Dengeki Daisy просъществува много повече от предвиденото, за което авторката многократно благодари в бележките си в мангата.





Преди да умре, оставяйки я сама на света, братът на Kurebayashi Teru ѝ подарява мобилен телефон, чрез който да се свързва с Daisy – човекът, който винаги ще бъде бъде насреща, когато тя има нужда от помощ или подкрепа. Така започва връзката на Teru с Daisy, в която тя открива утеха и сигурност след смъртта на брат си. Дори и да комуникира с него единствено чрез е-мейли



и никога да не го е виждала или чувала тя го цени и му има пълно доверие, защото той е винаги мил и внимателен в думите си към нея. Животът на главната героиня поема в различна посока, когато един ден, за да изплати щети, които е нанесла в училището си, ѝ се налага да започне да работи като асистент на странния училищен чистач Kurosaki Tasuku. На пръв поглед Kurosaki е абсолютната противоположност на Daisy – той е егоцентричен, агресивен, груб и пуши непрекъснато, но с развитието на сюжета разбираме, че нещата не са съвсем такива, каквито изглеждат.

Ценните неща в Dengeki Daisy са няколко. Макар и да е shoujo, за разлика от повечето заглавия в този жанр, сюжетът на мангата не се върти единствено върху връзката на двамата главни герои. Историята на събитията, които са ги събрали, се обособява като отделна сюжетна линия, която не само обогатява представата за героите, но също е и много любопитна сама по себе си. До голяма степен мангата е предвидлива, това не може да се отрече. Вероятно именно заради това присъствието и на не малко неочаквани моменти изненадва и поддържа интереса. Друг силен аспект на заглавието са солидните герои. Главната героиня, която е винаги непринудена и смела, се отличава от масата героини в този жанр и с това много бързо печели симпатии. Главният мъжки персонаж също не е обичайният идеален образ, който е твърде далеч от правдоподобен, а има своите недостатъци, съмнения и слабости, което прави много трудно да не го харесаме. Поддържащите персонажи също са много добре изградени – имат своите истории и допринасят за развитието на сюжета по един много подходящ начин, без да го затормозяват.

Всичко изброено дотук, в добавка към изразителния стил на рисуване на мангаката, който тя разнообразява с по някоя chibi-версия от време на време, за да не става прекалено тежка и сериозна атмосферата, се превръща в неочаквано добра комбинация, която заслужава множеството почитатели, които си е спечелила.

Емилия Кирчева





Namaikizakari

Ако някога сте попадали на заглавието Namaikizakari, то това вероятно е било в някаква връзка с небезизвестното аниме Kaicho wa Maid-sama. И това не е случайно — между двете заглавия има поразително много прилики. Повечето от тях са в началото на историята и оттам тя тръгва в своя посока, но определено общите елементи са налице и са много на брой, а дали това е плюс или минус зависи изцяло от вас.

Namaikizakari е първата продължаваща (on-going) манга на авторката Миюки Мицубачи (Miyuki Mitsubachi), която има зад гърба си множество oneshot манги и няколко, достигнали обем от няколко тома. Мангата излиза от края на 2013 г. и до момента наброява 24 глави. Жанрово най-добре се определя като комбинация от романтика и спортна тематика.



Заглавието само по себе си е интересна игра на думи — комбинация от „namaiki“, което означава „нахален, нагъл, безочлив“ и „zakari“, което се превежда като „на върха на, в разгара на“. Или накратко казано, заглавието означава „Върхът на нахалството“, или по какъвто друг начин предпочитате да съчетаете двете думи, което много отива на историята в мангата.



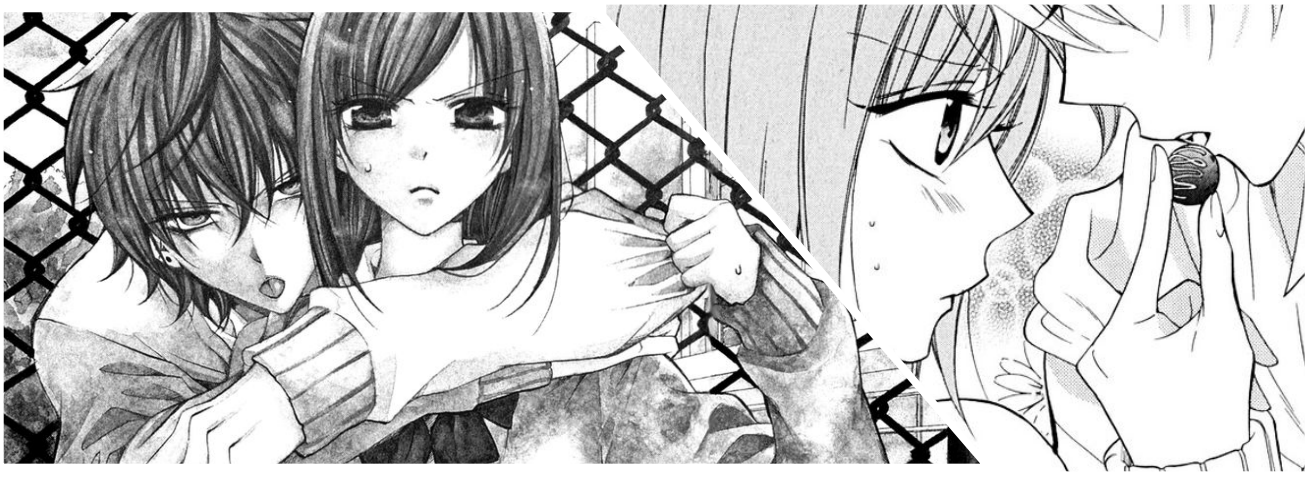
Мачида Юки (Machida Yuki) става мениджър на отбора по баскетбол на училището си, за да бъде близо до обекта на чувствата си — капитана на отбора, Кидо (Kido). Тя е много сдържана, рядко показва чувствата си и се отнася много отговорно към ролята се на мениджър. Когато един ден разбира, че Кидо излиза с красиво момиче от съседен клас, тя разстроена се скрива в офиса на отбора, където арогантният първокурсник и звезда на отбора Нарусе (Naruse) я заварва да плаче. От тук започва тяхната сложна и непостоянна връзка, в която Нарусе

се опитва да измести Кидо от сърцето на Мачида, а тя всячески, но някак все неуспешно, се опитва да отърве от него.
Цялото действие се разгръща и преплита паралелно с развитието на баскетболния отбор. Макар и в своята същност мангата да е романтика, спортната тематика е много силно застъпена. Баскетболът не е просто фон, на който се развива действието, а съществена част, която го изгражда. Той е нещото, което обединява героите и по което можем да ги опознаем — техните силни и слаби страни, мотиви и стремежи. Чрез сюжетната линия, въртяща се около отбора, най-ясно се откроява и развитието на героите, което е един от плюсовете на мангата. Важно е да се отбележи, че главната героиня е олицетворение на думата tsundere (бел. ред.: „цундере“ е труден за определяне термин, но донякъде може да се обясни така: героиня, която е първоначално свадлива и избухлива, но на по-късен етап разкрива и своята грижовна страна), от което следва, че тази манга не се препоръчва за хора, които не издържат такъв тип героини. Мачида, макар и понякога с дразнещо променящо се темпо, се опитва да се отърси от това и сама да приеме чувствата си. Главният мъжки персонаж също има какво да покаже — той често изненадва и очарова, въпреки че отначало изглежда повърхностен и шаблонен. Поддържащите герои не са малко на брой, но някак не се отличават и още не са разгърнати, но дори и от тях може да се научи по нещо.

Namaikizakari е една манга, която има много добри изгледи за голям успех. Това най-вероятно произтича от факта, че съдържа по-малко от повечето елементи, предвещаващи добро шоджо — силна главна героиня, която няма нужда постоянно да бъде спасявана; главен герой, достоен за въздишки; увлекателна паралелна сюжетна линия; добро темпо на развитие на действието, което нито е твърде протяжно, нито е твърде забързано; и не на последно място — красива графика. Ако сте готови в името на тези елементи да изтърпите известно количество прояви на една цундере, то дайте шанс на Namaikizakari да ви докаже, че си заслужава.



Емилия Кирчева



Kurosagi

Куросаги е една от доста популярните манги в Япония. Редиците ѝ наброяват 20 тома, продължението Shin Kurosagi — още 18, а финалът, озаглавен Shin Kurosagi: Kanketsuhen, още 4 тома. Цели 42 тома манга, за която доста хора дори не са и чували. „Куросаги“ не е точно типът манга, които е подходящ за аниме адаптация, но пък мога да кажа, че драмата по нея беше доста добра.



Куросаги или т. нар. „черен измамник“, е на върха на хранителната верига, тъй като негова единствена плячка са онези, които мамят хората с цел получаване на парите им. И така, Куросаки (истинското му име е с „к“, а не с „г“) загубва цялото си семейство, когато баща му бива измамен, остава без пукната пара и убива семейството си, след което се самоубива. Тогава той решава, че трябва да си отмъсти. Мангата не започва с историята на Куросаки — за нея се разбира впоследсвие, когато един от героите търси мотивите на протагониста за начина на живот, който води.



Самата композиция е проста — съставена е от мини-арки, всяка от които се състои от 2–5 глави и засяга различен вид измама. Като съдържание на някои може да им се стори сухо. Със сигурност на много дори ще им се види скучно, а пък и илюстрациите не са най-прекрасните на света, дори бих казала, че са доста семпли, с минимално количество effect tones и превалиране на бели полета или beta. Действието се развива бавно именно поради мини-арките, на чийто фон я се случи нещо, я не. Но пък за сметка на това е изключително интересно да се чете за различните типове измама и начина, по който Куросаки се справя с тях.

Който търси екшън и епични битки, няма да ги намери тук. Но пък феновете на психологичните игри може би ще останат доволни.

Жанрове: сейнен, психологическа , драма, мистерия

Loveless

ANIME/NN

БРОЙ 06



Hearthstone
BLACKROCK MOUNTAIN

Tzar
НОСТАЛГИЧНА НАСЛАДА

Super Hexagon
ЧИСТ МАЗОХИЗЪМ

Игрите през април
КАКВО ИЗЛЕЗЕ

Resident Evil Revelations 2
ЗАВРЪЩАНЕ КЪМ ХОРЪРА

ИНТЕРВЮТА:

МАРТА ДЕНЕВА ОТ M.O.D

БОРИСЛАВ "GRAST" ХРИСТОВ ОТ NEXT TV

ВЕНИ "PRUSKA JACKSON" ПОПОВА


UBISOFT®

ААА ИГРИ ПРЕЗ АПРИЛ



Mortal Kombat X (Xbox One, PS4, PC)

Несъмнено всички фенове на биткаджийските игри чакат следващата част на Mortal Kombat, която излезе на 14 април 2015 г. за PC, Xbox One и PS4. Героите ще излязат отново на ринга в Mortal Kombat X и ще използват смъртоносните си правомощия, оръжия и бойни техники, за да победят в най-жестоките турнири. Сегашният списък съдържа 29 бойци, като той включва и нови бойци, и познати стари. Някои от тях дори имат генетични връзки с герои от предишни версии на Mortal Kombat. Ще видим и завръщането на някои ключови герои като Raiden, Reptile и принцеса Kitana.

The Sims 4: Get to Work (PC)

The Sims 4: Get to Work е следващата игра от поредицата The Sims, чиято премиера беше на 2 април 2015 г. и чиято цена е $39,99 USD за PC (Windows). Жанрът е life simulation (симулация на живот) и играта е предназначена за един играч. Включва три нови професии — детектив, доктор и учен. В играта ти живееш в новия квартал Magnolia Promenade с 4 възможности за работа. Бъди доктор и спасявай човешки животи или се възползвай от опцията доставка на бебета! Бори се с престъпността и изследвай местопрестъпления. Бъди учен и експериментирай с различни химични елементи или създай свой бизнес. Също така се оглеждай за мистериозни извънземни, дошли в нашето измерение. Изборът е твой!

Dark Souls II: Scholar of the First Sin (PC, Xbox One, PS4)

Dark Souls II: Scholar of the First Sin е екшън ролева игра. Третата игра в своята поредица, тя е продължение на Dark Souls II и е разработена за PC, PlayStation 4 и Xbox One. Излезе за PC на 1 април 2015 г., а на 7 април излезе за PS4 и Xbox One. Играта е компилация от предишната версия и нови актуализации, с нови врагове, предмети, актуална графика, аудио и представяне, като включва и увеличение на максималния брой от играчи, които могат да участват в една мултиплейър онлайн сесия на играта.

Resident Evil Revelations 2

автор: Павлина Плачкова – Yunie

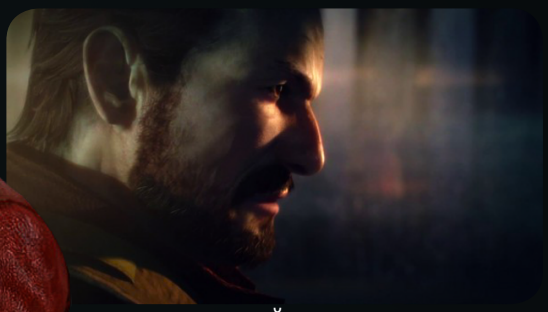


Resident Evil: Revelations 2, е новото попълнение в популярната поредица Resident Evil, която основа жанра „сървайвър хорър" през далечната 1996 година. Въпреки, че поредицата се славеше като хорър, с времето жанрът постепенно се измести към екшън, което наложи на Capcom да създадат допълнителна поредица Resident Evil, която да ни върне обичния елемент на ужаси. Resident Evil: Revelations, първата игра на новата поредица, излезе през 2012 година и, както се очакваше, се превърна в голям хит. Тази година излезе и втората част.

Както и първата игра, Revelations 2 е с епизодичен модел на пускане. Четирите епизода на играта излизаха по един всяка седмица от 24-ти февруари до 17-ти март 2015 година, като бяха последвани и от два бонус епизода. Типично в стила на последните игри Resident Evil, и тук си партнираме с друг персонаж в борба за оцеляване срещу многобройни мутирали създания.

протагонистите

Протагонистите на поредицата са четирима. Чаровната Клеър Редфийлд, с която играхме последно през 2000 година в Resident Evil Code: Veronica, се завръща заедно с Бари Бъртън, който пък не сме виждали от първата игра на поредицата. Типично в стила на поредицата Resident Evil, която се слави с пренебрежението си към включване на нови протагонисти, Клеър си партнира с Мойра Бъртън — 20-годишната дъщеря на Бари, за която сме чували и преди и която сме виждали като дете на снимка в поредицата. Партньорът на Бари обаче е действително нов персонаж — 9-годишната Наталия Корда, на която Бари попада докато издирва дъщеря си.



↑ комедийната легенда на resident evil



↑ най-малката звезда на resident evil



↑ най-цензурираната героиня на resident evil



← ↑ най-издръжливата героиня на resident evil

КРАТЪК СЮЖЕТ

Играта започва с интро на щаба на TerraSave — неправителствена организация, създадена за оказване на помощ на жертви на биотероризма. Клеър посреща новия член на екипа — Мойра, за която това е първият работен ден. Приятната атмосфера е нарушена от терористи, които нахлуват в сградата и отвличат Мойра и Клеър, както и някои други членове на TerraSave. Клеър и Мойра идват в съзнание в затворнически килии със странни устройства на китките си, чрез които жена, наричаща се „Наблюдателят", ги уведомява че са част от експеримент и всяко тяхно действие се следи. Клеър и Мойра си поставят за цел да избягат от странното място, в което са оставени, но бързо разбират, че не са сами...



Кошмарът започва



Бари и Наталия в търсене на Мойра



...А Бари се впуска в търсене на отвлечената си дъщеря, което го отвежда до остров някъде в Черно море. Шест месеца след като Мойра е похитена.

формат и геймплей

Всеки епизод е поделен на две части — А и Б, и отнема по около 3 часа играене. Първата част обхваща историята на Клеър и Мойра, а втората — на Бари и Наталия. Всеки епизод излиза веднъж седмично, като всички епизоди завършват по неочакван и драматичен начин, подобно на телевизионен сериал.

Всеки от четиримата протагонисти може да бъде контролиран от играча. Самото естество на играта налага да управлявате и четиримата герои, тъй като всеки има своите силни страни, от които е желателно, а понякога и наложително, да се възползвате.

Resident Evil: Revelations 2 комбинира екшън елементи, което е по-видно в част А, и stealth и пъзел елементи, които се срещат предимно в част Б. Всичко това води до добре комбиниран цялостен геймплей.

Контролът над персонажите е безпроблемен и адекватен, а движенията на героите са плавни и бързи. Полезно е умението да се отдръпвате от атаките на противниците. Естествено динамичният геймплей изисква бързи реакции от ваша страна, както и немалка доза стратегическо мислене, с което само ще си улесните живота. Използването на предмети от обкръжението и прицелването в главите на враговете — мантра на поредицата — както и максималното оползотворяване на помощния персонаж, ще ви потопят във великолепната атмосфера, която играта предлага.

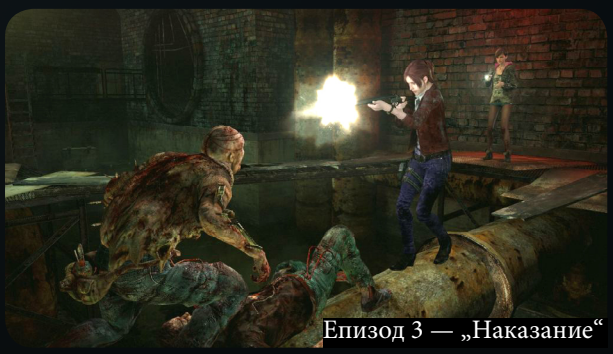
Атмосферата е наистина потискаща и плашеща и в нея играчът се чувства също толкова напрегнат и уплашен, колкото и персонажите. Тесните и мрачни коридори, по които ви се налага да преминете с Клеър и Мойра, за да се измъкнете от подобната на затвор сграда, страшните врагове, които дебнат от всеки ъгъл, и недостатъчният брой оръжия, с които разполагате, напомнят на първите хорър игри от Resident Evil. Не по-малко ужасяващи са тихите гори, които Бари и Наталия трябва да прекосят, гъмжащи от гротескни създания, криещи се в тъмнината.


Епизод 1 — „Каторжническа колония“


Фатален пъзел

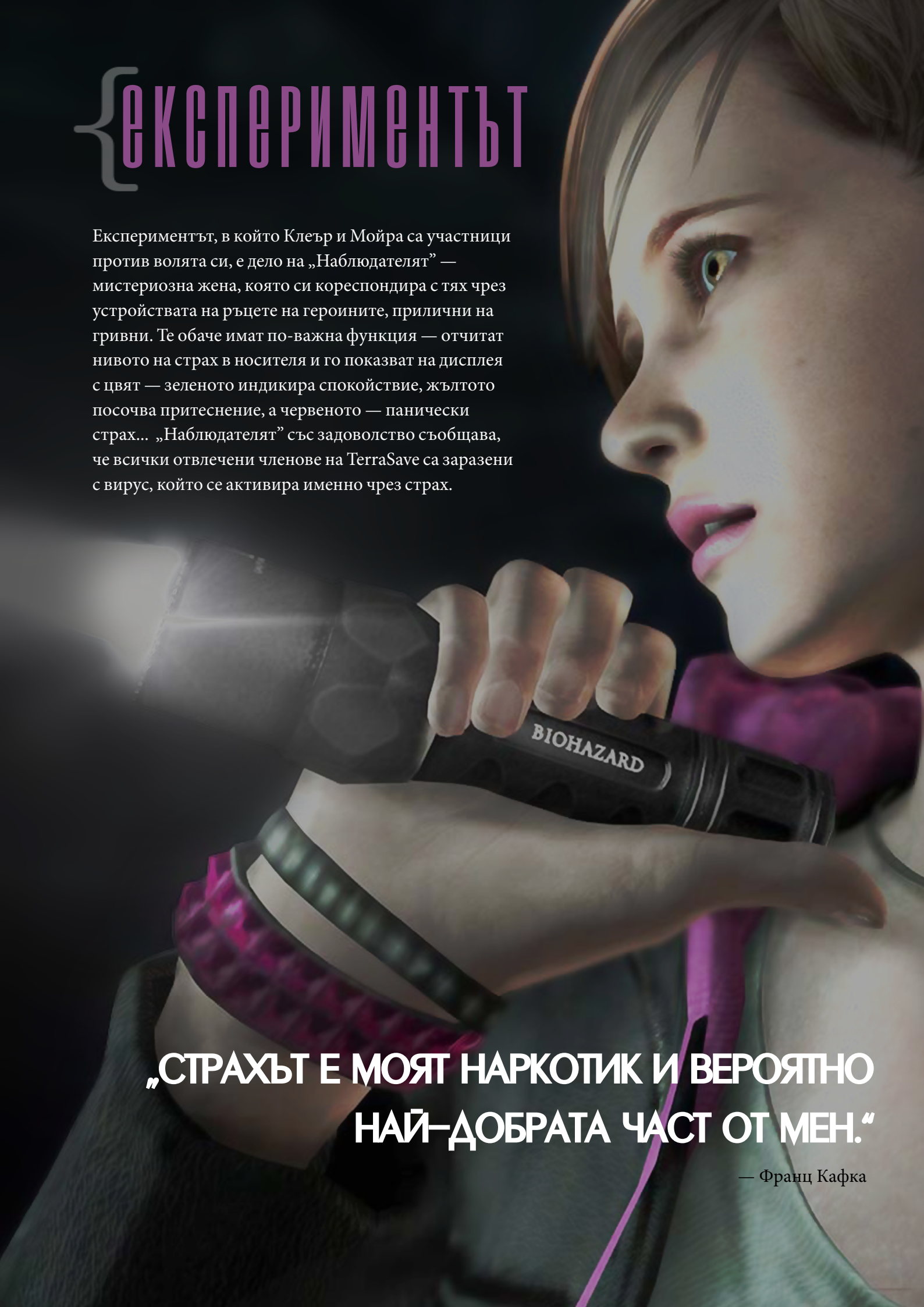

Оползотворяване на околната среда


План Б - „Бягай“


Епизод 3 — „Наказание“

{експериментът

Експериментът, в който Клеър и Мойра са участници против волята си, е дело на „Наблюдателят” — мистериозна жена, която си кореспондира с тях чрез устройствата на ръцете на героините, прилични на гривни. Те обаче имат по-важна функция — отчитат нивото на страх в носителя и го показват на дисплея с цвят — зеленото индикира спокойствие, жълтото посочва притеснение, а червеното — панически страх... „Наблюдателят” със задоволство съобщава, че всички отвлечени членове на TerraSave са заразени с вирус, който се активира именно чрез страх.



