

БЪЛГАРСКОТО СПИСАНИЕ ЗА АНИМЕ И ГЕЙМИНГ

ANIME FAN

БРОЙ 07

GINTAMA • FATE/STAY NIGHT: UBW • SHOKUGEKI NO SOUMA • SIDONIA NO KISHI

COLLECTOR

166 СТРАНИЦИ

Kami-sama Hajimemashita

стр. 004

Inari, Konkon, Koi Iroha

стр. 006

Gintama

стр. 009

FS/N: Unlimited Blade Works Season 2

стр. 013

Golgo 13

стр. 017

My Teen Romantic Comedy SNAFU 2

стр. 022

Hibike! Euphonium

стр. 026

Houkago no Pleiades

стр. 029

Gunslinger Stratos: The Animation

стр. 032

It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon?

стр. 034

Nisekoi

стр. 036

**Danna ga Nani wo Itteiru ka Wakaranai Ken 2
Sure-me**

стр. 038

Kekkai Sensen

стр. 039

Kyoukai no Rinne

стр. 042

Mikagura Gakuen Kumikyoku

стр. 045

Denpa Kyoushi

стр. 048

Ore Monogatari!!

стр. 051

Sidonia no Kishi: Daikyu Wakusei Seneki

стр. 054

Etotama

стр. 056

Vampire Holmes

стр. 058

Re-Kan!

стр. 059

Ninja Slayer From Animation

стр. 062

Owari no Seraph

стр. 065

Mahou Shoujo Lyrical Nanoha ViVid

стр. 070

Baby Steps Season 2

стр. 072

The Heroic Legend of Arslan

стр. 074

Shokugeki no Souma

стр. 077

Plastic Memories

стр. 080

Punch Line

стр. 082

Show By Rock!!

стр. 084

Uta no Prince Sama Revolutions

стр. 087

Diamond no Ace: Second Season

стр. 090

Grisaia no Rakuen

стр. 092

**The Disappearance of Nagato
Yuki-chan**

стр. 095

**Aion - ревю промотиращо
печатният брой**
стр. 103

**Предистория на Metal Gear Solid V:
The
Phantom Pain**
стр. 112

Life is Strange
стр. 114

Rocket League
стр. 117

WarCraft III: RoC
стр. 120

Истината за гейм журналистиката
стр. 122

Mal Updater - част 3
стр. 128

**8-те най-добри безплатни програми
за рисуване**
стр. 130

Интервю с Mushy
стр. 140

**Интервю с Виолета Бонева от
NEXTTV**
стр. 144

Отзиви от Animes Expo 2015
стр. 150

Интервю с Екатерина - косплейър
стр. 155

Интервю със Стела - косплейър
стр. 157

**Интервю с Мария "Iwasaki" -
косплейър**
стр. 158

East European Comic Con
стр. 160

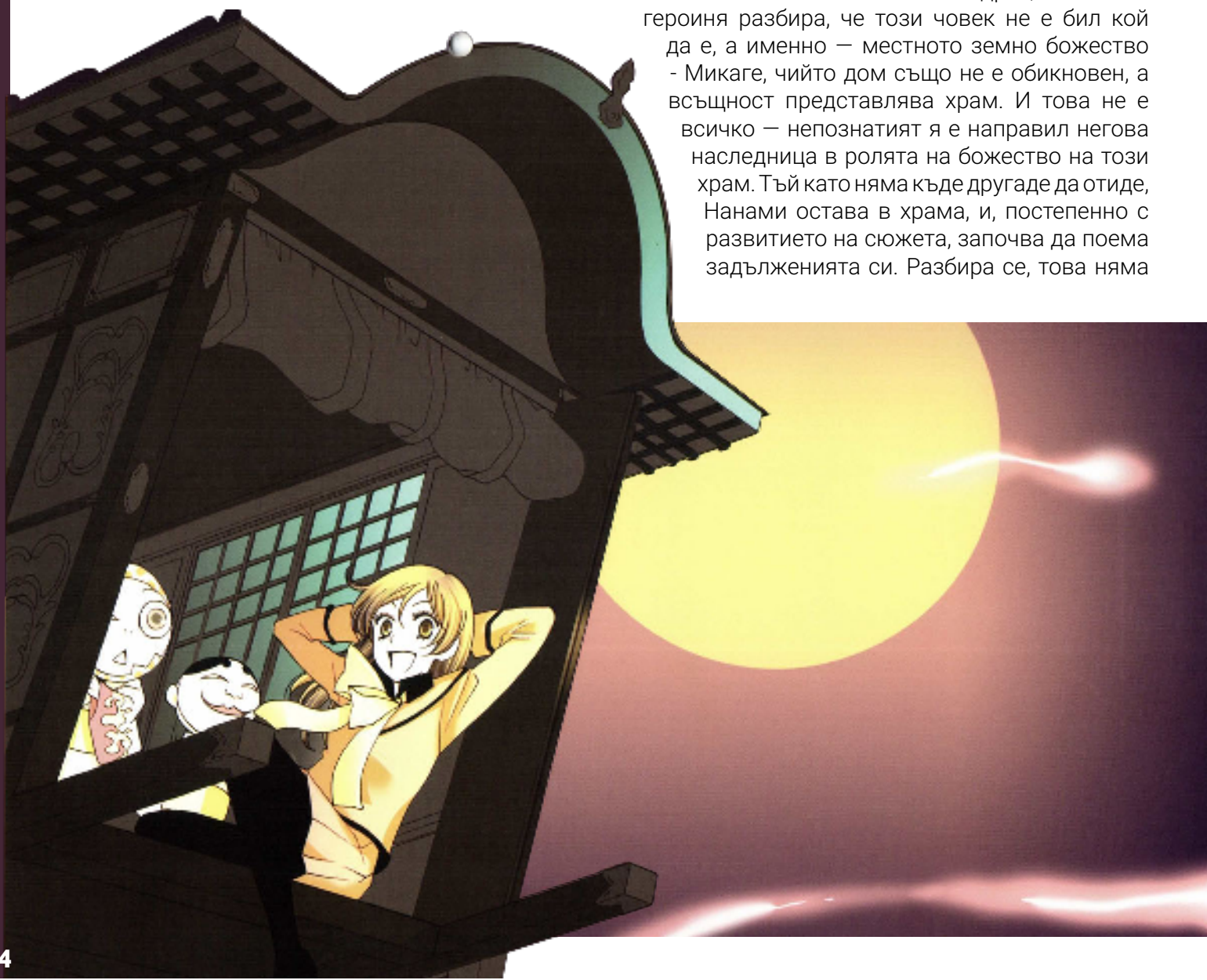
KAMISAMA HAJIMEMASHITA

Рецептата за идеалното шоджо аниме или идеалната шоджо манга със сигурност притежава следните елементи: симпатични герои с ясно изразени индивидуалности; интересен сюжет, простиращ се от възлюбената история; оптимално количество сладки моменти — нито твърде много, но не и твърде малко; красива графика; добър саундтрак... Този списък вероятно може да бъде разширен още много, но изброените до тук елементи присъстват до едно в Kamisama Hajimemashita.

Kamisama Hajimemashita е шоджо манга, която продължава да излиза, и която се причислява и към жанровете демони, свръхестествени сили и фентъзи. Започва да излиза в Япония през 2008 г., като година по-късно започва да бъде

издавана и на английски език, и към момента наброява над 120 глави. През 2012 г. по мангата е направена едноименна аниме адаптация, която е продължена в още един сезон в началото на 2015 г. Аниме адаптацията обхваща много голям обем от мангата, поради което някои моменти са пропуснати, но, като цяло, подборът на материал за анимето е много добър и отразява всички важни моменти.

Късметът на главната героиня, Нанами Момозоно (Nanami Momozono), сякаш съвсем я е напуснал — баща ѝ не само изоставя нея, но и всичките си дългове, заради които тя е изгонена от дома си и няма къде да живее. Всичко това предизвиква съвсем неочакван за нея обрат, когато тя среща странен непознат, който ѝ предлага дома си. Когато отива на посочения адрес, главната героиня разбира, че този човек не е бил кой да е, а именно — местното земно божество - Микаге, чийто дом също не е обикновен, а всъщност представлява храм. И това не е всичко — непознатият я е направил негова наследница в ролята на божество на този храм. Тъй като няма къде другаде да отиде, Нанами остава в храма, и, постепенно с развитието на сюжета, започва да поема задълженията си. Разбира се, това няма



как да стане без помощ, която в случая идва от красивия и загадъчен демон-лисица Томое (Томое), който е служил на предишния господар на храма. Той е много способен и предан на Микаге, а миналото му представлява заплетена загадка.

Главната сюжетна линия, която проследява развитието на отношенията между Нанами и Томое, е отлично вплетена в постоянните усилия на главната героиня да разбере и постигне това, което се изисква от нея като земно божество. Историята е много свежа и разнообразна, като непрекъснато ни представя нови части от света на божествата, които са интересни сами по себе си, дори и без романтичния елемент. Привидно елементарният сюжет изненадва, защото с развитието му разбираме, че всъщност съдбите на персонажите са вплетени едни в други по много по-сложен начин, отколкото бихме предположили за аниме от този жанр.

Като говорим за Kamisama Hajimemashita, няма как да не споменем невероятния саундтрак на анимето. Opening-ът и на двата сезона е много добре подбран, но това, което наистина прави впечатление, е ending-ът на първия сезон, който със сигурност ще си припявате още след първия изгледан епизод.

Дори и да не ви заплени със страхотен сюжет и емблематични герои, Kamisama Hajimemashita със сигурност има какво да предложи; и с развитието на историята става все по-интересно, разширява хоризонтите си и изгражда солиден свят, подчинен на свои правила и закони, на фона на който се развива действието. Борбата на едно момиче да изпълнява ролята на бог, без съмнение предизвиква много усмивки.

ЕМИЛИЯ КИРЧЕВА

АНИМЕТО (1-вият сезон)

Излъчване: 02.10.2012 — 25.12.2012 г.

Студио: TV Tokyo, Dentsu, TMS Entertainment, Pony Canyon, Hakusensha, DAX Production 13 (завършено)

Жанрове: комедия, демони, фентъзи, романтика, шоджо, свръхестествено

МАНГАТА

Статус: продължава да излиза

Публикуване: февруари 2008 г — ? г.

Жанрове: комедия, демони, фентъзи, романтика, шоджо, свръхестествена

Автор: Julietta Suzuki (сюжет и рисунки)

Сериализирана в: Hana to Yume



INARI KONKON KOI IROHA

В много случаи мангата, по която е правено дадено аниме, е по-добра — героите са разгърнати повече и по-детайлно, идеите на автора са по-ясно изразени и, разбира се, съдържанието е по-пълно. Проблемът с четенето на манга, специално за по-посредствени заглавия, е, че е много трудно да се следи нещо, което излиза веднъж на месец и ще бъде приключено чак след години. Затова мангата, на която е посветена тази статия, е пряко завършена — само преди няколко месеца бе поставен краят ѝ, и ще можете да ѝ се насладите без да чакате.

Inari, Konkon, Koi Iroha е шоджо манга, която се чете на един дъх по две причини — първо, защото е относително кратка — 50 глави, и второ, защото е изключително лека и приятна. Фушими Инари (Fushimi Inari) е едно напълно средностатистическо момиче, което учи в гимназията, и е влюбено в свой съученик, с когото обаче по никакъв начин не знае как да се сближи. Всичко в живота ѝ се променя, когато се запознава с богинята Ука (Uka), която обитава храма, който се намира близо до дома на Фушими. Ука казва, че ще изпълни едно желание на Инари, но след като Инари осъзнава, че реално въобще не желае нещото, което си е пожелала, се стига дотам, че, за да продължи да живее нормално, Инари получава божествени сили — тя може да сменя облика си и да се превръща в други хора, когато си пожелае. От тук тръгва поредица от събития, които въвличат не само двете главни героини, но и всички в живота им — което включва момчето, което харесва Инари, нейното семейство и цяла плеяда от божества, сред които дори и самата Аматарасу.

“МАНГАТА НАБЛЯГА ПОВЕЧЕ НА СИЛНИТЕ ГЕРОИ, ОТКОЛКОТО НА РАЗВИТИЕТО НА ИСТОРИЯТА, НО ЗАТОВА ТЕ СА ПЛЪТНИ И УНИКАЛНИ ПО СВОЙ СИ НАЧИН.”

Инари е на пръв поглед напълно обикновена, но точно това ни навежда на много размисли относно това какво означава да си „обикновен“ — дали това въобще е възможно или е заблуда, породена от неспособността на човек да открие силните си страни и да повярва в себе си. Ука е изключително красива и много желана поради високия си статус богиня, която обаче от дъното на душата си иска просто да бъде човешко момиче и също така е отаку, вманиачено по любовни RPG игри. Между персонажите се изгражда много силна връзка, която им позволява да обменят безценен опит, който ги доизгражда като личности и променя завинаги перспективата им за живота. Мъжките герои също са много силни — братът на Инари — Тока, и обектът на нейните чувства — Танбабаши, също имат какво да покажат и как да обогатят представата ни за това какво е да си човечен.

Чарът на тази манга е в нейната семплост. Героите са пряки и открити, сюжетът е прост и последователен, а графиката е изчистена и не натоварва, и някак неусетно се засягат дълбоки теми. Inari, Konkon, Koi Iroha е от заглавията, които ни припомнят, че жанрът шоджо не е само тайни погледи,





въздишки, несподелена любов и сърцераздиращия, а може да бъде и нещо по-дълбоко и смислено. За тези, които все пак предпочитат аниме пред манга, ще отбележа, че съществува и едноименна аниме адаптация от 10 епизода, но тя без съмнение бледнее пред печатния първоизточник и по-скоро само ще разпали интереса ви да изчетете мангата.

ЕМИЛИЯ КИРЧЕВА

Глави: 53

Статус: завършена

Публикувана: от юли 2010 до април 2015 г.

Жанрове: комедия, романтика, училищна, свръхестествена, сейнен

Автор: Морохе Йошида (сюжет и рисунки)

Сериализирана в: Young Ace



Geek -US NERDS



GIN TAMA



GINTAMA! Колко от вас изпаднаха в екстаз при новината, че Gintama се завръща на екран? Колко започнаха да подскочат неконтролируемо и решиха да гледат всички излезли досега сезони и филми? Надявам се не съм само аз, която знам половината епизоди наизуст, защото съм ги гледала поне по 20 пъти! Трябва да има и други, сигурна съм! И така... Gintama се завръща с гръм и трясък като след поредния запой. О, грешка, това беше миналият сезон. Тази година Gintama се завръща с най-големия „скандал“, който успя да сътвори при последната си продукция, а именно филмът Gintama The Final Chapter: Yorozuya yo Eien Nare. Щракат фотоапарати, проблясват светкавици и като цяло медиите са на тръни, очаквайки официално публично извинение. Как да не обичаш Gintama?! Всичко е както си му е редът. Или просто наопаки.

И така, Gintama се завръща с четвърти сезон, но със сигурност анимето не е нищо остаряло, нито се е изтъркало. За всички онези, които не разбират защо изобщо Gintama се радва на такава популярност, това може да си остане една вечна мистерия. Истината е, че наистина Gintama не е за всеки — не всеки може да разбере шегите, както са и малко онези, които знаят всички (или поне повечето) препратки към други анимета и драми или към поп-културата на Япония. За да гледаш Gintama, трябва да си широко скроен и да имаш обширни познания. А такива хора обикновено не са много на брой. Не казвам, че е

задължително да се става и ляга с Япония и анимета, но това със сигурност ще помогне.

Има няколко основни неща, които би следвало да се вземат под внимание при Gintama. Първото от тях е, че анимето няма основна сюжетна линия, дори може би е пресилено да се каже, че изобщо има някакъв сюжет. Познатият формат Сазае-сан отново е една от главните му характеристики, което ще рече, че цялото действие се развива в една и съща година, т.е. няма реална прогресия — героите си остават все същите през всичките 270 епизода, излезли досега. По тази причина трудно би могло да се говори и за израстване на персонажите. Друго нещо, на което трябва да се обърне внимание, е, че независимо от разнообразието от жанрове, в които попада Gintama, основният е пародията. Gintama съществува почти изцяло за нея. На места може дори да ви се стори пресилена, неподходяща и пълна подигравка с всичко и всички, но всъщност няма да намерите по-добра комедия. Никъде. Има добри заглавия, съгласна съм, но кажете честно, смели ли сте с цяло гърло, без изобщо да ви пука дали има хора наоколо? Въпреки че Nichijou изтръгна голяма доза смях от мен, пак не може да се сравнява с Gintama.

Вторият сезон започна с инвазия на извънземни брадавици. Третият — със злия близък на Гинтоки (който между другото е андроид). А сега просто времето спря.

Винаги се случва нещо



**И НАЙ ВАЖНОТО:
НИКОЕ АНИМЕ НЕ
Е В БЕЗОПАСНОСТ!
GINTAMA СЕ
ЗАВЪРНА!**



катастрофално, за да може след много ходене по мъките, с хиляди паузи и нежелание за работа, най-сетне да се върнем към „нормалното“ си ежедневие.

Естествено, в Gintama нищо не може да се нарече „нормално“, но поради липса на по-подходяща дума в тази ситуация, я използвам по полупредназначение.

На онези, които не са гледали Gintama и може би се страхуват да започнат, бих им препоръчала да изгледат един-два епизода от новия сезон. Ако им се понрави, да гледат наред. Ако пък не, е, жалко, просто не им е било писано. Аз лично препоръчвам това аниме с две ръце. А ако трябва да си дам едната само за да продължи продукцията, давам я — бих добавила дори и единия си крак. Така хем ще имам Gintama, хем ще стана щатски алхимик. С един удар два заека!

Оценка: 10/10

Излъчване: 08.04.2015 г. — ?

Студио: dentsu, BN Pictures

Жанр: комедия, екшън, историческо, пародия, самураи, шонен, научна фантастика

Ревюто е базирано на първите 4 епизода

Мартина Вичева — Loveless



ФИГУРКИ



КОСПЛЕЙ



ЧАНТИ



ПЛАКАТИ



FATE STAY NIGHT: UNLIMITED BLADE WORKS

TV SECOND SEASON

Изпитах известно разочарование от първия сезон на Unlimited Blade Works. Запознат съм добре с поредиците, но очаквах повече. Вярно, анимето следва напълно бавния сюжет на визуалната новела, обаче мен постоянно ме гложеше едно чувство на неудовлетвореност. Това заглавие е за предпочитане да се гледа още докато излиза, тъй като докато гледах (почти наведнъж) първия сезон, на моменти теглото му беше повече от необходимото. Може би имаше насищане на жанра „ежедневно“? Наистина, цундере (tsundere) Рин ме зарадва, а Широ както винаги успяваше да ме отегчи. Съжалявам, не го обичам този персонаж. Не ми харесваше в първото аниме Fate/Stay Night, не ми харесва и сега. Като цяло тази версия на анимето е по-добра от предишната, но сякаш далеч от нивото на Fate/Zero — липсва динамиката. Можем да похвалим добре изиграната роля на Рин, екшън сцените — винаги на ниво, и, разбира се, невероятния арт, типичен за заглавието.

Разделените на два сезона анимета почти винаги страдат. Първият сезон свърши, без да сме добили цялостна представа за нещата и ни остави с неприятното чакане. Вторият сезон започна със същата сюжетна линия. Пак сме свидетели на бавното темпо и до голяма степен на разтягането на локуми. Но не трябва да се сърдим на създателите на заглавието за това — самата втора пътека е такава. Първият епизод ме остави на мнение, че не е достатъчно добър за подобно заглавие. В този епизод все пак се зарадвах отново на Archer. Винаги ми е бил симпатичен със странното си мислене. Предполагам, че за да четете статията, сте достигнали до втория сезон и нямате намерение да си правите изводи от този текст, защото имам навика да вмъквам спойлери на моменти. Като цяло имаше приятно количество екшън в сериата и една неприятна





развръзка за главните герои. Рин и Широ ми допадат с това, че тук са по-близки от всякога. Вторият епизод ми се стори интересен и свърши обещаващо, а третият беше пикът на всичките 15 епизода досега и смея да твърдя — и най-силният от тях. Битката беше на ниво, а драмата — достойна за уважение. Стоях пред „шибания“ монитор, с извинение, и крещях на тъпите герои „Помогнете ѝ, по дяволите! Помогнете ѝ!“, но знаех, че това няма да се случи. Скоро не бях попадал в подобни нелепи детински ситуации.

Чувството за справедливост напираше в мен по същия начин като това на Широ.

Тъжен епизод, наистина емоционален. Браво, Fate, заслужи си още веднъж високата ми оценка. Четвъртият епизод потвърди приятните ми впечатления за

анимето. Достатъчно ме заинтригува, за да усетя желанието веднага да пусна следващия. Винаги съм се радвал на бойните сцени с участието на Lancer.

Силните страни на втория сезон за момента остават същите като от първия. Казано по друг начин — това са анимацията, добрата игра на озвучителите, музикалното оформление и бойните сцени. Добро впечатление ми направиха новото интро и ауто. По нищо не отстъпват на тези от първия сезон. Всичко това е достатъчен стимул да продължите със заглавието.

Очакванията ми за сюжета е да се развие още по-добре и да бъде по-интересен от предишния сезон, което обезателно се случва в края на двусезонните заглавия.

Моите скромни мисли за анимето винаги граничат с ласкателство. Това не е само защото съм фен на поредицата.

Вложен е много труд и ресурс, които до голяма степен са си отишли на мястото. Продукцията притежава своя уникална харизма. Не може да се отрече, че студио Ufotable са се постарали за пореден път. Unlimited Blade Works е тази история на Fate/stay Night, която бих искал



да съм гледал преди години. Тя за мен е по-добра и интригуваща и е всичко, което някога съм искал да видя от персонажите. Препоръчвам ви това аниме, ако сте фенове на сагата. Ако не сте гледали тези анимета, време е!!! Оценката, дадена от мен на първия сезон, беше 10/10, впоследствие при крайния резултат тя падна до 8/10. Сега давам на втория сезон 9/10 с надеждата този път то да заслужи пълна десятка.

ДОПЪЛНИТЕЛЕН КОМЕНТАР

Fate/Stay Night беше сред първите ми десетина изгледани анимета. В България през 2006/2007 г. то беше от най-популярните заглавия и се водеше към категорията „задължително“. Познати и приятели тогава щяха да ме нарекат невеж, ако не бях изгледал най-популярното аниме за Светия Граал. През годините се появиха много по-добри заглавия, но смея да твърдя, че това важи и за самата поредица. Все още смятам, че сагата остава в графа „задължително“, независимо от наличното разнообразие от добри анимета.

Излъчване: 05.04.2015

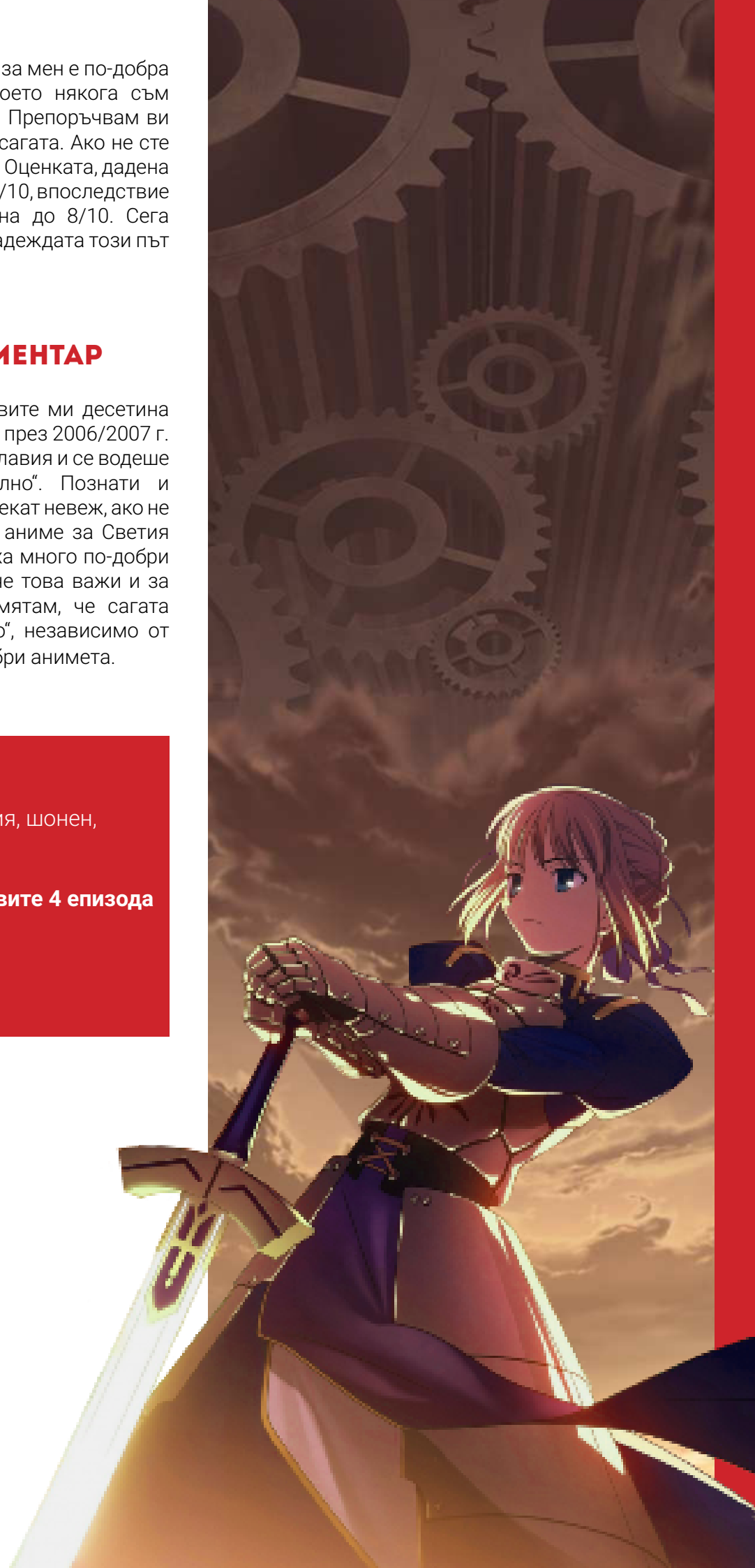
Студио: ufotable

Жанр: екшън, фентъзи, магия, шонен, свръхестествено

Ревюто е базирано на първите 4 епизода

Лична оценка: 9/10

Петър „Ткк“ Милев



HOBBY GAMES

вносители на Аниме и Гейм стоки

<http://hobbygamesbg.com/>



GOLGO 13

Golgo 13 е със сигурност част от една прилична камара анимета, които не се славят с голяма популярност извън Япония. Дори бих казала, че няма много хора изобщо, които да са го гледали и да са наясно за какво иде реч. Навярно някои от вас са засичали заглавието някъде, но не са били заинтригувани достатъчно, за да го потърсят. Поредицата се състои от 1 филм, 1 OVA и 50-епизодно аниме, като филмът е излязъл на екран през 1983 година, OVA-та през 1998 г., а аниме сериите — през 2008 година. Както се забелязва, има огромен интервал между всяка една от продукциите — средно по 10 години — сякаш са се опитвали да вдъхнат живот на някое полуумряло животно, нали? Но не е така. Лично аз мисля, че причината е съвсем друга.

АВТОРЪТ И МАНГАТА

Golgo 13 може да се нарече манга от „старата генерация“ и със сигурност има на какво да научи тепърва проходящите заглавия. Започнала да излиза през далечната 1968 година, тя продължава сериализацията си и до днес, трупайки сериозно количество опит за тези 47 години. Авторът е Сайто Такао, който, въпреки че има доста творби зад себе си, е най-известен с Golgo 13.

Трудно е да се намери заглавие, което да има способността да задържи вниманието на публиката за десет, а дори и за пет години поред, затова явно има нещо, което да стои в основата на успеха на Golgo 13. Една от главните причини е може би аудиторията, за която е писана тази манга — а именно за мъжете от работническата класа, които са потънали в еднообразното си ежедневие. Именно този тип хора имат нужда от разнообразие, от начин, по който могат да избягат от собствената си реалност към един по-вълнуващ свят на убийства, пари и секс.

Типично за периода, в който е започнала сериализацията на мангата в Big Comic, манга индустрията все още не е била толкова широко застъпена, както в днешно време. Пейзажите приличат на рисунки с графит, а фоните при наличие на персонажи обикновено са изключително пестеливи откъм щрихиране. Няма изразена детайлност — като цяло образите са базови. Друго, което прави впечатление, е цялостната липса на тонове (screentone) — всеки детайл е ръчно изрисуван



— например ситните точки или линиите. В днешно време трудно ще се открие нещо подобно, тъй като вече има всякакви видове готови тонове.

СЮЖЕТ

Golgo 13 е аниме (манга), чийто сюжет трудно може да се определи. По подобие на много други заглавия, и тук действието се развива в отделни мини-арки и няма реална прогресия. Още в началото се срещаме с Дюк Того, или иначе казано — Golgo 13, който вече е с изградена репутация. Обикновено в такъв случай има поне няколко епизода ретроспекция, за да се запознаем с това как и защо Дюк е станал това, което е. Единственото, което успяваме да научим обаче, са някакви минимални подробности за него, но нищо особено — сякаш целта на Golgo 13 е не да се доближим по някакъв начин до протагониста и до второстепенните персонажи, а да останем в тъмното през цялото време, докато се прехласваме по невероятните му способности с ножа или с любимата му M-16.

Със сигурност епизодичността не се нрави на много хора, но пък така е по-лесно да гледаш малко и да забравиш анимето за няколко месеца, тъй като при липса на сюжет няма какво да загубиш, ако не си спомняш какво се е случило в предишния епизод. Затова такава ситуация за мен си е win/

win. От друга страна обаче, на онези, които обичат да си изтеглят всичко и да го изгледат наведнъж, може да им доскучае, тъй като епизодите в по-голямата си част са еднотипни.

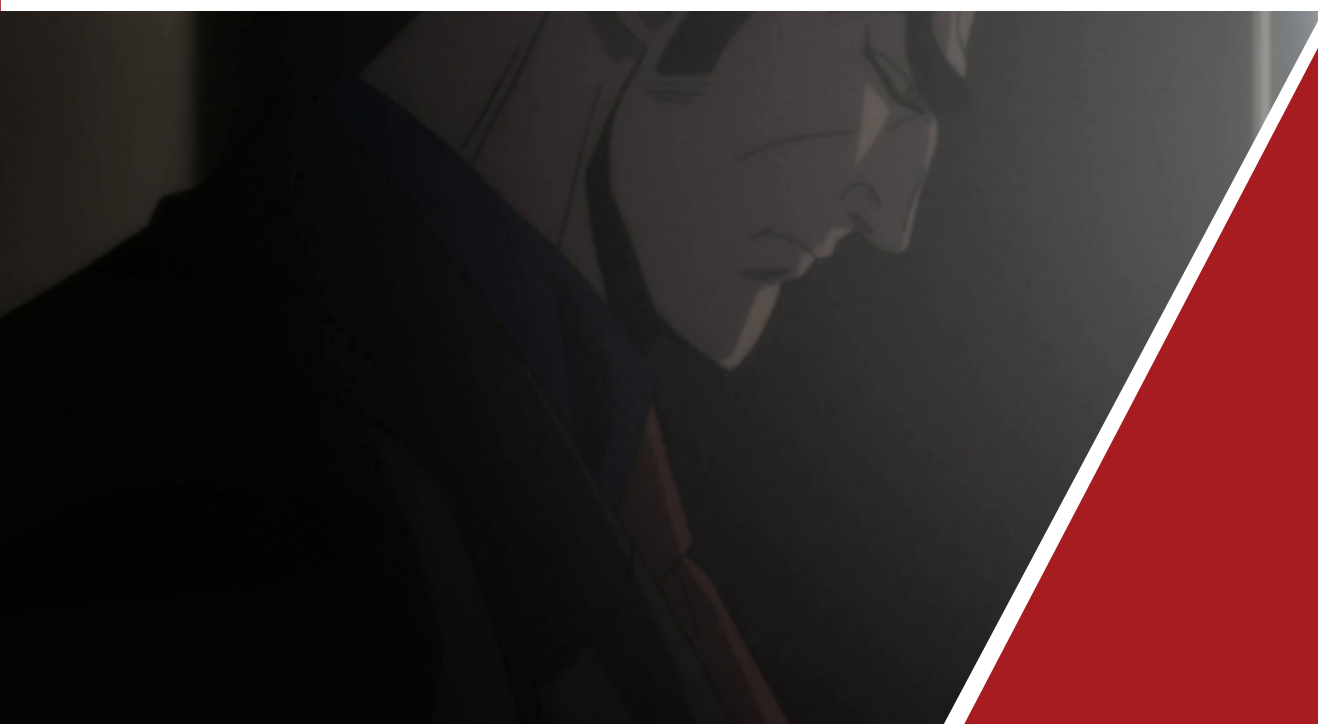
ГЕРОЙ

Реално погледнато в заглавието няма „повтарящи се“ герои, т.е. по принцип щом Голго свърши работата, за която е нает, не ги срещаме повече. Те са също като героите от filler-ите на дадено аниме — не се срещаме никога повече с тях. Но тъй като цялото действие се върти около главния персонаж, може би е нормално да отсъстват други такива, които да са по някакъв начин важни за историята.

Затова направо да се насочим към онзи, без когото Golgo 13 няма да съществува, а именно — Дюк Того. Интересно е, че дори и читателите не знаят почти нищо за него — той



**“КАКТО КАЗАХ,
ТОВА Е ЧОВЕК БЕЗ
КАКВИТО И ДА БИЛО
СКРУПУЛИ.”**



остава мистериозен персонаж от началото до края. В мангата, както и в анимето, често има спекулации за японския му произход и въпреки че не е напълно изяснено дали са оправдани, все пак фамилията му е японска, така че може поне това да се потвърди. Освен името и произхода, нямаме друга информация за героя. Не се знае на каква възраст е, както и какво е миналото му. И все пак, аз бих казала, че ако някой ме попита кой е най-големият „BADASS“ сред героите, с които съм се сблъсквала, със сигурност бих казала ГОЛГО 13. Той не говори много – може да се каже дори, че почти не говори, освен ако не е наистина

наложително. Винаги има едно и също изражение, а може и да се определи като напълно безизразен (зависи от гледната точка). Той няма скрупули – един от малкото герои, които не чувстват нищо – никакви угризения и никога не съжалява за нищо. Убийствата са му втора природа – при най-малкия намек за предателство е готов да убие. Няма значение дали става въпрос за клиента, наел го да елиминира някого, или за жената, с която е спал същата вечер – Голго слага край на познанството си с тях. Завинаги. Освен това той няма проблеми да работи за всеки – единственото условие е съответното лице да заплати необходимата сума. Ако цената е подходяща, Голго 13 ще работи за ЦРУ, КГБ или за мафията, дори да е необходимо да убие някого от клиентите си (в случай, че работи по два различни случая).

Както казах, това е човек без каквито и да било скрупули. И това е някак вълнуващо и те кара да тръпнеш всеки път, когато усетиш как Голго мълчаливо преценява всички около себе си, сякаш решава дали заслужават да живеят или не.

АНИМАЦИЯ И АРТ

Анимацията лично на мен доста ми напомня на тази в анимето *Monster* и отчасти на тази в *Beck*, което някак приобщава Golgo 13 към останалите заглавия, излезли в промеждутъка между 2004 и 2009 година. За разлика от красивите, прецизни фонове, които не са прекалено детайлни, но си личи, че е вложено старание в тях, героите стоят някак сухо, като че не са доизкусурени.

За сметка на това пък, като цяло са приятни на пръв поглед и флуидни.



МУЗИКАЛНО ОФОРМЛЕНИЕ

Малко са заглавията, които успяват да си подсигурят подходящ opening и ending, но в това отношение Golgo 13 се е справило. Opening-ът е изключително приятен и динамичен, което спомага за това зрителят да се подготви за бъдещите покушения и премеждия, които ще бъдат представени, а ending-ът пък е с баладно, леко меланхолично звучене. Като цяло озвучението не е феноменално, но пък е подходящо и ненадрапващо се.

ОБОБЩЕНИЕ

Golgo 13 е аниме, което не е подходящо за всеки. Въпреки че насилието не е чак толкова на показ и няма кървища, това не променя факта, че заглавието се занимава именно с тези теми. Препоръчвам го на всеки, който харесва студени герои с желязни нерви и умения, граничещи с невероятното. Няма да сбъркате.

ОЦЕНКА:

История: 4,5/10

Главни герои: 9/10

Дизайн на героите: 6/10

Анимация и арт: 7/10

Музикално оформление: 8/10

Забавление: 8/10

ОБЩА ОЦЕНКА: 7,5/10

Мартина Вичева - Loveless

MY TEENAGE ROMCOM SNAFU

Когато за първи път се сблъсках с това аниме, имах чувството, че няма да бъде нищо особено. Помислих си, че това ще е поредното аниме в жанра „ежедневно“ (Slice of Life), което няма да може да предложи нищо интересно. И сгреших. И то много. Първият сезон започна доста бавно и докато се усетя, се влюбих в него. Чаках с нетърпение всеки следващ епизод. И за да бъда честен, този сезон е още по-добър от предишния. След всеки изгледан епизод се чувствам като в емоционална дупка, защото ми повлиява толкова силно, че не мога да се успокоя с часове. Развълнуван чакам следващия епизод, за да разбера какво следва, как ще се развие сюжета по-нататък и какви ще са следващите стъпки на Хикигая.

Сюжетът продължава от там, откъдето свърши предишният сезон, и препоръчвам на всекиго, който не е гледал първия сезон, да седне и да го изгледа – анимето си заслужава вниманието и е едно от най-добрите и недооценени заглавия, излезли през последните 2 години. Имайте предвид, че най-вероятно ще ви се стори много скучно и монотонно в началото, но е важно да кажа, че познаването на решенията на персонажите и развитието на характерите им в първия сезон, ще ви е нужно, за да оцените пълноценно втория сезон на анимето. Та да се върнем към сюжета на Zoku, който този път успява да завладее зрителя още от първия епизод, а всеки следващ надгражда предходния и задържа интереса. Този път историята се върти много повече около главните герои и тяхното мнение един за друг. Психологията на персонажите е по-комплексна и по-развита от тази в първия сезон. Всеки епизод предоставя много повече препятствия, отколкото имаше в първия сезон, което допълнително ме надъхва да изгледам следващия епизод възможно по-скоро. Похвално е също, че адаптацията на новелата е перфектна и не липсва практически нищо от историята.

С новия сезон се смени студиото и, съответно, с него и стила. Всички персонажи са получили нова визия, която е в пъти по-приятна от тази в първия сезон. Най-голямата разлика е във визията

на Хикигая, който няма нищо общо с тъмния и незабележим персонаж от предходния сезон. Покрай новия стил се развиват и персонажите като такива. Всеки един от тях претърпява изключително израстване в първите епизоди на втория сезон и само можем да очакваме още по-голямо развитие за в бъдеще. Най-чувствително е израстването на Хикигая, който се променя от антисоциален индивид, на когото не му пука за чуждото мнение, в човек, който цени (въпреки че го отрича) мнението на своите приятели.

Заедно с графичните промени имаме и такива в opening-a и ending-a. Новият opening отново се изпълнява от Наги Янаги (Nagi Yanagi) и в него се набляга доста на промените в арт стила поради новото студио изпълнител. Ending-ът, също както opening-a, се изпълва от озвучителките на Юкино Юкиношита (Yukino Yukinoshita) и Юи Юигахама (Yui Yuigahama),





респективно Саори Хаями (Saori Hayami) и Нао Тояма (Nao Touyama). Самите песни много добре се връзват със сюжета, но не са за всеки вкус. Аз лично не мога да издържа да гледам opening-a, тъй като съм прекалено нетърпелив да разбера какво ще се случи по-нататък. За останалата част от озвучението няма какво толкова да се каже, тъй като то е кажи-речи същото, каквото е и в първия сезон. Мелодиите са добре подбрани и използвани в точния момент.

Мисля, че това е най-силното аниме от сезона (или поне най-силното от тези, които гледам) и ще става все по-силно с всеки следващ епизод. Разбира се, това е, защото аз много харесвам анимета, които наблягат върху психологията и логиката на различните персонажи (наречете го професионално изкривяване). Не чакайте повече, а направо пускайте епизодите да се теглят или ги заредете от уебсайта, от който гледате по принцип. Няма да съжалявате!

Излъчване: 03.04.2015 — 26.07.2015

Студио: Sentai Filmworks

Жанр: комедия, училищно, романтика

Ревюто е базирано на първите 4 от общо 13 епизода

Оценка: 10/10

Петър Николов — Malygos



hibike! EUPHONIUM

Hibike! Euphonium е очарователно аниме, базирано на едноименната манга, илюстрирана от Хами, която пък е базирана на едноименния роман от Аяно Такеда. Сладките протагонистки на заглавието са четири на брой, а характерите им напомнят на героините от K-On!. Всъщност анимето цялостно наподобява K-On! като идея и стил, но това, което различава Hibike! Euphonium, е акцентът върху традиционната (класическа) музика и върху екипната работа на училищния оркестър.

Сюжетът на Hibike! Euphonium се разкрива бавно и след четири епизода, за съжаление, не достига почти доникъде. Историята започва с Кумико, която желае да започне новата си учебна година без участие в училищния духов оркестър, в който е членувала в прогимназията. Това нейно решение е взето поради минал конфликт с Рейна, с която са участвали предходната година в същия този оркестър. Но новите приятелки на героинята — Хазуки и Сапфир, изявяват желание да се запишат и след многобройни молби от тяхна страна, Кумико в крайна сметка решава да даде нов шанс на музиката.

Начало на излъчване: 08.04.2015
Студио: Lantis, Rakuonsha, Ponycan USA
Жанр: музикално, училищно

Ревюто е базирано на първите четири епизода



Анимацията е гладка и цветна — нещо страхотно, което виждаме в доста анимета този сезон. Артът напомня на смесица от стила на K-On! и Free!! — интересна и успешна комбинация.





Нещата обаче не са толкова прости, защото останалите членове на оркестъра са разпокъсани в различните си желания за бъдещето му — част от тях искат да се стремят към участие в национални турнири, а други просто искат да се забавляват. Най-сериозна за бъдещето на оркестъра е Рейна, която също се записва в него за ужас на Кумико.



Четирите начални епизода на Hibike! Euphonium се развиват със спокойно, почти мудно темпо, което оставя неприятното чувство, че анимето няма ясна посока на развитие. Трудно е да се определи дали действието ще продължи да се развива с подобна скорост. Неизвестно е все още и колко епизода ще бъдат излъчени — голям минус за всеки, който иначе би се решил да започне да гледа Hibike! Euphonium.



Като се изключи притеснителното темпо на сюжета, Hibike! Euphonium е иначе нелошо заглавие. Персонажите са симпатични и всеки има свои специфични черти на характера. Кумико е приятен и реалистичен персонаж. Рейна е сериозна и необщителна, Сапфир е сладка и притеснителна, а Хазуки е пълен шемет. Съучениците им и стриктният им учител по музика също са интересни и допълват приятно атмосферата, която анимето създава.



Музиката е елемент, на който, съвсем подобаващо за заглавие от музикалния жанр, е отделено достатъчно внимание. Класическата музика е основата на заглавието, но е приятно допълнена от модерните нотки на песните от opening-a (Dream Solister от True) и ending-a (Tutti!, изпълнена от озвучителките на четирите главни героини).



Озвучението е на добро ниво. Озвучителките на героините се справят прилично, като се има предвид, че повечето от тях нямат много голям опит с озвучаването. Томойо Куросава озвучава Кумико (Otome Arisugawa от Aikatsu!, Tina Sprout от Black Bullet, Miria Akagi от The iDOLM@STER Cinderella Girls), Чика Анзай дава глас на Рейна (Chaika Trabant от Hitsugi no Chaika, Nagisa Mikogami от Anyamal Tantei Kiruminzoo, Suzu Shutou Akuma от no Riddle), Аяка Асай озвучава Хазуки (Mio Naruse Shinmai Maou no Testament, Fujino Triage X), а Мое Тойота огласява Сапфир (Fumi Kujou от Jinsei, Sakura Inami от Kyoukai no Kanata). Заглавието дава поле за изява и на по-видни озвучители, като Кенджиро Цуда, който дава глас на стоическия Гото от училищния оркестър (Seto Kaiba от Yu-Gi-Oh!, Mikoto Suou от K, Lambo, Lampo и Spanner от Katekyo Hitman Reborn, Sadahara Inui от Prince of Tennis) и Такахиро Сакурай, който озвучава учителя по музика Нобору Таки (Sasori от Naruto Shippuuden, Izuru Kira от Bleach, Suzaku Kururugi от Code Geass, Yuu Kanda от D.Gray-Man).



Автор: Павлина „Yunie“ Плачкова

Hibike! Euphonium е добро заглавие със семпъл сюжет и приятна атмосфера, което акцентира на класическата музика и екипната работа. Въпреки началните предположения, че това ще е поредното копие на K-On!, Hibike! Euphonium предлага доста по-различна насока, по-реалистични персонажи и иновативен и интересен подход към развитието на група неопитни музиканти — не само на четирите героини, но и на целия училищен оркестър. Анимето си заслужава времето на всеки, който харесва музикалния жанр и търси нещо с нотки на сладост и реализъм.

ОЦЕНКА: 7/10





Houkago no Pleiades

Wish upon the Pleiades

Houkago no Pleiades, или Wish Upon the Pleiades, е аниме, базирано на мангата Houkago no Pleiades: Prism Palette от Anmi. Копродукция на студио Gainax и автомобилната компания Subaru, Houkago no Pleiades излиза в четири епизода във формат ONA през 2011 г., горе-долу по същото време, по което и Mahou Shoujo Madoka Magica. Този сезон започна и аниме версия, също толкова сладка и също насочена към всички възрастови групи.



Историята на Houkago no Pleiades разказва за живота на непохватната Субару, чието любимо занимание е гледането на звездите. Един мрачен и дъждовен ден, отваряйки вратата на училищната обсерватория, тя случайно попада в друг свят — в огромна оранжерия с мистериозно болнаво момче. Мигове след запознанството си с него, Субару се натъква на извънземно от планетата Плеядес, на приятелката от детството си — Аой, и на група момичета, всички облечени в странни костюми. Преди да има шанс да осмисли случващото се около нея, Субару е определена като „Спасителя“ от момичетата, дадена ѝ е магическа метла, трансформирана е в магьосница и е въввлечена в битка с мистериозно момче за фрагмент от двигателя на космическия кораб на извънземното от планетата Плеядес.



Сюжетът акцентира върху отношенията между четирите главни героини — добричката Субару, сладката мъжкарана Аой, борбената Хикару, аристократичната Ицуки, монотонната и интелигентна Нанако и извънземното от планетата Плеядес, което събира момичетата, за да му помогнат да намери фрагментите от двигателя на космическия си кораб и да се върне у дома. Интересни са и отношенията между Субару и болнавия Минато, който също се стреми да събере фрагментите.

Първият епизод на Houkago no Pleiades се развива бързо и без никакви обяснения, но мистериите малко по малко се разкриват. До края на четвъртия епизод отношенията между Субару и Аой се изясняват, причината момичетата да бъдат събрани — също, както и стремежът им да намерят своя път в живота. Съдейки по четвъртия епизод, който акцентира върху миналото и настоящето на Хикару, най-вероятно всяка от героините ще получи своя момент да блесне в историята и да получи развитие, подобаващо на главен персонаж. Приятно е всъщност, че персонажите в анимето са толкова малко на брой, тъй като това ще позволи по-лесно да бъдат развити.

Историята дотук се разкрива с приятно темпо. Сюжетът сам по себе си не е особено комплексен, но това е нормално за аниме, насочено към аудитория, включваща всички възрастови групи. Някои моменти от Houkago no Pleiades обаче определено са абсурдни и неубедителни и нарушават иначе приятното преживяване.



Анимацията и артът са на много добро ниво, като особеност тук е успешното включване на 2D и 3D анимация в битките. Героите имат приятен специфичен дизайн, костюмите им са ярки и детайлни, а движенията им са флуидни и изпипани — всичко изглежда подобаващо, дори при гледане кадър по кадър.

Планирани епизоди: 12

Начало на излъчване: 09.04.2015

Студио: Gainax, Sentai Filmworks

Жанр: шōджō, магическо

Ревюто е базирано на първите четири епизода





Автор: Павлина „Yunie“ Плачкова

Музикалната композиция е приятна и типична за аниме от този жанр. Песните от opening-а и ending-а са сладникави, каквото е и озвучението на персонажите. Забавни са звуците, като двигател на кола, които издават техните „метли“ — така наречените driving shafts (подобавашо за копродукция с автомобилния гигант Subaru).



Интересно е какво е било вдъхновението за създаването на Houkago no Pleiades. Много от елементите на анимето ми напомнят на вече прочетени и видени произведения. Летенето на метлите и хващането на фрагментите определено наподобява куидича в „Хари Потър“, а самите фрагменти, подобни на бонбонки, които героините събират в стъклен буркан, напомнят на Kobato от CLAMP, в което героинята събира своите, също подобни на бонбонки, желания в подобен контейнер. Началото на анимето, в което Субару намира обсерваторията и болнавия Минато, напомнят на книгата „Тайната градина“ на Франсис Бърнет — класика в детската литература.



Houkago no Pleiades е обещаващо заглавие в жанра. Сюжетът е семпъл, но комбинира леко забавление с нотки на сериозност. Персонажите са сладки и симпатични, подпомогнати от страхотна анимация и добро озвучение.

ОЦЕНКА: 6/10

GUNSLINGER STRATOS: THE ANIMATION

Gunslinger Stratos е една от популярните игри на Square Enix и миналата година течеше обширна рекламна кампания за промотирането на втората игра от поредицата — Gunslinger Stratos 2. Идеята, стояща зад тази продукция, е достатъчно интересна, за да накара дори онези, които не са запознати с игрите, да хвърлят по едно око на анимето. Но аниметата по игри са винаги нож с две остриета и шансът да се получи нещо добро е само 50%. Има много анимета по игри, които успяват да извлекат най-важното и да изградят един добър сюжет, но има и такива, които се провалят главоломно и, за съжаление, мога да кажа, че тази част е значително по-многобройна. Към първата група например спадат незабравимото Pokemon, също така Steins;Gate, Fate/Stay Night, Sengoku Basara и отчасти Persona. Към втората... е, тук има прекалено много заглавия за изброяване, но някои от тях са Hakuoki, Kamigami no Asobi (и като цяло всяка otome game, която е имала злата участ да бъде анимирана), BlazBlue, Blade&Soul, да не забравяме подигравките с всички BL игри като Togainu no Chi и Dramatical Murder, както и много други.

По принцип има два основни проблема с анимета по игри — сюжет и анимация. Анимирането на визуални новели със сигурност е изключително трудно, тъй като основната сюжетна линия се разделя на четири-пет други сюжетни линии и всяка от тях на поне още 2. Затова просто не се

получава и трябва най-сетне да престанат да се опитват да натикат 5 различни истории в аниме от 12 епизода. За наше щастие обаче, Gunslinger Stratos не е визуална новела, което е и първият му плюс, т.е. предразполага към по-добра реализация още от самото си начало. По-горе споменах, че Square Enix бяха хвърлили луди пари за реклама минала година. Тогава точно излезе едно OAV (official animated video) за промотиране на вече споменатата тогава нова игра — Gunslinger Stratos 2. В него обаче не се набляга само на единия паралелен свят, а двата се разглеждат в еднаква степен. Именно това не ми харесва в анимето — прекалено много се концентрираме върху единия от тях.