„СТРАХЪТ Е МОЯТ НАРКОТИК И ВЕРОЯТНО НАЙ-ДОБРАТА ЧАСТ ОТ МЕН.“

— Франц Кафка

РОЛЯ И УМЕНИЯ НА ПЕРСОНАЖИТЕ

Клеър и Бари, които имат опит с мутации и са оцелели през няколко епидемии на опасните вируси в Resident Evil, са „бойците" в играта, които боравят с широк набор от оръжия и умело ги използват срещу противниците. Те могат и да ъпдейтват своите оръжия на специални места в играта.



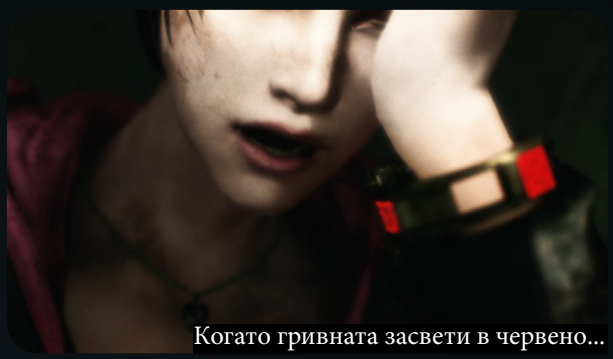
Бари в действие



„Оръжията са по-надеждни от хората"

.....

Мойра не докосва оръжия поради минала травма, която и е оставила дълбок ужас от тях, и вместо това борави с лост и фенерче, които намира в началото на играта. Фенерчето служи за намиране на предмети в играта и заслепяване на противниците, а лостът позволява на Мойра да отваря залостени врати и заключени кутии, както и да довършва паднали врагове. Освен това, с помощта на Клеър, тя може да достига високи повърхности, когато играта го налага.



Когато гривната засвети в червено...

.....

Наталия има способността да вижда слабите места на враговете и дори да забелязва някои от невидимите противници, с които тя и Бари се сблъскват в сегмент Б. Подобно на Мойра, тя може да намира предмети в играта и да отваря заключени кутии с ценности. Наталия може и да използва тухли, с които да разбива залостени врати и да довършва противници, както и да преминава през малки и тесни отвори на стени и огради, което и осигурява достъп до множество заключени пространства.



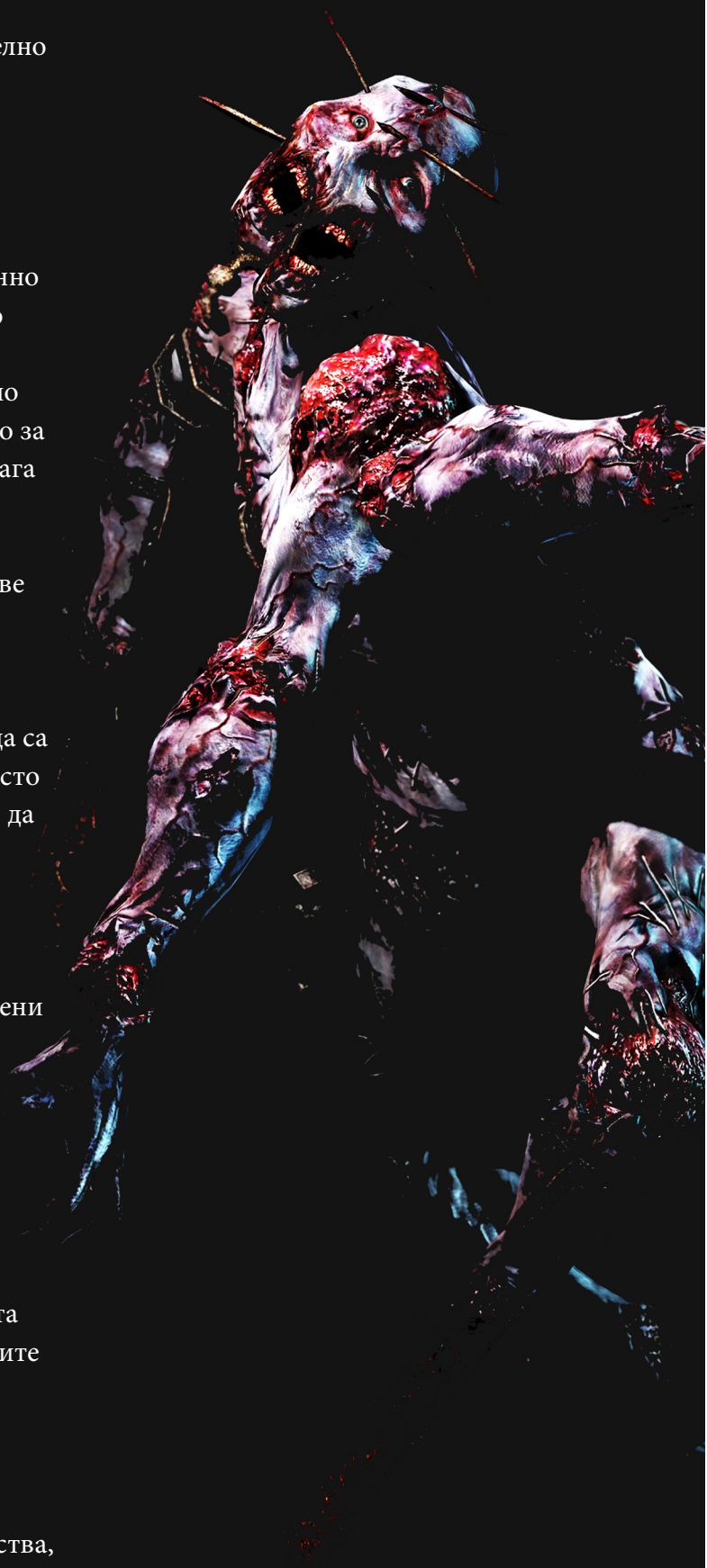
Мойра срещу „Splasher"



Наталия разкрива невидимо създание

Врагове и изкуствен интелект

Изкуствения интелект е на задоволително ниво. Партниращият персонаж се справя добре със ситуацията — не толкова добре, че да може собственоръчно да се справи с враговете, но е изключително удовлетворяващо, когато партньорът ви помага, като заслепява временно врага или нанася довършващият удар. Героят, който не контролирате, винаги ви следва и няма опасност да го загубите, освен ако не го оставите в извънредно тежка ситуация. Ако той умре, играта приключва, но за щастие той е достатъчно издръжлив, че да не се налага да се притеснявате особено.



Revelations 2 предлага неочаквано голям брой врагове за четирите си епизода, които са приятно изпипани откъм AI (изкуствен интелект), или поне откъм упоритост, като ви следват неотстъпно по високи повърхности и стълби. Единствено вратите изглежда са непреодолима сила за тях, така че често можете просто да предпочетете да си спестите муниците и просто да избягате.

Сред разнообразните врагове на които се натъкват протагонистите са така наречените Afflicted — мутиралите жители на острова, на който са изоставени Мойра и Клеър. Разнообразните мутации на противниците водят до различни умения и атаки, от които ще трябва да се предпазвате чрез ловкост, логическа мисъл и стратегическо прицелване в слабите места на враговете. Това важи в пълна сила за враговете, с които се сблъскват Бари и Наталия, което е наложено, за да използвате максимално умението на малката героиня да вижда слабите места на противниците. Някои от вариациите на мутиралите са доста интересни — в играта ще се натъкнете на невидими създания, които ви убиват веднага щом се доближат до вас; мутирали, които се придвижват подобно на паяци по земята с многобройните си човешки крайници; гротескни, бълващи огън същества, както и така наречените „Ironhead” (железни глави), които са доста устойчиви на атака и изключително опасни.

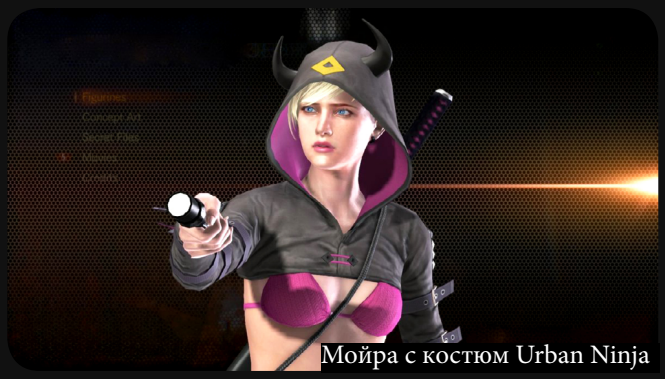
ДОПЪЛНИТЕЛНО СЪДЪРЖАНИЕ:

Raid Mode – онлайн co-op мини-игра

За съжаление играта не предлага мултиплейър вариант за основната кампания. Capcom обаче ни дава режим Raid Mode — мини-игра с няколко нива и степени на трудност, в която можем да играем онлайн с приятел. Raid Mode е своеобразно интензивно екшън ориентирано състезание с множество врагове, таймер и крайна цел. Всеки рунд носи ранг, точки, скрито съдържание и награди.



С Бари в Raid Mode


Мойра с костюм Urban Ninja



ПРОБЛЕМИ И БЪГОВЕ

Играта не е лишена от бъгове, които понякога карат враговете необяснимо да се забият в някой ъгъл или да бездействат. Помощният персонаж също понякога може да се държи странно и нелогично. Друг, донякъде забавен дефект на играта, е възможността да стоварите някоя щайга върху партньора си или пък да го приклещите с нея.

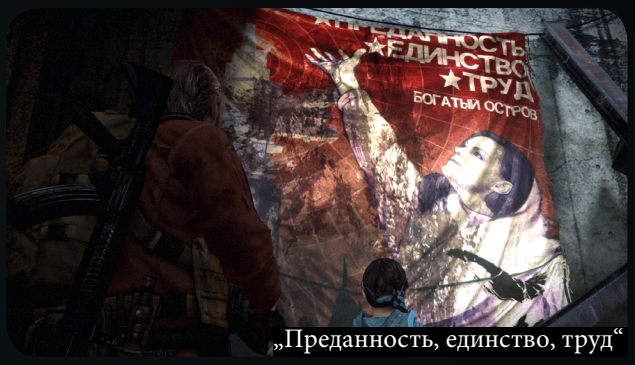
За щастие всичко това се случва достатъчно рядко, за да не дразни и да не пречи да преминавате препятствията, които играта изправя пред вас.

Графика и дизайн

Като второстепенна поредица, за Revelations е отреден значително по-малък бюджет, което си личи от епизодичния характер на играта, геймплея и графичните особености.

Детайлността на средата не е на най-високо ниво, което не се подпомага от лишените от въображение обекти и местности, през които преминават Клеър, Мойра, Бари и Наталия. Историята на Клеър и Мойра се развива през преситена с бетон и метал мрачна индустриална зона. Част Б, в която играем с Бари и Наталия, предлага всичко това плюс скучновати тревисти местности и мрачни гори. И тъй като в крайна сметка местоположението на героите е едно и също, ни се налага на два пъти да преминаваме една и съща местност. Това рециклиране на средата също е подбудено от ограничения бюджет на играта, но е логически обвързано и не прави чак толкова тягостно впечатление с оглед на това, че играта в крайна сметка е предназначена да бъде мрачна и потискаща.





„Преданность, единство, труд“

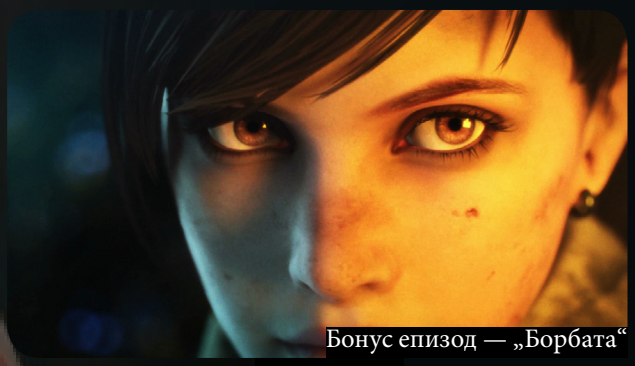

Сред пламъците

„ФОРМИТЕ НА УПАДЪКА СА НЕПРЕДВИДИМИ.“

— Франц Кафка


Оцелелите от TerraSave в епизод 2 — „Съзерцание“


Бонус епизод — „Малката госпожица“


Бонус епизод — „Борбата“

озвучение и музикална композиция

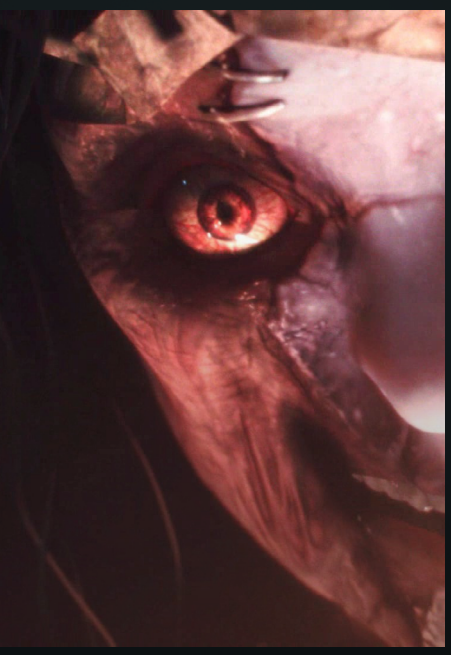
Озвучението на персонажите е несъмнен плюс на Revelations 2. Въпреки негодуванието на феновете, че Клеър за първи път е озвучена от някого, различен от Алисън Корт, новият глас пасва перфектно на по-зрялата визия на героинята, този път озвучена от Джеймс Бейкър (озвучителката и в японската версия пък е обичната от аниме феновете Юко Кайда). Марсела Ленц-Поуп дава глас на Мойра и смело произнася множеството странни вулгаризми, които цапнатата в устата девойка сипе на поразия като същинска Дебра Морган. Майкъл Макконъхи ни дарява с прекрасно озвучение на стоическия Бари, а Габриела Пастор се справя с малки забележки с гласа на малката Наталия. Мери Елизабет Макглин, която озвучава „Наблюдателят", също изпълнява ролята си доста добре — високомерието и арогантността на персонажа са осезаеми в гласа и.



Епизод 4 — „Метаморфоза"

Саундтракът пасва перфектно на атмосферата на играта, която предоставя над 3 часа разнообразна музикална композиция, дело на композиторите Кота Сузуки (Resident Evil 5, Resident Evil 6, Resident Evil: Revelations), Ичиро Комото (Resident Evil 0, Resident Evil: Revelations) и Нима Факхрара (филмите The Courier, Gatchaman, The Signal).

Resident Evil Revelations 2



е вторият успешен опит на създателите за съчетание на корените на Resident Evil. с утвърдения вече жанр „драматичен хорър". Играта определено си струва за всички които харесват ужасите, стрелбите и игрите в трето лице. Иновативният епизодичен формат на заглавието е използван по брилянтен начин и напомня интересен сериал. Историята е увлекателна, а персонажите са интересни и автентични. Атмосферата и геймплейът, с всички включени разнообразни елементи, забавляват с часове и гарантират едно запомнящо се преживяване.



TZAR
The Burden of the Crown



Покрай стрийма на Дидо от NEXT TV, който той пусна на 3-ти март, се убедих, че недостатъчно хора са запознати със заглавието Tzar: The Burden of the Crown, въпреки че е първата успешна българска игра. Затова реших да споделя малко от знанията си с вас, читателите на Anime Inn.

Нека започнем първо с историята на играта, тъй като, ако не знаем кога е излязла, няма как да имаме ясна представа колко добра е всъщност тя. Премиерата на играта е на 30 септември 1999 г. в България и на 31 март 2000 г. в Европа и САЩ. „Виновниците“ за тази игра са Haemimont Games, като това е първата им игра. След нея те правят още няколко, някои от които много успешни, но нека не се отклоняваме от темата.

Играта е базирана до голяма степен върху геймплея на Age of Empires, поради вида на сградите и типовете ресурси. Много хора обвиняват Tzar в това, че е копие на Age of Empires и WarCraft, но това не е точно така, тъй като Haemimont са надградили доста неща, които са липсвали в горепосочените игри.

Обща информация:

Производител: Haemimont Games
Издател: PAN Interactive / Take-Two Interactive (TalonSoft) / FX Interactive (Италия и Испания)
Издадена през: 1999 г. (България), 2000 г. (Европа и САЩ)
Жанр: стратегия в реално време
Режим на игра: самостоятелна игра и мултиплейър
Носител: CD (1 бр.)
Възрастово ограничение: 13+ години



Нека разбием играта на елементи и започнем с ресурсите, които са ви нужни, за да можете да се развивате. Това са:

Дърва — придобивате ги като сечете горите из картата. Използват се предимно за строене на сгради.

Злато — копаете го от специалните златни жилки по картата. То се използва за ъпгрейди и обучение на армия.

Камъни — копаете ги от специалните каменни блокове по картата. Използват се предимно за сгради и ъпгрейди.

Храна — придобивате я по няколко начина: чрез ниви, които при обработването носят храна; домашни животни, които се произвеждат от чифлиците и могат да бъдат използвани за доене, което ви носи храна; и рибарски лодки, които ви предоставят храна чрез риболов. Нужна е за обучаването на единици.

Лимит — който придобивате със строене на къщи, като има и ограничение, което можете да вдигнете с дадени ъпгрейди. От него разбирате колко максимум единици можете да имате в даден момент.



Всеки един от тези ресурси е важен и ви е нужен за развитието на расата, с която играете. Придобиването им обаче е изключително трудно, тъй като има ограничен брой от тях по картата.

Сега да поговорим малко за расите, които са три:

Европейска

Силните ѝ страни са:

кръстоносният поход, който призовава кръстоносни рицари; тежки катапулти и галеон, които не са достъпни за другите раси.

Слабите ѝ страни са:

липса на начин за производство на артефакти; няма специална сграда. Специалните същества, призовавани от магьосниците, са великаните.

Азиатска

Силните и страни са:

най-силната защитна кула, известна като ракетната кула; най-издръжливите стени; множество начини за обучение на единиците; купуване на артефакти от магазина; възможност да надвишите лимита с 50 повече от останалите раси; нивите предоставят повече храна след ъпгрейди.

Слабите ѝ страни са:

липсата на контрол над вида артефакт, който ще се появи в магазина; голямо количество ъпгрейди; нямат възможност да произвеждат крави; нямат достъп до ъпгрейд за по-добри наемници в странноприемницата. Специалните същества, призовавани от магьосниците, са дракони.

Арабска

Силните ѝ страни са:

избор на какъв и колко ценен артефакт да се създаде от алхимичната лаборатория; опцията безвъзвратно да превърнете работниците във Войни на Аллах, когато имате ъпгрейда „Джихад“.

Слабите ѝ страни са:

по-скъпите артефакти се създават прекалено дълго време; най-слабата раса по море; нямат начин да обучават единиците си. Специалните същества, призовавани от магьосниците, са джинове.





Това не е всичко. Ето ги и разграфенията на единиците:
Европейците разполагат с най-далекобойните стрелци, **арабите** — с най-здравата фронтова линия, а **азиатците** — с най-голямото разнообразие за обучение на единиците.