Но нека дам кратко описание на сюжета преди да продължа нататък: през 2015 година в Япония се случва нещо, което остава загадка на този етап от анимето; това събитие води до пукнатина в пространствено-времевия континуум и светът се разделя на две. В едното бъдеще се наблюдава обществотип „1984“ на Джордж Оруел и Matched на Али Конди в едно, където всеки бива наблюдаван и в зависимост от резултатите, които показва, бива разпределян на определена длъжност. Това е и светът на главния герой — Казасуми Тору. Другото бъдеще е постапокалиптичен свят, където действа законът на джунглата. Той е дом на Казасуми Тору — антагонистът в историята. Реално погледнато, това



е битка на човека срещу себе си, чийто изход ще реши кой от двата паралелни свята ще бъде унищожен. Звучи интересно, но, за жалост, се фокусираме единствено върху Големия брат. По този начин аниматорите ограбват зрителите от възможността да видят другата гледна точка. А може би това също е рекламен трик, с който Square Enix се опитват да примамят повече хора да се сдобият с новото попълнение от поредицата игри?

Независимо обаче, че излязлото миналата година OAV е с продължителност от само 10 минути, то е в пъти по-информативно от онова, което анимето ни предлага до четвъртия си епизод. Именно затова бих препоръчала на всеки заинтересован да отдели десетина минути и да го изгледа в YouTube. Освен всичко друго, анимацията на OAV-то е в пъти по-добра от тази в анимето, което неизменно ме отвежда до втората голяма спънка при анимирането на игри — анимацията. Е, вярно е, че след като видях какво е положението с аниме видеото, се обнадежих и повярвах, че поне при анимирането няма да има за какво да се хвана, но ето, че пак сгрехих. Това е Hakuoki и Dramatical Murder на нов глас. Не е дъното, но е достатъчно ниско, за да те накара да въздъхнеш тежко и разочаровано да поклатиш глава. Няма никакви детайли нито във фоновете, нито по героите, като че ли аниматорите не са си давали много зор. Явно е, че този продукт не им е бил приоритет. Дори в opening-a, където обикновено се стараят повече, всички изглеждат деформирани.

В заключение мога да кажа, че очаквах повече от това заглавие, както откъм сюжет, така и откъм анимация. То е ясно, че анимацията няма да стане по-добра, но дано поне анимето стане малко по-динамично. Не бих казала, че е скучно, но ако продължава в същия дух, със сигурност ще ми доскучае. Като цяло бих го определила като стандартно заглавие, което има потенциал, но дали ще бъде реализиран — това е друг въпрос.

Излъчване: 04.04.2015 г. — 20.06.2015

Студио: A-1 Pictures, Square Enix

Жанр: научна фантастика, екшън

Ревюто е базирано на първите 4 епизода

Оценка: 5,5/10

Мартина Вичева — Loveless

ダンジョンに出会いを 求めるのは間違っているだろうか

FAMILIA MYTH

DUNGEON NI DEAI WO MOTOMERU NO WA MACHIGATTEIRU DAROU KA

Това аниме изобщо не ми се струваше интересно и даже се чудех дали да не го пропусна, но хора от нашия екип споделиха с мен, че е добра идея да му обърна внимание. Така и направих, и не съжалявам за което, защото това аниме се оказа едно от онези шеговити приключенски поредици, които ти поднасят правилния микс от тъпи шеги и вдъхновяващи битки.



на фамилията на Хестия. Той изглежда като тотален мухльо, заради което никоя друга фамилия не го приема. Цялата история се върти около това как Бел се опитва да стане по-силен, за да впечатли любовта на живота си, и всичките препятствия, които произлизат от това.



Историята е много проста. Преди години боговете слезли на земята в търсене на силни усещания. Впоследствие решават да останат и да запечатат силите си, за да могат да изживеят живота си с всичките му плюсове и минуси. Единственото, което запазват, е възможността да дават благословията си на хората да се бият с чудовища. Тези благословии помагат на съответния бог да образува фамилия от всичките си благословени. Главният ни герой, Бел (Bell), е единственият член

Едно студио ветеран като J.C. Staff не може да си позволи да има аниме с лош стил на арта. Поради тази причина *Dungeon ni Deai wo Motomeru no wa Machigatteiru Darou ka* може да се похвали с доста добро художествено изпълнение. Героите са приятно нарисувани, като до голяма степен начинът, по които са нарисувани, описва характера им много добре. Хестия например е нисичка, с бяло облекло, което идеално пасва на личността ѝ (Спойлер: тя е много заядлива, което идва от ръста ѝ, а белият цвят на дрехите ѝ отразява





нейното своеволие или невинност). Задният фон е изключително изпипан, като дори статичните кадри съдържат някаква подробност в себе си. Оръжията са детайлни, особено това на Бел. Анимацията определено е на ниво, а динамиката е много добре отразена.

Музикалното оформление е приятно — използвани са няколко леки и неангажиращи мелодийки, които се подсилват в правилния момент. Opening-ът не е нищо особено, но поне ни показва повечето от персонажите, с които ще се сблъскаме в анимето, докато ending-ът е друга работа — набляга предимно на лириките, които перфектно описват деня и мислите на Хестия. В същия момент са използвани изключително сладки арт мотиви, които са в синхрон с лежерната музика и правят самия ending много приятен.

В заключение мога да кажа, че анимето може да стане много по-добро, тъй като има доста потенциал в него. Но дори и да не се подобри, е много приятно аниме за разпускане, тъй като не е прекалено сериозно и дълбоко.

Петър „Malygos“ Николов

Лична оценка: **8/10**



Излъчване: 04.04.2015 г. — 27.06.2015 г.

Епизоди: 13

Студио: J.C. Staff

Жанр: екшън, приключенско, комедия, фентъзи, романтично

Ревюто е базирано на първите 4 епизода

NISEKOI

Сръка на сърцето мога да заявя, че от доста време избягвам всичко що е харем или има поне четири момиченца в главните роли. Просто не намирам нищо, което да си заслужава да се види в такива заглавия. Но, разбира се, всяко правило си има своите изключения. Тази пролет това изключение за мен е вторият сезон на Nisekoi. Може би се чудите защо и как, при положение, че това е едно доста стандартно заглавие, което не предлага нищо особено. Е, може би е така, а може би не е така. За мен лично Nisekoi е едно от малкото задължителни анимета от този жанр.

Истина е, че няма нищо иновативно — група момичета си падат по един безнадеждно обикновен младеж, който може дори да мине за пълен мухльо. Не знам защо, но това е основата на почти всяко аниме харем. Освен че е напълно невъзможно това да се случи в истинския живот, самият факт, че са събрани толкова много красиви и (понякога) компетентни девойки на едно място, е пълен абсурд. Но нека се върнем към конкретното аниме. За зрителите, изпуснали първия сезон, ще направя кратко резюме: Раку (обикновеното момче/мухльо) е принуден да се обвърже с Читоге (девойка №1),

иначе семействата им (якудза и мафия) ще се избият взаимно. Раку обаче си пада по Онодера Косаки (девойка №2). Въпреки че е доста тежко положението, нещата са под контрол, докато не се появят Цугуми Сейширо (девойка №3) и Тачибана Марика (девойка №4). И така, вече си имаме изграден харем, но нещата не са толкова прости. Когато е бил малък, Раку е обещал на едно от момичетата да се оженият като пораснат. Въпросът е на кое? Всяко едно от тях притежава ключ, който евентуално може да отключи катинарчето на Раку. Кой е правилният ключ? Това тепърва ще се узнае.

За жалост, анимето обръща гръб на сюжетната си линия неколkokратно, забавяйки цялостната прогресия на историята. Но това не е нещо нетипично за този тип анимета — все пак Nisekoi е една романтична комедия. И въпреки че много заглавия претендират да бъдат „романтични комедии“, малко от тях са наистина забавни. Nisekoi е сред онези анимета, които могат да те накарат да се засмееш или поне да се усмихнеш. Романтиката е сладурска — нищо особено, но е лека и приятна за гледане. И най-важното — момичетата не са дразнещи и досадни, което със сигурност е плюс номер едно. Един голям





ПЛУС за Nisekoi! Освен Марика. Тя е малко... леко, понякога доста дразнеща. Анимацията е типична за Shaft с ярките си цветове и напомня на други техни продукции, като Bakemonogatari и Arakawa Under the Bridge.

Nisekoi продължава да ни показва нови страни на героините, с което със сигурност ни кара да ги обикнем по-силно. Засега се набляга повече на Читоге, но не се оплаквам — все пак съм към нейния отбор. Косаки не се е появявала за повече от няколко минути, което ме навежда на мисълта, че може би скоро ще дойде и нейният ред — все пак дори Сейширо получи своя шанс още във втория епизод.

И така, ако си търсите сладурска романтична комедия, това е анимето тази пролет, но със сигурност бих препоръчала да се отбиете през първия сезон, преди да се гмурнете в този. GO Team Chitoge!

Излъчване: 10.04.2015 г. — ?

Студио: Shaft

Жанр: комедия, романтично, шонен, харем, училищно

Ревюто е базирано на първите 4 епизода

Лична оценка: 7,5/10

Мартина Вичева — Loveless



旦那が何を言っているかわからない件 2スレ目

Danna ga Nani wo Itteiru ka Wakaranai Ken 2 Sure-me

Това е едно от най-добрите анимета с кратки епизоди, които съм гледал. Вторият сезон на анимето е също толкова добър, колкото и първият, въпреки че известен процент от шегите се повтарят. Интересно е как успяват да поберат толкова много лафове в скромните 3 минути, което е продължителността на всеки един епизод. Анимето набляга предимно на шегички, свързани с отаку културата и това как нормалните японци не разбират какво минава през ума на един вманиачен аниме фен.



Цялостната идея на анимето е да покаже как протича връзката между един отаку и една среднестатистическа японка, с какви проблеми се сблъскват и как ги преодоляват, като, разбира се, се намесват и роднините и приятелите на двамата главни персонажи, за да може анимето да представи по-голямо разнообразие от случки.



Анимацията е посредствена, което е нормално за такъв тип анимета. Всеки един от персонажите си има своите отличителни белези, но има и такива персонажи, за които не си сигурен дали са момче или момиче (търсен ефект в случая).

Музикалното оформление не е толкова добро, но не се и очаква нещо специално от такъв тип

анимета. Докато в първия сезон бяха използвали много по-сладък ending, то във втория са избрали музика с кабаре звучене.



Рядко обръщам внимание на анимета с кратки епизоди, но Danna ga Nani wo Itteiru ka Wakaranai Ken 2 Sure-me е изключение, на което се радвам, че попаднах. Изключително приятно е за разпускане. Това аниме е перфектното решение, когато си изморен и искаш просто да си отпочинеш малко преди да продължиш с работата.

Петър „Malygos“ Николов



Лична оценка: **7/10**

Излъчване: 03.04.2015 г. — 26.06.2015 г.

Епизоди: 13

Студио: Seven

Жанр: комедия, ежедневно, кратки епизоди

Ревюто е базирано на първите 5 епизода.



Kekkai Sensen

Kekkai Sensen, познато и като Blood Blockade Battlefront, е най-новото отроче на студио BONES и режисьорката Рие Мацумото (известна с Kyouso Giga), което съчетава кървав екшън, чудовища и джаз музика. Историята се върти около организацията Libra, съставена от хора със суперсили, които използват собствената си кръв като оръжие срещу злонамерени чудовища и вампири. Градът, в който се случват събитията в Kekkai Sensen, е Hellsalem's Lot — Ню Йорк, само че населен с гротескни същества от Другия свят, които живеят паралелно с хората. Главният герой е най-младият член на Libra — Леонардо Уоч, който има специално зрение, което му позволява да вижда същества, невидими за всеки друг.

Базирано на едноименната манга от Yasuhiro Nightou (известен с Trigun), Kekkai Sensen е като спускане с влакче на ужасите в увеселителен парк. Динамично и повдигащо адреналина футуристично приключение, то съчетава в себе си елементи от FLCL, Space Dandy, Baccano! и филма The Fifth Element, комбинирани с иновативен поглед и внимание към детайлите. Драмата и гротескното се съчетават страхотно с комедията, екшънът се обединява идеално със съспенса, а специфичният визуален стил и ретро музика свързват елементите на Kekkai Sensen в едно приятно за гледане (и слушане) заглавие.

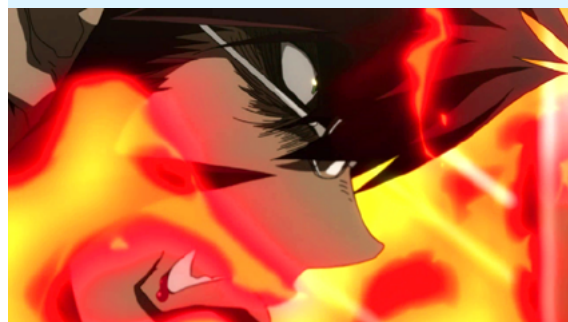
Начало на излъчване: 05.04.2015

Студио: Bones, TOHO animation

Планирани епизоди: 12

Жанр: шбнен, екшън, суперсили, вампири

Ревюто е базирано на първите 4 епизода



Съдържание и персонажи

Персонажите на анимето са очарователни и ексцентрични. Леонардо притежава упорит и пряк характер и всячески се стреми да бъде самостоятелен и героичен, което го прави лесен за симпатизиране персонаж. Членовете на организацията Libra са с меко казано странни взаимоотношения, като постоянно се карат и се опитват да се избият взаимно, но се подкрепят като истинско семейство. Зап е главният виновник за комедията в Kekkai Sensen, а неуспешните му опити да убие своя лидер Клаус са златни. Самият Клаус е доста интересен с контраста между грубоватия си, върколашки външен вид, и интелектуалната си личност. Другите членове на организацията, които изглеждат малко по-нормални, засега не правят особено впечатление, но допълват приятно атмосферата, а битките им са страхотни и зрелищни. Вампирите, които се очертават като главните антагонисти в Kekkai Sensen, са силни и харизматични противници с интересни сили, като сред тях се открояват любезните Уайт и Блек, на които Леонардо се натъква по случайност рано в историята.



Анимация и арт

Анимацията и артът са на добро ниво, като това, което отличава Kekkai Sensen, са футуристичните сцени, динамичните кадри и улавянето на събитията от различни ъгли в стил Vassano! и Durarara!!.. Във всяка сцена е вложена мисъл, което прави наблюдението на фоновете за забавни моменти много приятно занимание.



Музикална композиция и озвучение

Музикалната композиция и озвучението са отлични. Както при всичко друго в заглавието, и тук е вложено внимание към детайлите, за което свидетелства самото начало на първия епизод, в което ни е представена песен, наречена „What a Wonderful Beyond“ — алюзия към класическата „What a Wonderful World“, написана от Bob Thiele и George Weiss и изпълнена от Луис Армстронг през далечната 1967 година. Джазът е любима музика за фон на събитията в анимето, което придава допълнителна нотка на нонсенс към странното заглавие. Песните от opening-а и ending-а — „Hello, world!“ от Bump of Chicken и „Sugar Song to Bitter Step“ от Unison Square Garden — допринасят за високата оценка на музикалната композиция.

Kekkai Sensen е грабнало по-голямата част от озвучителите си от Gintama, като Дайсуке Сакагучи, който озвучава Леонардо (Shinpachi от Gintama, Minoru Tomii от Shounen Hollywood, Tasuke Shichiri от Denshin Mamotte Shugogetten), Накай Казуя, озвучаващ Зап (Hijikata от Gintama, Zoro от One Piece, Mugen от Samurai Champloo), Уайт и Блек, които са озвучени от Рие Кугимия (Kagura от Gintama, Karin Kurosaki и Nemu Kurotsuchi от Bleach, Happy от Fairy Tail), Чейн Сумераги, озвучена от Ю Кобаяши (Ayame Sarutobi от Gintama, Setsuna Sakurazaki от Mahou Sensei Negima!, Mariya Shidou от Maria†Holic), а гласът на ексцентричния Фемт, самоопределил се като Крал на покварата, е изпълнен от Акира Ишида (Katsura от Gintama, Gaara от Naruto, Athrun Zala от Mobile Suit Gundam Seed). Клаус, лидерът на организация Libra, е озвучен от Рикия Кояма (Coyote Starkk от Bleach, Yamato от Naruto: Shippuuden, Shinigami от Soul Eater), а сестрата на протагониста, Мишела Уоч, е озвучена от Нана Мизуки (Hinata Hyuuga от Naruto, Lan Fan от Fullmetal Alchemist: Brotherhood, Alois Trancy от Black Butler).

Автор: Павлина „Yunie“ Плачкова



Дотук Kekkai Sensen успява да балансира идеално своите елементи, като четвъртият епизод се очертава като начална точка на същинския сюжет. Единствената потенциална опасност е да се стигне до нарушаване на постигнатия крехък баланс в полза на безсмислен екшън — нещо, което, за щастие, на този етап не е проблем.

ОЦЕНКА: 8/10

Kyoukai no Rinne

Планирани епизоди: 25

Начало на излъчване: 04.04 2015

Студио: Brains Base, Shogakukan Productions, Sentai Filmworks

Жанр: шōнен, комедия, романтика, училищно, свръхестествено



Kyoukai no Rinne е адаптация на едноименната манга от Румико Такахаша, авторка на световноизвестни произведения като InuYasha и Ranma ½. Заглавието разказва историята на младата Сакура Мамия и нейния съученик Рин Рокудо. Тя вижда духове, а той е шинигами. Съдбата ги събира и заедно се замесват в множество приключения, свързани с духове.

Ревюто е базирано на първите четири епизода

Kyoukai no Rinne има сепъл

сюжет, представен по лек и приятен начин, който сполучливо поддържа интереса на зрителя. Персонажите на Kyoukai no Rinne издават стила на Румико Такахаша, като много напомнят на героите от предишните ѝ творби. Сакура и Рин са уравнивесени, добродушни и симпатични протагонисти. Връзката им със света на духовете си прилича — Сакура вижда мъртвите след случка в миналото си, когато е била малко дете, но не се радва особено на „дарбата“ си и предпочита да игнорира духовете. Рин, от друга страна, счита екзорсизма за свое задължение и стремглаво се впуска след всяка изгубена душа. Въпреки неохотата си да се занимават с мъртъвци, всеки епизод въвлича протагонистите в битки с представителите на нематериалния свят и изпращането им към „rinne no wa“ — колелото на прераждането. Приключенията ги сближават и Сакура и Рин откриват, че малко по малко се привързват един към друг. Групичката им постепенно се разширява с други интересни персонажи, типично за жанра шбнен.

Сюжетът

Комбинацията между екшън, комедия и романтика е прилично изпълнена и гарантира по нещо за всеки, но Kyoukai no Rinne се изправя пред вечния проблем със стабилния сюжет, с който се сблъскват множество заглавия. Въпреки приятната комедия и симпатичните персонажи, всеки епизод на анимето е почти идентичен с предишния — появява се дух, който създава проблеми, Рин спасява Сакура, Рин изпраща духа към колелото на прераждането. Тази повторяемост бързо омръзва и снижава качеството на иначе приятното заглавие.



Екзорсизмът е скъпо струващо хоби за бедния Рин



Сакура и Рин в началото



Митологията и духовете са ядрото на Kyoukai no Rinne



С пенсиониранията баба шинигами шега не бива



Автор: Павлина „Yunie“ Плачкова

Анимацията и артът на Kyoukai no Rinne веднага издават авторката си с типичния стил, познат от InuYasha и Ranma ½. Съчетанието на ретро арта на Такахаши с модерна анимация е визуално успешно, а ярките цветове съживяват духовете и странните същества, с които се занимават протагонистите.

Музикалната композиция е на добро ниво, оскъдна и ненатрапчива, с традиционни инструменти, пасващи перфектно на атмосферата на анимето. Opening-ът на Kyoukai no Rinne е песента „Ouka Ranman“ от KEYTALK, а за ending служи „Toki no Wa“ от Passepied — приятни песни, които обаче лесно се забравят.

...

Kyoukai no Rinne е забавно и ненатоварващо заглавие, което комбинира минусите и плюсовете на познатото от Румико Такахаши творчество. Цялостно добре балансирано, заглавието въпреки всичко се чувства „ретро“ със своите елементи. Хуморът, персонажите и самият сюжет биха паснали идеално на творба отпреди 20 години. Kyoukai no Rinne засега се очертава като приятно заглавие, идеално за феновете на по-стари анимета от жанра шōджо и привържениците на стила на Румико Такахаши.

Озвучението също е добре изпълнено.

Глас на Сакура дава Марина Иноуе (Yūta Iridatsu от Punchline, Mogami Kyōko от Skip Beat!, Tōka Yatogami от Date A Live, Rei Miyamoto от Highschool of the Dead), а Кайто Ишикава поема озвучението на Рин (Harutora Tsuchimikado от Tokyo Ravens, Kensuke Fukui от Kuroko's Basket, Shihō Kimizuki от Owari no Seraph). Противникът на Рин — Цубаса Джумонджи, е озвучен от Ръохей Кимупа (Ryōta Kise от Kuroko's Basket, Judar от Magi, Sōma Takakura от Mawaru Penguindrum). Сацуки Юкино пък изпълнява озвучението на младоликата баба на Рин, Тамако (Yoruichi Shinouin от Bleach, Kaname Chidori от Full Metal Panic!, Tae Shimura от Gintama).



ОЦЕНКА: 6/10

Mikagura Gakuen Kumikyoku

Планирани епизоди: 12 | Начало на излъчване: 07.04.2015 | Студио: Doga Kobo, Movic, AT-X, Showgate

Жанр: училищно, екшън, комедия

Mikagura Gakuen Kumikyoku е шеметно заглавие, което съчетава в себе си елементи от множество жанрове по много интересен начин. Историята проследява енергичната, глуповата и перверзна Еруна Ичиномия, която е изправена пред задачата да си избере гимназия, в която да продължи обучението си. Един ден братовчед ѝ ѝ показва брошура на частното училище „Микагура“, в която е включена снимка на внучката на директора – Сейса Микагура. Еруна се влюбва в нея от пръв поглед и взема решение да се запише в училището, за да срещне там любовта на живота си. Но „Микагура“ не е училище като всяко друго – учениците му притежават фантастични сили, с които участват в динамични битки. Там Еруна трябва да се запише в един от клубовете, да отключи своята специална сила, за да участва в битки с новите си приятели, и да спечели любовта на хладнокръвната и студена Сейса.



Mikagura Gakuen Kumikyoku, познато и като Mikagura School Suite, е базирано на поредица от песни, написани от Last Note и изпълнени от популярните Vocaloids. Въпреки неконвенционалния източник на вдъхновение, анимето е изключително приятно, макар и малко объркано на моменти. Еруна е изключително приятен и иновативен протагонист – тя съчетава в себе си множество черти на различни персонажи. От една страна, тя е типичен герой от жанра шōнен – енергична, глуповата и нахално безочлива, а, от друга страна, е перверзна лезбийка. Силен и интересен протагонист, тя е напълно способна да изнесе заглавието на раменете си, но персонажите около нея са също толкова приятни и пленителни.



*Ревюто е базирано на първите четири епизода

Сюжетът

Сюжетът се развива с добро темпо и не оставя зрителя да скучае. Еруна бързо е въввлечена в динамичната атмосфера на училището, което се състои само от множество клубове, в които учениците се изявяват. Битките, които се водят между клубовете, са невероятни, абсурдни и трудни за описване, като в тях всеки използва своите фантастични сили, свързани пряко с темата на клуба. Еруна открива, че за да има собствена стая в общежитието на училището и да бъде осигурена с храна, тя трябва да открие своите собствени специални сили и да се запише в клуб. В рамките на първите епизоди Еруна успява да събуди силите си, да участва в няколко битки и да се присламчи да живее временно в имението на любимата ѝ Сейса, която от своя страна се бори със собствените си демони от миналото. Някои от главните персонажи успяват да получат внимание и развитие, а и много въпроси биват повдигнати. Можем да се надяваме да получим отговори на част от тях, но друга част са явно недоизмислени моменти. Например така и не става ясно дали фантастичните сили на учениците са нещо нормално за света, в който се развива действието, или не. Комедията е изобилна, свежа и приятна и контрастира с по-сериозните моменти, представени чрез някои от персонажите. Изглежда, че заглавието ще наблегне на мотивацията и миналото на представените главни герои и ще разкрива някои от загадките, свързани с тях, но е притеснително как ще се разкрият историите на всички главни герои в рамките на 12 епизода — съдейки по интрото и ending-a, главните персонажи са общо осем (без Еруна), а има един, който тепърва предстои да бъде представен.

Анимация и арт

Анимацията и артът са на добро ниво, като артът се сменя по време на битките, за да се приспособи към динамичните екшън сцени. Забавен елемент са сцените в стил шōджо с цветя и блясъци, които се разиграват в съзнанието на Еруна.



Музикална композиция

Музикалната композиция е приятна, но не особено впечатляваща. Opening-ът е Houkago Kakumei, а двата ending-а са Houkago Stride и Rakuen Fanfare, всички изпълнени от озвучителките на главните героини. Озвучението е много сполучливо, като глас на Еруна дава Джури Кимура (Aoi Miyamori Shirobako), котката учител Бимии е озвучена от Йошицугу Мацуока (Cōma от Shokugeki no Souma, Aoba Watase от Buddy Complex, Arata от Arata Kangatari, Titus от Magi: The Kingdom of Magic), а сред другите озвучители на главните герои са и Йошимаса Хосоя (Arata Wataya от Chiyahafuru, Junpei Hyūga от Kuroko's Basket, Masrur от Magi, Nezumi от No.6), Нобунага Шимазаки (Shidō Itsuka от Date A Live, Satoru Furuya от Diamond no Ace, Haruka Nanase от Free!), Нацуки Ханая (Kōsei Arima от Shigatsu wa Kimi ni Uso, Ken Kaneki от Tokyo Ghoul, Haruichi Kominato от Diamond no Ace) и други.



Mikagura Gakuen Kumikyoku е неочаквано добро хумористично и динамично заглавие. Сюжетът и битките са завладяващи, а персонажите са приятни и интересни. Заглавието набира добра скорост, като обаче съществува опасност да се изгуби сред екшъна и да забрави да разкрие загадките, които представя.



Автор: Павлина „Yunie“ Плачкова

ОЦЕНКА: 7/10



Denpa Kyoushi

Наслада!!! Наслада за душата. Очарователно, свежо, кипящо от положителна атмосфера и гладко за гледане. Цветно и наситено с ненатрапващи се пролетни цветове. Открояващо се от тоновете анимета, засипващи ни в последните години. Поредното силно аниме за пролетния сезон на 2015 г. — това е Denpa Kyoushi! Заглавието е адаптация по едноименната седмична манга на Такеши Азума (Takeshi Azuma), която до момента е излязла в над 15 тома.

Действието проследява 24-годишния отаку и физик-гений Кагами Джуничио (Kagami Junichirou). Главното мото на живота му е да не прави нищо, което не желае. С други думи, по цял ден пише в своя аниме блог и не излиза от стаята си. Както сами се досещате, това не може да остане така. Тук се намесва по-малката му сестра, Кагами Сузуне (Kagami Suzune), която му намира работа като учител. Колкото и да няма желание да работи, мисълта, че сладката му сестра може да ликвидира колекцията му от анимета и манги, е решаваща за избора му все пак да работи.

Нашето момче има трудната задача да се впише в обществото. Той просто не може да прави неща, които не харесва — няма мотивация. За сметка на това подходът му към учениците с проблеми е неговата силна и уникална страна — подход на един отаку, смесен с разбиранията му и новите интернет технологии.

В това аниме момичешкият харем е от типа „решаване на проблем“. След като червенокосият ни главен герой помогне на момичето, идва ред на следващото, без да им се обръща повече внимание. Този подход присъществаше и в анимето The World God Only Knows. Надявам се да се запази, защото е един от плюсовете на продукцията. Освен това е успешна препратката по визия и характер на Кагами Джуничио към Кацураги Кейма (Katsuragi Keima).

Излъчване: 04.04.2015г. — 26.09.2015г.

Студио: A-1 Pictures

Епизоди: 24

Жанр: шонен, комедия, романтично, училищно, харем, ежедневно



Дизайнът на двамата главни герои е добър и ги отличава от другите. Лесно разпознаваеми са и може да ги считаме за добър маркетингов ход, който буди и успешни асоциации у феновете. Другите момичета влизат в наложените в индустрията стандарти за типаж, а това до голяма степен се харесва на японците.

Озвучителите Камия Хироши (Kamiya Hiroshi) и Мацуи Рена (Matsui Rena) са си свършили добре работата. Гласовете им са приятни и лесно разпознаваеми. Хироши е един от популярните озвучители, с много сполучлива кариера зад себе си, и ни е познат като Levi от Attack on Titan, Trafalgar Law от One Piece, Izaya от Durarara, Akashi Seijuro от Kuroko no Basket, Nozomi от Sayonara, Zetsubou-Sensei и др. Рена, от своя страна, прави дебют като озвучител с тази си роля и, смея да твърдя, това е доста ползотворно, защото гласът ѝ е приятен и се откроява приятно в анимето. Тя е част от j-pop групата „SKE48“.

Музикалното оформление, встъпителният и крайният клип са на прилично ниво, макар че аз лично мисля, че можеха още малко да се постараят, тъй като тези елементи са по-скоро типични за подобен род заглавия.

Анимето е достатъчно открояващо се, за да се нареди сред добрите заглавия на сезона и да влезе в категорията „приятни за гледане“, но е далеч от това да бъде шедевър. Трудно можем да говорим за оригиналност или уникалност. Анимето е по-добро от повечето стандартни анимета, но е далеч от едни от най-добрите заглавия, свързани с учители отакута. Само времето ще покаже дали ще успее да се пребори с вече високите стандарти.

ТКК





20
YEARS

НА ТЪМНО

**Станете част от нашата аниме
група на На Тъмно във facebook!!!**

(натиснете надписа!)



Първи по рода си аниме срещи!

ORE MONOGATARI!!

Планирани епизоди: 24 | Начало на излъчване: 09.04.2015 | Студио: Madhouse, VAP | Жанр: шбѓджо, комедия, романтика

- Ore Monogatari!! е романтична комедия, базирана на
- едноименната манга от Казуне Кавахара и Аруко.
- Историята проследява ученика Такео Года и чувствата
- му към сладката Ринко Ямато, която той спасява от
- перверзник във влака на връщане от училище.
- Винаги се радвам, когато видя нетипично заглавие
- сред морето от еднакви, блудкави шбѓджо анимации.
- За добро или лошо, винаги имам големи очаквания от
- иновативни продукции и за моя радост Ore Monogatari!!
- засега напълно ги оправдава. →



Протагонистът и най-добрият му приятел

*Ревюто е базирано на първите четири епизода

Ore Monogatari!! представя един нов поглед върху жанра с нетипичния си протагонист. Такео е страхотен персонаж, който няма как да не спечели сърцата ви с добротата, мъжествеността и хумора си. Най-добрият му приятел, Макото Сунакава, също е приятна изненада. Такео е свикнал момичетата, които харесва, да признават любовта си към привлекателния Сунакава и ако това беше типично заглавие в жанра, въпросният приятел сигурно щеше да се окаже повърхностен и тайно радващ се на популярността си персонаж, който се върти около Такео единствено, за да подхранва нарцисизма си. Сунакава обаче се оказва истински приятел със златно сърце. Сладката и притеснителна Ринко пък е неочаквано упорита и смела и характерът ѝ приятно контрастира с този на Такео.

Сюжетът на Ore Monogatari е семпъл и интересен, а хуморът е свеж, лек и ненатрапчив. Той идеално се съчетава в романтичния сюжет, който е изпълнен реалистично, като се изключат абсурдните опасни ситуации, в които постоянно попада героичният Такео, за да спаси нечий живот и да се утвърди като заслужаващ любовта на Ринко и признанието на околните.

Анимацията и артът са на добро ниво — цветни и приятни за окото. Характерният за жанра дизайн на персонажите е изпълнен отлично, като всеки герой притежава свои отличителни черти.

Музикалната композиция е приятна, с леки класически мотиви и страхотни opening и ending песни, изпълнени от Trustick и Local Connect.



► Такео е добродушен, смел и малко глуповат. Той би се вписал идеално в много заглавия в жанра шōджо. Само че Такео е, освен всичките си качества, висок 2 метра, тежи 120 килограма и притежава не особено привлекателна външност.



Озвучението на персонажите е отлично, но няма как да е иначе, когато компактният набор от главни персонажи е озвучен от звезди като Такуя Егучи в ролята на Такео (Hikigaya от Yahari Ore no Seishun Love Comedy wa Machigatteiru, Koganei от Kuroko's Basket, Ryōma от Love Stage!!, Shungiku от Mushibugyou), Мегуми Хан в ролята на сладката Ринко (Gon от Hunter x Hunter (2011), Obito Uchiha и Kurenai Yūhi (като деца) от Naruto Shippūden) и Нобунага Шимазаки като озвучител на стоическия Сунакава (Shidou Itsuka от Date A Live, Satoru Furuya от Diamond no Ace, Haruka Nanase от Free!).

Такео напомня на класически протагонист от жанра шōнен, вмъкнат в заглавие, предназначено за дамите, което прави Ore Monogatari!! иновативно и приятно изживяване. Съчетано с добра анимация и свеж хумор, заглавието се утвърждава като задължително за гледане.

ОЦЕНКА: 8/10



Автор: Павлина „Yunie“ Плачкова

SIDONIA NO KISHI: DAIKYUU WAKUSEI

Това аниме е една от онези странни птици, които имат изцяло CGI графика и в същия момент имат доста добра история. Извеждам на преден план един много голям проблем в аниме средите, появил се в последните години, защото съм чувал доста от феновете да казват „А, това е със CGI анимация — значи няма да го гледам!“, което е много голяма грешка. Всяко аниме си има своя чар и заслужава да му бъде даден шанс. Sidonia no Kishi: Daikyuuu Waku-sei Seneki е дългоочакваният втори сезон на анимето и продължава историята от първия. Препоръчително е да не започвате този сезон, преди да сте изгледали предишния, защото няма да можете да разберете за какво става дума. А ако вече сте го гледали, мога да ви кажа, че анимето продължава да е толкова интересно и в настоящия сезон.

Историята е леко клиширана, но все пак остава най-силната страна на анимето. Земята е била нападната от извънземна раса с името Гауна (Gauna) и човечеството е трябвало да избяга в космоса, за да избегне унищожението си. Минали са хиляди години и в процеса на оцеляване човечеството, на борда на кораба Сидония (Sidonia), успява да изобрети клонирането. Клонингите са кръстосани с растения, за да им бъдат нужни по-малко провизии и наследяват всички умения на родителя си. Това допринася за съществуването им до този момент. Но изведнъж Гауна отново се появяват и хората трябва да се изправят срещу тях в битка за оцеляването си. Сюжетът се развива както в по-мощен план — Гауна срещу човечество — така и в мащаба на вътрешното състояние на Сидония и обитатели, и по-точно живота на Нагате Таниказе (Nagate Tanikaze).



10 KISHI: USEI SENEKI



Както споменах, графиката е предимно CGI и много малко неща са реално нарисувани. Това, колкото и да е минус, си има и своите добри страни, тъй като в дадени моменти анимето наистина блести благодарение на CGI графиката си. Главен пример за това са космическите битки. Самите персонажи са онези, които страдат най-много от намесата на CGI. Те изглеждат прекалено изкуствено и дървено върху добре направения фон.

Озвучението е същото като в първия сезон, с няколко новодобавени мелодии, което в никакъв случай не е нищо лошо, защото аз съм доста доволен от него. Както при предишния сезон, така и тук opening-ът е изпълнен от невероятната група „Анджела“ (angela), които за пореден път предоставят едно много приятно и надхващо парче. End-ing-ът пък е изпълнен от сравнително новата банда Custom Z, които са се постарали да изкарат едно леко и интересно парче, което ми напомня на едно друго, което има известна сантиментална стойност за мен.



Всеки, който е гледал предишния сезон, предполагам, че вече е започнал да гледа и този, и не се нуждае от насърчване. За онези, които не са го започнали, им препоръчвам да го направят, а за тези, които са скептично настроени заради CGI графиката, им предлагам да изгледат няколко епизода, и чак тогава да решат дали ще го оставят или ще продължат с него, защото анимето определено си заслужава вниманието.

Петър „Malygos“ Николов

Лична оценка: 8/10

Излъчване: 11.04.2015 г. — 27.06.2015 г.

Епизоди: 12

Студио: Polygon Pictures

Жанр: екшън, фантастика, научна фантастика, mecha, космос, сейнен

Ревюто е базирано на първите 4 епизода





Положителните страни на това заглавие са малко. Веднага отбелязвам добрата и оригинална приумица за ползването на китайския зодиак. Целият сюжет на анимето се корени в това, че котката Nyaa-tan иска да стане част от зодиака. Тя страда от амнезия и за да успее да заслужи шанса си, трябва да победи всичките дванадесет зодии. За нейно съжаление тя не получава енергия от хората. Именно тук се появява главният ни герой — Амато Такегу (Amato Takegu), който дава енергия на Nyaa-tan, когато ѝ благодари или мисли положително за нея. Така всичко, което можем да кажем за историята и оригиналността, спира до тук.

В продукцията има и други свежи идеи, но, примесени с типичните характеристики на жанра си, те остават на заден план. Лично на мен ми става много приятно, когато героините се бият в другото измерение в умалени чиби (chibi) форми. Вероятно тази част е дело на компютърна анимация, но резултатът е приятен. За съжаление, всеки път, когато нашето главно мое Nyaa-tan влиза в другото измерение, ни се налага да гледаме визуализацията на това начинание. Подобните „напомнящи“ прояви в аниметата при преобразяване стават много досадни и почти никога не са в плюс на заглавието.

На базата на изгледаните четири епизода смятам, че екшънът като жанр на анимето не е застъпен достатъчно добре. Сякаш присъства само за протокола. От друга страна, комедията на моменти е изключително свежа откъм шеги и заигравки. Може би това е най-силният елемент на заглавието.

Визуално героите са все едно извадени от средностатистическите анимета и приобщени към продукцията. Главният можете да го сбъркате с поне още десетина от подобни

Излъчване: 09.04.2015г. — 25.06.2015г.

Студио: Shirogumi, Encourage Films

Епизоди: 12

Жанр: екшън, комедия, фентъзи

Ревюто е базирано на първите 4 епизода



анимета. Клонинги са също и другите женски персонажи, като малко по-разпознаваема е Нуаа-тан. Въпреки това и в нея са вкарани много типични клишета. Не ме разбирайте погрешно, тези неща много се харесват в Япония. Приемам, че ако главен жанр беше комедията, анимето можеше да влиза успешно в категория „гледаемо“. На този етап го намирам за пълна загуба на време. Ще се хареса предимно на привържениците на loli-та и мое.

Добри думи може да се кажат за встъпителния и крайния клип. Напълно се вписват в духа на заглавието. Надявам се главната мъжка роля на Шимоно Хиро (Shimono Hiro) да му помогне в развитието като озвучител. Не намирам сили да изтъквам другите актьори, просто анимето не ме предразполага към по-сериозни анализи.

Допускам, че има възможност все пак да се хареса на определена аудитория. Обаче на фона на по-добрите и откъм екшън и комедия анимета, които излизат през този сезон, ви съветвам да не си губите времето с това заглавие.

застъпен достатъчно добре. Сякаш присъства само за протокола. От друга страна, комедията на моменти е изключително свежа откъм шеги и заигравки. Може би това е най-силният елемент на заглавието.

Визуално героите са все едно извадени от средностатистическите анимета и приобщени към продукцията. Главният можете да го сбъркате с поне още десетина от подобни анимета. Клонинги са също и другите женски персонажи, като малко по-разпознаваема е Нуаа-тан. Въпреки това и в нея са вкарани много типични клишета. Не ме разбирайте погрешно, тези неща много се харесват в Япония. Приемам, че ако главен жанр беше комедията, анимето можеше да влиза успешно в категория „гледаемо“. На този етап го намирам за пълна загуба на време. Ще се хареса предимно на привържениците на loli-та и мое.

Добри думи може да се кажат за встъпителния и крайния клип. Напълно се

вписват в духа на заглавието. Надявам се главната мъжка роля на Шимоно Хиро (Shimono Hiro) да му помогне в развитието като озвучител. Не намирам сили да изтъквам другите актьори, просто анимето не ме предразполага към по-сериозни анализи.

Допускам, че има възможност все пак да се хареса на определена аудитория. Обаче на фона на по-добрите и откъм екшън и комедия анимета, които излизат през този сезон, ви съветвам да не си губите времето с това заглавие.

Оценка: 5/10

Петър „Ткк“ Милев



VAMPIRE HOLMES

Ако има нещо, свързано с това аниме, което да ме прави щастлива, то е само едно — епизодите са по 3 минути. Какво по-голямо щастие от това! Ако ми се налагаше да се мъча над този ужас по 20 минути седмично, щях да издъхна. Това е официално най-ужасното аниме на този сезон. Дори мисля, че не би следвало да го наричам „аниме“. То е просто тотална гавра с всеки, дръзнал да го гледа.

Първоначално като чух за това заглавие, бях със стандартни очаквания — знаех, че няма да е перфектно, но не предполагах, че може да се стигне дотук. Редно е да се отбележи, че анимето е правено по доста нашумялата игра Vampire Holmes, която всеки желаещ може да си изтегли от App Store и да се впусне в приключения... Или по-скоро — „приключения“. Анимацията е ужасяваща — всичко е празно и статично като театрална сцена, където дори нямат базов реквизит като столове или маси. Героите, които на този етап са само трима — Шерлок, Хъдсън и Кристина, са толкова сковани, че ако си пуснете Caramelldansen, ще разберете, че дори там анимацията е на по-високо ниво.

История практически липсва. Всякакво развитие на героите е немислимо на този етап. Реално погледнато, това аниме е само за мазохистично настроени хора. Не го препоръчвам на никого. Ако искате да се мъчите, това е начинът.

Излъчване: 04.04.2015 г. — ?

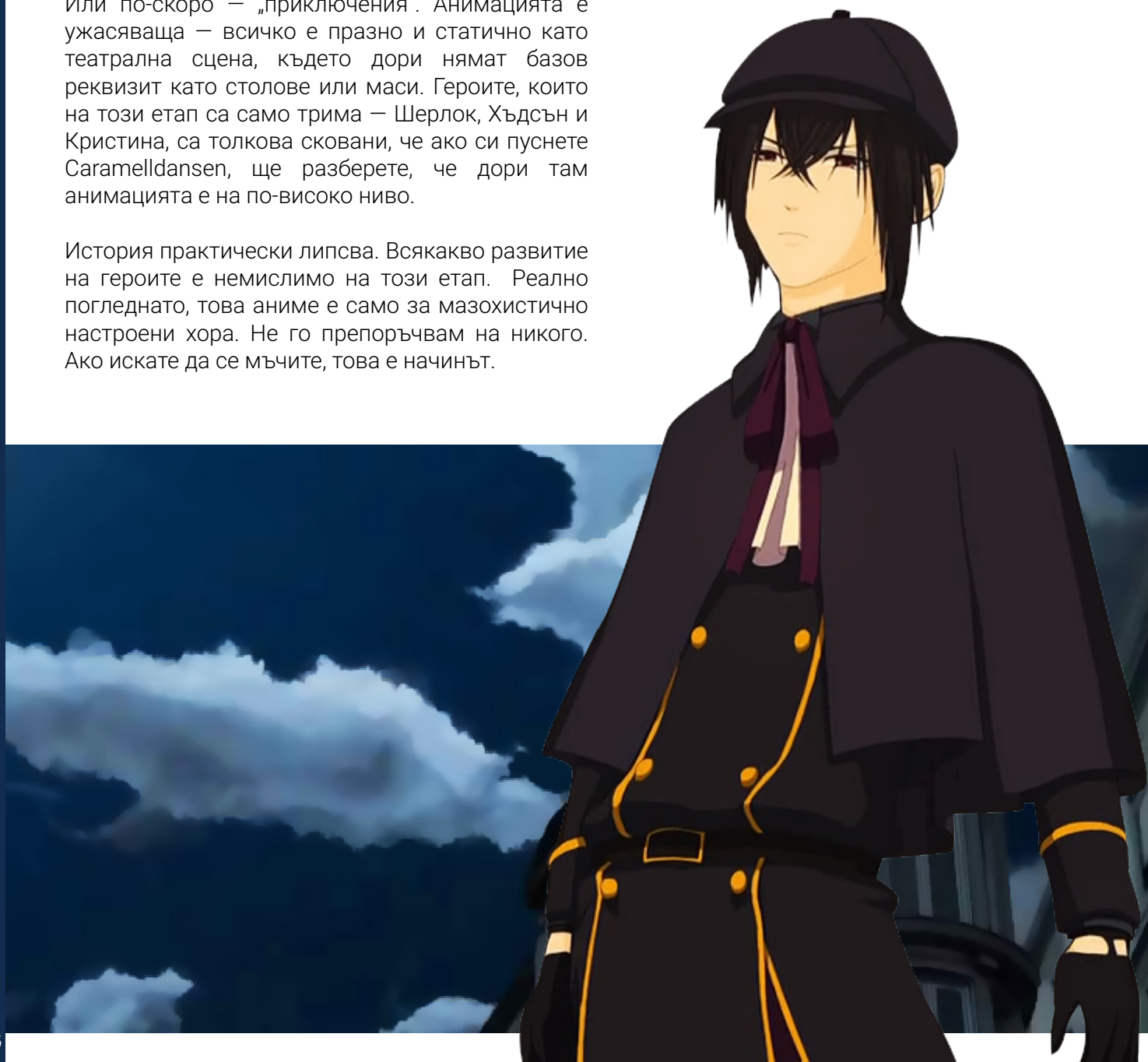
Студио: Studio! Cucuri

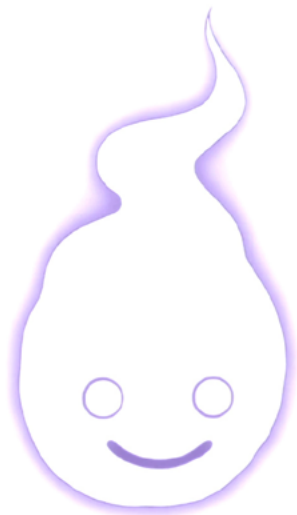
Жанр: комедия, мистерия, вампири, свръхестествено

Ревюто е базирано на първите 4 епизода

Лична оценка: 1/10

Мартина Вичева — Loveless





Re-Kan!

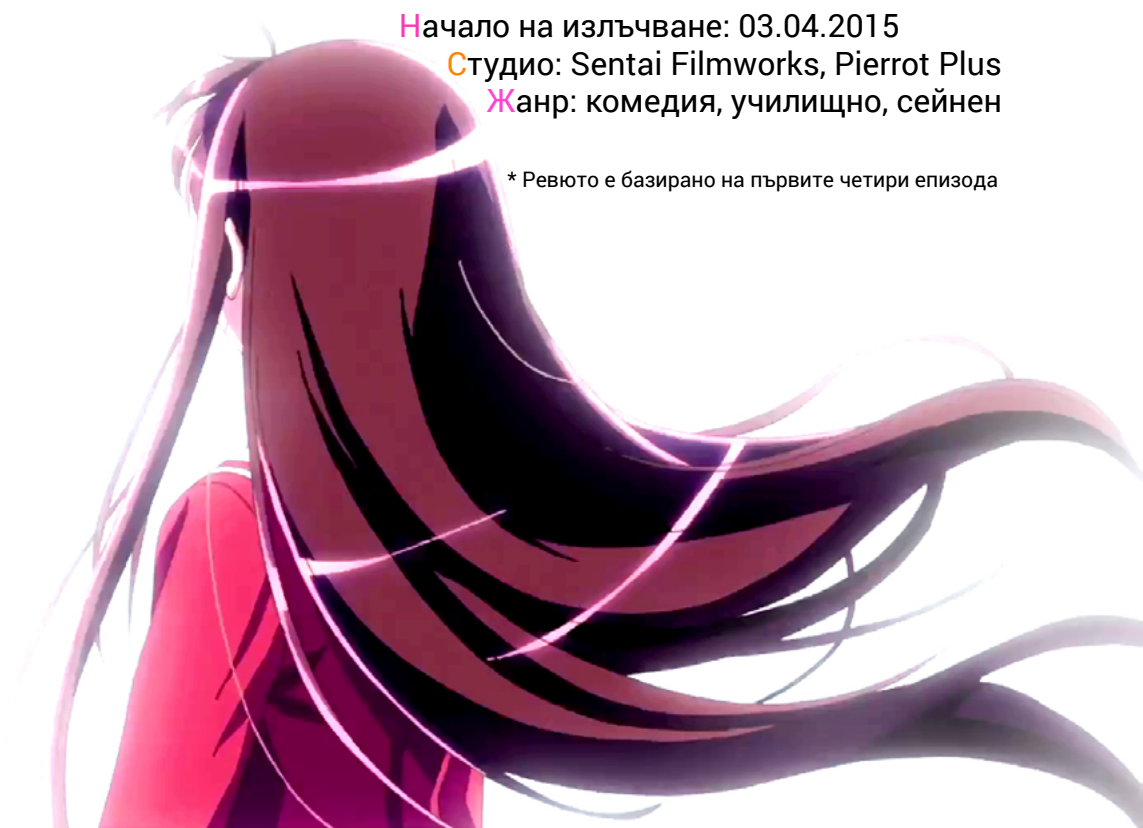
Re-kan! разказва историята на
добродушната Амами Хибики и нейните
училищни дни в компанията на новите
й приятели. За ужас на групичката,
приятелите на Амами не са само хора —
тя вижда духове още от малка, и те са
настроени покровителствено към нея и
не я оставят без надзор нито за миг.

Начало на излъчване: 03.04.2015

Студио: Sentai Filmworks, Pierrot Plus

Жанр: комедия, училищно, сейнен

* Ревюто е базирано на първите четири епизода



► **Сюжетът** е нещо, което никога не е било сила в училищния жанр, и това важи напълно за Re-kan! Заглавието започва обещаващо, но бързо се превръща в безинтересно преживяване, заклещено в безкраен цикъл от повторяеми случки.

Re-kan! набляга на комедията, произлизаща от сблъскванията на персонажите със света на духовете, към който Амами е силно привързана. Компанията на Амами се състои предимно от блудкави и безинтересни герои — бивша бунтарка; девойка, която развива личния си блог чрез снимки на духове; сладко „твое“ момиче с привързаност към зомбита, класическо цундере със страх от духове и едно-единствено момче, чието съществуване в компанията е породено от

нуждата момичетата да бият някого за евтина комедия. Самата Амами не е нищо друго освен добродетелна и срамежлива девойка, която е готова винаги да се притече на помощ на всеки, било то дух или човек. Всъщност духовете са сравнително по-интересни. В живота на Амами се подвизават безброй призраци, сред които самурай, който заплашва всекиго, дръзнал да каже нещо лошо за Амами (обикновено чрез SMS-и или изпъзвяване от телевизионния екран), девойка, предлагаща чадър в дъждовни дни в замяна на лице, и мило момиченце, което се настанява в училищната тоалетна, за да бъде по-близо до героинята. Забавно е и сладкото коте перверзник с глас на Орочимару, (озвучителката Kujirō) чиято цел в живота е да надникне под полите на ученичките.