След като положихме основите да поговорим малко за иновациите, които тази игра постави, а именно — вдигането на нива на единиците. Всяка единица може да вдига до 11 ниво, след което съответната единици се превръща в герой и започва да получава по-големи статистики за всяко следващо ниво, за разлика от момента, в който е бил нормална единица.

Нека споменем и сградите. Те са разграфени в две основни направления: прости и гилдии. Простите включват: чифлик, ковачница, конюшня, работилница, странноприемница, къща, казарма, дъскорезница, пристанище и склад. Това са основните сгради, които са ви нужни, за да можете да продължите към гилдиите, където са по-скъпите сгради и повечето ъпгрейди. В гилдиите се намират: замък, магьосническа кула, военна академия, гилдия на търговците, пазарище, (тренировъчно) чучело, катедрала/Велика джамия/Шао-Лин, църква, както и специалните сгради: алхимическа работилница (арабска) и ракетна кула (азиатска). А сега ще обясня коя сграда за какво служи.

“НЕДОСТАТЪЧНО ХОРА СА ЗАПОЗНАТИ СЪС ЗАГЛАВИЕТО TZAR: THE BURDEN OF THE CROWN, ВЪПРЕКИ ЧЕ Е ПЪРВАТА УСПЕШНА БЪЛГАРСКА ИГРА.”



Прости сгради:

Чифлик — както вече споменах, той служи за създаване на крави, а в случая с азиатската раса — за подобряване на нивите.



Ковачница — тя служи за отключване на някои единици и подобряването на бронята и атаката им.

Конюшня — за да можете да произвеждате конни единици, трябва да построите тази сграда. Все пак все отнякъде трябва да идват конете за тях.

Работилница — в нея се намира ъпгрейд за по-силни кули, както и всичките обсадни машини.

Странноприемница — тук се наемат единици и герои, както и се вземат заеми. Това, разбира се, става след определени ъпгрейди.

Къщи — те са ви нужни за увеличаване на ограничението ви за максимален брой единици.

Казарма — основната ви сграда, от нея се тренират повечето бойни единици.

Дъскорезница — можете да я построите близо до гората и работниците ви ще носят отсечените дърва право в нея. Освен това помещава ъпгрейди за стрелците ви и събирането на дърва.

Пристанище — от тук се произвеждат корабите.

Склад — използва се по същия начин като дъскорезницата, но за камъни и злато. Помещава ъпгрейди за копаене на повече камъни и злато.



Гилдии:

Замък — най-важната ви сграда, в нея се обучават работниците и шпионите/нинджите. Също така помещава множество ъпгрейди.



Магьоническа кула — от тук се тренират магьосниците и се правят ъпгрейди за съответните магии.

Военна академия — в нея се помещава най-голямата част от вашите ъпгрейди.

Гилдия на търговците — тук се помещават повечето икономически ъпгрейди.

Пазарище — служи за обучаване на кервани, които да обменят стоки чрез търговия. За азиатската раса служат също и за закупуване на артефакти.

Чучело — чрез обучението си върху него единиците ви вдигат нива до определен момент.

Катедрала/Велика джамия/Шао-Лин — тук има ъпгрейди, които ви дават достъп до религиозни единици и техните подобрения.

Църква — от тук се обучават свещеници или монаси* (* = валидно само за азиатската раса)

Алхимическа работилница — в нея се избира какъв предмет да бъде произведен и каква да е неговата стойност в злато.

Като цяло играта има среден успех на чуждестранния пазар и можем да се гордеем с това, тъй като не са много студията, които жънат толкова голям успех още с първата си игра. След обстойните обяснения, които ви дадох, мисля, че всеки от вас е готов да започне да играе тази игра, без да се притеснява, че няма да знае какво прави. Пожелавам ви приятни преживявания с тази стара класика.

MALYGOS



Допълнение от Sah War (sahwar):

Напълно съм съгласен с мнението на MALYGOS за тази игра. Това е първата българска игра, която съм играл в живота си и поради това тя има сантиментална стойност за мен. Важно е да подчертая, че играта съдържа сравнително интересна кампания в режим на самостоятелна игра, в която в продължение на 20 нива ще поемете ролята на Сартор (синът на убития цар на царството Каена), който трябва да извърши успешен бунт срещу завзелия трона Борг, който е виновен за смъртта на баща му. Освен това играта разполага с генератор за нови нива в режим самостоятелна игра и мрежа (мултиплейър). До 8 души могат да играят едновременно в мултиплейър в локална мрежа или Интернет (чрез програми като Hamachi). Може би най-яката възможност на играта е наличието на добър за времето си редактор за карти и кампании, с които можете да създавате... ами, нови карти и кампании, разбира се. Сред минусите на играта са ужасният path-finding (т.е. как единиците се движат из терена на съответната карта като се има предвид различните препятствия по картата) и наличието на някои неприятни бъгове. Играта включва и cheat-ове (т.е. кодове за мамене в самостоятелния режим на игра), част от които можете да намерите на следната фенска страница, посветена на играта: http://www.tzarlive.com/index_page.php?lang=bg&id=articles&article=14 . Нека тежестта на короната не ви спира да постигнете целите си, мои мили бъдещи виртуални царе!

Системни изисквания за оригиналната версия:

Платформа: Microsoft Windows 95 / 98 / NT4.0 / 2000 / XP / 7
Процесор: поне Pentium 200 MHz
Оперативна памет: 32 MB
Свободно пространство на твърдия диск: 202 MB
Видеопамет: 1 MB
За звук: звукова карта и тонколони (или слушалки)
Преведена на: английски, френски, немски, италиански, испански, руски, полски и др.
Игрови контролер: клавиатура и мишка

Системни изисквания за версията от GOG.com (която е без DRM):

Windows: Windows XP / Vista / 7 / 8
Процесор: 1.4 GHz или по-бърз
RAM: 1 GB RAM
Видеокарта: видеокарта с поддръжка на 3D и DirectX 9.0c
Звукова карта: трябва да поддържа DirectX 9.0c
Игрови контролер: клавиатура и мишка
Преведена на (звук и текст): английски, немски, испански
Цена (към 06.04.2015 г.): €5,5 — http://www.gog.com/game/tzar_the_burden_of_the_crown

SUPER HEXAGON

Накратко...

Super Hexagon е игра от типа „action twitch“, т.е. такава, която тества реакциите Ви. Произходът на играта е интересен. Първоначално, през 2012-та година, тя била създадена в рамките на 12 часа за game jam (състезание за създаване на видео игра за ограничено време), под името Hexagon. В резултат на породилия се интерес, впоследствие тя бива пусната и за всевъзможни устройства и платформи. Работи под Windows, Linux, Mac OS X, Android, iOS и BlackBerry 10.



Геймплей

В играта няма въвеждащи нива и обяснения относно това как се играе. Първото нещо, което ще можете да направите като влезете в играта, е да изберете измежду едно от следните три нива на трудност: Hard (трудно), Harder(по-трудно) и Hardest (най-трудно). Всеки от тези три режима на игра става все по-труден с течение на изминатото време игра. Те стават по-трудни на всеки 15 секунди, а индикатор за това е смяната на геометричните форми. Но това не е всичко! Ако успеете да издържите 1 минута в играта, без да умрете, на която и да било трудност, то Вие ще отключите дори още по-сложни режими (т.нар. hypermods)! Дотук всичко е добре. Но какво всъщност правите в играта? Е, доста е просто. Вие сте едно малко триъгълниче, намиращо се в средата на екрана, в близост до шестоъгълна фигура, което си проправя път измежду обърквашти геометрични фигури, които ако Ви „ударят“, то започвате отначало. Фигурите не са напълно абстрактни и спазват определени модели. С течение на времето, скоростта, с която се доближават към Вас,



се ускорява все повече и повече. Целта Ви е да избягвате стените и да се опитвате да издържите колкото се може по-дълго време. За да я постигнете обаче, Вие ще трябва особено много да внимавате и да притежавате светкавични реакции и добра ориентация. Най-добрите Ви времена се съхраняват, като по този начин винаги ще имате мотивация да ги подобрите.

Super Hexagon е изпипана във всеки един детайл и рядко някой може да се оплаче от нещо. Опростеният начин, по който е направена играта, е един от нейните големи плюсове. Гамата от цветове, непрестанно сменящите се форми и добрата музика — всички тези неща като едно цяло, правят играта забавна и изключително зарибяваща. Тракът (музиката), който се върти докато играете, не докарва играча до такъв момент, в който да го накара да спре звука, защото се е отегчил от него. Винаги, когато умрете в играта, а това ще Ви се случва често, музиката ще започне от различен момент на изпълнението си.



Контроли

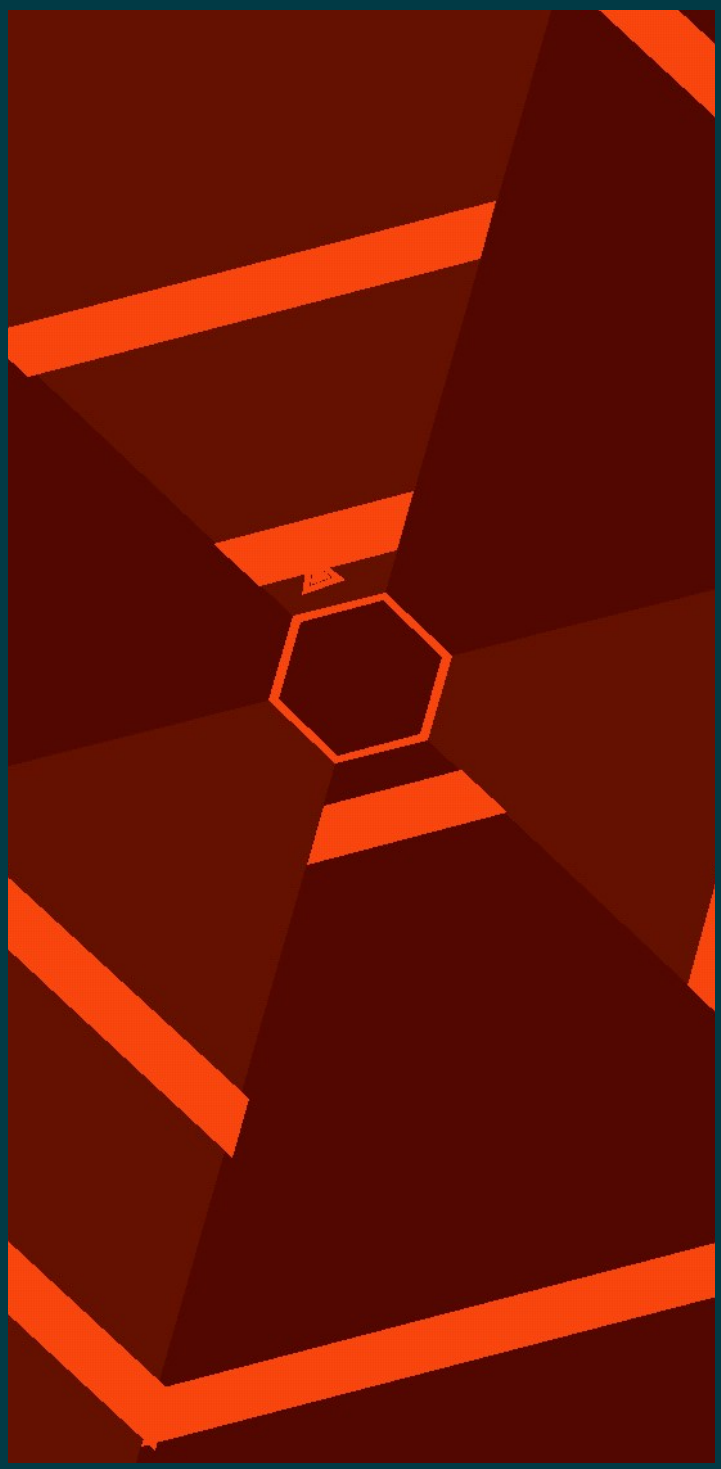
Контролите на играта са нищо особено. Под Windows имате избор между това да играете с мишка и това да играете с клавиатура. Което и да изберете, няма да сгрешите! И двете са максимално удобни и лесни за адаптиране. Ако играете с мишката, тогава използвате ляв бутон за завиване наляво и десен бутон за завиване надясно. Задържате бутоните дотогава, докогато искате симпатичното Ви триъгълниче да завива в преценената от Вас посока. Ако играете с клавиатурата – просто използвате лявата и дясната стрелка, чрез които изпълнявате вече споменатите действия.

Финално мнение...

Играта е адски зарибяваща и забавна. Въпреки че в нея се умира доста често, това не води до избик на нерви и негативни емоции. Напротив. Толкова бързо ще започнете новия опит след „умирането“ по време на предишния, че още секунди след това ще сте забравили за миналия опит. Няма човек, който да започне да получава много добри резултати още от първия си опит. Трябва Ви малко време, за да свикнете с геймплея на играта, с формите на геометричните фигури, които трябва да избягвате, с променящата се бързина и темпо на играта и въобще с подобни на вече изброените фактори. Но това е нормално! В началото ще постигате резултати от типа на 5 секунди и ще си задавате въпроса „Как, по дяволите, е възможно да се изкара по-добър резултат?“, но не след дълго ще видите, че средното време драстично ще Ви се измени в положителна посока. Ще започнете да изкарвате по 10 секунди, 20 секунди, 30 секунди и в този момент ще осъзнаете, че в действителност е възможно да изкарате 1 минута, с което да „минете“ нивото и да отключите новите трудности. А когато направите и това, удоволствието от постигнатото е неизмеримо! Когато играете продължително време играта, комбинирано със самия начин, по който тя е направена, това ще Ви накара да попаднете в така нареченото състояние „в зоната“, че дори няма и да разберете колко време сте прекарали, мъчейки се да избягвате различните геометрични форми.

Как да се сдобия с играта? Заслужава ли си? Да я купя ли?

Можете да вземете играта за компютър от Steam, Game Center за iOS и Play Store за Android. Цената не е нищо особено — $2,99. Естествено, може да си я намерите и безплатна, по всеизвестните методи, но заслужава ли си? Е, това е въпрос, на който всеки от Вас може сам да си отговори. Ако питате мен — купете си я! На цената на един бургер с малко екстри е. А дали е за Вас? Ако си падате по игри тип twitch, ако се чудите какво да правите по време на дългите изчаквания преди започването на игра на по-популярните съвременни игри или пък ако просто искате да играете нещо изключително изпипано и свежо — играта е точно за Вас! Super Hexagon е интересна игра пъзел, която тества Вашата реакция, ориентация и бърза мисъл. Ако чувствате, че подобна игра не би Ви харесала, тогава може би е по-добре да не я опитвате. Но ако сте поне малко заинтригуван от прочетеното — сдобийте се с нея. Пък нататък тя сама ще Ви грабне още повече, това е гарантирано!



Alien: Isolation



Alien: Isolation е сървайвър хорър игра от първо лице. Тя е разработена от The Creative Assembly и е публикувана от Sega. Издадена е на 7 октомври 2014 г. за Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 и Xbox One. Играта е като цяло една от най-успешните на издателите.

Геймплей

Играта е част от поредицата Alien, като сюжетът се развива през 2137 г. Главният герой е Аманда Рипли, която разследва изчезването на майка си. Нашата протагонистка се прехвърля на космическата станция „Севастопол“, за да намери записващото устройство на Ностромо, с цел да открие извънземното, което е тероризирало станцията и е убило по-голямата част от екипажа ѝ. Weyland-Yutani информира Аманда за нуждата да вземат въпросното записващо устройство и ѝ предлага място в екипа, който ще бъде изпратен там. Те отиват на космическа разходка над станцията, за да разследват какво се е случило, но тяхната връзка с кораба им се повреждa от отломките, летящи около „Севастопол“, и тогава Аманда се отделя от другите и се принуждава да влезе сама в станцията.

Оттам нататък играта става интересна и започва страшното приключение из космическия кораб „Севастопол“. Alien: Isolation е направена така, че в почти всяко ниво нещо се променя, затова ще трябва често да променяте тактиките си, ако искате да оцелеете. И въпреки че много пъти ще трябва да минавате през едни и същи зони, това няма да ви омръзне, защото макар и нивото да е еднакво що се отнася до дизайна си, всичко останало е различно. Това в никакъв случай не означава, че местата, които ще посетите, са еднотипни. „Севастопол“ ще Ви предложи повече от достатъчно приключения.



Основният Ви проблем на кораба ще бъде пришълецът, чиито действия в играта зависят много от вашите. И точно това прави това същество толкова страшно — фактът, че не знаете кога и откъде ще се появи. Можете да бягате от него или да се криете в шкафове. Но не мислете, че там също ще сте в безопасност. Докато сте в някой от тях, можете да се притискате до стената, да се местите наляво-надясно и да си задържате дъха. Освен това пришълецът не е единственото нещо на станцията, което ще се опита да Ви убие. Ще се сблъскате и с други видове врагове.

Играта ви предоставя няколко оръжия: револвер, пушка „помпа“, гранати и други. Имайте предвид обаче, че, когато искате да използвате дадено оръжие, Вие трябва да натиснете десния бутон, за да го извадите, и ако пуснете копчето, героинята Ви прибира оръжието.

Ще намирате и разни схеми, с които ще можете да сглобявате неща от ресурсите, които се намират из нивата. За разлика от използването на огнестрелни оръжия, тези предмети са жизненоважни за вашето оцеляване, така че внимателно се оглеждайте за схемите, понеже част от тях може лесно да бъдат пропуснати.

Комбинациите на бутони също не са изключени. За да отворите някои врати например, трябва да хванете ръчката с натискане на десния бутон на мишката, и след това да натиснете клавиша „S“, за да дръпнете въпросната ръчка надолу. Ако тя е по-голяма пък, ще трябва да натиснете левия и десния бутон едновременно, за да я хванете с две ръце, и отново и „S“, за да я дръпнете. Комбинациите са доста и все различни и само спомагат за това още повече да се потопите в света на играта.

Трябва да проверявате компютърните терминали, защото понякога съдържат информация, която ви трябва, за да продължите напред. В други случаи пък, те Ви дават достъп до незадължителни за посещение локации, които съдържат материали, схеми и т.н. за вече споменатата система за сглобяване на предмети от ресурси. Освен това имейлите, които може да прочетете от терминалите, ще Ви дадат ценна информация за това какво всъщност се е случило на станцията.

Alien: Isolation автоматично запазва напредъка Ви в историята, но това става само в края на всяка от мисиите — на т.нар. emergency станции. Съветвам ви да запазвате напредъка в играта си на всяка от предвидените за това emergency станции, за да не ви се наложи да изиграете пак дадено ниво, ако загинете. Играта определено не е за всеки, но е факт, че тя пресъздава наистина добре атмосферата на филмовата поредица.

Николета Иванова

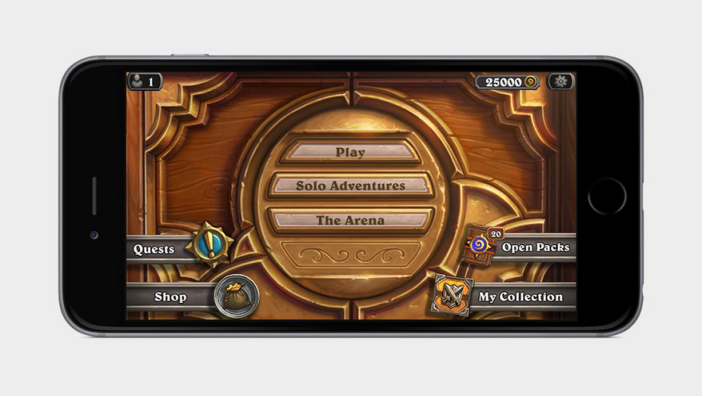




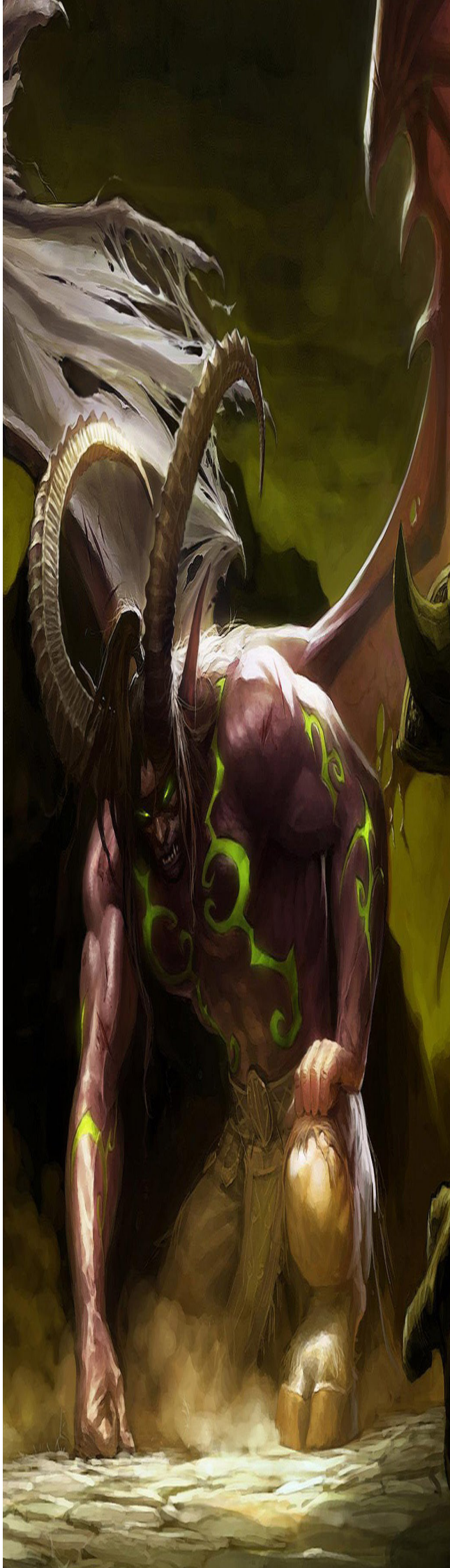
Старите подземия в World of Warcraft отново стават значими!