Re-kan! прелива от yuri елементи

Re-kan! лъжливо се рекламира и като хорър

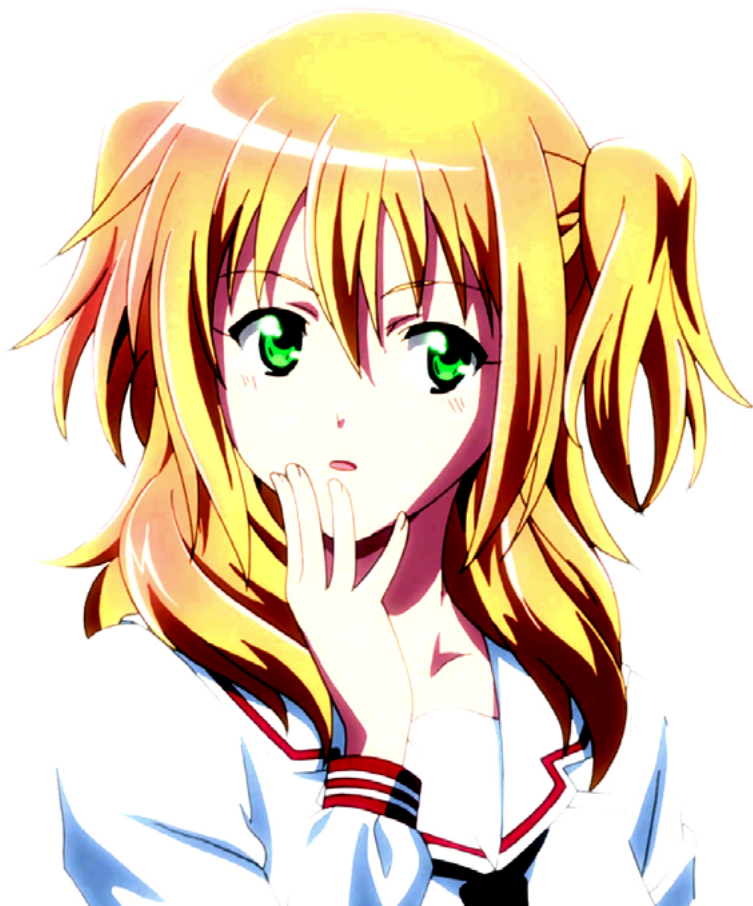
Наруми която мрази духове

Освен това заглавието акцентира върху приятелството между миловидната Амами и биполярната Наруми, чиито цундерески прояви са насочени предимно към протагонистката. Заглавието не се свени да показва Наруми, изчервяваща се около Амами, а героите редовно коментират нещо за романтични чувства между двете, което допълнително се подкрепя от държанието на Амами.

Re-kan! започва обещаващо, но бързо се превръща в безинтересно заглавие, заклещено в безкраен цикъл от повтаряеми случки. Сюжетът е нещо, което никога не е било сила в училищния жанр, и това важи напълно за Re-kan!

► **Анимацията и артът** на Re-kan! са на средно ниво и биха били нещо естествено и нормално за продукцията от преди 5 години (обяснимо е, като се има предвид, че анимето е базирано на манга от 2009 година).

► **Музикалната композиция** е приятна, въпреки сладникавите opening и ending песни, изпълнени от every♥ing!.



Обещаващото начало на Re-kan!



Ежедневието на Амами



Автор: Павлина „Yunie“ Плачкова

! **Re-kan!** се очертава като едно заглавие със средно качество и обещаваща, но зле изпълнена идея. Ако се съди по повтаряемостта на събитията в първите четири епизода, Re-kan! едва ли ще се подобри.

ОЦЕНКА: 5/10



С какви ли представи сте останали за нинджите? Преди да се запозная с Naruto, бях гледал няколко игрални филма. В моите представи нинджите бяха ловки убийци, носещи емблематично облекло. Знаеха поне няколко бойни изкуства и трудно можеше някой да им се опре. Тогава още не скачаха по дърветата, за да се придвижват, и не правеха странни символи с ръцете си (като в Naruto). А дали помните едни стари представи за нинджите — от първите игри за аркадни автомати или тези от първите конзоли? Аз си ги спомням и това е важно да се знае докато четете статията.

— Кой си ти?

— Аз ли? Аз? Аз съм убиецът на нинджи!

— Ти си убиецът на нинджи??

(Следват няколко криви шурикена и безлично отрязване на глави.)

Ако този текст за вас не добива никаква логика, сега е моментът да спомена, че в това аниме няма логика, както и добра анимация. Дори няма грабваща история, но има история. В това аниме всички правила и закони на една продукция са дълбоко потъпкани. Въобще това аниме за мнозина, а може би и за повечето, ще бъде категоризирано като нещо напълно ужасно. Истина е. Не мога да ги виня, защото все пак всичко е въпрос на вкус.

Признавам, имах лош ден. От тези дни, които ти

се струпват на главата всички възможни беди на човечеството. Казах си, какво пък, ще си пусна Ninja Slayer From Animation. Бях абсолютно незапознат със заглавието. Очаквах някакви нинджи да изпълняват тайни мисии и да ликвидират определени хора... Нещо като Golgo13?

Чудо, трябваша ми точно 28 секунди, за да оценя това оригинално заглавие. Виждах пред очите си пародия, тотална гавра, изнасилване на стандартите. Стандарти? Нима има правила тук? Пред очите ми стояха възможно най-грозно нарисуваните нинджи — с няколко груби цвята и то най-дървените. Дори нямам спомен за какво говорех. В този момент се появи от сметището нашият главен герой — Кенджи Фуджикидо (Kenji Fujikido). Изстрадал човек, загубил най-скъпото си и живеещ за отмъщение.

Изненада! Посетен е от мистериозна и грозна като смъртта душа на отдавна починала нинджа. Тя му предлага услугите си. Той няма голям избор и приема. Набива лошите буквално като в игра от началото на 1990-те. Движенията на героите са в едно брутално 2D, умишлено, разбира се, с цел пародия. Точно на това съм се смял през сълзи, както и съчетанието му с идеално подбраната мелодия. Първата серия беше едва

дванадесет минути, но няколко случки в нея направиха деня ми засмян. Не можех да повярвам. Знаех, че повечето ще оплюят и погребат това аниме, а за мен това е оригинално, брутално, пародийно заглавие, което, макар и с умишлено съчетан стил, напомнящ за глупавите и примитивни аркадни игри от едно време, е нещо неочаквано добро.

Анимето излиза под формата на ONA (original net animation) и ще бъде от 26 серии. Главните виновници за тази екшън трагикомедия са именно избухналите със заглавието Kill la Kill — студио Trigger. В това странно заглавие, те отново вдигат летвата. Възможно е всички експерименти в него да бъдат последвани от анимета клонинги — нещо, което забелязвам след първия им сериозен хит. Всички подбрани елементи са застъпени по оригинален начин. Сплавта в този продукт е на място. Музикалният съпровод е добър, макар и не особено разнообразен. Интрото и аутрото са много подходящи за целта на анимето. Анимацията е умишлено рисувана грубо, с малко цветове и кадри. Напомня ми за аниметата от 1970-те или за пияни студенти по анимация. Дизайнът на героите наподобява стила на Kill la Kill. Самото аниме е адаптация по американски роман, като излиза и манга.

Насладих се на трите серии и си пожелах поне още стотина подобни. Trigger отново шокираха и ни оставиха този път съвсем без думи. Тотален провал или оригинално заглавие? Това ще решите сами. Ще се радвам да разбера вашето мнение по въпроса.

Лична оценка: **10/10**

Петър „Tkk“ Милев

Излъчване: 16.04.2015 г. — ?

Студио: Trigger

Жанр: екшън, пародия, комедия, драма

Ревюто е базирано на първите 7 епизода

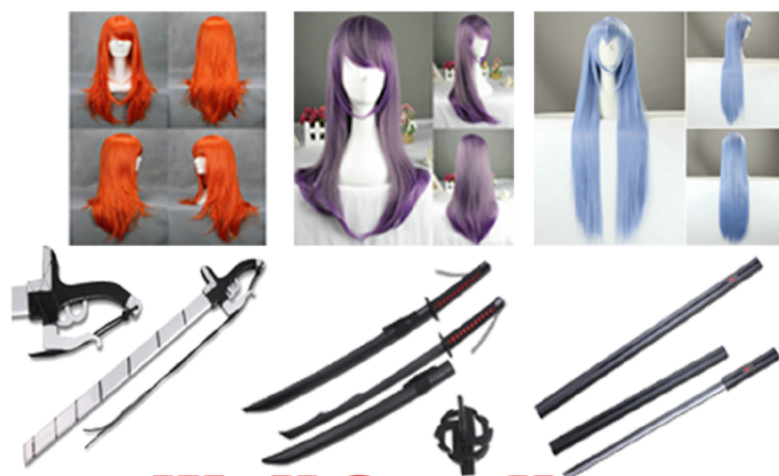


www.anime-mag.com

Фигурки



Косплей



Wall Scrolls



Портфейли



Плакаты





OWARI NO SERAPH

Това със сигурност е едно от аниметата този сезон, за които имаше доста високи очаквания от аудиторията като цяло. Малко са новите заглавия, които месеци преди да започнат да се излъчват, вече се славят с някакво ниво на популярност. Може би всичко се свежда до мангата и феновете на заглавието, спомогнали за това, а може би просто всички се радват на заглавия, които не звучат като Twilight.

Разбирам защо на хората им допада тази история. Аз също се включавам в тази група и мога да заявя, че това е може би най-доброто ново заглавие за пролет 2015 г. Това обаче не означава нито, че е особено оригинално, нито, че няма какво още да се желае. Още в първите епизоди се забелязва голяма прилика с Ao no Exorcist — имаме леко глуповат протагонист, заклет се да отмъсти на онези, отнели близките му; мило страхливо момче, което преодолява страховете си (тип Шиemi) и странна комбинация от външността на Шима и характера на Рюджи в едно. Дори историята доста наподобява гореспоменатото заглавие, с тази основна разлика, че (използвайки героите от Ao no Exorcist) Юкио е от страната на лошите.

И така, в един постапокалиптичен свят властват вампири. Човечеството е принудено или да се примири със съдбата си, или да се бори. Изглежда тук ги има и двата лагера. Протагонистът, Хакуя Юичиро, известно време живее сред първия тип, но след като успява да избяга, се присъединява към втория. Изглежда единствената цел на съществуването му е да отмъсти за своите близки, но дали всъщност тази му самоотверженост няма да го погуби? На всеки 5 минути Юичиро сполучливо влиза в ролята на Сасуке от Наруто, повтаряйки, че е отмъстител и единственото, което желае, е сила. Докато той живее в невежество, бавно, но сигурно сприятеливайки се със своите съученици (като един истински шонен герой), там долу (под земята) неговият най-добър приятел и антипод го чака да се срещнат отново.

**"ЧОВЕЧЕСТВОТО Е
ПРИНУДЕНО ИЛИ ДА
СЕ ПРИМИРИ СЪС
СЪДБАТА СИ, ИЛИ
ДА СЕ БОРИ."**

Анимацията се разграничава между преден и заден план. На преден план са героите — с красива, не особено детайлна външност (което явно е днешният стандарт) и флуидни движения. На заден план обаче се виждат прекрасни фонове — личи си изключителното внимание към детайлите, като всяка сцена изглежда като картина, извадена от някоя галерия. Контрастът, който се получава между двете, лично на мен не ми харесва особено, тъй като непрекъснато има елемент на съпоставяне между различните стилове.

От друга страна, може би не е чак толкова зле — все пак това не е първото заглавие, при което се наблюдава този тип на





работа. Например в Bakemonogatari и Sayonara Zetsubou Sensei от време на време се използват снимки за фонове — не е същото, но разликата е налице. И все пак...

Откъм озвучение също съм доволна. Анимето не се радва на най-добрите попадения за opening и ending този сезон, но те със сигурност създават подходяща атмосфера и са достатъчно ОК, за да може да си ги слушаш просто така.

Като цяло бих казала, че Owari no Seraph е едно нелошо заглавие, което добре се справя в предоставянето на един стандартен сюжет — не се забелязва да претрупват нещата, бутайки прекалено много материал в един епизод, но също така не се забелязва и да развличат историята с безсмислени сцени, т.е. темпото е перфектно. Заглавието е идеално за онези, които търсят нов неангажиращ шонен от 12 епизода. А съществува и немалката вероятност да ни зарадват с още един 12-епизоден сезон. Остава само да чакаме и да се надяваме.

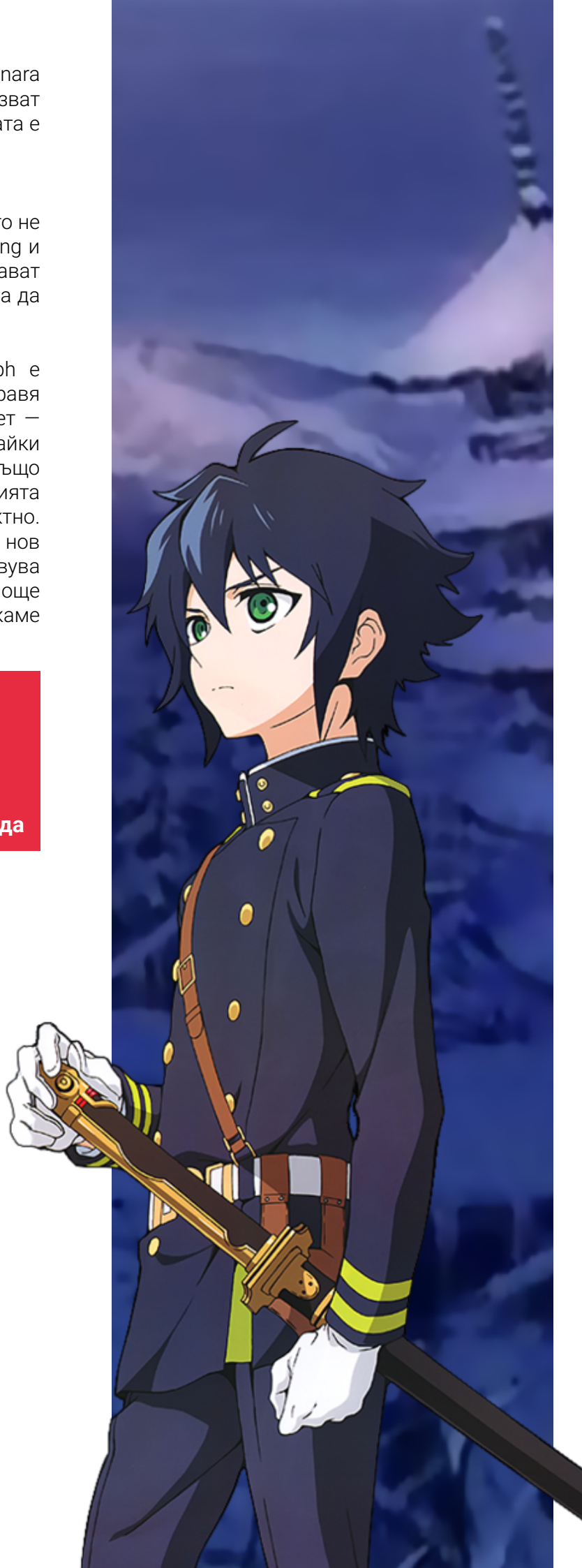
Излъчване: 04.04.2015 — 20.06.2015 г.

Студио: WIT STUDIO

Жанр: шонен, драма, вампири, свръхестествено

Автор: Мартина Вичева - Loveless

Ревюто е базирано на първите 5 епизода





2015 AniFest

От Фенове За Фенове
Коледен!!!

ДВОРЕЦ НА КУЛТУРАТА И СПОРТА- ВАРНА

魔法少女リリカルなのは★ Vivid

Magical Girl Lyrical Nanoha

MAHOU SHOUJO LYRICAL NANOHA VIVID

Когато обявиха, че анимето Nanoha ще получи продължение, бях искрено учуден. Мислех, че всичко свършва със сезона StrikerS, но явно съм се заблуждавал. Може би наистина трябваше да свърши с него обаче, тъй като новият сезон е в пъти по-скучен от предходните. Битките са намалени до минимум и са предимно приятелски, но за сметка на това се развива нова сюжетна линия, която ни запознава с живота на Вивио (Vivio) и нейните приятели. Виждаме много познати физиономии и как са се променили с времето, но го няма онова чувство на задоволство, което имаше в предишните сезони. Тук нямаме никаква катастрофа, която трябва да се предотврати, нито се е появила нова заплаха; набляга се предимно на ежедневието на Вивио и приятелите ѝ.



Анимето започва с кратката история на древния свят Белка (Belka), с което ни надхвват за възможен конфликт там. Първите епизоди ни дават такива насоки, но, за жалост, нищо такова не се случва и анимето се превръща в един голям filler, тъй като липсва каквато и да е съществена промяна в сюжета. Като цяло съм разочарован от развитието на историята, но имам надежди, че ще бъдем компенсирани с времето и че анимето ще е с над 20 епизода, за да може да се оправдае бавният старт на историята. За тези, които не са запознати с

историята на анимето, ще спомена, че има 3 сезона преди този, които следят развитието на земното момиче Наноха Такамачи (Nanoha Takamachi) от момента, в който получава своите сили, до този, в който се издига до инструктор в академията за магьосници и става „майка“ на преродената древна владетелка от Белка — Вивио. Но това е много сбита информация и предлагам на всекиго, който има интерес да гледа анимето, да изгледа и предишните сезони, не защото така или иначе няма да разбере за какво става въпрос, а защото така ще разбере защо това аниме е едно от най-добрите анимета с магически момичета (mahou shoujo).

Стилът на арта е доста по-лъскава версия на предишните части от поредицата. Личи си разликата между 2007 г. (когато излиза StrikerS) и 2015 г. Всеки един от персонажите е „пипнат“ по един или друг начин. Новите герои са приятно нарисувани и до голяма степен външният им вид отговаря на характера им. За фон са използвани статични картини, в които предметите са оцветени по-ярко, което е стар трик, използван в индустрията от дълго време насам. Това обаче не означава, че самите сцени да са нарисувани с голяма прецизност. Opening-ът е една от причините, поради които давам шанс на това аниме, тъй



като в него се показват много персонажи, с които още не сме се срещнали и които със сигурност ще дойдат с гръм и трясък. Като цяло музиката е приятна, лириците са ОК и историята, разказана в opening-a, е добър пример на това как ще се развива анимето.

Ending-ът, от друга страна, е прекалено лигав дори за моето ниво на толерантност. Арт стилът, използван в него, е много дразнещ за окото (набляга се на светлинни ефекти) и като цяло не мисля, че предава добре атмосферата на анимето. Останалата част от озвучението е пълна с кратки, но подсилващи обстановката мелодии.

Не съм сигурен дали това аниме ще се превърне в достойно попълнение към поредицата или ще бъде нейният край. Всичко зависи от това колко епизода ще е, тъй като в момента никъде не е обявен общият им брой. Колкото повече са, толкова по-голям е шансът да се окаже добро, но за това, което съм видял досега, не мога да дам много висока оценка.

Петър „Malygos“ Николов

Лична оценка: 7/10

Излъчване: 03.04.2015 г. — 19.06.2015 г.

Епизоди: 12

Студио: A-1 Pictures

Жанр: екшън, суперсили, магически момичета, приключенско

Ревюто е базирано на първите 4 епизода



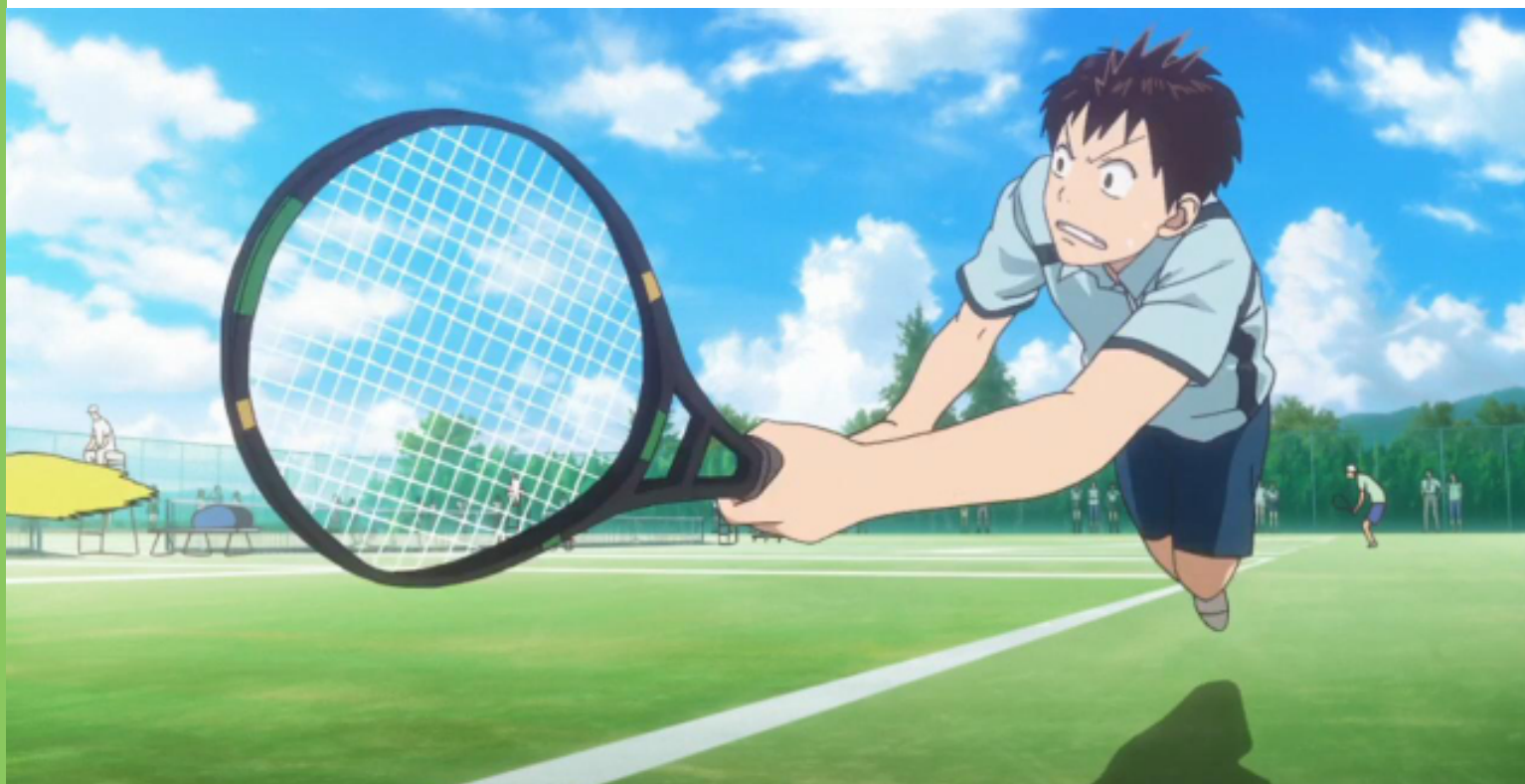
BABY STEPS 2ND SEASON

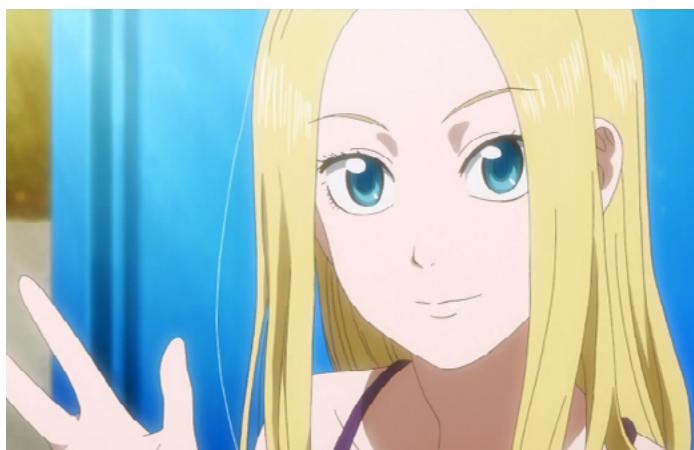
Baby Steps се завръща на екран, без да губи нито миг в обстоятелственост защо и как главният герой се е озовал в Америка. Анимето продължава смело напред по стъпките на мангата и ако сте пропуснали първия сезон, най-добре ще бъде да изгледате 24-те му епизода, преди да се впуснете с главата напред в пътешествието на Маруо Ейичиро, или както всички го наричат — Ей-чан, към мечтата (или целта) му да стане професионален тенисист.

Тъй като не сме писали нищо за първия сезон, ще си позволя да кажа, че въпреки фактът, че става дума за тенис, Baby Steps няма нищо общо с The Prince of Tennis (Tenisu no Ouji-sama). Аз, като върл фен на „Принца“, в началото бях доста скептично настроена към Baby Steps, защото вярвах, че двете заглавия никога няма да могат да бъдат равнопоставени. И ето къде бях сгрешила — те изобщо не трябва да бъдат сравнявани едно с друго. Да, тясно свързани са с тениса като спорт, но е само дотам. Героите, сюжетът, самата история са напълно различни. Тук няма нужда някой да бъде стълба на Сейгаку, тук просто ставаме свидетели на едно израстване.

Маруо Ейичиро вече две години тренира тенис и, след много размисли, решава, че това е неговото призвание. Родителите му обаче не са особено доволни от избора му и затова той решава да се хване на бас с тях — ако спечели гимназиалния турнир, ще получи така желаната зелена светлина да се занимава професионално с тенис. За целта тренировките му се увеличават както по интензивност, така и по времетраене, докато Маруо не заминава за 2 седмици във Флорида, където прекарва времето си в академия, посветена изцяло на този спорт.

Както във всяка манга (и аниме) на спортна тематика, така и тук героите побеждават неколkokратно, задължително губят точно преди финала, което неизменно води до това да използват грешките си за своето израстване, т.е. няма нищо по-различно от базовия тертип на работа при всеки шонен. Тук обаче, за разлика от много други заглавия, не съществуват невероятни почти (или не толкова) магически/извънземни техники и именно тази автентичност донякъде прави историята и героите близки до самите нас. Кара ни да си кажем, че може би дори и ние бихме могли да постигнем тези резултати, ако вложим всичко от себе си и го искаме достатъчно силно.





Анимацията е стандартна, еднаква с тази от първия сезон на анимето. Ако някой търси готини ефекти, няма да ги намери тук. Opening-ът е същият като от миналия сезон (Believe in Yourself) — явно следват примера на Log Horizon или просто нямат достатъчно финанси за нов, но това не е проблем, тъй като песента е доста тематична, особено на този етап от сюжета. И най-важното — най-сетне разбираме откъде идва заглавието на мангата/анимето.

„BABY STEPS TO GIANT STRIDES“

Анимето със сигурност ще се хареса на всички фенове на спортния жанр — все пак няма човек, който да е гледал и да не го харесва, нали така? Освен това, на тези, които може би не са останали особено впечатлени от първия сезон, мога да кажа просто да не се отказват — има още какво да се види от Маруо — все пак тепърва ще се сблъсква с нови и нови (почти) непреодолими препятствия.

Излъчване: 05.04.2015 г. — ?

Студио: Studio Pierrot

Жанр: спорт, шонен, училищно, романтика

Ревюто е базирано на първите 4 епизода

Лична оценка: 7,5/10

Мартина Вичева — Loveless

ARSLAN

THE WARRIORS OF LEGEND

Харесвате ли приказки, подобни на тези на Шехерезада от „1001 нощи“? А легенди? Аз винаги съм ги харесвал. Допада ли ви анимето Fullmetal Alchemist: Brotherhood? Пригответе се за едно приключение с персийски привкус — Arslan Senki. Адаптирано е по мангата на Аракава Хирому (Arakawa Hiromu) — мангаката, виновна за Fullmetal Alchemist. Дори да не бях я споменал, вероятно щяхте да я разпознаете по дизайна на героите. Нейната манга също е адаптация. Тя проследява действието от едноименния роман на Танака Йошики (Tanaka Yoshiki), който роман, от своя страна, интерпретира популярна персийска легенда. Изпуснахте ли нишката? Нормално е.

А какво всъщност ни предлага анимето? Наслада!!! Първият епизод ни потапя в атмосферата на кипящото от живот царство Pars, където младият принц Арслан се обучава в изкуството да управлява една държава. Очакванията от суровия му баща вероятно са големи, а владееенето на меч и бойния опит са трудни за младото момче, което е наследник на една процъфтяваща страна с непобедима армия и обещаващи пълководци, калени в многобройни войни. Лично мен действието в епизода не ме впечатли толкова, колкото красивият арт и персийската архитектура. Обикновено историческите анимета не се славят с голяма динамика в началото. Компютърната анимация е пример за това как може да се развали приятния вкус от очакваното с нетърпение заглавие. Много зле е направена и е лошо интегрирана. Дори критикуваното аниме Kingdom е за предпочитане в това отношение.

Във втория и третия епизод наблюдаваме

Излъчване: 05.04.2015 г. — 27.09.2015 г.

Студио: Liden Films, Sanzigen

Епизоди: 25

Жанр: шонен, историческо, приключенско, фентъзи, драма, свръхестествено

Ревюто е базирано на първите 4 епизода



добро развитие на действието. Сериите са много подходящо и точно режисирани. Драмата е изпитана до най-малката подробност. Харесвам ми старанието, вложено във военния аспект. Стратегиите и битките намирам за добре издържани. Нямам забележка относно бойните сцени.

Чарът на анимето, за изгледаните четири епизода, намирам главно у героите. Разгръщането на историята е другият елемент, който пробужда у мен интерес. Много харесвам исторически и приключенски заглавия, а това отива директно в списъка ми с любими анимета. Моят съвет към вас е, че трябва изчакате това аниме да натрупа повечко серии или да завърши, защото се очертава тръпката по него да бъде голяма.

Намирам интрото за крайно неподходящо за подобен род аниме. С аутрото са се справили. Музикалният съпровод не е натрапващ се и присъства предимно във внимателно подбрани ситуации. Напоследък има тенденция за налагане на нови озвучители в екип с вече опитни. Главната озвучителска роля е поверена на Кобаяши Юсуке (Kobayashi Yuusuke), познат ни с гласа на Su-won от Akatsuki no Yona. Любимец ми е актьорът озвучител на Narsus – Namikawa Daisuke. Популярен е с множество роли, сред които Rokuro от Black Lagoon, Ulquiorra от Bleach, Jellal/Mystogan от Fairy Tail, Hohenheim от Fullmetal Alchemist: Brotherhood, Walter от Hellsing Ultimate, Kid от One Piece и др. Уважавам и режисьора – Абе Нориюки (Abe Noriyuki), който е работил по Bleach и по новите серии на Black Butler.

За финал мога да споделя, че това заглавие е подходящо за любителите на приключенски исторически анимета. Впуснете се смело в него и не се притеснявайте. Смятам, че е атрактивно и за двата пола. Възможно е на моменти и да ви налага тъга по Fullmetal Alchemist. Вярно, имах високи очаквания, със сигурност повече от представеното, но на този етап съм доволен от това аниме. Можете да изгледате и OVA-та със същото заглавие (която е от 1990-те години), за да видите контраста между продукциите. Пълен напред към пясъците на Pars!

Лична оценка: 8/10
Петър „Ткк“ Милев



Пълни отзиви, интервюта и творбата-победител от фен фикшън конкурса очаквайте в брой 08!!!

anventure

5-6 СЕПТЕМВРИ 2015





Планирани епизоди: 24

Начало на излъчване: 04.04.2015

Студио: J.C.Staff, Sentai Filmworks

★ Жанр: шōнен, ечки, училищно

SHOKUGEKI NO SOUMA

Shokugeki no Souma разказва историята на Сōма Юкихира, чиято мечта е да наследи работата на баща си в семейното им ресторантче. Въпреки завидните си умения и стремежа си към величие в света на кулинарията, Сōма се сблъсква с трудности след като баща му решава да затвори ресторанта и да работи в чужбина. Таткото записва сина си в елитно кулинарно училище, в което завършват само 10% от учениците, и Сōма ще трябва да се пребори, за да докаже, че е достоен да наследи баща си.



Ечки не ми е любим жанр, признавам си. Намирам го за евтин фенсървис, нещо пошло и безсмислено, което само влошава и отклонява вниманието от добрия сюжет — или още по-лошо — което се използва като заместител на добрия сюжет. Разбираемо е, съответно, че имах смесени очаквания от ястието по рецепта на Шун Саеки, Юто Цукуда и Юки Морисаки — създателите на едноименната манга. Shokugeki no Souma е едно дръзко заглавие с оргазмични вкуснотии, което за моя изненада се оказа доста приятно и ми допадна с пикантността си.

*Ревюто е базирано на първите четири епизода

Сравнително скоро излезе друго подобно заглавие — Koufuku Graffiti, което съчета кулинария с оргазмични моменти. Shokugeki no Souma прави стъпка или пет напред и се извява като шонен с голямо количество ечки елементи, танцуващ смело по тънката линия между пошъл fanservice и читаво изпълнена еротика. Тези елементи са вплетени в семпъл, но интересен сюжет, в центъра на който е 15-годишният протагонист — енергичният, безочлив и глуповат, но гениален в сферата на кулинарията Сōма. Тези му качества не го отличават особено от типичния герой на жанра шонен, но всъщност не е и нужно. Поставен в иновативна обстановка, самоувереният и харизматичен Сōма омагьосва както малко други протагонисти успяват. Със записването си в елитното училище и речта, която изнася пред съучениците си, той си печели много врагове, но среща и приятели сред тези, с които заживява заедно на общежитие. Колоритните и шантави персонажи около Сōма се множат, но се очертават като приятни допълнения към екипа. По-главни роли засега имат високомерната и разглезена директорска дъщеря Ерина Накири, която се опитва да скъса Сōма на приемния му изпит в училището, и сладката и притеснителна Мегуми Тадокоро, която партнира на Сōма при първия му тест.



Сюжетът на Shokugeki no Souma е семпъл и увлекателен, подправен с много комедия и ечки елементи. Наблюдават се типичните за жанра съставки: шаблонни персонажи (Сōма като глуповатия, но гениален в областта си протагонист, Ерина като вилнееща цундере, Мегуми като добродетелната срамежлива), характерна обстановка за съперничество (кулинарната академия „Тōцуки“), както и недобронамерена организация („Съветът на елитните десетима“, в който членува Ерина). Тази изпитана рецепта се допълва от иновативната идея за готварство и готовият продукт е едно леко, приятно и ненатоварващо заглавие от жанра шōнен.



Сōма в процес на работа



Антагонистът на Shokugeki no Souma



Доволно количество пикантни ечки сцени...



...и доволно количество странни персонажи



Мегуми в паника преди изпит

Анимацията и артът на Shokugeki no Souma са страхотни — лъскави и пъстроцветни, ястията са като взети от гланцираните страници на кулинарно списание, а персонажите са радост за окото с яркото си многообразие и специфичен дизайн. Статичните сцени и пейзажи са анимирани добре, а динамичните готварски сцени са наслада за сетивата.

Музикалната композиция е на страхотно ниво. Рядко се случва аниме да има толкова голямо разнообразие от мелодии, които се сменят често, но служат идеално за фон на събитията — ненатрапчиви струнни акорди звучат за спокойствие, а внушително оркестрално концертно изпълнение озвучава напрегнатите ситуации. Песента от opening-а е динамичната „Kibou no Uta“ от Ultra Tower, а сладкият и мелодичен ending е „Spice“ от Tokyo Karankoro.

Озвучението е изпълнено от ансамбъл от ветерани, сред които Йошицугу Мацуока, озвучаващ Сōма (Lubbock от Akame ga Kill!, Aoba Watase от Buddy Complex, Arata от Arata Kangatari, Titus от Magi: The Kingdom of Magic), Риса Танеда, която дава глас на Ерина (Mirai Kuriyama от Kyoukai no Kanata, Kaori Miyazono от Shigatsu wa Kimi no Uso, Yukina Himeragi от Strike the Blood) и Минами Такахаши, озвучаваща Мегуми (Sega Saturn от Hi★sCooL! SeHa Girls, Midoriko от Selector Infected WIXOSS Specials).

Shokugeki no Souma започва обещаващо. Макар и семпъл, сюжетът е интересен, а персонажите са симпатични и шантави. Със страхотната си анимация, перфектната музикална композиция, множеството дръзки ечки моменти и хумор, Shokugeki no Souma се очертава като апетитно предложение за сетивата на всеки почитател на жанра.

Автор: Павлина „Yunie“ Плачкова



ОЦЕНКА: 8/10





プラス メモ PLASTIC M

Когато правих краткия си подбор на аниметата от новия сезон, това заглавие ми хвана окото. Като гледах трейлъра му, останах с впечатлението, че няма да е нищо особено, но реших все пак да му дам шанс. Мога с ръка на сърцето да кажа, че не съжалявам за избора си. Plastic Memories е от тези анимета, които не звучат толкова добре на хартия, но са много добри като продукция. От това, което съм изгледал до момента, само третият епизод ми се струва по-слаб като история, защото набляга прекалено много на извънработния живот на главните персонажи.



Историята в анимето се развива в близкото бъдеще, когато хората са създали андроиди, които могат да чувстват и събират спомени. Има само един проблем — тези андроиди работят ефективно само 81 920 часа или 9 години и 3 месеца, след което започват да губят спомените си и да се развалят. Ето тук идва и работата на главните ни герои. Тя е свързана с това да убедят собствениците на тези андроиди (те се наричат Гифтия (Giftia)) да подпишат договор за терминирането им преди да станат дефектни. Като цяло това представлява основният сюжет на анимето. Интересни са срещите с хора, които са се привързали към своите андроиди и не искат да ги загубят, както и с Цукаса Мизугаки (Tsukasa Mizugaki) и Айра (Isla), които успяват да убедят тези хора да се подпишат. Чувството да



Излъчване: 05.04.2015 г. — 28.06.2015 г.

Епизоди: 13

Студио: Dogakobo

Жанр: комедия, драма, научна фантастика, ежедневиe

Ревюто е базирано на първите 4 епизода

Пластик Мемории



видиш как някой се разделя с Гифтията си, която се е превърнала в част от семейството му, е изключително трогателно и е един от най-големите плюсове на анимето.

Арт стилът е доста приятен за окото, но сравнително стандартен. Има персонажи, които изглеждат като други персонажи от други анимета. Това е може би най-големият минус, който мога да посоча. Като изключим визията на героите, фонът е на средно ниво. Няма да видите страхотни, взимащи дъха гледки, но не е и размазан или зле направен. Нивото на анимацията е на много добро, въпреки изложените дотук минуси. Оригиналноста може да не е силната страна на това студио, но определено знаят как да вдъхнат живот в рисунките си.

Озвучението на opening-а не е нещо, което ще запомните и ще си тананикате в свободното си време, но предава до известна степен самото чувство на анимето, повече в анимацията и текста, отколкото в музиката. Ending-ът от друга страна е брилянтно направен. Той е едва ли не е една кратка история, разказана в минута и половина. Музикалното оформление е страхотно подбрано, лириците са точно на място, а стилът на по-груба анимация само допълва сцените. Това е един ending, който няма да забравя дълго време след като съм изгледал анимето.

Безспорно Plastic Memories е едно от по-добрите анимета за сезона. Въпреки бавния си старт, анимето има потенциала да бъде изключително интересно. Смятам, че това е заглавие, което заслужава да бъде гледано, ако не за друго, то защото е по-добро от алтернативите, които предлага този сезон.

Лична оценка: **7/10**

Петър "Malygos" Николов

Излъчване: 10.04.2015 г. — 26.06.2015г.

Студио: MAPPA

Жанр: комедия, пародия, ечки, ежедневно

Ревюто е базирано на първите 4 епизода



PUNCH LINE

Този сезон имаме поредното аниме от студио MAPPA и това до голяма степен беше ентузиазирало феновете. След успеха на Shingeki no Bahamut: Genesis и Garo: The Animation на дневен ред беше въпросът: „Какво следва?“. Какво следва, драги Марпа? Поредното добро заглавие или нов клонинг на успешните ви продукти?

Разбирам напълно разочарованието на доста хора от първите епизоди на Punchline. Типична черта на човека са големите надежди. Аз лично избягвам да имам подобни нагласи преди гледането на съответното аниме, защото понякога последвалото огорчение граничи с незаслужено отрицание към оригинални творби.

С радост мога да заявя, че това аниме ми ХАРЕСВА!!! Още в началото ставаме свидетели на интересен инцидент - след схватка с престъпник, душата на главния герой Iridatsu Yūta, се отделя от тялото му, след което момчето попада на дух котарак, гледащ клипчета за непълнолетни, от когото разбира, че в тялото му се е вселила друга изгубила се душа. За капак на всичко, не трябва, повтарям, не трябва да вижда гачичките на момичета заради слабите си „ангели“. Лесно се притеснява и капилярите му пръскат кръв до небесата. Когато това се случи, винаги астероид удря планетата ни и нанася огромни щети. Готино, нали? В крайна сметка времето се връща назад и нашето момче преиграва ситуацията.

Неговата цел е да става все по-способен дух с помощта на насоките на перверзния котак Chiranosuke и, естествено, да си възвърне изгубеното

тяло. Освен всичко това се развиват приятни мини-сюжети между героините в анимето, които живеят под един покрив и по някаква случайност познават главния ни потърпевш. Сред героите имаме наличие на супергерой/идол, асоциална геймърка, робот, момче със свръхсили, и девствено момиче от фамилия на медиуми. Намесена е поредната американска конспирация за края на света и псевдотерористична организация с неясни мотиви.

Визуално героите лесно се различават, а характерите им са добре изградени. Усеща се развитие в някои от типичните клиширани персонажи на индустрията с един малко по-модерен поглед. Дизайнът е уникален сам по себе си и изглежда много добре в унисон с приятните свежи цветове на анимацията.

Историята на анимето е хаотична, поради което е трудна за проследяване. Изисква се малко повече време, за да се разбере сюжета. Случват се много неща и повечето от тях остават без отговори. Това допълнително увеличава интереса към продукцията. Комедията е завладяваща и има своите попадения. Безспорно тя е един от най-силните елементи на заглавието. Смях се на няколко места и се надявам това да продължи. Това е едно от малкото анимета, в които еротиката е използвана красиво, правилно и съвсем на място. Въобще, сцените с гачичките се вписват добре в атмосферата и освен всичко изглеждат ненаатрапващи се.

Техническата част е на задоволително ниво. Музикалното озвучение, интро, аутро, песничките — всички те допълват положително крайната визия на продукцията и трудно ще ги объркате. Начело на прекрасния екип от озвучители застава (в ролята на главния герой) Inoue Marina, която навлиза в индустрията след като печели реалити формат, преборвайки се с над 2000 момичета. По-известните ѝ роли са на Tohka от Date A Live, Chiffon от Freezing, Mogami Kyouko от Skip-Beat!, Yumiko Miura от Yahari Ore no Seishun Love Comedy wa Machigatteiru. Допълнителен чар в проекта вкарва Томацу Харука (Tomatsu Haruka), станала ни любимка с Morgiana от Magi и Asuna от Sword Art Online. А какво да кажем за Кугимия Рие (Kugimiya Rie), превъплътила се успешно в Kagura от Gintama и Shana от Shakugan no Shana?

Смятам, че това аниме е несправедливо подценено. Възлагам надежди, че ще опровергае масовото мнение и ще затвърди положителната ми оценка. Надявам се след като го изгледам, то да отиде в графа „много добри анимета“, макар и далеч от кутията „шедьоври“. Минусите на заглавието са малко на брой и се състоят основно в известната хаотичност на сюжета и наличието на повече неща от жанра „ежедневно“. Смя да твърдя, че оригиналният сюжет, героите, еротиката (еччито) и цялостна атмосфера компенсират за всички минуси и ни оставят с положителни чувства.

Оценка: 8/10
Петър „Ткк“ Милев



PUNCH LINE



Show by Rock!!

Планирани епизоди: 12

Начало на излъчване: 05.04.2015

Студио: Sanrio, Studio GOONEYS, Bones

Жанр: музикално, фантастично, комедия

Ревюто е базирано на първите четири епизода

...

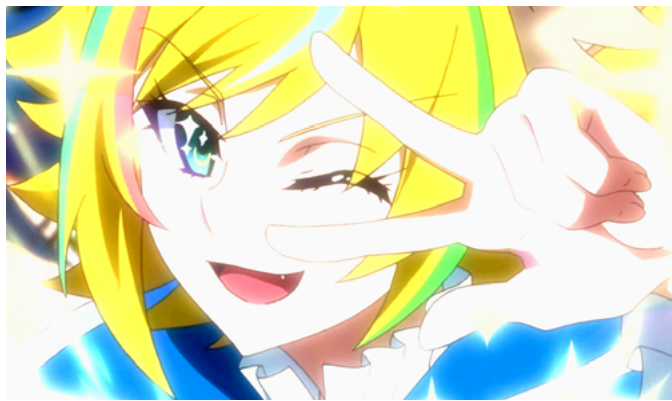
Циан е притеснително момиче, което не може да събере сили да се запише в училищния музикален клуб, въпреки мечтата си да бъде някой ден в музикална група. Една вечер тя е засмукана в игра на смартфона си и е запаратена в света на Мидисити, които е населен от малки животноподобни същества, наречени *myumon*. Там Циан, която неусетно се сдобива с котешки ушички и лолита рокля, побеждава огромно скелетоподобно чудовище чрез изпълнение на електрическа китара. Музиката ѝ се харесва толкова много на състава *Plasmagica*, че те я приемат като нов член в групата и заедно се стремят да станат най-популярните изпълнители в Мидисити.

Show by Rock!! е базирано на едноименната игра за мобилни устройства на студио Sanrio, създателите на Hello Kitty. Самото аниме представлява странна амалгама от множество елементи в стил, напомнящ на нещо средно между *K-On!* и Hello Kitty. Фантастичният свят на *Show by Rock!!* е населен с всякакви странни създания и говорещи предмети, но тази причудливост прави заглавието забавно и много приятно. В центъра на анимето са сладките героини на група *Plasmagica* – котката Циан, зайчето Чучу, кучето Петри и извънземната овца Моа. Тяхната агенция се грижи и за момчешката група *Shingancrimsonz*, които са източник на много забавни моменти в анимето, а мениджърът - Мейпъл Арисугава, е голямо яйце с мустаци. Светът на *Show by Rock!!* си има и злодей, който още не се е появил в пълното си величие, но чиито планове са несъмнено злокобни и свързани с главната героиня и нейната говореща електронна китара – *Strawberry Heart*.

Сюжетът се разгръща с плавно и равномерно темпо, като в първите четири епизода като водеща сила на заглавието се утвърждават съревнованията между музикалните групи и тежката борба на Plasmagica да станат най-добрата група в Мидисити. Техните конкуренти през първите четири епизода са интересни, но не е ясно дали ще се появяват и по-нататък и ще бъдат развити като персонажи. Shingancrimsonz по лично мнение са дори по-интересни от протагонистките, като заглавието обръща внимание и на техните истории, стремежи и конфликти. Проблемът на Show by Rock!! засега се очертава неясната посока на сюжета. Злодеят иска контрол над целия музикален свят и амбициите му са свързани с Циан, но сюжетът дотук набляга на конфликтите между музикалните групи, а не на самата Циан и нейната роля като спасител на света. Анимето ме оставя с впечатлението, че има потенциал, особено с тайните, които много от персонажите крият, но не е ясно в каква посока ще поеме то — което е голям проблем за заглавие с планирани само 12 епизода.

Нонсенсът е заложен като твърда основа на заглавието, но персонажите, около които се разгръща историята, са стабилни и интересни. Четирите героини на Show by Rock!! притежават типичните сладникави характери при всяко подобно аниме — Циан е срамежлива, Чучу е уравновесена, Ретри е интровертна, а Моа е ексцентрична. Приятно е, че и музикантите на Shingancrimsonz получават внимание — хапливият им език и буйният им нрав контрастират чудесно с хрисимите и захаросани характери на героините от група Plasmagica.

Анимацията и артът на Show by Rock!! са ярки, пъстроцветни и изключително приятни. Уникалното тук е смесицата от 2D и 3D анимация — съществата в света на Мидисити в 3D стил, който се появява при концертните изпълнения на групите, са малки и предимно приличат на животни, за разлика от техните 2D версии, които наподобяват хора с животински ушички и опашки.





Музикалната композиция на Show by Rock!! определено е на високо ниво. Изпълненията на групите са действително приятни и достоверни, за разлика от тези в много други подобни заглавия в музикалния жанр.

Озвучението на персонажите също вдига качеството на анимето. Циан е първа роля на Ери Инагава, която въпреки това се справя блестящо. Глас на Чучу дава Сумире Уесака (Sanae Dekomori от Chuunibyou demo Koi ga Shitai!, Rika Yoshitake от Genshiken Nidaime, Yachiyo Inugami от Inugamisan to Nekoyama-san), Манами Нумакура озвучава Ретри (Riko Kurahashi от Love Lab, Hibiki Ganaha от The iDOLM@STER, Yurika Toudou от Aikatsu!), а Аяне Сакура озвучава Моа (Mika Shimotsuki от Psycho-pass, Yozora Mikazuki от Boku wa Tomodachi ga Sukunai, Marii Buratei от Joshiraku). Сред другите популярни озвучители в заглавието са Мияно Мамору, който озвучава идола Шузо, и Хироюки Йошино, който вдъхва живот на китарата Strawberry Heart.

...

Несъмнено най-странното заглавие за сезона, Show by Rock!! се опитва да включи в себе си по нещо от всеки жанр. Сладко, привидно невинно и абсурдно фантастично като за деца, но с елементи на фенсървис, пикантен хумор и дори S&M, анимето е трудно да се определи, и въпреки че не може да се нареди сред хитовите заглавия на сезона, то е очарователно сладко и привлекателно със своята непринуденост и фантастичност.



Автор: Павлина „Yunie“ Плачкова

ОЦЕНКА: 7/10



Uta no☆Prince-sama ♪

Maji Love Revolutions

Начало на излъчване: 05.04.2015 | Студио: Showgate, A-1 Pictures, Sentai Filmworks | Жанр: шōдзю, харем, музикално, комедия

Uta no☆Prince-sama ♪ продължава с трети сезон с подзаглавие Maji Love Revolutions. Борбата на идолите в шоубизнеса продължава, като сега те се стремят да докажат на директора си, че заслужават да бъдат номинирани за участие в състезанието Super Star Sports, заедно с групата на колегите им — Quartet Night.

Uta no☆Prince-sama ♪, базирано на отоме игра, е едно от най-обичаните заглавия на феновете на жанра шоджо. Въпреки посредствената музика, както и абсурдната смесица от реализъм и фантастични елементи, заглавието се утвърди още с излизането си с красивата си анимация и още по-красивите, а дори и симпатични персонажи, и що-годе успешен опит за развитието им. →

Историята от предишните сезони проследи Харука Нанами, която се записва в Академия Саотоме, за да реализира мечтата си да стане композитор и да напише песен за идола си Хаято. В училището тя среща няколко талантиливи момчета, които впоследствие сформираха групата ST☆RISH и дебютираха с особен успех. Въпреки, че всеки от седемте членове на групата е влюбен в Харука, любовните взаимоотношения между идоли са забранени, което създава много терзания, но и комични ситуации в екипа.