Е, това може би е една вълнуваща новина за старите хардкор играчи на World of Warcraft! От Blizzard ще се опитат да направят престоя на играчите в света на WoW още по-разнообразен като добавят събитие „Timewalking“ в предстоящия пач (кръпка) 6.2. В този пач ще има седем различни събития, които ще са функционални от петък вечерта до понеделник вечерта. И това ще бъде всяка седмица. Две от тези събития ще бъдат именно събития от тип „Timewalking“, през които Вие ще можете да влезете на опашка за чакане за влизане в произволно старо подземие, което ще бъде със значително висока трудност (например „Heroic“ — „героична“ трудност). Докато се биете с вече добре познатите Ви персонажи от миналото, Вашата екипировка ще бъде автоматично отслабена. А какво да правим с безсмислената „плячка“, която ще получаваме? Е, тя няма да е толкова безсмислена! Екипировката, която ще Ви се пада, също ще получава допълнителна сила, която да е удобна за използване на Вашето ниво. Събитията от тип „Timewalking“ ще са налични от 71-во ниво за подземия от Burning Crusade и от 81-во ниво за подземия от Wrath of the Lich King. Приятни изживявания с новите-стари приключения!

Hearthstone вече и за мобилни устройства!



Ако все още не сте разбрали голямата новина, ето я и нея! Популярната стратегическа игра с карти Hearthstone вече е налична и за мобилни устройства! Всички притежатели на iPhone и на устройства с Android ще могат да се насладят на доста успешната игра на Blizzard. Тя е значително удобна за игра по всяко време. Можете да ѝ се насладите докато пътувате, докато чакате на спирката и въобще във всеки един момент. Функционалността на играта не е „осакатена“ изобщо, в сравнение с тази за настолен компютър. Единствената разлика е интерфейсът, който е малко променен с цел удобство за потребителя. За награда, всички, които използват мобилно устройство, за да играят Hearthstone, ще бъдат наградени с един „класически“ пакет от карти след като изиграят първата си игра (без значение дали е победа или загуба). Версията за iOS е налична в iTunes App Store, а версията за Android може да бъда намерена в Google Play или в Amazon.





Blackrock Mountain (приключение за Hearthstone)

Общ преглед и информация за приключението...

Blackrock Mountain (BRM) е второто приключение за Hearthsone, което започна на 2-ри април (Бележка: Приключенията („Adventures“, наречени още и „Solo Adventures“) са single-player режим на игра в Hearthstone, в който играчът участва в мачове срещу противници, контролирани от компютъра. Приключенията могат да бъдат избрани от екрана „Adventure“, който можете да намерите с бутона „Solo Adventures“ от основното меню на играта.). Подобно на първото приключение (Naxxramas), BRM има пет „крила“, като всяко от тях представлява набег (raid) или подземие (dungeon) от небезизвестната вселена на World of Warcraft.
Приключението включва 17 боса, 9 класови предизвикателства, както и мъчителната трудност Heroic („героична/геройска“).
По време на многото битки, Вие ще се изправите срещу най-различни орки, елементали, джуджета и, разбира се, и множество дракони. След като победите босовете, Вие ще бъдете наградени с 31 напълно нови карти, сред които 5 легендарни, 18 специфични класови карти и специален „гръб“ на картите. С новото приключение идва и нов терен! Също както при Naxxramas, играчите ще могат да закупят всяко от крилата чрез злато от играта или чрез истински пари. Както вече споменах, първото крило излезе на 2-ри април, а всяко следващо ще излиза точно 1 седмица след това. Всяко крило струва 700 злато или $6,99. Ако Ви се дават пари, за $24,99 ще можете да си отключите всичките 5 крила. Важно е да се отбележи, че с пускането на всяко от тях, картите ще са налични в арената, а и ще могат да бъдат призовани чрез RNG (произволни) ефекти на карти като Unstable Portal, Piloted Sky Golem, независимо от това дали още сте ги отключили или не сте.

Какво да очаквате по времето на битката с босовете?



Това е доста интересен въпрос! Може да очаквате... много и най-интересни неща! Личи си, че от Blizzard са положили старание във всяка секунда от правенето на това приключение. Всеки бос има уникални карти и умения, че дори и заучени реплики, които са направени с цел да направят Вашето приключение още по-забавно и вълнуващо. Uncollectible картите (карти, които Вие не можете да притежавате), които ще използват босовете, са направени изключително „небалансирани".

За разлика от Вашите нормални тестета, за тези на босовете не важи правилото „позволено е да ползвате копие на всяка карта по максимум 2 пъти". Всичките босове, срещу които ще се изправите, имат по 2 трудности — Normal (нормална) и Heroic (доста, доста трудна). При нормалната трудност босовете могат и да не представляват чак такъв проблем за Вас, но при трудност Heroic определено ще се озорите много. При нея често ще Ви се наложи да създавате чисто нови специфични тестета, с помощта на които да победите съответния бос.



Class Challenge (класови предизвикателства)...



Класовите предизвикателства са друг интересен аспект от приключението BRM. Ще се сблъскате с 9 такива — по едно за всеки отделен клас. Подобно на класовите предизвикателствата от Naxxramas, всяко от тях ще Ви изправя срещу точно определен бос, а тестето Ви също ще е направено предварително. Но не се притеснявайте! Тестетата, които играта ще Ви поднася, са направени, за да бъдат „контра" на противника, срещу който се изправяте в дуел. Също така те имат добра комбинативност и са много забавни. Че кой не би искал да направи игра с клас магьосник (Mage), в която тестето му да се състои от 30 Unstable Portal-а?



Освен всичко това, в тези направени от играта тестета често има и карти, които Вие ще получите в по-следващ период от Вашето приключение BRM.

За картите...



Както вече беше казано и по-нагоре в статията, след минаването на цялото приключение, Вие ще имате 31 чисто нови collectible карти. Заедно с тях идват и 5 uncollectible карти, както и нов заместник на вашия герой и ново умение, което го придружава. В това приключение няма да има епични (epic) карти като награда. Ще получавате по 1 копие от всяка легендарна карта, а всички останали карти ще притежавате по 2 пъти. Златни версии на картите можете да получите единствено чрез изработване (craft-ване) на съответната карта в замяна на dust.
От всичките получени карти, 13 ще бъдат неутрални, а останалите 18 ще бъдат класово специфични.
Интересно е да се отбележи, че за разлика от Naxxramas, в Blackrock Mountain няма „баннати" карти, които Вие не можете да използвате в битка срещу отделните босове (картите Alexstrasza и Equality не можеха да се играят в двубой срещу част от противниците Ви в Naxxramas).



Заключение!

До момента са излезли всичките крила от това приключение за Hearthstone, представеното на този етап, е повече от вълнуващо и интересно. AI-то (изкуственият интелект) определено не може да се определи като перфектен, но пък за сметка на това всичко останало компенсира този недостатък. Босовете пак ще правят познатите от Naxxramas меко казано налудничави и очевидно грешни ходове на моменти, но те са сведени до минимум. Програмните грешки (бъговете), които съпътстват BRM, също не са кой знае колко. Всъщност не мога да изброя много на брой. Ако сте любопитни, ето ви пример за бъг: играете Kel'Thuzad и Annoy-o-tron на полето и босът никога не Ви атакува. Или пък пускате Bane of Doom на Majordomo Executus, когато е на 2 или 1 живот, и той умира, без да призове Ragnaros the Firelord.
Както виждате, тези малки бъгчета са доста ситуационни и нямат голямо влияние върху преживяването Ви на приключението. А и може вече да са поправени от Blizzard. Както и да е! BRM е факт и определено ще промени метата на играта (бележка: метата — това са нещата, които са „силни", които се играят, и които в момента носят най-голям успех на играчите) в много близкото бъдеще.
Насладете са новото приключение и успех!
Толкова от мен и до нови срещи!

HowTroublesome

В миналата статия по темата споменахме за това, че Yu-Gi-Oh! е една от най-популярните игри с карти и държи рекорд за най-много участници в 100-тния турнир Yu-Gi-Oh! Championship Series (YCS) в Калифорния, САЩ, общата бройка на чийто участници е 4364 играчи.

Надолу ще споделим с вас мненията на различни играчи на Yu-Gi-Oh! за три много важни въпроса за самата игра.

ВЪПРОС: Какво прави Yu-Gi-Oh! толкова успешна игра?

— Реално отговорите са много, но един ключов се крие в това, че играта се различава много по уникалния си стил на игра. В повечето игри с карти има различни видове ресурси, които са нужни, за да се изиграват картите, което прави играта много бавна, скучна и предвидима. За разлика от тях, в Yu-Gi-Oh! картите могат почти винаги да влязат в игра стига да стигнат до ръката на играча. Също така самата игра е много по-достъпна, защото има над 7000 различни карти и почти всички са позволени за игра, което отваря един огромен прозорец за креативност на играчите. Друг важен факт е наличието на най-благоприятното общество за игра с карти, което се забелязва по това колко много безплатни платформи за игра на Yu-Gi-Oh! са разработени, например:

* http://duelingnetwork.com
* devpro — http://ygopro.de/en/
* ygopro — http://ww.ygopro.com

— Играта предоставя един нетрадиционен, интензивен, забавен начин на мислене, събира много хора с различни интереси на едно място, което предоставя на играчите широк спектър за създаване на нови приятелства; има както бизнес аспект, така и забавен аспект.

— Играта на по-високо ниво представлява огромно предизвикателство и това определено поддържа интересът ми.

ВЪПРОС: Има ли Yu-Gi-Oh почва в България?

— Има много хора в България, които се занимават с играта. Имаме официални съдии и дистрибутори



— представители на Konami, което води със себе си висококачествена организация на турнири и събития, като например: регионални и национални първенства. Също така си имаме и собствени големи турнири и един достоен пример за такъв е ежегодният коледен турнир, който провеждаме на 27 декември, като така отбелязваме годишнина на Yu-Gi-Oh! TCG в България.

— След като в другите страни може, защо тук да не може?

— Играта има не особено голяма почва у нас, но винаги има надежда. Проблемът не се състои в играта, а в манталитета и отношението на хората в България към нея. Мисля, че със задружни усилия от цялото обществото по Yu-Gi-Oh! в България, играта ще има по-добро бъдеще, отколкото сега. И се надявам това да стане реалност.

ВЪПРОС: Има ли разлика дали ще играя Yu-Gi-Oh! на живо или онлайн?

— Да, и при това огромна:
* Първо, играейки на живо ще се запознаеш с много различни и интересни хора, с които най-вероятно ще завържете добри приятелства.
* Второ, турнирите на живо са едно невероятно изживяване, а също така предлагат и страхотни награди! Също така, играейки на живо,
човек усъвършенства себе си в много различни аспекти като: социален, дедуктивен, способността да вземаш решения на момента и много други.
* Трето, никога не забравяйте, че една голяма част от играта е именно trading-ът (размяната/търговията с карти) в играта. Винаги можете да припечелите някой лев или да се сдобиете с някоя рядка и ценна карта, докато се забавлявате с приятели в клуба.
— Разликата е в това, че онлайн имате достъп до всички карти в играта и може да се експериментира повече, защото нищо не се губи от това и като цяло е и доста по-неангажиращо не само заради парите, а и заради интернет анонимността и ала-бала, докато IRL (на живо) е srs bsness (сериозна работа) — освен че трябва да си намериш и купиш карти, на турнирите има и награди, така че за мен лично онлайн е play for fun (играйте за забавление), а irl е play to win (на живо е „играйте за победа“).

— Естествено, че има. Real Life Play (Играта на живо) развива умението не само да познаваш играта, а да знаеш как да се държиш по време на игра и в напрегната ситуация като цяло. Освен това развива уменията да се научиш да четеш опонента, и в частност езика на тялото му, и да не се издаваш в напрегнат момент. Това показва защо много добри онлайн играчи не са толкова добри в една истинска игра на живо. Твърдо препоръчвам играта в истинския живот, въпреки трудностите, търпението и времето, които се изискват.

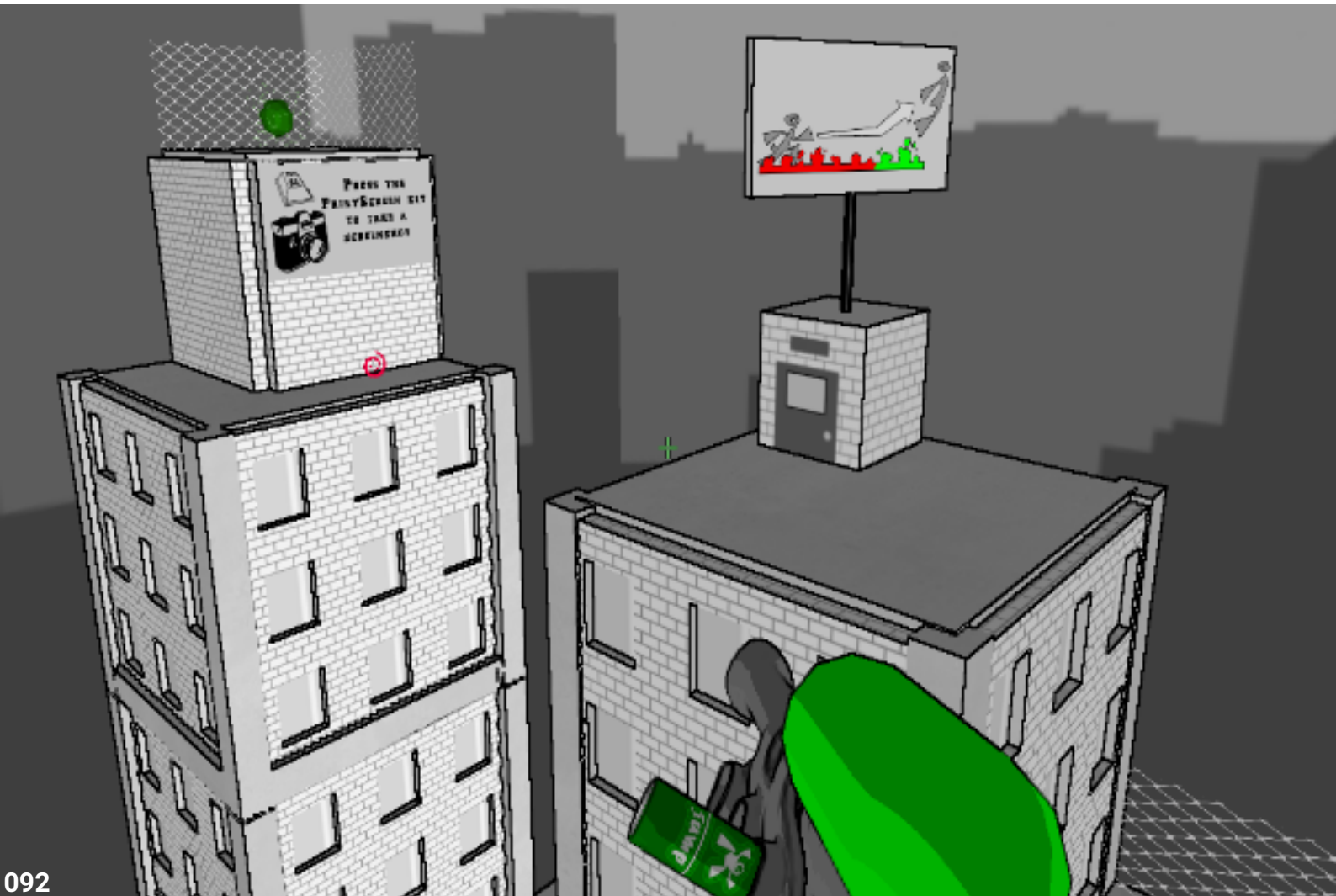
Виктор Узунов





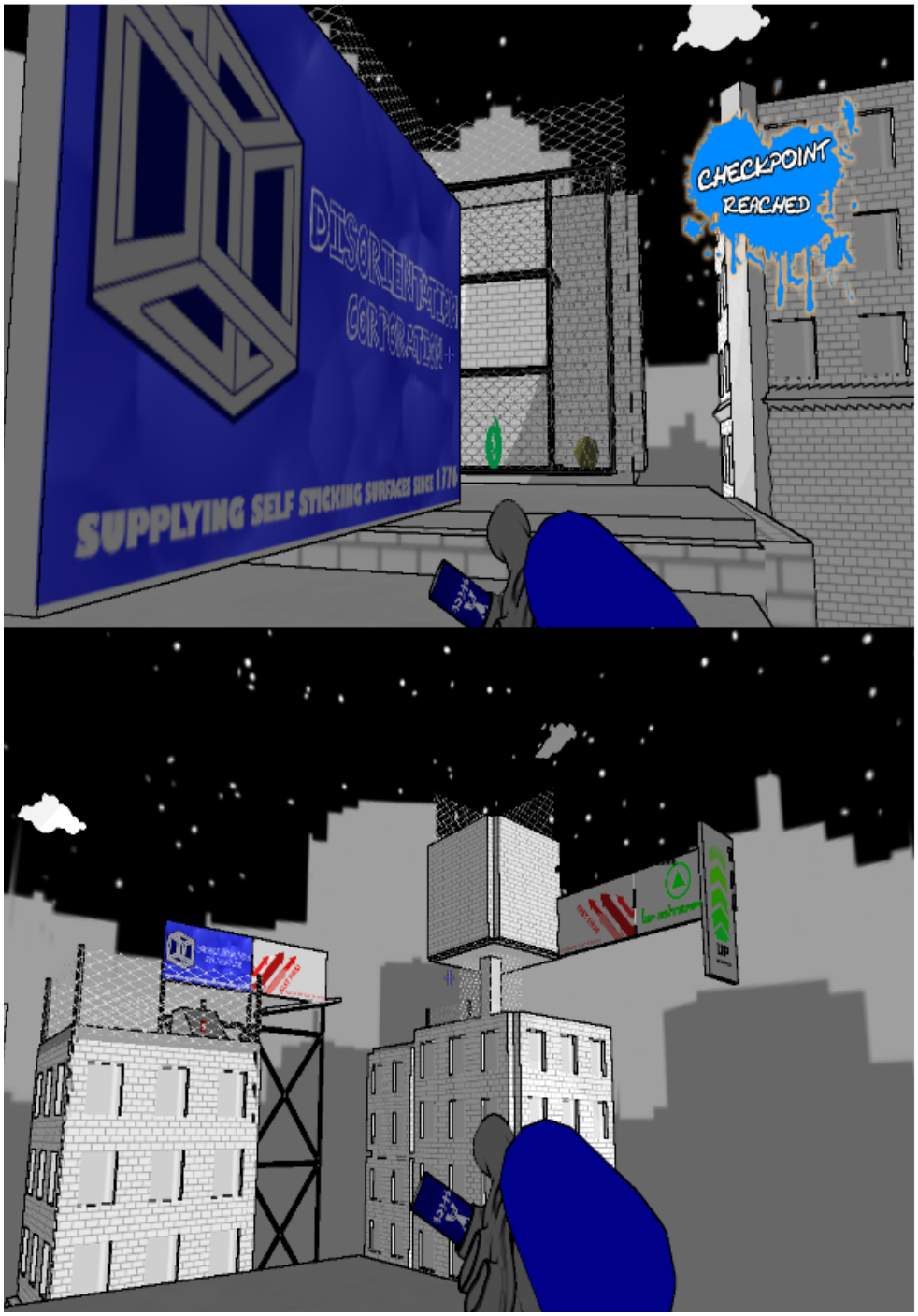
Tag: The Power of Paint е много приятна безплатна игра за Microsoft Windows, дело на студенти от екипа „Tag Team“ от университета DigiPen в САЩ. Играта се играе от 1-во лице като shooter, но в нея няма никакво насилие (освен ако не считате хабенето на индустриални количества боя за престъпление ;)). Още в началото получавате пистолет за боядисване, като можете да съберете за него 3 различни вида боя — зелена (за подскачане при допир с нея), червена (за бързо плъзгане по нея при преминаване през нея) и синя (за залепване по повърхности и ходене по стени с нея — досущ като Spiderman).