Uta no☆Prince-sama ♪ Maji Love Revolutions е директно продължение на втория сезон, в което членовете на ST☆RISH са разпределени по групи и заедно със своите бивши ментори от група Quartet Night поемат различни задачи в шоубизнеса — участия във филми, пиеси, интервюта и прочее. ST☆RISH се надяват да достигнат нивото на по-възрастните си колеги и да бъдат одобрени от директора на Академия Саотоме (и шеф на агенцията им) за участие в състезанието Super Star Sports, което ще ги издигне в кариерата. Семплият, но солиден сюжет, е добра основа за професионалното развитие на персонажите и тяхното израстване като индивиди, което отнема всъщност по-голяма част от вниманието на зрителя, отколкото любовните взаимоотношения на протагонистите с милата и скучновата Харука, които така или иначе едва ли някога ще бъдат разрешени. Темпото на първите четири епизода е добро, както и разнообразните участия на протагонистите. Приятната атмосфера и реалистична обстановка са нарушени от абсурден момент, в който един от персонажите се оказва робот. Изглежда след метаморфозата на един от протагонистите от котка в човек през последния сезон, анимето е твърдо решено да продължи да включва откровено ненужни фентъзи елементи във всеки сезон.



Амами като принцеса



Първите пет минути на първи епизод...



...обобщават набързо любовните събития и терзания



Задължителен епизод на морето

Анимацията и арта на Uta no☆Prince-sama♪ Maji Love Revolutions са както винаги страхотни. Заглавието не страни от ярките цветове и блясъка, но нощните сцени, които изобилстват в третия сезон, са също толкова приятни за окото, колкото и осветените от прожекторите изпълнения на ST☆RISH.



Една обикновена вечер за Амами

Музикалната композиция на Uta no☆Prince-sama♪ Maji Love Revolutions е на поносимо ниво. Като се изключи постоянния проблем, че зрителя трябва да се откъсне от реализма и да приеме посредствените изпълнения на ST☆RISH за омагьосващо добри, мелодиите в четирите епизода са приятни, а озвучителите се справят завидно добре с пеенето. За озвучението не може да се каже много — Uta no☆Prince-sama♪ избра за своите персонажи най-видните и обични озвучители, сред които Мамору Мияно, Джуничи Сувабе, Косукэ Ториуми, Кеничи Сузумура, Такума Терашима, Хиро Шимоно, Юичи Накамура, Норио Вакамото, и Миюки Савахиро като Харука. С други думи озвучението на Uta no☆Prince-sama♪ Maji Love Revolutions е на изключително високо ниво.



Трети сезон обръща внимание и на групата Quartet Night



Под светлината на прожекторите

Uta no☆Prince-sama♪ Maji Love Revolutions се очертава като добро продължение на предишните сезони. Всички компоненти на новия сезон са фино изпипани и подобрени. Въпреки някои смехотворни и абсурдни моменти и клишираните и плоски любовни взаимоотношения, сюжетът е стабилен, а симпатичните персонажи продължават да се развиват добре.



Малко паника и смут зад кулисите

ОЦЕНКА: 7/10

Автор: Павлина „Yunie“ Плачкова

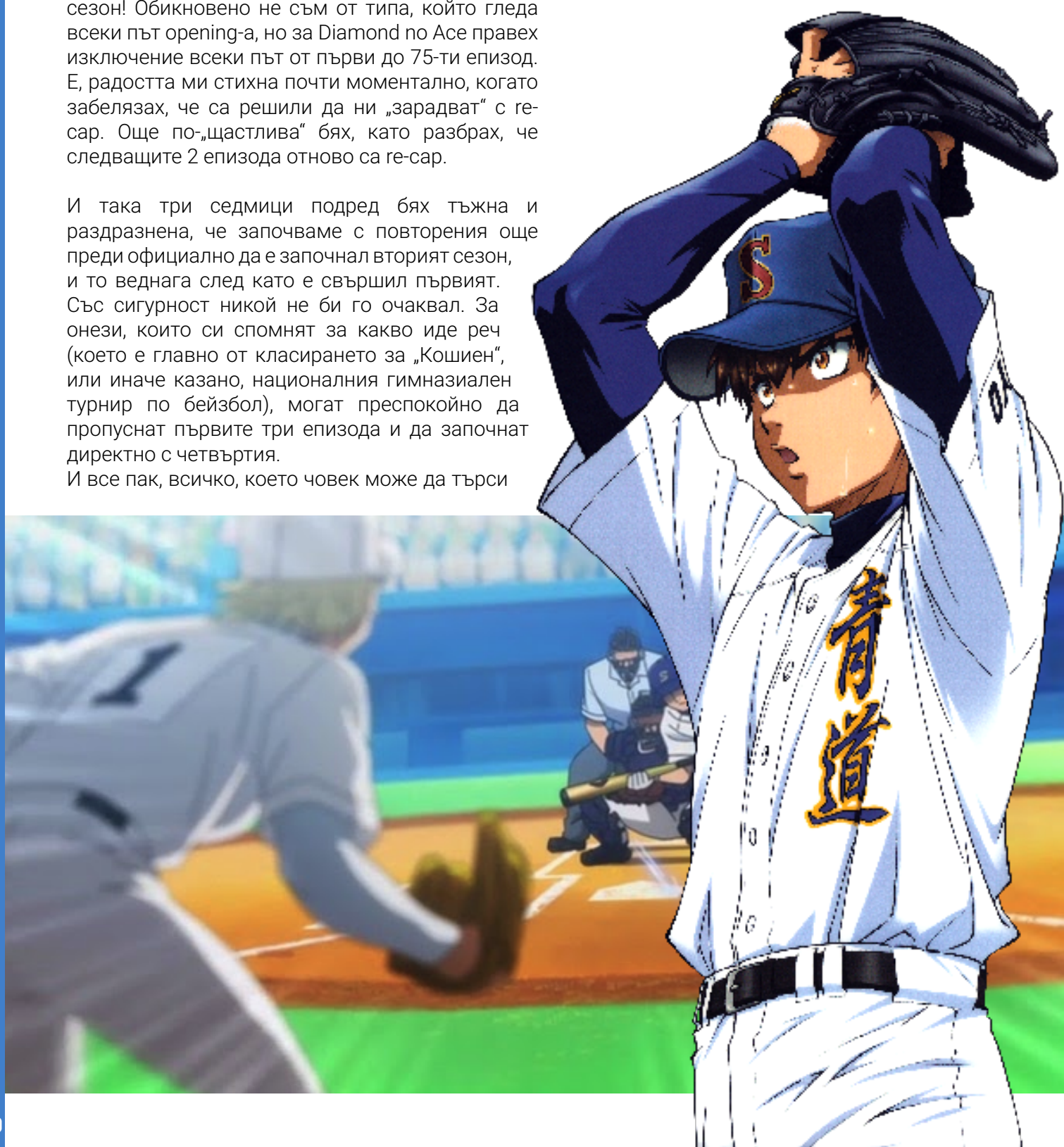
DIAMOND NO ACE: SECOND SEASON

Не вярвам да е имало някой, който, като е разбрал, че Diamond no Ace ще има втори сезон веднага след първия, да не се е зарадвал. Все пак за мен лично, щом става въпрос за бейзбол, това аниме е от най-висок клас — не само като сюжет, но и като анимация. Като си пуснах първия епизод от новия сезон, отначало бях в екстаз — бяха се върнали към първия opening от предходния сезон! Обикновено не съм от типа, който гледа всеки път opening-a, но за Diamond no Ace правех изключение всеки път от първи до 75-ти епизод. Е, радостта ми стихна почти моментално, когато забелязах, че са решили да ни „зарадват“ с re-sar. Още по-„щастлива“ бях, като разбрах, че следващите 2 епизода отново са re-sar.

И така три седмици подред бях тъжна и раздразнена, че започваме с повторения още преди официално да е започнал вторият сезон, и то веднага след като е свършил първият. Със сигурност никой не би го очаквал. За онези, които си спомнят за какво иде реч (което е главно от класирането за „Кошиен“, или иначе казано, националния гимназиален турнир по бейзбол), могат преспокойно да пропуснат първите три епизода и да започнат директно с четвъртия.

И все пак, всичко, което човек може да търси

от едно спортно аниме, е тук, събрано в пакет с красива синя панделка. Анимацията ме грабна още от първия епизод — няма спортно аниме с толкова изразителен арт. Лично на мен най-много ми харесват очите на героите и особено на Ейджун, който е нашият протагонист. Той е прекрасен персонаж и е толкова позитивен, че бихте се зачудили изобщо може ли да съществува такъв човек наистина. И най-





важното му качество — никога не се отказва, колкото и безнадеждно да изглежда всичко. Да, но новият треньор явно е решил, че отборът може да се справи и без него като питчър. Така че сега на Ейджун ще му се наложи да му покаже на какво е способен.

В анимето започва есенният турнир, който ще бъде последният, на който присъства старият ни любим треньор Катаока. Затова ще се наложи всички да се постараят, за да успеят да го изпратят като шампиони преди да си е тръгнал окончателно. Сигурна съм, че всички обичат Катаока — за разлика от новия треньор, според когото целият отбор трябва да се пожертва за Фуруя. Но, както знаем, това няма да стане. Сега обаче на мястото на дванадесетокласниците имаме нови играчи, с които тепърва ще се запознаем. Малко съм тъжна, че любимите ми Юки Тецу и Ишики-сенпай ги няма, но ще се примиря, какво да правя. Ще трябва да си избира нови любими герои!

Ясно е, че щом става дума за втори сезон, то той не е препоръчителен за онези, които не са запознати с първия. Освен това тези 75 епизода не са нещо, което може да се пренебрегне току-така, особено щом става въпрос за спортни анимета. Все пак пътят към победата е дълъг и изпълнен с препятствия. Ако не беше, нямаше да е интересно, нали?

Оценка: 10/10

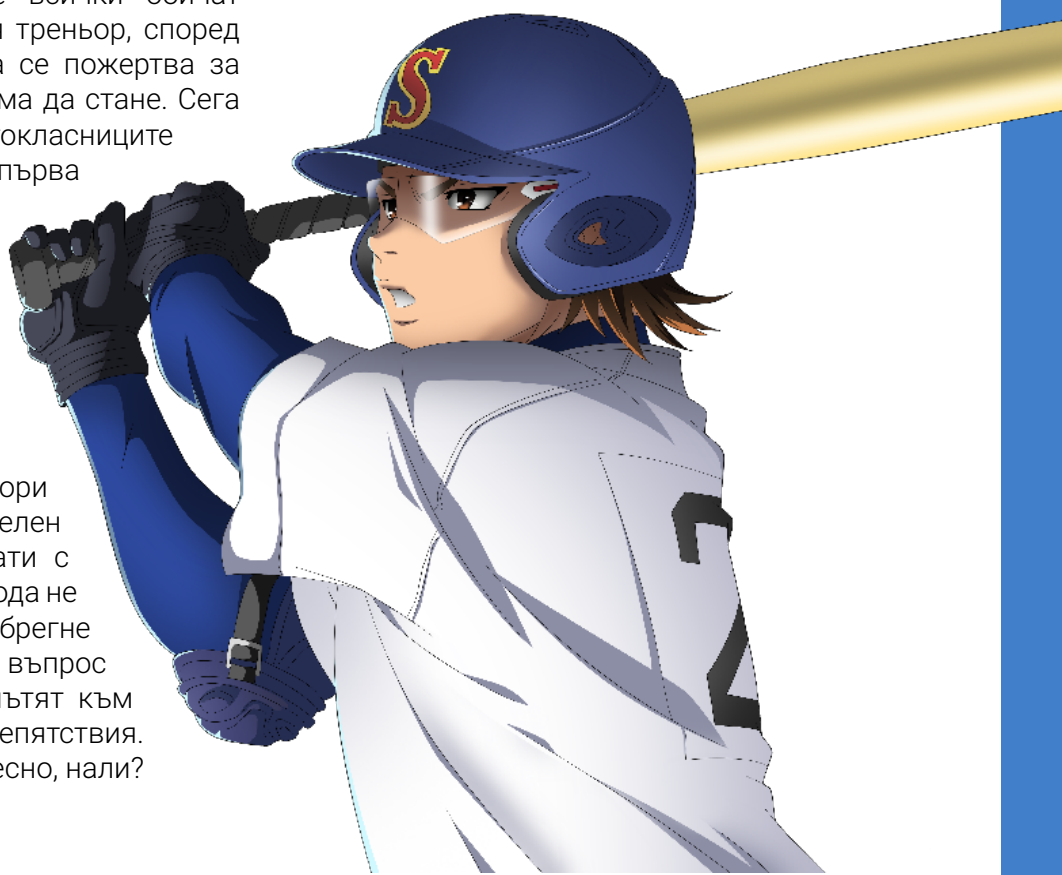
Излъчване: 06.04.2015 — ? г.

Студио: MADHOUSE, Production I.G.

Жанр: шонен, спорт, комедия, училищно

Ревюто е базирано на първите 4 епизода

Мартина Вичева — Loveless



グリザイアの楽園

- LE EDEN DE LA GRISAIA -

В днешно време е рядкост вторият сезон на дадено заглавие да надгради успешно добрите впечатления от оригинала. Това в пълна степен важи за еротично ориентирания харем анимета. Писах за Grisaia no Kajitsu в брой 06 и обърнах достатъчно внимание на случващото се. Продължението на анимето всъщност продължава сюжетната линия от OVA продукцията Grisaia no Meikyuu. Както знаем, може би най-интересното и загадъчно при главния персонаж Юуджи (Yuuji) е неговото минало, на базата на което той действа нетипично в първия сезон и решава казусите като човек с различно от стандартното мислене, откъдето идва и страхотната психологична атмосфера в анимето.

Grisaia no Rakuen ни пренася в миналото на Юуджи с една драматична реалност. В него ще проследим трудния живот на едно момче, останало сирак в лабиринта, наречен живот. Най-добрият му приятел е станало убийството. Главната героиня, Асако (Asako), е решена на всяка цена да обучи и направи истински мъж от младото момче. Готова е да жертва дори себе си, за да му покаже правилния път в живота.

Фабулата е праволинейна и разкрива постепенно събитията. Формирането на характера на Юуджи е в основата на заглавието. Само по себе то не само е трудно, но е процес, изискващ време и опит. Съдбата сякаш го тласка към военното дело, оръжията и това да стане снайперист. Юуджи се превръща постепенно в бъдещия агент 9029.

Сагата влиза в полезрението на малко хора. Лично аз не мога да си обясня защо не се радва на популярността, която заслужава! Ако приемем, че изграденият млад герой дърпаше харема в първия сезон, то тук нещата са с една идея по-различни. Асако е интригуваща и очарователна

Излъчване: 19.04.2015г. — 21.06.2015 г.

Студио: 8-bit

Епизоди: 11 + OVA

Жанр: драма, романтика, училищно, харем, психологическо

Ревюто е базирано на първите 4 епизода



като персонаж. За нея важи максимата, че само една силна жена може да направи един мъж истински мъж, т.е. до всеки успял мъж стои една силна жена. Без притеснения от табута, тя успява да кали и подпомогне развитието на Юуджи. Дали заради лекия ѝ характер или заради смело използвания стереотип за подобен род герои, тя за отрицателно време се превърна в един от любимите ми персонажи.

За този сезон анимацията ми се струва с една идея по-добра от тази в предишния. Смя да твърдя, че 8-bit са се постарали. Бойните сцени са добре направени и е вложено необходимото внимание откъм реализъм. Успешно е представена дружбата между бойците на фронтовата линия, където всеки един ден може да бъде последен. Хареса ми идеята, че трябва да удържиш позицията докато имаш сили, а след това да бягаш колкото можеш!

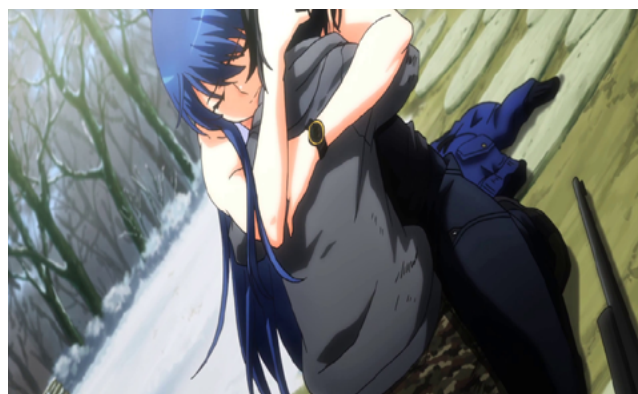
Музикалният встъпителен клип ни напомня за момичетата от първия сезон. За четири епизода все още не съм наясно дали харемът ще има роля в този сезон. Надявам се, че не. Не мисля, че този клип е особено подходящ, тъй като сякаш е сложен с цел популярност. Завършващият сериите клип ми харесва повече от встъпителния – мисля, че именно той заслужава да е начело на заглавието. Вписва се с добрите впечатления от анимето.

Озвучителите се на добро ниво. Харесва ми гласа на Асако — Mizusawa Kei, която, за моя изненада, е по-известна с хентай ролите си. Това ще ѝ бъде първата по-значима роля в аниме и може би ще отвори пътя ѝ в този бранш.

Моето лично мнение е, че това е едно от най-добрите анимета за пролетния сезон. Гледа се изключително гладко и е добър пример за аниме от жанра драма, което успешно е вплело в себе си и други жанрове, като романтика, харем и психологически. Главният герой успява да изпълни добре ролята си и лесно ни кара да се привържем към него. Историята около миналото му е внимателно изградена и е съобразена със спецификите на заглавието. От друга страна, имаме силен главен женски персонаж — нещо, което изключително много липсваше в първия сезон. Тази частица придава привкус на финес и внася чувство на топлина в усещането за цялостната крайна картина на заглавието. Силно препоръчвам анимето и на двата пола. Смятам, че е заглавие, на което трябва да се обърне необходимото внимание. Приятно гледане на жизнения път на агент 9029!

Оценка: 10/10

Петър „Ткк“ Милев



По-добро от всякога!!!



2016

THE DISAPPEARANCE of NAGATO
YUKI-CHAN



Когато чух за ново аниме във вселената на Сузумия Харухи, бях ужасно щастлива. След „Меланхолията“ и „Изчезването“ ѝ, изведнъж всичко замръкна. По принцип имам проблем с женските персонажи в аниметата — те са или хленчеши, неспособни да направят каквото и да е било без чужда помощ, кифли, или псевдонаивни девойки, които от време на време се оказва, че са всъщност доста разкрепостени. Но, да, най-вече са толкова дразнещи, че ми иде да ги зашлева с табуретката. Затова избягвам анимета с много момиченца. Но да се върнем към „Харухи“ — единственият главен персонаж, който не харесвам, е Асахина — всички останали са прекрасни. Но това не означава, че тук, в „Изчезването на Нагато Юки-чан“, ситуацията е същата. За мое огромно съжаление наистина не е.

Най-големият проблем на анимето са героите. Вярно, не е КуоАни, но все пак не можеше ли да направят Кьон някак по-близък до



оригинала? Просто са го съсипали — дори най-базовата черта на характера му липсва. В началото, когато Харухи все още я няма, изглежда сякаш това е някакъв друг герой, а не гласът на разума. Имам много проблеми с това аниме, но Кьон и Юки са основните. Нагато Юки тук се е превърнала от емблематично dandere в плосък и лигав персонаж — срамежливо момиченце, което тепърва открива трепетите на любовта. Някои може би смятат, че това е сладурско и иновативно, имайки предвид пропастта, която зейва между оригинала и новата Юки, но аз не мисля така. Просто е дразнещо. Дразнеща е и драмата, с която са я увили като в пашкул. Наистина много харесвах Юки, първата Юки; новият вариант обаче не ми е по вкуса и ако я нямаше Харухи, щях да съм спряла да гледам още на втория епизод.

Наистина не разбирам какво толкова се харесва в това заглавие — то е толкова скучно, че дори Air май би ми било по-интересно за гледане на този етап. Целият чар на поредицата за Харухи се е загубил накъде, защото със сигурност не го виждам. Да, казват, че „Изчезването на Нагато Юки-чан“ е изключително популярно в Япония, но не виждам на базата на какво. Вярно е, че не съм чела мангата, но и не мисля да се насилвам, тъй като усещам как няма какво да ми предложи.



В началото на анимето, първото, което се набива на очи, е паралелът с „Изчезването на Сузумия Харухи“: Харухи и Койзуми липсват, литературният клуб все още съществува, Асакура е жива и т.н. Историята е бозава като разредено мляко и би било трудно да задържи вниманието на зрителя, колкото и да се опитва. Не виждам потенциал на този етап от анимето. Ще има цели 16 епизода, което ми се вижда прекалено за заглавие, което няма какво да предложи, но току-виж нещо се случи и се окаже, че съм сгрешила в преценката си. Е, ако наистина стане така, това ще е най-голямата изненада за 2015 година.

**„ДА, КАЗВАТ, ЧЕ
ИЗЧЕЗВАНЕТО НА НАГАТО
ЮКИ ЧАН Е ИЗКЛЮЧИТЕЛНО
ПОПУЛЯРНО В ЯПОНИЯ, НО
НЕ ВИЖДАМ НА БАЗАТА НА
КАКВО.“**



Единственото, което някак ме радва, е, че озвучителите са същите — няма нищо по-ужасно от това да сменят гласа на някого от любимите ти герои. Така мога дори да си представям, че гледам нещо, което не ме кара да заспивам от скука. Затова бих искала да изкрещя едно гърлено „ДА!“ за Сугита Томоказу, който е гласа на Кьон и Гинтоки и който ме радва всеки път щом го чуя.

Като цяло не бих се спирала на това аниме, ако искам просто да убия времето. Със сигурност има нещо по-добро за гледане или правене. Една част от феновете на Харухи биха били на моето мнение, друга част от тях може би биха ми противоречили, но все пак всеки с вкуса си. За мен не си заслужава да му се отдава никакво внимание. Ако сте в настроение за slice of life (ежедневно) аниме, ще е по-добре да погледнете някои от другите заглавия на сезона.

Излъчване: 04.04.2015 г. — 18.06.2015г.

Студио: Satelight

Жанр: комедия, сейнен, училищно, романтика

Оценка: 2/10

Ревюто е базирано на първите 4 епизода

Мартина Вичева — Loveless



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

ОТАК

Ние ги пишем



KU, BC

m, vue tu remete!

БЪЛГАРСКОТО СПИСАНИЕ ЗА АНИМЕ И ГЕЙМИНГ

ANIME/IN

Внимание! Печатният брой на Anime INN е пред изчерпване, натисни на тази страница, за да се сдобиеш с него!

FREE
CHRNO CRUSADE
BAKUMAN
NO GAME NO LIFE
J-STAR VICTORY VS +

GUNGRAVE
SHIGURUI
ONE PUNCH MAN
AION
ИНТЕРНЕТ ТРОЛОВЕ

И ОЩЕ...



Аион™

ДОБРЕ ДОШЛИ В АИОН

Aion: Steel Cavalry е масова мултиплейър онлайн ролева игра (MMORPG), създадена от NCsoft. Тя съчетава в своя фантастичен свят класическите за жанра си игрови режими PvP (player vs. player — играчи срещу други играчи) и PvE (player vs. environment — играчи срещу средата, т.е. срещу управлявани от компютър единици).

В Aion Вие поемате ролята на крилати създания, наречени Elyos или Asmodian — раси, които са заклет враг. Ще имате възможност да изследвате един свят на мистични същества и красива природа. В играта е налице изобилие от солови приключения, интригуващи квестове, скрити подземия и епични битки, които са както групови, така и солови. Ще подобрявате своите бойни умения с всяко ниво, както е в повечето MMORPG-та. Спечелете войната срещу Balaur, за да спасите разрушения свят, който обичате.



СЮЖЕТ

Когато бог Aion сътворява света на Атрея (Atreia), той създава мощни драконоподобни зверове — Balaur, натоварени със задачата да пазят хората и да защитават на Кулата на вечността — физическото присъствие на Aion в Атрея. В началото те се подчиняват на Aion, но с течение на времето започват да се наслаждават на своята сила, без да обръщат внимание на задълженията си и се стига до това драконоподобните да злоупотребяват с хората, които населяват Атрея. Aion взима нещата в свои ръце и създава дванадесет господари. Господарите представляват полубогове, които се разхождат сред хората, за да създадат защитно поле около Кулата на вечността. Докато външният свят продължава да бъде опустошаван от балаурите, хората в рамките на бариерата успяват да се развият и да наберат сили. Тогава господарите решават, че трябва да бъдат по-агресивни в

спирането на балаурите и създават армия от хора и десетима от господарите, с която да нападнат зверовете, а останалите двама остават да пазят Кулата. Тъй като тази война продължава прекалено дълго и никоя от страните не води, един от господарите предлага мирен договор, но зверовете не се съгласяват. Когато балаурите стигат до Кулата на вечността и я разрушават, това е щяло да доведе до унищожаване на планетата, но тогава двамата полубогове, които останали да пазят кулата, жертват живота си за спасяването на Атрея. Светът се разделя на две полукълба с една Бездна по средата и балаурите биват запратени в нея. Останалите 10-има господари започват да воюват помежду си, като се разделят на две групи от по петима, които поделят хората и заживяват на двете отделни полукълба. Така се появяват двете основни раси в света на Aion — асмодианците (Asmodians) и елиосите (Elyos).



Вашето приключение ще започне от малък регион, наречен Поета, който се намира в долното полукълбо на Атрея — El-ysea (домът на елиосите). В него ще се сблъскате с първите си куестове, с които можете да продължите към следващите региони. Всяка една област е уникална: с различна природа, климат, опасни животни и босове, които ще трябва да победите.

ГЕЙМПЛЕЙ

Битки PvPvE

Битките в играта се въртят основно около регионите Бездната (The Abyss) и Балаурея (Balaurea).