Целта на всяко ниво е да минете през редица препятствия, за преминаването на които е нужно да използвате или стени, боядисани със съответния цвят със специален ефект, или вие самите да използвате пистолета, за да боядисате повърхности и така да приспособите терена за минаване на предизвикателството (или комбинация от двете), като, за да продължите към следващото ниво, е нужно да достигнете до и докоснете голямо, сменящо цвета си топчесто петно. Ще трябва да се засилвате и накрая да подскочите, ще се наложи да се залепвате и след това и т.н.



Голямо облекчение е това, че боята на пистолета за боядисване е неограничена (т.е. безкрайна), подобно на емблематичните пистолети на кака Лара Крофт, което ще ви спести усилията да търсите пълнители, ако ви свърши боята. С левия бутон на мишката се изстрелва боята, а с десния се стреля с водна струя (която според мен е по-скоро светлобяла боя), която изтрива всеки вид боя, в случай, че погрешно сте поставили боя някъде или пък ви пречи боята на даден вече боядисан обект.

Ако нямате какво да правите, а обичате кратките 3D пъзели, ви препоръчвам да отделите 30-45 минути на тази изцяло безплатна игра и да я врътнете с кеф. Няма да съжалявате! Играта можете да изтеглите от редица уебсайтове в Интернет, като за целта просто потърсете с любимата си уебтърсачка (например Google) за „Tag The Power of Paint download“. Приятно цветно рисуване, приятели! :)



Плюсове:

(+) 3 полезни вида боя за пистолета за боядисване
(+) приятен дизайн на нивата
(+) разнообразни предизвикателства

(+) 12 хубави музикални парчета + нелоши звукови ефекти
(+) нарисуваната боя остава независимо дали се провалите (освен при превключване с Alt + Tab)
(+) checkpoint-овете са много полезни при по-трудните нива към края

(+) можете да правите скрийншотове с клавиша PrintScreen (PrtSc)
(+) При превключване към друга програма с Alt+Tab после можете безпроблемно да се върнете към играта
(+) авторите после са наети от Valve и добавят частта с боите с различни ефекти към шедьовъра Portal 2

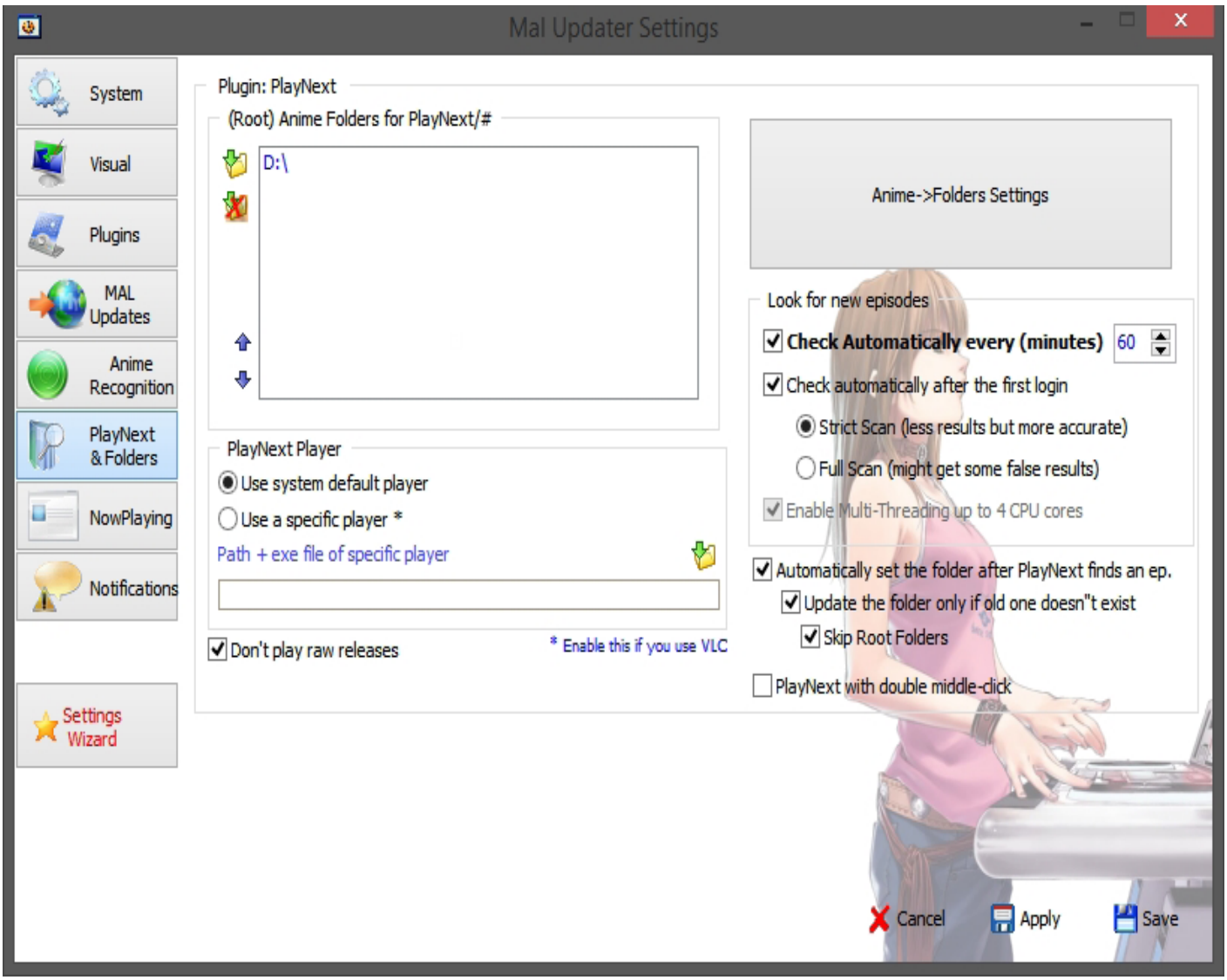
Минуси:

(-) в играта има само 10 нива
(-) повечето от нивата са лесни
(-) авторите можеха да измислят поне още 1-2 вида боя с други ефекти

Лична оценка: **7/10**
Sah War (sahwar)

ЧАСТ 2 — Dude, where is my anime? Или как да накараме МАЛУ да види аниметата ни.

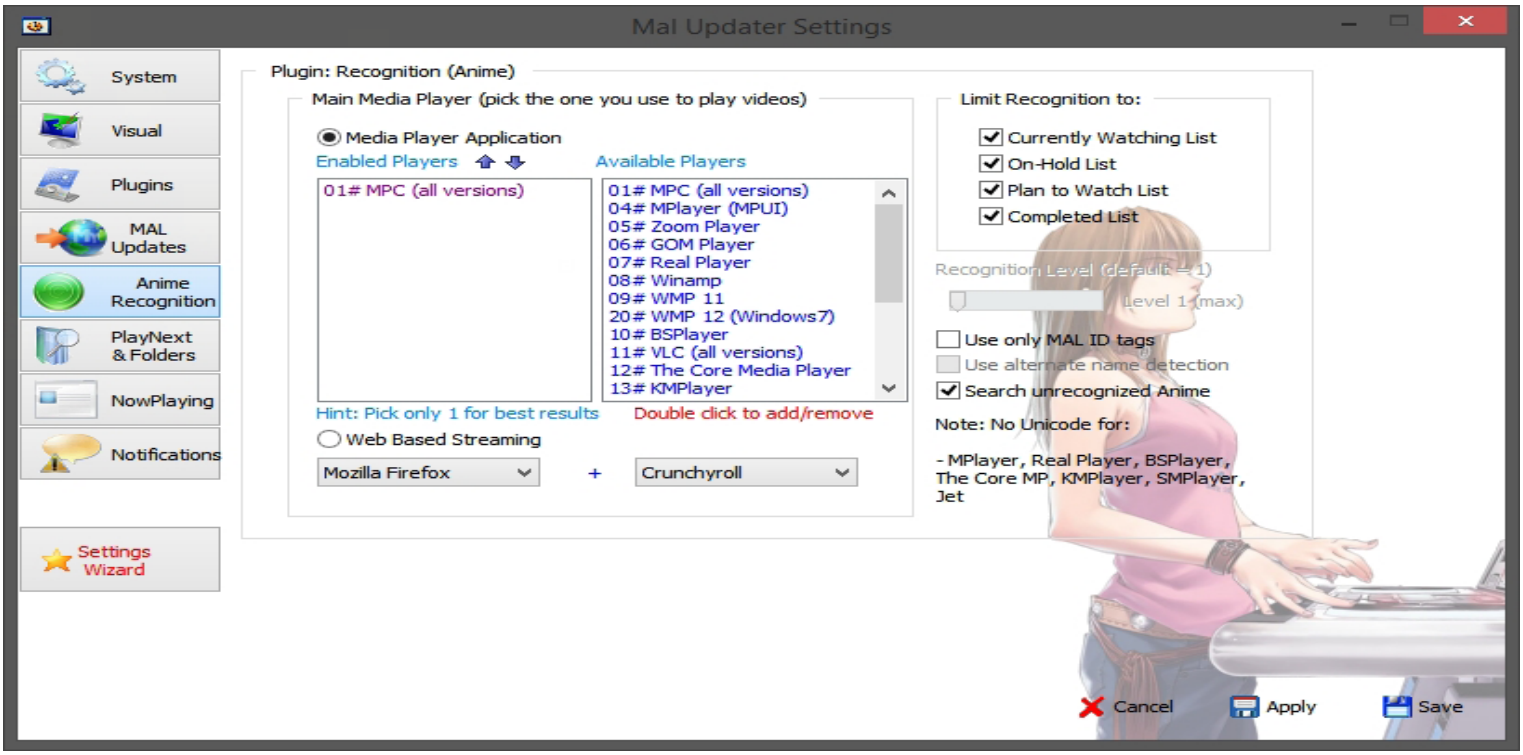
Основната роля на MALU е да ви обновява информацията и да ви помага с пускането на аниме. Но за да ви помогне тя, първо вие трябва да ѝ помогнете, като ѝ посечите с пръст какво се иска от нея. За целта нека отидем в Settings, а от там в раздела PlayNext & Folders.



Най-важното тук е Anime Folders for PlayNext. Както виждате, аз съм обозначил D:/, където ми стои и цялото аниме. Всъщност самото ми аниме се намира в друга папка на този дял от харда диска ми (D:/On-Going/), но това е без значение за MALU, тъй като нея я интересува само да ѝ покажете къде ви е анимето. Можете да посочите няколко папки, където са ви аниметата, MALU ще се справи. Впрочем, виждате ли големия бутон отстрани — Anime>Folder Settings? Не го натискайте… Не, сериозно, недейте, твърде големи объркващи ще видите там.

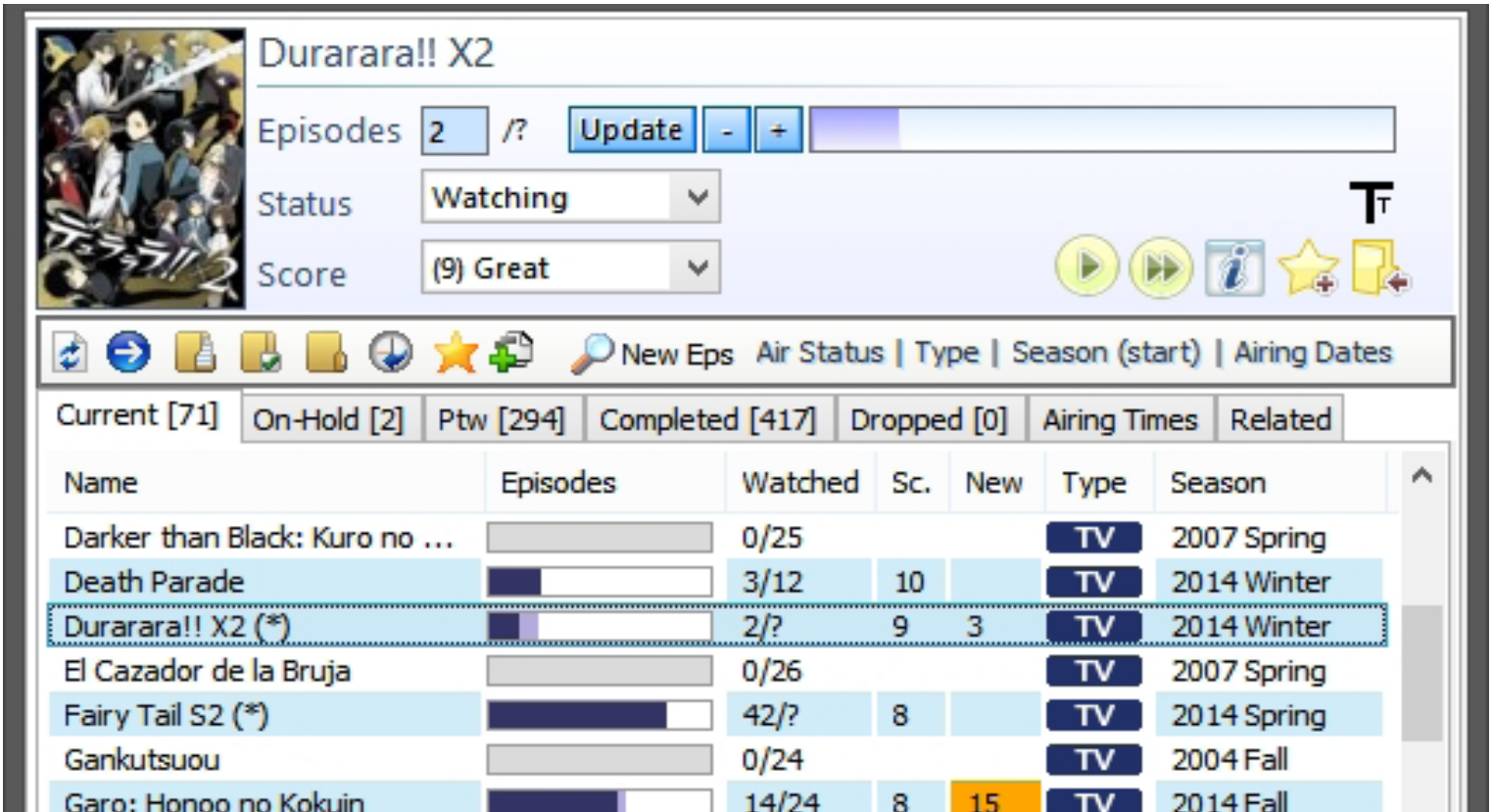
Обратно към другите настройки. Тук може да си настроите с кой медиен плейър да си пуснете следващия епизод на анимето, което искате да гледате, както и през колко минути MALU да следи дали не сте дръпнали нов епизод. Може да експериментирате на воля или просто да зададете настройки като моите.

Сега, нека отидем един таб (подпрозорец) по-нагоре — в Anime Recognition.



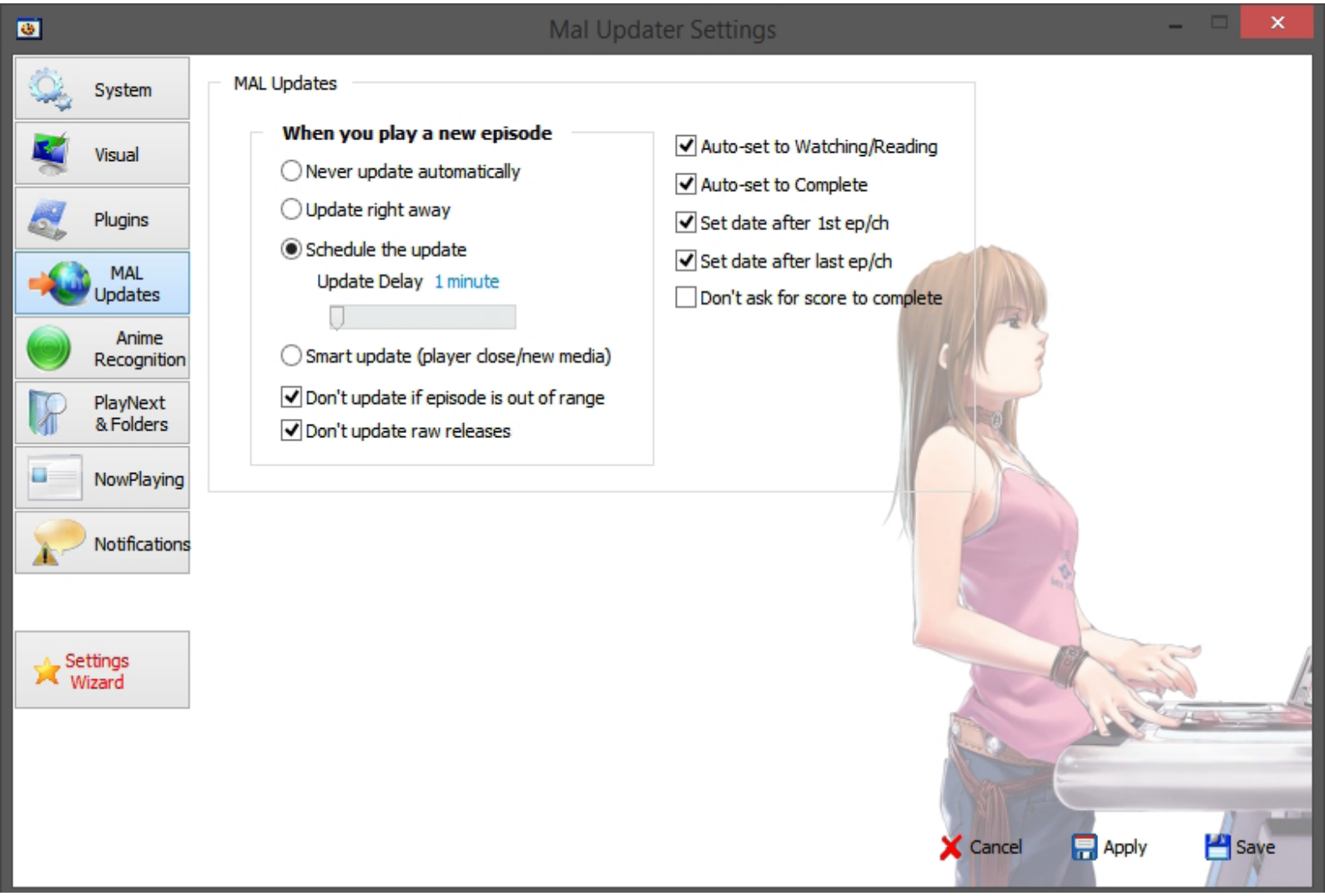
Буквално казвате на MALU „следи какво гледам!“. Повечето настройки тук са ясни — ако гледате свалени епизоди, си избирате от списъка плейъра, с който ги гледате. Ако гледате през поддържаните от MALU сайтове, си избирате опцията за web based streaming.

Впрочем, тук е редно да отбележим нещо. MALU не винаги може да разпознае дадено аниме заради името, с което е поднесено от fansub групите. Нека погледнем и следващия скрийншот, в който вторият сезон на Durarara!! и Fairy Tail са със звездички.



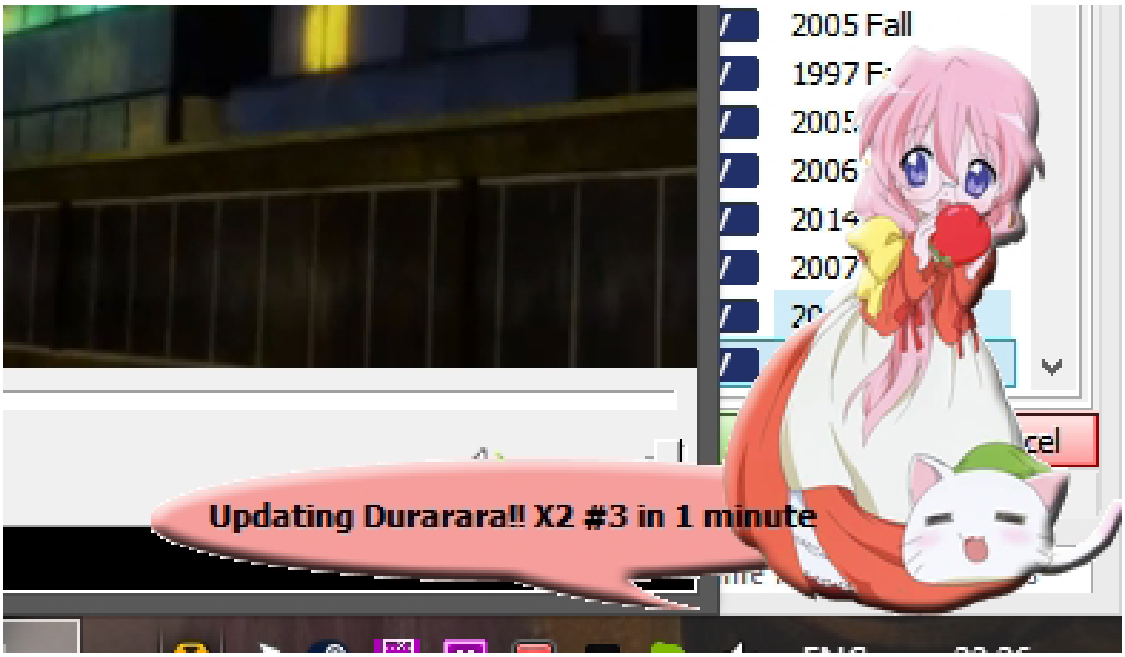
След кратка проверка, може да видите в MAL, че имената на аниметата са Durarara!!x2 Shou и Fairy Tail (2014). Фенсуб групите често прибягват до други имена на пуснатите от тях епизоди, които не съвпадат с тези в MAL (някои пък ползват английското име на анимето), и MALU се обърква и не може да ги „види“, а оттам отказва да ги зачете, когато ги пуснете. В такъв случай просто може да ги преименувате, както съм направил и аз. Това става чрез десно щракване върху името на проблемното аниме в листата и избор на опцията Override Anime Name, където може да въведете името, с което фенсуб групата е пуснала епизода. Това с нищо няма да повлияе на списъка ви, просто давате на MALU още едно име, с което да търси епизоди, свързани с това заглавие.

Обратно в Settings. Нека преминем към таб (подпрозорец) MAL Updates.



Тук настройките са до вкус. Накратко, тук казвате на MALU кога и дали да обновява докато гледате аниме, както и какво да прави при специални случаи като смяна на статуса на анимето ви (когато почвате първи епизод на ново аниме и дадете на MALU да му промени статуса сам от plan to watch на watching; когато гледате последен епизод и дадете на MALU да маркира анимето като completed).

Как да разберем дали правилно сме указали на MALU къде ни е анимето, кой плейър ползваме и кога да обновява? Това е доста просто. Отиваме в главния прозорец на програмата и натискаме бутона play next на аниме, на което имаме нови негледани епизоди. Ако се стартира анимето, това показва, че MALU е зачел правилно папката и указаните директории работят. А как да разберем дали обновява? Докато гледате анимето, в долния десен ъгъл на десктопа (работния ви плот на компютъра) трябва да се



появи това известие (ако не сте я изключили от таб (подпрозорец) Notifications обаче!):

Това е най-сигурният признак, че настройките ви работят и MALU си върши работата и оттук нататък можете спокойно да гледате анимето си, а MALU да свърши досадната работа по промяна на статуса ви, с което можем да засвършим и тази част.

Очаквайте трета част на статията в брой 07!!!


HAKATA



ANIPLAY 2015



Aniplay 2015 се проведе на 18-ти април в мол „Paradise Center“ в София и събра за пореден път феновете на анимета, игри, филми и сериали.

Програмата на събитието включваше косплей и сценки, подготвени и изпълнени от любители, избрани предварително на конкурс от организаторите на събитието — клуб „Накама“.

За организацията на Aniplay 2015 мога да кажа само добри думи — „Накама“ се справиха отлично. Имаше един малък гаф с техниката в началото, както и няколко дребни проблеми с микрофоните на участниците, но като изключим това, събитието мина гладко и безпроблемно. Разположението на местата не позволяваше пълна видимост, но това беше по-скоро ограничение поради естеството на помещението. Добро впечатление ми направи, че при влизане в залата посочиха мястото ми и дори ме придружиха до него. Водещите се представиха брилянтно; вероятно в събитието се беше включил истинският Джак Спароу (изигран от неповторимия Марио „Хипито“ Георгиев) от филмовата поредица „Карибски пирати“. Не мога да не отлича добрия дебют като водеща на Емилия Кирчева, която също беше преобразена в тематичен пиратски костюм. Атмосферата беше чудесно допълнена от Денислав Налбанов, който този път беше преобразен като Наруто.

За съжаление, имам смесени чувства към представянето на косплейърите тази година.

Страхотни бяха изпълненията на K-pop групите — те бяха очакван и естествен резултат от корейската вълна „Халлю“, която ни достигна преди няколко години и която набира все повече фенове на корейската култура у нас. Най-голям успех на тазгодишния Aniplay несъмнено беше сценката по Star Wars, която изправи на крака цялата зала и бе залята от ръкопляскания и въодушевените възгласи на всички присъстващи. Изпълнението беше толкова добро, че дори и аз, като не особено върл почитател на поредицата, се развълнувах. Добри бяха и сцените по Sword Art Online и Adventure Time, които станаха любими на много от зрителите. Участниците в кратката сценка по сериала Vikings пък ни представиха една напрегната и зрелищна битка.



СЪНИ ПЕТРОВА

Това ти е първо участие, нали? Разкажи ни нещо за себе си.
— На 15 години съм. Реших да косплейвам, защото съм аниме фен от малка. За мен косплейването е начин да се забавлявам.

Сега косплейваш Perona от One Piece. Да считаме ли, че това аниме е специално за теб?
— Харесва ми. Но в този случай не аз си избрах персонажа, който косплейвам.

Как се почувства на сцената? Участва в групова изява. Обмисляш ли самостоятелна изява за в бъдеще?
— Първоначално се притеснявах, но после ми хареса. Харесва ми, че всички се забавляват с това, което правят. Колкото до самостоятелна изява, не съм сигурна. Харесва ми груповата изява заради общуването — по-забавно е.

Костюмът ти е наистина е страхотен и детайлен. Мислиш ли да участваш в подобни събития и за в бъдеще като косплейър? Ще те видим ли например на Anime Expo?
— Все още не съм решила.

Как ти дойде идеята за crossdressing?
— Всъщност първоначалната идея е била друга, но впоследствие организаторката ни го е замислила така.

Трудно ли ти беше да влезеш в образ? Репетира ли често?
Не съм репетирала сама. Репетирахме рядко с групата и започнахме, когато остана един месец до събитието, след втория кастинг. Така че нямахме много време.

Имаш ли си любимо аниме? Мислиш ли да правиш косплей на персонаж от него?
— Fairy Tail. Но не мисля да правя косплей на това аниме, тъй като косплей на него е правен много пъти и вече не е оригинално. Мисля да опитам нещо ново.

В сравнение с гореизброените блестящи изпълнения, немалка част от програмата мина донякъде тягостно. Тъжно е, че това бяха хора, избрани с конкурс — предполагаемите най-добри кадри от всички участници в състезанието, избрани от „Накама“ да се изправят на сцената. Няма как да не спомена като пример изпълнението на участничките по мотиви от анимето High School of the Dead, които сякаш изобщо нямаха желание да бъдат в светлината на прожекторите. Групата, която изпълни сценка по анимето One Piece, също не успя да се представи по най-добрия начин — може би защото използваха една вече клишира идея (gender bending).



Освен посредственото изпълнение на определена част от участниците, Aniplay 2015 ни удостои с честта да слушаме безконечни скучни реплики, в които личаха пресилените опити на играещите за нещо модерно и „готино“. Тази година се наблюдаваше и завидно количество хомосексуални елементи, вмъкнати в шоуто без особена причина, освен може би отново като пресилен опит за някаква модерност и евтино забавление.

Друг, малко по-успешен опит, бяха добре изпълнените, но не и иновативни танци на косплейърите на mainstream песни — едно очаквано съчетание, което пожъна успехи миналата година. Така например Мисти и Пикачу (трансформиран в секси девойка) затанцуваха на хитовата песен Gentle-man на сцената.

Косплейърите на събитието несъмнено се бяха постарали с облеклата си. Aniplay 2015 вдигна летвата за тазгодишния Aniventure, като отново доказа, че нивото на косплей в България несъмнено се подобрява с всяка изминала година.

Изключително много се зарадвах на косплейърите, които не просто се бяха облекли като избрания от тях персонаж, а и напълно се бяха вживели в образа му. Пищно облечен Ciel от анимето Black Butler



КИРИЛ ГЕОРГИЕВ

Как реши да косплейваш точно Ragnar от сериала Vikings?
За мен събитието не е от значение. Стига да ми харесва персонажът. Харесвам персонажи с дълбоки противоречия. Главният герой от сериала Vikings ми хареса точно затова, защото си приличаме.

Труден ли беше за направа костюмът ти?
— Всеки мой косплей е различен и всеки съм правил сам. Само плетенето на ризата ми отне около 2 седмици. Освен това слушах северна музика и говорих с акцент, за да пресъздам персонажа.

Ние сме те виждали и в други превъплъщения преди, нали?
— Да, направих косплей на Vaas от Far Cry 3. Намирам по нещо лично, черта от моя характер във всеки персонаж, който косплейвам.

Значи нямаш влечение към косплей на „по-нормални“, да ги наречем, персонажи?
— Злодеите просто са по-интересни. Добрият си е добър и това е. Докато злодеите са по-многопластови и сложни, по-противоречиви.

Получавал ли си награди досега?
— Аз не играя за победата. Награди, слава, признание и предмети не трябва да са мотивация за никого. Преди време кандидатствах в кино център за работа като props maker. Но сега правя реквизити за удоволствие, не се занимавам професионално с това.

Какво можем да очакваме от теб за в бъдеще?
— Смятам следващият ми косплей да е по една известна японска игра, отново на противоречив персонаж.

се разхождаше на събитието с високомерна походка и начумерена физиономия, крепейки се на бастунчето си — той беше истинско копие на персонажа от анимето. Дора Сомова, Тодор „Тох“ Костов и Кристина „Кики“ Иванова, се бяха готвили месеци за участието си със страхотната сценка по Star Wars. Кирил Георгиев, който се беше превъплътил в Ragnar от сериала Vikings, също беше тренирал с месеци, за да влезе в роля и се беше превърнал в пълно копие на протагониста, който изигра в ревюто. Вени Попова, която сподели с нас, че нейният косплей на Chii от анимето Chobits е дълго замислян и желан проект, се справи отлично с маниерите на героинята; сценката с Chii, размахваща своите гащички (с участието на Дани Василева като Yuzuki), беше забавна и сякаш действително беше излязла от Chobits. Мога да похваля и Съни Петрова, която се справи достойно с дебюта си като Perona в сценката по One Piece, както и изявата на Марина Калинова като Yoshino от Date A Live.

Имаше и такива, които бяха решили просто да покажат уменията си по шиене. Косплейърката на героинята Мака от Soul Eater беше точно противоположното на любимото ни книжно плъхче от анимето — участничката направо зашемети всички, когато излезе на сцената и започна да се кълчи самоуверено със своя Death Scythe (коса на смъртта). За мен това беше шокиращо, но приемам, че всеки косплейър има правото сам да преценя каква част от избрания от него персонаж да запази в изпълнението си.

Приятно беше изпълнението на Ирина Цапрева в ролята на Сладкодъвка от Adventure Time. Мария „Маша“ Братоева и Лора Кирилова, преобразени съответно като Headmistress Fiora и Arcade Sona, зарадваха всички фенове на играта League of Legend. Александра „Лекси“ Петкова не успя да участва в ревюто, но отдели достатъчно време за снимки с почитателите си, преобразена като сексапилната Kuro Usagi от анимето Problem Children Are Coming From Another World, Aren't They?.

Извън залата, както ни беше обещано, намерихме щандове, отрупани със стоки. Тази година имаше артикули от Elephant Bookstore,





ЛОРА КИРИЛОВА

Страхотен косплей, Лора! Разкажи ни нещо за него. Срещна ли трудности с направата на костюма?
— Като цяло не мога да кажа, че съм се затруднила особено. Мисля, че се получи добре.

Трудно ли изработи синтезатора?
— Всъщност беше доста лесен, за мен поне. Не е нещо особено откъм материали — фибран, foam — все познати неща.

Какво можем да очакваме от теб?
— Да вдигам нивото си, разбира се. Ще продължавам да косплейвам герои от League of Legends. Въпреки че не съм играла на тази игра от вече 2 години.

Имаш ли някакви нови мании в такъв случай?
— В момента не.

Беше казала, че искаш да се развиваш професионално с косплей?
— Да, но нещата стават постепенно. Доволна съм, че участвах тази година на сцената. Един от минусите обаче е, че нямаш възможността да гледаш изявите на другите косплейъри.

Трескаво ли е зад сцената?
— Имам навика да се приготвям вкъщи, за да ми е по-спокойно на събитието.

Komikslandia и добрите ни приятели от Hobby Games. Фигурки, чанти, тениски, плакати, чаши, плюшени играчки, комикси и даже доджинши — феновете имаха какво да си изберат от богатия набор от стоки. Продавачите бяха учтиви и усмихнати и предразполагаха към щедро харчене на пари. На един от щандовете дори имаше томбола, където срещу левче можеше да си изтеглите листче от купа, обозначаващо какво печелите от наредените отпред фигурки.

Като заключение мога да кажа, че това беше най-добрият Aniplay, провеждан досега. Беше удоволствие за екипа ни да се срещнем с ветерани-косплейъри, както и да се запознаем с нови кадри (които тепърва навлизат в света на това изкуство), всички от които се бяха справили страхотно с костюмите си. Похвални бяха добрата организация и благото отношение на членовете на „Накама“ към феновете, както и изпълнението на чаровните и непринудени водещи. Сценките на участниците бяха изпълнени преди всичко с желание, като се надявам и им пожелавам единствено догодина да бъдат по-смели в изявите си, по-оригинални и по-естествени.

Павлина “Yunie” Плачкова

Снимки: **Nakama**







МАРИНА КАЛИНОВА

Това първият косплей ли ти е? Трудна ли беше направата на костюма ти?
— Да, първи косплей ми е. Доста време ми отне работата по него — 3-4 месеца, но беше много забавно.

На колко години си?
— Скоро ще навърша 17.

Как се реши да направиш косплей точно на този персонаж?
— Още като гледах анимето, реших, че е много сладка. Влюбих се в нея от пръв поглед и лесно се реших да направя косплей на нея.

От колко време си аниме фен?
— От години. Първоначално започнах да гледам аниме по телевизията — Pokemon, Shaman King. Оттам тръгна интересът ми към анимета — започнах да се интересувам повече и от косплей. Радвах се да намеря хора, които се интересуват от същото като мен. Правя го за удоволствие.

Мислиш ли да продължаваш да косплейваш?
— Да, мисля да го превърна в свое хоби. Доставя ми удоволствие.

А би ли участвала в сцена (т.е. косплей с театрални елементи, понякога включващ и танци)?
— Не знам. Участващите имат театрални способности. Танците например изобщо не ми се удават.

На кое събитие можем да те видим пак?
— На Aniventure 2015 със сигурност.

Имаш ли идея за косплей вече?
— Мислех си за Rukia от Bleach. Опитвам се да избирам персонажи, които приличат визуално на мен.

Имаш ли си любимо аниме?
— Kuroshitsuji (Black Butler). А последното, което гледах и също ми хареса, беше Infinite Stratos.

ВЕНИ ПОПОВА

Като зрител този път как оценяваш събитието? Хареса ли ти?
Разкажи ни за настоящите си костюми? На това събитие се реши да направиш два косплея.
— Косплеят ми на тема Chobits е планиран от години. Другият ми костюм е на тийн версия на фея — от него направих само полата и крилата.

Кой от двата ти допада повече?
— Единият е по-удобен, а другият е по-тежък. Но отдавна исках да пресъздам Chii.

Какво да очакваме от теб за Aniventure 2015?
— Мисля да повторя това, което направих сега и да направя два косплея. Но тъй като Aniventure е два дни, ще направя по един костюм за всеки от тях.

Смяташ ли, че публиката хареса костюмите ти?
— Мисля, че хареса втората ми изява. За първата направих всичко почти в последния момент.

ВАСИЛ ГЕНОВ

Като зрител този път как оценяваш събитието? Хареса ли ти?
— Ами, да. Мога да кажа, че останах доволен. Бях скептично настроен към промяната на местоположението, но се виждаше добре и се чуваше добре.

Коя сцена ти хареса най-много?
— Хората, които представиха сцена по Star Wars, бяха най-ефектни, с най-добър синхрон и костюми, но не мога да ги сложа на първо място в класацията си, тъй като повечето от тях ходят на актьорски курсове. Сцената по Sword Art Online ми хареса най-много откъм история, актьорска игра, костюми и бойни сцени. На предишния Aniplay аз координирах битките в нашата група и знам колко е трудно да измислиш креативния процес. Според мен тези, които представиха Sword Art Online, бяха най-реалистични.

На кое следващо събитие да те очакваме като участник (косплейър)?
— На Anime Expo това лято. За момента планът е да съм сам. Мисля да се въплътя в Мордекай от Borderlands.



Адам - последният човек на земята

първа серия

“The last man on Earth sat alone in a room. There was a knock on the door...” - Fredric Brown

Монотонната тишина тегнеше като древно проклятие над призрачния столичен квартал. Адам беше забил поглед в мъртвата земя, върху която от край време не растеше и стрък трева. Гледаше напукания тротоар и въргалящите се наоколо пожълтели вестникарски страници и отблъскваща апатия тровеше съзнанието му. Парещ ветрец жилеше грубоватото му, изсъхнало лице, белязано от нечии зли остриета в едни отдавна отминали времена.
Адам се изправи от старата пейка с посърнала и олющена боя и вдигна очи към необятния син похлупак. Чистота и неподправено изящество. До всички краища на хоризонта се стелеше безоблачно небе и едно-единствено жарко слънце хвърляше огнения си бич върху безплодната земя. Скитникът горчиво въздъхна и закрачи напред по пустата магистрала, която отдавна бе превърната в гробище за ръждясали автомобили. Напред, напред... по своя безкраен път към неизбежна и самотна смърт.
Последният човек на земята с усилие разпозна едва четливия надпис „София“ върху крайпътната табела. Моливът му задраска града от картата. Още едно място, където не можеше да се намери нито храна, нито екипировка, нито каквито и да е било провизии. Стотици хиксове чернееха върху скъпоценната му карта: **Амстердам, Брюж, Париж, Бордо, Сан Себастиан, Мадрид, Малага, Барселона, Монако, Генуа, Берн, Мюнхен, Прага, Варшава, Минск, Санкт Петербург, Москва, Волгоград, Донецк, Одеса, Варна, София…** Последното беше просто малко отклонение от плана му да достигне Йерусалим през Истанбул и крайбрежието на Средиземно море. Още помнеше онези бели облачета, които пълзяха към безлюдната българска столица. Подлъга се. Тогава Адам реши, че са знамение, виждайки облаци за първи път от доста лета. Но вече не знаеше дали е било илюзия и игра на поквареното му съзнание, отказващо да приеме идеята, че е сам на това кълбо, носещо се безцелно в космоса.
Вървеше мълчаливо по пустата магистрала, леко изгърбен от тежката си раница, пълна със стари военни консерви, малко преварена вода, вехто одеяло, кибрит и всякакви сантиментални глупости, които така и не посмя да изостави. Нали някога са казвали, че човек никога не знае? Някога отдавна... много, много отдавна. Преди няколко вечности. Но днес единствено избледнели лица и забравени имена го теглеха назад в спомените му, когато навсякъде кипеше жизнерадост и се раждаха мечти. Днес... ах, днес... колко красива и съвършена дума! Не безвъзвратна като „вчера“ и изпълнена с надежда като „утре“. Днес... когато понасяш на гърба всички последствия от миналото и вземаш съдбоносни решения за загадъчното бъдеще. Но това бе едно друго днес, което нямаше нищо общо с действителността. Днес беше апокалипсис... постапокалипсис. Смърт... подминала един-единствен човек. Самият Адам не знаеше защо. Нямаше и кого да попита.
Нощта го застигна в покрайнините на Нови Хан. Не, че не обичаше да върви нощем, но болката от едно падане още сковаваше крака му и скитникът избягваше продължителните маратони. Хвърли бегъл поглед към далечните звезди и отломки от онова, което някога наричаха месечина. Въздъхна. Потърси уединение в единствената къща, която все още притежаваше здрави стъкла на прозорците. Тихото бръмчене на хладилника го изкара за момент извън кожата му. Беше истинска рядкост да се натъкнеш на работеща електрическа система. В такива моменти Адам благославяше слънчевите батерии, надживели световния крах. За негово разочарование обаче, хладилникът се оказа празен. Хвърли вътре манерката си и тръшна вратата, очаквайки с нетърпение утрешния ден, в който най-сетне ще пие студена вода. Огледа къщата. Веднага прибра въргалящия се на пода „Пътеводител на галактическия стопаджия“ — търсеше го къде ли не. Настани се удобно на едно от креслата и разгърна новата си придобивка... **„Някъде далече, в неотбелязания на картата затънтен и рядко посещаван край на западния спирален клон на Галактиката, се намира едно дребно, с нищо незабележително, жълто слънце.“**
Адам — последният човек на Земята, стоеше тихо в стаята и четеше. В този момент на вратата се почука.

Николай Николов



ИНТЕР

ВЕНИ „PRUSK

ПОПОВА

ВЮ С А JACKSON“

Здравей, Вени (Pruska Jackson), ти си доста популярна в косплей средите и не само. Кажи няколко думи за себе си.

— Здравейте, аз съм Вени, на 21 г. Косплейвам от 3 години, като съм привлечена главно към големи косплей рокли, хи-хи. Също така съм се занимавала с различни медийни дейности, ако могат така да се нарекат. За кратко работех в NEXT TV, а преди това (много отдавна) снимах клипове за Интернет. За капак на всичко уча информатика (програмиране) в Софийския университет. Как съчетавам всичко това, се чудите? Всъщност не успявам да се справя много-много! :D

В последните няколко години успяваш да направиш много добри превъплъщения с костюмите си и въобще добро сценично участие. Разкажи ни как стана запалването ти по това чудато хоби.

— Как започна всичко? Бих могла да благодаря най-вече на старото си хоби, снимането на клипове. Преди 3 години бях поканена от On-Fest, като репортер на Vbox. Там обаче попаднах на първото си косплей ревю. Бях в публиката и си спомням, че се просълзих, когато видях едни от любимите си герои да оживяват. След това едно момиче ми писа и ме покани в тяхната група да косплейвам с тях. Та това беше първото ми участие, а същото момиче сега е моя много близка приятелка (Целувки за Зори!). Чувството да викат хората в публиката, когато си на сцената, ми се стори направо жестоко. Запознах се с много хора и то само на едно събитие. Много ми хареса, реших да продължа и така неусетно изминаха 3 години.

Колко косплея имаш до момента и кои според теб са най-успешните ти косплеи? Разкажи ни и на кои събития си ги представяла.

— Не мога да кажа точна бройка, но мисля, че са около 20. Много обичам да правя по-малки проекти, casual cosplay, ако мога така да го нарека, затова често губя бройката им. Едни от най-любимите ми костюми са на Yuuko от xxxHolic. Това е първият и последен косплей, за който похарчих безумни пари (700-800 лв.). Е, поне научих как да работя с чудовището,

наречено шевна машина, което плашело много хора. Спокойно, няма как да Ви убие! Вторият ми любим косплей е Cybergoth Hatsune Miku — костюм, който сглобих в промеждутъците, докато шиех този на Yuu-ko (бел. ред.: Можете да намерите интервю с Вени от ON! Fest 2013, когато тя е била с този костюм, на следния адрес: https://www.youtube.com/watch?v=jU4JTG9837U). Отдавна бях фенка на този стил танци и просто исках да избухна с нещо. О, да, определено с Miku се забавлявам най-много. Бих казала, че си обичам всички костюми по един или друг начин, защото като знаеш колко труд си хвърлил в тях...

Трудно ли е да си косплейър в България? Как ти се отразява финансово това хоби? Как си подбираш материалите за костюмите?

— Радвам се, че напоследък все повече хора търсят косплейъри за промоутъри или детски партита. Това е един вид финансова помощ за нас, но все пак да си косплейър в България е много трудно. Финансите винаги са проблем. Лично аз се опитвам да стесня бюджета по 1 костюм колкото мога, но винаги излизам извън тези граници. В началото винаги гледам дали бих могла да използвам нещо от втора употреба и да го пременя в друго нужно за костюм нещо. Ако пък говорим за craft-ене (изработка), често мисля върху няколко варианта и накрая се спирам на най-лесния, а той невинаги е с добра цена, но какво да се прави.

Какво е чувството и изживяването за теб да представиш творението си пред публиката?

— Всъщност аз ужасно много се притеснявам преди да изляза на сцената. Даже понякога ми се случва да не мога да спя дни преди това... Но когато изляза, аз съм адски развълнувана и се чувствам прекрасно — особено когато някой от публиката извика твоето име... Безценно. Ужасно много съм щастлива, когато хора дойдат и ми кажат, че са големи фенове на анимето или на играта, която представям.

Кое предпочиташ — соло (самостоятелни) или групови изяви?

— И двете. Обичам да съм сама на сцената и да си танцувам по моя откачен начин. Често се случва да прекарвам седмици в репетиции у нас, пък мои приятели помагат със съвети. Все пак ми е адски приятно да работя с хора на сцената. Тук е и моментът да спомена и групата, с която за втора година се сработваме прекрасно. Тази година, на Aniplay 2015, представихме сценка от Sword Art Online. От тях научих много, организацията ни е много добра, а обстановката на репетиции беше спокойна и с много храна, хе-хе! Дуо участията също са доста забавни. Надявам се да имам възможност за повече дуота, така опознаваш повече човека, с когото си на сцената.

Имала ли си интересни моменти, свързани с феновете или публиката? Ти си от хората, които предоставят достатъчно време за снимка с тях. Имало ли е неловки моменти и отказвала ли си снимки?

— О, интересни моменти съм имала много. Най-странният, който няма да забравя, е, когато представях Blood Moon Akali skin. Самият костюм е по-разголен от страна на крака, затова явно непознат за мен фотограф си направил извода, че под поличката ми ще намери нещо. Човекът, без да каже дума, дойде и снима под полата ми. Аз се развиках, а той не реагираше и продължаваше да си снима безсрамно. Тръгнах да го боцкам с брадвите ми, той не каза нищо и изчезна на секундата, в която се обърнах. Сигурно съм го разочаровала, че носех панталонки под кимоното... Горкият... Друг много приятен момент е от тазгодишния Aniplay. Едно мило момче дойде и ми подари цветенце... Много се зарадвах. Всъщност отказвам снимки. Не ме изкарвайте надута, моля ви. В тези случаи имам причина, най-често това е поради размазания ми грим от рев. Не знам как, но на повечето събития все нещо се случва и бликат сълзи. Та ако ви откажа снимка, да знаете какво ми е!



RAGNAROK ARCHBISHOP COSPLAY

Какво да очакваме от Pruska's Cosplay през 2015 г.? Имаш ли планове вече? На кои събития ще се явиш?

— Самата аз не знам. Като всеки косплейър, мнението ми се мени страшно бързо и лесно. Понякога от вълнение по даден костюм чак го сънувам, а след седмица не искам и да го погледна. Тази година най-много ще се постарая да представя България подобаващо на EuroCosplay в Лондон. Все още не зная с какъв костюм ще съм, но ще се постарая много. За останалите събития също имах планове, но се провалиха, ха-ха. Сега съм доста притеснена как ще се справя с всичко. Стискайте палци, защото може и да не ме виждате по много събития през тази година.

Мислила ли си за професионално развитие, защото си много добра в това, което правиш?

— Не е много ясно. Все пак имам и малки надежди. Напоследък се развиваме доста добре в тази област, но не достатъчно. Имаме доста да гоним другите държави, за да се появят хора, които да се занимават само с това в България.

Какви награди си получавала досега и какво е усещането да чуеш името си като избраник на България за EuroCosplay?

— Повечето пъти съм получавала само утешителни награди, награди на журито. Веднъж, с костюма си на Cybergoth Hatsune Miku, получих награда на публиката... Много се зарадвах. Също така и награда за най-добра сценка („Наруто“) на „Анивенчър“ 2012. Изобщо не очаквах да чуя името си за представител. Бях доста щастлива от факта, че спечелих наградата за най-добър аниме костюм. И тъкмо докато си мислех, че изгубих бас и ще се наложи да черпя с ходене на кино, чух пак своето име и то не един път. Хората викаха, а аз се чудех защо и после — дум! Едва сдържах сълзите си на сцената!

Нека поговорим малко за аниме. Как стана фен на аниметата?

— Още от малка съм израснала с аниме. Страшно много обичах една немска програма — RTL2. Там пускаха много анимета, жалко, че не бяха на български де. Всеки ден като малка ги гледах. Едни от заглавията, които помня: Do re mi (Ojamajo Doremi), Ranma ?, Kamikaze Kaitou Jeanne, Dragon Ball (дразнех се, че въртяха серии на кръст), Pokemon и много други. После от време на време хващах по някое аниме тук-там по българската телевизия, а когато се сдобих с Интернет, се започна маратонът, продължаващ и до днес. Да си призная, анимето „Принцеса Мононоке“ страшно много ме плашеше... За жалост обаче смятам, че имам да гледам още доста, за да се нарека истински фен на аниметата!

Кои заглавия изгледа последно и кои би препоръчала на читателите ни?

— (Отваря си списъка с анимета...) Death Parade е последното изгледано! МНОГО силно аниме, ПРЕПОРЪЧВАМ го. То е вид... не мога и да го опиша, доста драматични истории. Хареса ми, че дава много поука за живота, показва всяка ситуация на човек, и един вид намираш части от себе си у всеки персонаж. Някои от любимите ми заглавия са: xxxHolic, Chobits... Всъщност повечето неща на студио CLAMP са номер 1. Sword Art Online, Hunter x Hunter, Elfen Lied, Guilty Crown, Parasyte. Стигат Ви.

Има ли аниме според теб, което заслужава да му обърнем повече внимание и да го направим аниме на броя?

— Затруднихте ме. Може би Hunter x Hunter е добра идея, то свърши не много отдавна. Силно и интересно аниме, но конкретно римейкът му от 2011 г.

Разкажи за любимите си заглавия през годините. По какъв тип анимета си падаш?

— Не съм особено много в крак с модата, но адски много обичам такива в creepy (плашещ) стил. Не е задължително да има убийства и да се лее кръв... Харесвам

анимета, които наистина да ме стреснат, но и същевременно да ме накарат да се замисля защо, по дяволите, се случи това? Shiki, xxxHolic, Death Parade, Higurashi no Naku Koro ni и Elfen Lied ми поднесоха точно това. Класическите шонени също са готини и много ми допадат, с тях се разтоварвам.

Четеш ли манги и какво е мнението ти за тях?

— Чета превода на Death Note на български, мисля, че е единствената манга на български, която си заслужава да се прочете. Мнението ми за мангите е много странно... Чета само мангите на любими анимета. Не започвам манга, ако не съм гледала анимето.

Много ли приятели/познати имаш от аниме средите? Все пак си доста популярна личност. Имаш ли достатъчно време за тях?

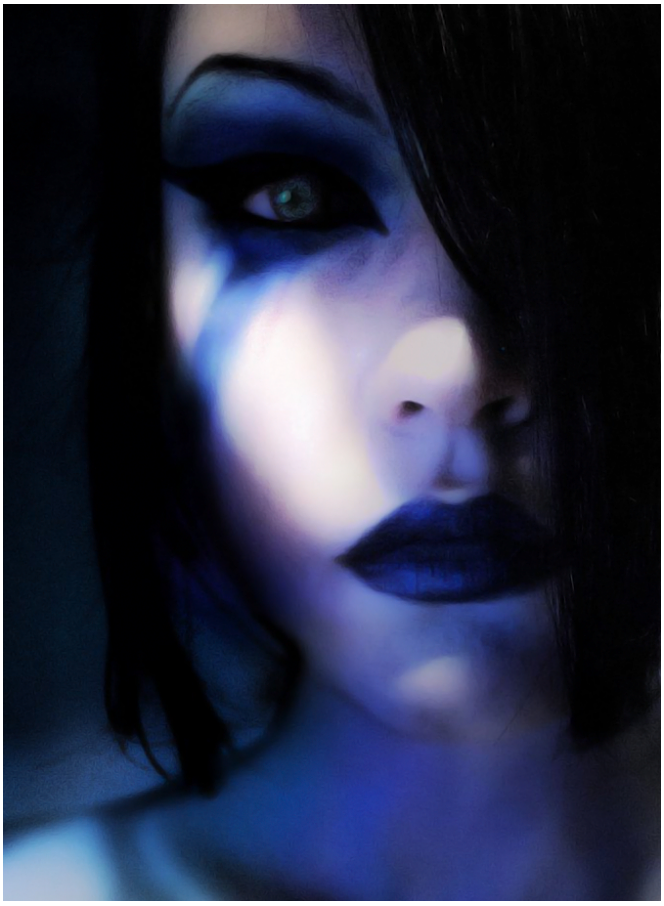
— Познавам повечето хора там, но малко са ми истинските приятели. Рали, Зори са най-скъпите за мен от тези среди. Повечето хора знаем това-онова за всеки, но рядко споделяме неща за личния си живот. Предпочитам по-малко приятели, истински, отколкото много и фалшиви... Заради тъпия университет обаче нямам особено много време за излизане. Трябва да се учи, че после ще си останем тъпички, ха-ха.

Не е тайна, че харесваш да играеш на компютърни игри. Какво разцъка последно?

— Heroes of the Storm (HotS). Хареса ми, доста по-тежка е обаче от League of Legends. Героите са супер готини и разнообразни и привличат окото. Препоръчвам Ви я, особено ако си падате по подобен тип игри.

Кои са ти любимите заглавия и очакваш ли с интерес някое през 2015-та?

— Много ми беше приятно да разцъквам League of Legends. Alice Madness Returns също се нарежда сред любимите ми заглавия. Лично аз съм пробвала много, но повечето ми омръзват адски бързо.



Знаем, че харесваш да играеш League of Legends! Разкажи ни повече. Кои са любимите ти персонажи от нея? Скинове (облици на персонажите)? Би ли косплейвала някои от тях?

— Преди играех много на League of Legends. Събирахме се вечер приятели и цъкахме до сутринта, незабравими моменти. За жалост, не бях много добра, но пък ми беше адски забавно, само защото играехме на големи групи. Любимият ми персонаж е Lux, пръсках ги с лазера много яко, караха ми се, че много крадях убийства... Ама то така се случваше, или пък не. Скинове — имам 2-3, не са много, не исках да прекалявам толкова с харчене за някаква си виртуална игра. Косплейвала съм двама персонажа от тази игра: Blood Moon Akali и Teemo. И с двата съм доста зле, но пък много обичам да играя Akali, ей така, за спорта.

Препоръчай ни игра, на която да обърнем повече внимание.

— Aion, напоследък доста нашумяха добрите костюми от нея. Графиката? изглежда добра и определено заслужава внимание.

MEGUMI SHIMIZU COSPLAY



Доскоро беше водеща в гейминг предаването NEXT TV. Разкажи ни малко за работата си там. Какъв опит събра и лесно ли се работи в телевизия?

— Макар и за малкото ми пребиваване там, се случиха много неща. Намерих един много специален за мен човек, най-хубавото нещо, което ми се случи там. Също така добих много опит в редактирането на видео. Доста по-трудно е, отколкото си мислите, за ТВ трябват куп изисквания, които едва успявах да покрия. Понякога отнемаше по 5 часа да сглобя нещо. Добих опит и в писането на статии, може би не ме биваше много, за което се извинявам. Говоренето пред камера на живо обаче видях, че ми е леко слабо място, доста се притеснявах, нетипично, но факт.

Да те очакваме ли отново на малкия екран или при правенето на видео vlog-ове? Ти стана доста известна с клиповете си.

— Не! Смятам, че да си в телевизия, е твърде отговорна работа, а снимането на vlog-ове вече не е същото. Летвата се е вдигнала много, хората очакват повече. Предпочитам да се занимавам предимно с косплей, но ако има предложения, бих приела, ако ми допаднат. За по-сериозни начинания, изискващи много време, бих отказала.

В този ред на мисли, как е да си известен в България? Разпознават ли те хората, спират ли те?

— Преди много. Имала съм хубави и лоши случки. Българските младежи обаче сме доста разкрепостени и често не осъзнаваме как би реагирала дадена личност, ако отидем да я поздравим. Смятам, че не е прилично да преследваш някой човек, който не познаваш, а знаеш само от Интернет или от телевизията, да му подсвиркваш и да се подиграваш един вид с него. Случвало ми се е да ме преследват, без да ми кажат нищо... Даже ме гонеха... И то не беше в София, а на морето. Все пак е забавен спомен. Има и мили хора, с които даже съм се запознавала и съм говорила като нормален човек. Много зависи от личното възпитание на човека. Радвам се, че вече нямам подобни случки, това всъщност бе една от многото причина да спра да снимам. Просто ми идваше в повече. Предпочитам да водя спокоен живот.

Ти помагаше на списанието с озвучаване за NEXT TV и въобще ни помагаш много за развитието на проекта. Участва и в изработването на малки календарчета. Благодарим ти за добрата работа и за съдействието, което ни оказваш. Надяваме се доброто ни сътрудничество да продължи и за в бъдеще!

— И аз благодаря. Определено имате голям напредък и смятам, че ще се развивате още много. Харесва ми, че се учите от грешките си и бързо ги поправяте. Само напред и нагоре, ще помагаме с каквото можем.

Разкажи ни за други свои хобита или занимания, ако имаш.

— В момента предимно уча, за жалост, но миналата есен много се запалих по въртене на staff (тояга, жезъл). Страшно забавно и интересно е. Само че не Ви препоръчвам да пробвате без добър учител, понякога е леко опасно. О, да... И може да си докарате доста синини по тялото или лицето, а ударите по главата са безпощадни!

Пожелай ни нещо за финал.

— Много, много целувки, прегръдки, вълни, слончета и жирафчета! Бъдете все така мили и позитивни към този си проект. Не се отказвайте! Когато дойдат най-трудните моменти, си спомнете, че има хора, които Ви се радват, правете това списание най-вече за тях!

Вени „Pruska Jackson“ Попова
Представител на България за Еврокосплей

Интервюто взе
Петър „Tkk“ Милев



“КОГАТО ДОЙДАТ НАЙ-ТРУДНИТЕ МОМЕНТИ, СИ СПОМНЕТЕ, ЧЕ ИМА ХОРА, КОИТО ВИ СЕ РАДВАТ, ПРАВЕТЕ ТОВА СПИСАНИЕ НАЙ-ВЕЧЕ ЗА ТЯХ!”

ANIMERULEZZZ.ORG
Един по-различен аниме сайт!!!

ИНТЕРВЮ

Марта Денева, член на група за танци Masters of Disasters

— Представи се на читателите ни!

— Ами, аз съм Марта, на 19 години и съм от София.

— Би ли ни разказала повече за това как се запали по корейското изкуство K-pop (K-pop, южнокорейска поп(улярна) музика)?

— Бях доста голям аниме фен, и като такъв слушах многобройни opening-и на анимета и съответно започнах да харесвам японски музикални изпълнители. Един ден си търсех J-pop песни и така попаднах на корейската група DBSK, тъй като те са много известни в Япония. Изслушах няколко техни песни и като цяло от там се започна.

— Оттогава досега как се разви твоето хоби?

— Започнах да се занимавам с K-pop танци горе-долу година след като прослушах стила. Първо се присъединих към опит за български флашмоб, а после започнах да танцувам с една от създателките на MOD, след което самата група се сформира. Танцувала съм и с близки приятели и с групата Nocturnus, но винаги съм се връщала към MOD и като цяло те са хората, които поддържат интереса ми към K-pop-а.

— Колко участия направи с MOD и би ли ни разказала повече за екипната ви работа?

— Имам шест участия с MOD. Ние сме като семейство, а и няма как да бъде иначе, тъй като прекарваме каквото свободно време имаме заедно. Помагаме си с каквото можем, както в танците, така и в личния живот и се подкрепяме. В залата разпределяме работата си и даваме всичко от себе си. А най-важното нещо, което ни крепи като екип, е уважението, което изпитваме един към друг.



— Къде ще е следващото ви участие?

— На „Аниплей".

— Готвите ли нещо по-специално?

— Не, не бих казала. Изненадите ги оставяме за състезанията.

— Трудно ли да си част от група и колко хора сте в момента?

— По-трудно е да си сам. В момента имаме 16 активни членове и двама в почивка.

— През последните 2 години интересът към това, което правите расте, ти как виждаш нещата?

— Хем е хубаво, хем е лошо. Ако говорим изрично за K-pop-а, той се популяризира все повече, което означава, че хората стават по-широкоскроени. От друга страна обаче, когато нещо събере толкова голяма популярност, основите му някак си се размиват и същността се губи. Колкото до танците, единственият минус е, че напрежението става по-голямо.

— Като спомена напрежение, как се справяш с него преди представление? Има ли я сценичната треска?

— Знам, че приятелите ми са с мен на сцената и ме подкрепят, та почти никога не изпитвам сценична треска.

— Как протича една ваша тренировка и подготовка?

— Подбиране на музика, ваденe на хореографии, подреждане на фигури, преподаване на танци, чистене на движения и повтаряне на всичко до побъркване, а за състезанията се опитваме да измислим и специални истории, по които да си направим миксовете. Като цяло е голяма мъка, но накрая винаги си струва.
Обръшаме и много голямо внимание на визията си и точно подбирането на дрехи и правенето на грима и прическите отнема повече време, отколкото хората предполагат.

— Аз съм имал удоволствието да гледам ваши представления и мога да кажа, че сте на много добро ниво. Хвала за това, което правите! Между другото, имате ли си вече достатъчно момчета, защото това преди ви беше проблем?

— В момента имаме шест момчета, но колкото повече, толкова повече. Приветстваме всеки един желаеш да дойде и да се пробва. В крайна сметка шест момчета за дванадесет момичета хич не са достатъчни.

— Ако не се лъжа, има специално събитие, провеждано всяка година, което е само за групи за K-pop и имате сериозна конкуренция?

— Така си е. Конкуренцията е нешо хубаво, надъхва ни. Но не отдаваме толкова голямо значение на победата. Най-важното е да се забавляваме и да дадем най-доброто от себе си, за нас да сме на сцената си е чисто удоволствие. Ако хората успеят да видят и оценят труда и любовта ни — още по-добре.
K-pop World Festival се провежда ежегодно. Първият кръг на състезанието се провежда в множество страни с помощта на южнокорейското правителство. Победителите минават на втори кръг, който е онлайн, а тези, които го преминат, заминават за третия и последен кръг, който е в Южна Корея. Засега ние (от MOD) сме стигали само до втори кръг, но таим надежди за по-голям успех в бъдеше.

— Винаги съм се питал има ли големи разлики между танцуването на K-pop и J-pop?

— Не бих казала. В звученето на самите стилове има голяма разлика, но в танците — не. Единствената разлика е, че корейците са по-стриктни в изявите си и всичко е изпипано и уеднаквено до последното движение.

— Като оставим настрана проявите ви, свързани със събития около аниме културата, проявяват ли интерес към вас за други събития?

— Участваме и в благотворителни концерти, но те все са организирани от хора, които имат общо или с анимета, или с K-pop. В крайна сметка се движим в такива среди, а и това е продуктът, който предлагаме.

— Възможно ли е скоро България да стане по-широкоскроена и да започнат да викат на участия и групи като вашата? Защото станах свидетел на парадокс — на голямо световно събитие в България да участва псевдобалет от 13-14-годишни момичета... Освен това ми е любопитно дали сте мислили за по-сериозно занимание, освен като хоби, професионално израстване?

— Не мисля, че в близките десетина години би станало възможно да бъдем викани на друг вид изяви. България има да расте много, когато става дума за приемане на различното и подкрепянето му. Тая надеждата, че това някой ден ше се случи, но, съдейки по много факти, не го виждам в близките години. Доколкото знам, малко хора имат мерак да се занимават професионално с танци. Аз съм една от тях, но, за жалост, здравето ми не го позволява. В обши линии всеки си има други мечти и влечения. Повечето от нас сме доста млади — или сме в училище, или сме в университет. Целият живот е пред нас... Но като временна работа не би било лошо занимание, прекарваме много

време и хвърляме много усилия в това, което вършим, а и мисля, че сме на достатъчно добро ниво, за да желаем нешо повече.

— Освен много време и труд, предполагам, че това хоби, подобно на косплея, има своя финансов спектър? Доста ли пари влагате?

— Залите хич не са евтини. Като изключим това, всичко друго е на разумни цени, бая хора сме, та дрехи все се намират... Един голям гардероб сме. Сега обаче готвим доста голям проект и за първи път ше вложим големи суми.

— Да преминем малко на тема „анимета". Разкажи ни как се запали и за любимите си заглавия.

— О, мисля, че бях в пети клас. Няколко момчета в класа ми говореха само за „Наруто" и с много мъки едно от тях ме убеди да го пробвам. Може да се каже, че на него дължа всичко. По-нататък сама започнах да си откривам анимета, да коментирам в групи (предимно във VBox) и да ходя на събития. Даже се вдъхнових да косплейвам тази година. Най-любимото ми е Cowboy Bebop, нищо не може да го бие. След него са Neon Genesis: Evangelion, Ouran High School Host Club, The Melancholy of Haruhi Suzumiya, Ranma 1/2, Kampfer, Romeo X Juliet и Wolf's Rain.

— Предполагам, че заради ангажиментите си едва ли имаш време да следиш новоизлизащите анимета? Разкажи ни и за бъдещия си косплей, кога можем го очакваме?

— Въобще не ги следя, най-много да изгледам някой и друг епизод на аниме, когато съм у приятели. Тази година ше косплейвам за първи път или на „Аниме Боукен", или на „Анивенчър", а какво ше представлява е тайна.

— Не е тайна, че анимарите са и геймъри. Ти как си с това поприще?

— Израснах с братовчедите си, та още от малка съм свикнала да държа джойстик и автоматично пръстите ми отиват на бутоните W, S, A и D, когато се докоснат до клавиатура. Дай ми да играя игри цял живот и ше съм истински щастлива. Не си падам обаче по големите франчайзи, единствените, които играя от тях, са Hearthstone, Aion и League of Legends (LoL). От всички игри най-много си тача Titan Quest и Age of Mythology.

— Любими роли и герои от LoL?

— Teemo на top lane е любов, живот, всичко. Twitch е забавен за игра, Fiora, Garen, Braum и Udyr — също. Като цяло гледам да си седя на top lane (средния път).

— Разкажи ни и за опита си с Hearthstone.

— Welp, едно момиче от класа ми ме зариби след като прекарах няколко часа в училище да я гледам как играе. Не си давам много зор там, с нея релаксирам. Играя, докато си гледам Stargate или някой друг сериал. Най-много си обичам Hunter и Priest, другите слабо ме вълнуват.

— Предполагам, че освен гореспоменатите в интервюто хобита, имаш и други?

— Занимавам се и с писане на художествена литература, както и с изучаването на множество езици, като напоследък доста стремглаво се спуснах към старогръцкия и латинския. А в категорията на „по-несериозни" хобита вписвам Tumblr и гледането на абсолютно ненужно количество сериали.

— Разкажи ни за писането.

— В трети клас започнах да чета Роджър Зелазни и Робърт Джордан. В пети се запознах с Джек Лондон и Айзък Азимов, тогава започнах да пиша. Прекарвах часовете в училище с книга в ръка, в гимназията чак ми взимаха книгите от ръцете, за да обшувам. В действителност, заради това мое заравяне в книгите ми е в пъти по-лесно да изразявам себе си и да обшувам, когато пиша. Основно се занимавам с фентъзи и научна фантастика, като имам няколко започнати книги, но все нищо не завършвам. Разказите ми са основно хумористични, а напоследък пиша поезия.

— Пожелавам ти успешно написване на книгите, да продължиш да танцуваш на това добро ниво и успех с косплейването. Като за финал можеш да ни пожелаеш нещо.

— Благодаря. Продължавайте да ни радвате!



Utsukushii Team

Utsukushii-bg.com

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 споделите 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



Сегмент

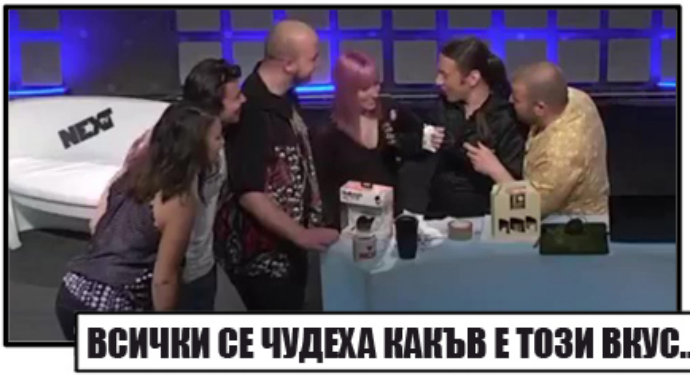

КАКЪВ ЛИ ВКУС ИМА?


ЛЕЛЕ, ТОВА Е МНОГО СИЛНО БЕ!!!
МОЙ РЕД Е!




АМА ТОВА Е КОКОСОВО МЛЯКО ?!?


НЕ Е ЛИ СОКЧЕ С ВОДКА?


ВСИЧКИ СЕ ЧУДЕХА КАКЪВ Е ТОЗИ ВКУС...


НО НЯМАШЕ ЗНАЧЕНИЕ, ЗАЩОТО СЛАВИ ОБЯВИ, ЧЕ Е ВРЕМЕ ЗА...
ЯПОНСКИИИИ МЕТАААААААЛ !!!!!!
ДИДО ВИДИМО ОДОБРЯВАШЕ, А НОРА НЕ ВЯРВАШЕ НА УШИТЕ СИ...

ИНТЕРВЮ

Борислав „Grast“ от екипа на NEXT TV

— Представи се на читателите ни и разкажи накратко с какво се занимаваш.

— Здравейте, казвам се Борислав, а някои от вас сигурно ме познават и с названието Grast. Намирам се в София и в момента съзнанието ми е изпълнено от доста неща, в които се радвам да мога да участвам и по които да работя.
Накратко се занимавам професионално с маркетинг, творчески с гейминг, а помежду им — с естествения мост между двете — NEXT TV. В предаването напоследък гледам да описвам функцията си с названието „маркетинг архитект“, тъй като нямам особена оперативна функция, а основно стратегическа и корективна.

— Ти си от толкова дълго време в българския е-спорт, как виждаш развитието му досега?

— Да, вече минаха над 10 години от създаването на отбора, който ръководя, и близо 8 години, откакто имах възможност да организирам първата си национална квалификация за WCG (World Cyber Games, Световните кибер игри) 2007.
Развитието на електронните спортове в България е изпълнено с много пикове и спадове, градации и разрушения... Електронният спорт се развива и се движи напред, но е добре да се помни историята, защото сме имали много призови места по всевъзможни международни събития и турнири, които да ни дават необходимо самочувствие.

В днешни дни по-малките резултати са по-малки, но потенциалът, който стои пред нас, е все по-голям. Въпрос на време е да спрем да мислим какво е развитието на е-спортовете в България и да започнем да обсъждаме резултатите, които се постигат, и поприщата, които играчите искат да завоюват — за пример — отдавна не съм виждал толкова свежо и добро раздвижване в електронен спорт в България, колкото в Heroes of the Storm (За по-



слабо запознатите — в момента 3/5 от вероятно най-силния отбор на HotS в света са българи!).

— Има ли в България почва, може ли се издържа един играч или отбор?

— В България със сигурност може да се издържа един играч, за отбор не съм толкова категоричен. Имаме страхотни играчи — умни, с голям потенциал, животът в България не е много скъп. Трудността идва оттам, че електронните спортове са глобален феномен — играч пред монитора в България може да се изправи срещу играч от Корея, САЩ или която и да е страна по света. Съответно, хората трябва да надминат не само своите приятели, своите сънародници, но и всички по света, за да успеят да се издържат.

Хубавото в България е, че много по-лесно се издържа човек като спечели 2 турнира в месеца и изкара 400-500 евро, отколкото ако живее в някоя западна страна — толкова ще му стигат за седмица. Трудностите у нас са свързани с това, че пазарът не е голям и е трудно играч да набере популярност, която да носи печалба —

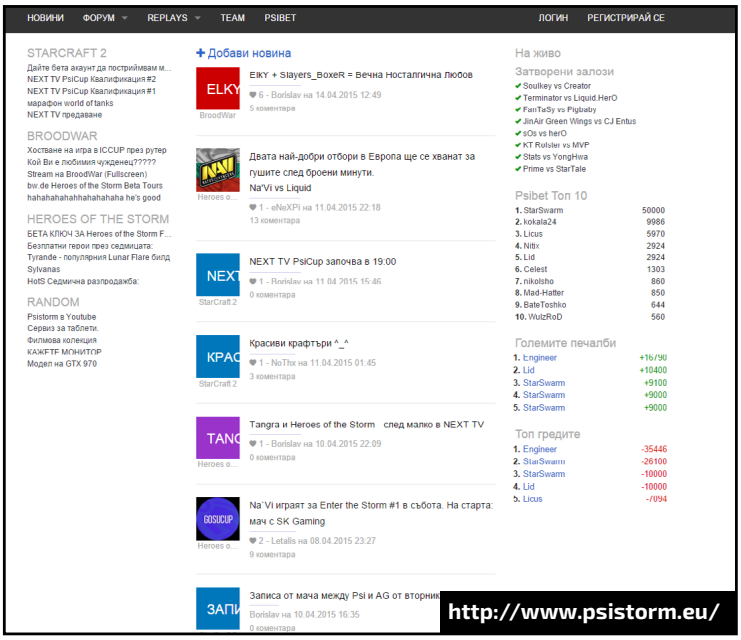
но едно нещо е сигурно — ако човек умее, то той ще получи това, което заслужава, и без да бъде популярен. Популярността е индикатор със закъснение — идва след много успехи, които идват с много труд и правилно канализирана енергия с много упорство.

— Разкажи ни подробно как започна всичко. Откъде идва тръпката ти към StarCraft и, респективно, и настоящото ти ръководене на отбор/и в сцената на StarCraft II (SC2, SCII) и Heroes of the Storm (HotS)?

— Всичко започна от детските ми години и първия ми допир с играта. Няколко години по-късно се случи да докосна пак StarCraft: BroodWar и от 2002 година насам не съм се разделял с общността й, самата игра и всички съпътстващи дейности.
Тръпката е свързана с една вътрешна борба, която май ми е заложена с пръкването ми на този свят — безрезервното ми желание това, което правя, да бъде изпипано до перфекционизъм. Тук идва парадоксът, че каквото и да направиш в StarCraft, е невъзможно да бъде перфектно. Така безкрайната ми упорита борба, с мен си, така „застоява" във вечен конфликт, продължава и се подхранва. Всяко подминато действие в играта, всяко подминато мнение в работата ми, всяко своеволие, което руши шансовете за постигане на най-светлата цел, са компромиси за мен, които не желая да правя със себе си и това, което влагам като енергия в работата си.

За над 10 години с отбора бавно и трудно сме се събирали хора със сходни възгледи, което ни кара и до ден-днешен да бъдем добри другари — семейство. Ние не сме отбор, който менажирам, а сме група от хора с обща цел и темперамент, който да ни кара да вървим по пътя към тази цел. Менажирането се свежда и се е свеждало до там да идентифицирам този темперамент и да се стремя да ни сплотява, вместо да ни разделя, за да не е необходимо да управлявам каквото и да е било.

Друго е положението с националния отбор на България, но през последните години състезателният характер на международно ниво е толкова слаб, че дори не съм сигурен, дали е необходимо да се споменава :(



— Поздравления за добре поддържаната платформа psistorm.eu! Разкажи ни повече за нейната функционалност и какво може да намери човек в нея.

— Psistorm.eu е уебсайт, който е минал през много метаморфози за много години. Всички поздравления трябва да отидат при Иван Спахийски — Letalis, заради когото съществува този сайт толкова години. Това е уеб пространството, където от „Средновековието" на BroodWar се събират играчите, отборите и феновете на StarCraft в България. Сайтът живее в постоянни и бавни промени, които да предоставят максималната необходима функционалност на състезателно насочените фенове и играчи на SC: BW / SC2 / HotS — потребителски генерирано съдържание, форум, виртуални fun залози на StarCraft 2, повторения на игри и др.

От 2010-та година насам, заедно с Letalis решихме да съберем най-успешния български отбор, с дома на StarCraft в България — Psistorm — и така това уеб пространство може да бъде наистина наречено платформа. Но Psistorm има и много други инфраструктурни функции:

* През годините сме полагали основата на всички турнири на StarCraft в България.
* Всички отбори в България през години са се свързали с почти всички свои играчи в сайта.
* Не на последно място — и многото образователни „гейминг" инициативи в посока StarCraft, като т.нар. PsiSchool.



Екипът на NEXTTV

— Освен всичките ти занимания, ти си част от екипа на NEXT TV, как стана спойката? Каква е твоята роля?

— Може да се каже, че спойката стана по естествен път. Цял живот съм се занимавал с гейминг и съпътстващите го дейности; от друга страна, имам познания в сферата на маркетинга, които да бъдат от полза на предаването. В общи линии поялник почти не игра — открихме взаимна потребност. Моята роля е предимно на заден фон — старая се NEXT TV да резонира с желанията на хората и да достигнем ултимативната цел — това да бъде не само предаване за хората, но и платформа за забавление, която да бъде от хората за хората. Внимавам стратегията да не се криви от пътя към тази цел.

— Мислиш ли, че бъдещето на българския гейминг минава през проекти като NEXT TV? Възможно ли е това предаване да е ключовото звено за популяризиране на е-спорта в България?

— Да. За да не съм прекалено лаконичен

— NEXT TV дава и ще дава възможност на родните играчи да бъдат видени, хилядите часове пред компютъра да бъдат подплатени с възможността играчите да получат и едно „БРАВО!“, освен десетките обезкуражаващи слова от роднини и хапливи приятели.

Искаме NEXT TV да покаже, че това да бъдеш добър играч, не е само личен успех, а е и успех на глобално ниво — не сред 7 млн., а сред 7+ млрд. души. Често съм потресен как има наши сънародници, които са широко известни по света, а в България не са дори чувани. Надявам се предаването да покаже и на родната публика успехите на българите, а това да даде основи на едно устойчиво развитие на електронните спортове у нас.

— От известно време наблюдаваме раздвижване на стриймовете с е-спорт от страна на предаването и то с твое участие на теми SCII и HotS. Вероятно желаеш и да бъдат отразявани по-сериозните турнири. Аз гледах стриймването ти и бях изключително доволен. Разкажи повече за това и откога стриймваш?

— Благодаря за окуражаващите слова. Занимавам се с коментари на StarCraft от около 7 години, още когато най-голямата платформа беше LiveStream, а justin.tv не съществуваше — камо ли познат с днешното си име Twitch.tv. В момента предавам SCII и HotS през стрийма на NEXT TV, с цел да запознаем по-широката публика с някои от главните действащи лица на сцената, също и повече хора да играем заедно. Желая да бъдем повече геймъри рамо до рамо, да си сътрудничим и да се забавляваме. Крачка в тази посока е NEXT TV PsiCup — априлската серия от турнири по StarCraft II. В бъдеще NEXT TV се цели да предава колкото се може повече големи международни турнири с български коментар, както и да даде възможност на организатори, отбори и играчи да покажат игрите, заради които горят...

— Като човек навътре с е-спорта, няма как да не те попитам как „Лигата“ (League of Legends, LoL) стана толкова популярна и задава ли се предизвикателство, което да я измести от трона? Защото според редица критици HotS е далеч от това за момента.

— „Лигата“ направи формàта на DotA достъпен по невиждан дотогава начин. Създаде нуждата от утвърждаване на термина MOBA (multi-player online battle arena) и даде невиждани възможности за своите фенове. LoL показа в ранните си дни невероятно смел и рискован маркетинг, който се изплати на разработчиците

— Сега виждаме до какви нива достига популярността на League of Legends в световен мащаб.

LoL няма как да бъде изместена от трона, защото няма трон. Преди 20 години софтуерните фирми се бореха коя ще създаде „единствената“ операционна система. В днешни дни пазарът е развит до ниво, в което компаниите се борят за вниманието на фенове и разгръщане на аудиторията си — никой не се залъгва, че може да бъде единствен. Heroes of the Storm се справя отлично с тези две цели — дори когато губят игра, феновете пак се забавляват, а аудиторията е необозримо широка, защото стъпва върху милионите фенове и приятели на WarCraft, StarCraft и Diablo (та дори и The Lost Viking).

— Разкажи ни откъде идва прякора ти „Grast“.

— Прякорът ми идва от годините, когато се интересувах от историята на древен Рим — в часовете по литература ме гонеха, защото чета история на Рим, а от дома ме гонеха, защото не ставах от компютъра. Така, в един принудителен сблъсък с реалността, комбинирах по неведом начин имената на Крас, Калигула и Хелиогабал, посъкратих и попромених списъка с псевдоними, докато не стигнах до „Grast“, което беше предпочитано виртуално название за мен до излизането на StarCraft 2 през 2010-та година.

— Винаги изглеждаш благ и положителен. Въобще, подходът ти към хората е много приятелски. Как го постигаш? Имаш ли специална философия за нещата?

— Ами, не го постигам просто. :) Правя нещата, които правя, защото са ми интересни и забавни. Специалната ми философия е да не контактувам с хората, които не са доброжелателни и никога да не гледам в паничката на другите. Всичко е преходно, единственото нещо, което е важно за един човек, е самият той — да извърви своя път и да постигне своите цели. Ако съзерцавам много встрани от този път, мога единствено да отида в чужда посока, а човек заплесне ли се по чуждото, най-много да не забележи това, което го спъва по собствения му път.

— Пожелай ни нещо. :)

— Гледайте си в краката и продължавайте напред. ;) Надявам се Anime Inn да продължава да информира читателите си, да приобщава хора към страниците си, а вие да бъдете щастливи с това, което правите, по начина, по който го правите!

Интервюто взе: Петър „Tkk“ Милев



Автори в броя:

Павлина “Yunie“ Плачкова
Петър “Malygos” Николов
Петър “Ткк” Милев
Мартина “Loveless” Вичева
Валери “HowTroblesome” Мазнев
Йордан Лозанов
Sah War (sahwar)
Николета Иванова
Емилия Кирчева
Thaumaguard - гост
Иво Иванов - гост
Виктор Узунов - гост
Николай Николов - гост

Редакция:

Иван Курдов - главен редактор
Емилия Кирчева - втора редакция

Дизайн:

Даниел Трифонов - главен дизайнер
Павлина “Yunie“ Плачкова
Петър “Ткк” Милев

Благодарим на:

MoKV
Нора (NEXTTV)
Evilqueen91
Nakito
Toymaker
Chep_92
Вени Попова

07

GOLGOTH