В рамките на тези зони са крепостите, които могат да бъдат контролирани от отделните легиони (гилдии). За завладяването на крепостта е нужно да се биете срещу противниковите играчи и ботове едновременно. Играта не позволява да се биат легиони от една и съща раса, с изключение на случайни дуели в Арената. Участието в битките в Арената се възнаграждава с Abyss Points (точките се получават, когато убивате други играчи в битка, и се губят, когато Ви убият; ако убиете играч с по-висок ранг, получавате повече точки), а ранглистите се класират според участията и броя победи на играча, но има определен брой места. Със спечелените точки можете да закупите предмети като брони и оръжия, а играчите с много висок ранг получават способността Guardian General (форма, която значително повишава статистиките и уменията на играча).

Летене

За първи път ще получите крилата си на 10-то ниво, когато ще се издигнете до Дейва. В началото ще можете да летите само в някои региони, наречени полетни зони, и то само за 60 секунди, но това време може да бъде удължено със закупуването на някои брони, титли и предмети.
повишава статистиките и уменията на играча).

**“СВЕТЪТ СЕ РАЗДЕЛЯ НА
ДВЕ ПОЛУКЪЛБА С ЕДНА
БЕЗДНА ПО СРЕДАТА
И БАЛАУРИТЕ БИВАТ
ЗАПРАТЕНИ В НЕЯ.”**





Куестове

Куестовите в играта ще Ви помогнат да развивате своите умения и да печелите предмети, докато разкривате историята на Aion. За тази цел ще трябва да разговаряте с местните жители на регионите (NPC-тата) и да изпълнявате мисии с различна трудност и клас. Някои от тези задачи ще трябва да извършите дори на няколко нива, а с реализирането им ще повишавате уменията си в различни дейности и специалности.

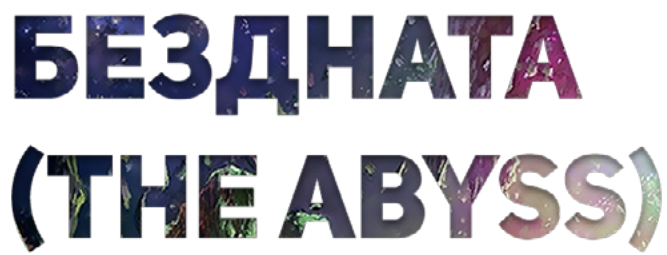
Изработване на нови предмети

Изработването на предмети става на специални места в играта — работилници, като всяка от тях е специализирана в изработката на определен вид предмети. Можете да готвите, да забърквате отвари, да изработвате бижута, облекло и брони за Вашия герой.

Предмети

Aion съдържа много интересни и уникални предмети, които можете да придобие. Тези предмети могат да са оръжия, брони, оборудване, храна, отвари и други. Ще има и региони, в които ще се натъкнете на редки скъпи предмети или ще имате възможността да закупите такива чрез използването на различна валута. Можете да търгувате, използвате и подобрявате своите предмети.





След векове, двете раси — елиосите и асмодианците, започват да откриват начини за влизане в царството на Бездната от родните си места, но невинаги успяват да се завърнат. Накрая те откриват главните порти към Бездната, които сега са известни като Abyss Gates (Порти към Бездната). Тази част от Бездната се нарича Reshanta. Двете основни раси са създали големи крепости в долната част на тази област, с цел да завладеят Бездната.



За да влезете в Бездната, трябва да завършите тестове за доказване на знанията, силата и уменията си да оцелявате в суровите условия. Тези тестове ще получите, когато достигнете ниво 25. При завършване на крайния тест ще можете да влезете в злокобното място.

Пътуването до Бездната обикновено става с крила, защото Вие можете да летите дотам, а самата тя е полетна зона. Но бъдете внимателни и не забравяйте, че можете да летите за не повече от 60 секунди. Друг вариант е да използвате телепорт, но той се отключва в определен момент.

РАСИ

Както вече споменахме, в играта съществуват 3 главни раси, но в началото имате избор само от две от тях (Asmodians и Elyos), а третата — Balaur, не може да бъде играна от играч. Двете основни раси живеят в двете полукълба на Атрея, а третата — в Бездната, където ще се осъществи и първият Ви сблъсък със свирепите ѝ членове.



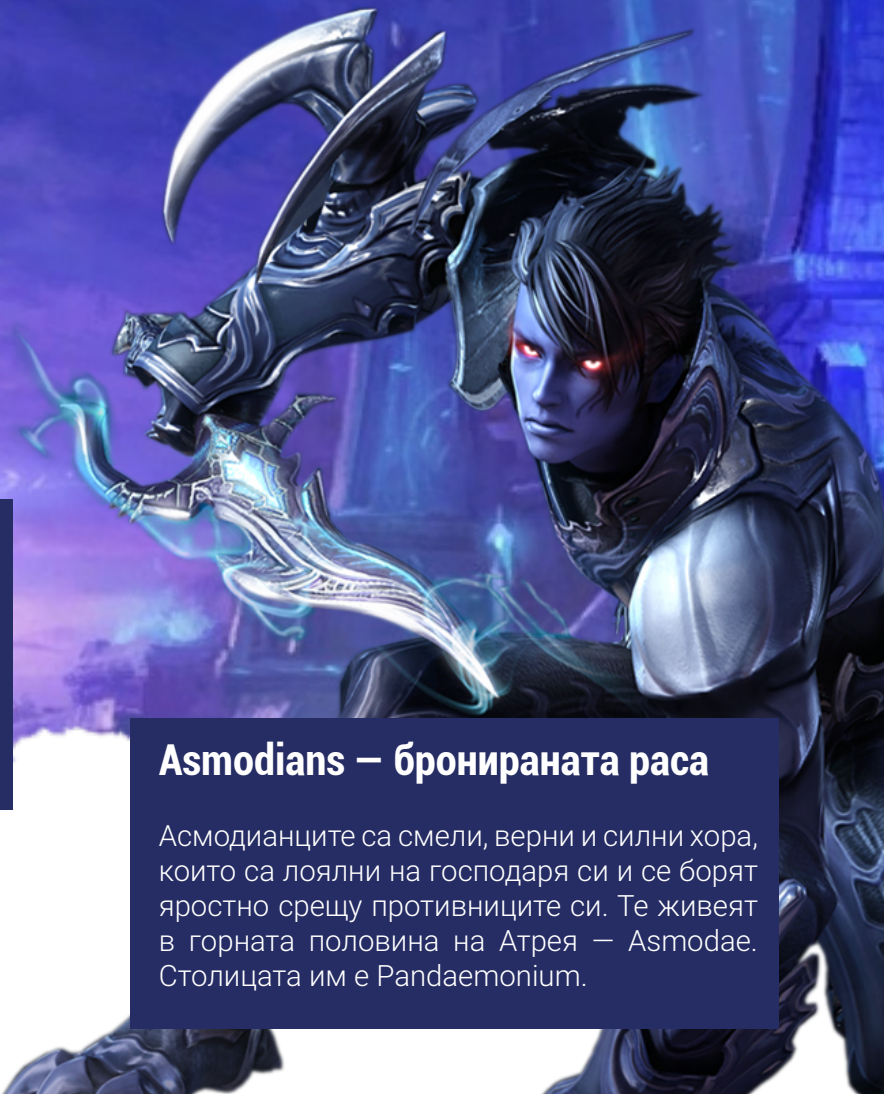
Balaur — драконоподобните

Балаурите са силни, високообразовани и интелигентни драконоподобни хора, които са obsесени от идеята за власт и господство. Тяхната агресия заплашва крехкия свят на Атрея. Родината им е Balaurea. Елиосите и асмодианците са противниците на балаурите и техните съюзници.



Elyos — красивата раса

Елиосите са красиви и лъчезарни хора, но са арогантни. Те виждат своите красиви форми и земи като право, дадено им от бог Aion. Заемат долната половина на Атрея, известна като Elysea. Столица им е Sanctum.



Asmodians — бронираната раса

Асмодианците са смели, верни и силни хора, които са лоялни на господаря си и се борят яростно срещу противниците си. Те живеят в горната половина на Атрея — Asmodae. Столицата им е Pandaemonium.

КЛАСОВЕ

В играта има 6 основни класа: воин (Warrior), разузнавач (Scout), маг (Mage), жрец (Priest), техник (Technist) и муза (Muse). Всеки основен клас има подкласове, които се развиват, когато героят Ви се развие достатъчно и достигне способността да се специализира в избирания от Вас подклас. След избиране на класа, Вие нямате способността да промените избора си, така че решението е окончателно. Всеки клас има различни силни страни, способности и техники.



Воините (Warrior) се специализират в ръкопашния бой. Те са страшно тромави, но имат голяма устойчивост. Използват своята голяма физическа сила за директна атака на врага и за осигуряване на защита за съюзниците си.



Маговете (Mage) са невероятно силни и същевременно с това също са изключително уязвими. Те контролират елементите, като създават най-различни оръжия от тях. Въпреки това, маговете са и изключително слаби при директна атака, затова трябва да се научите да избягвате атаки при всяка възможност, ако решите да играете с този клас.



Технистите (Technist) са от новите основни класове, въведени с Аion 4.0. Този клас се специализира в използването на огнестрелни оръжия и притежава добри умения за бързи изстрели, но за сметка на това придвижва изключително бавно.



Разузнавачите (Scout) се специализират в умения като висока скорост, камуфлаж, ловкост и добра информираност, но са много уязвими. Разузнавачите са сложни същества и предоставят голямо разнообразие от стилове на игра в сравнение с другите основни класове. Те се възползват от голямата си гъвкавост и с тях можете да извършвате бързи атаки.



Жреците (Priest) имат способността да запазват бойна готовност, което е от голяма полза в случай на внезапно нападение. Могат да лекуват съотборниците си и да намалят здравето на противниците си, но и са много податливи при преки конфронтации.



Музите (Muse) също са сред новите класове от последните обновления на играта и се специализират главно в това да помагат на съюзниците си и да повишават здравето им. Не са особено добри на предните бойни линии, затова се играят главно като поддръжка.

НИКОЛЕТА ИВАНОВА

FAIRY TAIL
SHUN-BO

*Аnime INN и
АnimeМаg ще ви
предоставят
възможност
да спечелите
тази уникална
фигурка на Луси от
FT
в игра, свързана с
този
брой!*

Опитахме се да подредим хронологично за теб събитията, довели до Metal Gear Solid V

1935 Легендата се ражда като John (може би!). Все още се спори кое е истинското име на Snake – John или Jack, при положение, че съвсем в началото се е представял и по двата начина.

12.06.1959 The Boss изоставя Naked Snake, за да се отправи на тайна мисия.



1962 Създаването на организацията FOX, част от която е и John



1970 Big Boss се среща с Roy Campbell и унищожава първия модел на Metal Gear Solid. Major Zero разпуска Fox Unit, но Big Boss продължава да носи емблемата. Big Boss и Roy Campbell създават ново звено - Fox Hound.

1971 Fox Hound вече функционира, включва Zero, Para-Medic, Sigint, Ocelot, Frank Jaeger, Roy Campbell и Big Boss.

1975 Big Boss отива на спасителна мисия с цел връщането на Paz и Chico, но мисията завършва с неочакван обрат.

1950 John (по-нататък познат като Naked Snake) става ученик на The Boss. Дватама измислят нова техника за близък бой - CQC (Close Quarters Combat).

1964 Операция "Snake Eater" – Naked Snake се среща с Ocelot и Tatyana, работи с Major Zero, Para-Medic и Sigint и елиминира Cobra звеното. В крайна сметка, Naked Snake убива Shagohod, Colonel Volgin и ментора си - The Boss. С успешния завършек на мисията, той е именуван Big Boss и е обявен за герой.

1972 Стартира проектът "Les Enfants Terribles", воден от Zero с помощта на Para-Medic. В резултат на този проект, от ДНК-то на Big Boss са създадени клонингите Solid Snake (David), Liquid Snake и по-късно Solidus Snake (George Sears). Big Boss научава за проекта и напуска и в последствие сформира собствена бойна част: "Militaires Sans Frontières".

1984 Big Boss се събужда, за да намери тялото си обезобразено. С помощта на тайнствения Ishmael, той се измъква от мястото, където е лежал в кома и се събира със стария си познаник Ocelot.

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain започва!

KONAMI

THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS



PS3

PS4



XBOX 360

XBOX LIVE

XBOX ONE

PC



*"PS", "PlayStation", "PS3" and "PS4" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. "Blu-ray DiscTM" and "Blu-rayTM" are trademarks of the Blu-ray Disc Association. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain ©2015 Konami Digital Entertainment Published by Konami Digital Entertainment BV. Developed by Konami Digital Entertainment Co., Ltd. All rights reserved.



СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА
**КОМПЮТЪРНИ И
ВИДЕО ИГРИ**

www.pulsar.bg

СОФИЯ The Mall (партер), Paradise Center (етаж 2), Bulgaria Mall (етаж 3), Mall of Sofia (етаж 2), City Center Sofia (етаж 3), Serdika Center Sofia (етаж 1), бул. "Цар Борис III" 21
ПЛОВДИВ Mall Plovdiv (етаж 2) • **ВАРНА** Grand Mall (етаж 2) • **БУРГАС** Burgas Plaza (партер)



Играли ли сте някога игра, в която историята създавате сами? В епизодичната игра Life is strange действията се развиват по ваше желание и се отразяват в случките до самия и край. Предвидено е играта да се състои от пет епизода, четири от които вече са факт. Можете да я закупите за PC от Steam, както и за други платформи като PS3, PS4 и Xbox 360. Историята следва живота на Макс Колфийлд, студентка по фотография в академия Blackwell в Орегон, която случайно разбира, че има силата да връща времето назад и да предсказва бъдещи събития. След всяко едно решение, което направите от името на Макс, можете да върнете времето и да промените избора си, ако сметнете за необходимо. Началната дата на действието е 7ми Октомври 2013 г., когато Макс сънува кошмар, в който се озовава при разрушен от торнадо фар и вижда как вихърът продължава към града. Събуждайки се, тя се озовава в класната си стая и за да се успокои отива до тоалетната, където става свидетел на убийството на момиче от академията. Поради шока от ужаса, на който става свидетел, тя случайно връща времето назад и отново се озовава в класната стая. Разбирайки за способностите, които притежава, тя ги използва, за да спаси момичето, и разбира, че

това е нейна стара приятелка от детството на име Клоуи Прайс. По-късно двете отиват на разходка до фара от кошмара на Макс, който я сполетява отново. Клоуи разбира за силите на Макс и осъзнава, че това, което тя мисли за кошмар, всъщност е видение за бъдещето. В процеса на игра трябва да откривате и поправяте случки, които могат да се развият по различен начин. За да изпълните това, от голяма полза ще са ви предметите, които ще намирате в играта, разглеждайки всеки един детайл или надпис, който в по-късен етап може да се окаже от значение. Също така можете да използвате дневника на Макс, от който ще научите много за героите, с които се срещате. Разполагате и с мобилен телефон, на който получавате SMS-и от приятели, за да се срещнете с тях. Съществува и полезната опция да правите снимки с ретро камерата на Макс, за да запомните дадено местоположение.

Героите:

Макс Колфийлд

Родена е на 21 Септември 1995 г. Когато става на 13 семейството ѝ се мести в Сиатъл, загърбвайки стария си живот. След пет години тя напуска родителите си и отива

да учи в Орегон, където израства. След като спасява приятелката си от детството Клоуи, тя разбира за силите си да връща времето назад и да променя събитията. По време на търсенето на мистериозно изчезналото момиче на име Рейчъл Амбър, Макс се научава как да използва силите си за да спаси града от торнадо.

Клоуи Прайс

Родена на 11 Март 1994 г. Тя е била най-добрата приятелка на Макс преди да замине за Сиатъл. След заминаването на Макс тя се сприятелява с Рейчъл Амбър, но не след дълго Рейчъл изчезва. Клоуи е бунтарка, която влияе лошо на Макс. След смъртта на баща си, заминаването на Макс и изчезването на Рейчъл тя получава все по често изблици на гняв и има проблем с изоставянето. Не след дълго започва да употребява наркотици и много бързо натрупва дълг към дилъра си.

Рейчъл Амбър

Рейчъл е студентка в академията и най-добра приятелка на Клоуи, преди да изчезне на 22 Април 2013. За нея не се знае много, но е била доста популярна сред студентите, а из целия кампус има разлепени нейни снимки за издирване, които са направени от Клоуи.

Графика

За игра с толкова скромнен бюджет като тази, всеки един детайл е изпипан - навсякъде в играта можете да попаднете на бележки, плакати, снимки и какво ли още не и да огледате всичко внимателно, а при необходимост имате възможност дори да ги снимате с камерата на Макс. Ще ви се наложи и да използвате информацията от повечето бележки, затова внимателно запомняйте прочетеното. Може би първото нещо, което ще забележите, са именно детайлите. Коридорите на академията създават напълно реална обстановка, както и общежитията и останалите сгради. Когато връщате времето назад има специални ефекти, както и ако събитията се развият не както трябва. Като цяло играта е с доста сполучлива графика и дизайн, от които няма да останете разочаровани.

Николета Иванова





**Anime INN и
Just-Us Nerds ще ви
предоставят възможност
да спечелите
тази уникална
фигурка на Батман от Pop!
серията
в игра, свързана с този
брой!**

justusnerds.com



Харесвате екшъна, обичате футбола? Тогава Rocket League е идеалната игра за Вас — със състезателен характер и с много забавление.

Разработена е от Psyonix и е пусната за PlayStation 4 и Microsoft Windows на 7 юли 2015 г. Продължение е на Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars. Феновете на първата игра ще останат повече от доволни и от втората, тъй като в нея графиката и геймплеят са значително подобрени. Rocket League разполага и с мултиплейър режим, при който можете да се забавлявате с приятели у дома или онлайн — като използващите двете платформи (PS 4 и Windows) дори могат да играят заедно!

Геймплей

Геймплеят напомня много на първата игра, с дребни, но важни добавки. Играчите контролират кола, задвижвана с ракета, а целта е да ударите топката към противниковата врата, за да спечелите точки. Играта се разиграва като футболен мач, но с елементи, напомнящи на разрушителните дерби игри.

При основния режим надпреварата е между 2 отбора (от по трима играчи във всеки) в мач с продължителност 5 минути (макар че съществуват и режими 1 срещу 1, 2 срещу 2, както и 4 срещу 4). Поради това, че колите в играта се състезават нагоре и надолу по терена, може да се каже, че тук законите на физиката отчасти липсват, но за сметка на това визуалните ефекти са подсилени със забавени кадри, епични сблъсъци и редица други графични глезотии, на които са свикнали днешните геймъри. Самият футболен сезон в играта продължава от 9 до 36 виртуални седмици (по ваш избор), през които Вие можете да се борите за първите места в класациите.

За начинаещите има тренировъчен режим, в който лесно можете да овладеете движенията и основните трикове на колата, както и да практикувате ударите си по време на полет. Също така можете и да играете срещу ботове, като те са налични в три нива на трудност: новобранец, професионалист и all-stars.

Извън екшъна на футболния терен, в Rocket League имате на разположение няколко допълнителни възможности.

Както вероятно се досещате, чрез печелене на мачове и постижения в играта, Вие получавате нови коли и подобрявате характеристиките и външния им вид. Предоставена Ви е свободата да комбинирате аксесоарите на колата по над 1 милиард възможни комбинации.

Физиката отчасти може да е пренебрегната в играта, но тя не липсва напълно. Всяка кола си има своя силна страна и роля, като основните разлики са Hitbox и Turn angle. Hitbox е предполагаемото поле, което колата има и може да удари топката (примерно една кола има правоъгълен hitbox, друга квадратен, друга смесица). Turn angle е при правенето на завоите, една завива под един ъгъл, друга под друг (по - рязки, по - бавни). Разликата между колите е минимална и може да се усети предимно от по-опитни играчи. Очаквайте в следващите броеве по обстоен анализ на играта, пачовете и ранг системата!

Останалото...

Музиката и графиката на играта също не са за пренебрегване. По време на игра ще изпитате тонове адреналин и емоции. От излизането на играта досега, се появили няколко „кръпки“ (patch-a) за нея, както и едно DLC — Supersonic Fury DLC Pack на цена 3,99 €. Джитката спечели и няколко награди — „Най-добра спортна игра на E3 2015“ от PSU.com и „Най-добра мултиплейър игра на E3 2015“ от GamingTrend.com. Rocket League се радва на много добър прием от повечето геймъри и геймърски журналисти.

Заклучение

Часовете в игране на тази игра често минават като миг. Пожелавам Ви приятна игра!

Николета Иванова



Разработчик: Psyonix

Издател: Psyonix

Издадена на: 07 юли 2015 г. (за целия свят)

Поддържани режими на игра:

самостоятелна (солова) игра, мултиплейър (онлайн или hot-seat игра с до 4 човека на 1 компютър — чрез разделен екран (splitscreen))

Жанр: спортна, състезателна

Платформа: PlayStation 4 и Microsoft Windows

Официален уебсайт: <http://rocketleague.psyonix.com>

Цена: 19,99 € (към 20.09.2015 г. в Steam.com) — <http://store.steampowered.com/app/252950/>

Системни изисквания: (потърсете в Steam)







Преди години имаше една игра, която предизвика тотален бум в електронните игри и това беше StarCraft: Brood War. Тогава няколко години подред никой не си мислеше, че ще излезе игра, която ще измести Brood War от върха. И щяха да бъдат напълно прави, ако Blizzard не бяха решили да изкарат WarCraft III. Това беше играта, която промени света за множество геймъри. За времето си играта включваше нещо невиждано дотогава — RPG герои в RTS игра. С тази добавка дойдоха и много други неща, като купуване на предмети за тези герои, вдигане на нивата им на опит, за да могат да стигнат възможно по-бързо до заветното 6-то ниво, където се отключва най-силната магия на героя. Но това не беше всичко, Blizzard ни дариха 2 допълнителни раси към вече съществуващите от WarCraft II орки (Orc) и човечеци (Human), а именно — нощните елфи (Night Elf) и немъртвите (Undead). Тези раси дадоха разнообразието, което липсваше в жанра на WarCraft, и предоставиха един нов и много по-голям свят.

Съмнявам се, че историята на WarCraft III е неизвестна на повечето от вас. Но все пак може да има заблудени души, които да нямат представа за какво иде реч. Историята проследява младия принц Артъс (Arthas) — от ученик Паладин (Paladin) до превръщането



му в Рицар на смъртта (Death Knight), чиято цел е призоваването на водача на Пламтящия легион (The Burning Legion) — Архимонд (Archimonde). От там продължаваме историята с орките и опита на Маннорот (Mannoroth) да ги подчини на волята си, както направил при отварянето на Тъмния портал (The Dark Portal). И стигаме до последната част от кампанията, където нощните елфи се опитват да спрат Легиона от това той да унищожи света. Всяка една от кампаниите завършва с най-добрите правени дотогава филмчета (Cinematics), като кампанията за човечите даже започва с такова. Те са и главната причина много от феновете да се влюбят в поредицата.

Но нека поговорим малко и за това как играта просъществува през всичките тези години. Тя имаше много кратък момент на сцената, тъй като още на следващата година излезе продължението ѝ — WarCraft III: The Frozen Throne.

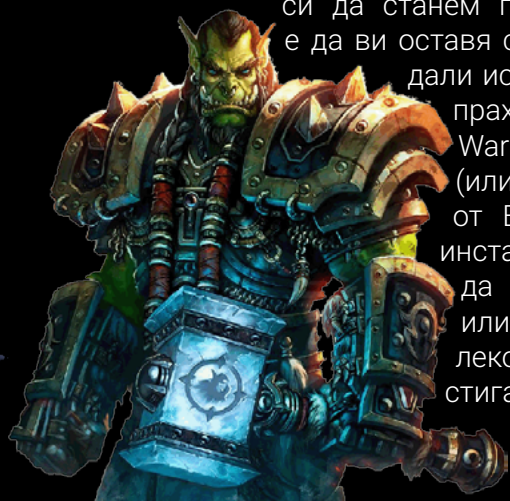
Но за това време тя успя да набере множество фенове в България. Отчасти заради красивата си кампания и в по-голяма степен





благодарение на Здравко „Insomnia“ Георгиев, който успя да зарадва България с шампионската си титла по WC3: ROC на World Cyber Games (Световните кибер игри) през вече далечната 2002 г. Това ни даде нужния хъс да започнем да играем тази игра. А мен лично ме мотивира да дам всичко от себе си, за да стана по-добър и някога в бъдещето може би да зарадвам българските фенове с подобен успех.

След като, надявам се, ви припомних добрите стари години, когато всички стояхме в един или друг компютърен клуб и се забавлявахме заедно, в опита си да станем по-добри. Е, време е да ви оставя сами, за да решите дали искате да избършете праха от старите си Warcraft III дискове (или да свалите играта от Battle.net) за да я инсталирате отново и да си ги припомните, или може би това леко напомняне ви стига и ще продължите



да четете този брой на списанието. А за в бъдеще обещавам да направя една много по-подробна статия за Warcraft III: The Frozen Throne и да ви върна за пореден път назад във времето, като споделя и част от своите преживявания с играта, на която отделих няколко години от живота си.

Петър „Malygos“ Николов





LIMBO.BG

**ИСТИНАТА ЗА ГЕЙМ
ЖУРНАЛИСТИКАТА**

Получаваш играта. Или не я получаваш. Чакаш. Виждаш я по тракерите. Сваляш. Инсталираш. Кракваш. Не тръгва. Четеш коментари. Пробваш пак. Пак не тръгва. Преинсталираш драйвери. Сваляш кракфикс. Тръгва. Спираш я. Пускаш FRAPS-а и OBS-а. Играеш. Анализираш. Дразниш се. Спираш. Псуваш. Пиеш безалкохолно. Пускаш пак. Играеш. Забива. Рестартираш компютъра. Пускаш играта, FRAPS-а, OBS-а. Изхвърля те.

БИЕШ ЕДИН ШУТ НА КОМПА И СИ ПУСКАШ СЕРИАЛ.

“КРЕЩИ И НАТЯКВА:
**ОТВОРИ МЕ,
НАПИШИ
НЕЩО**”



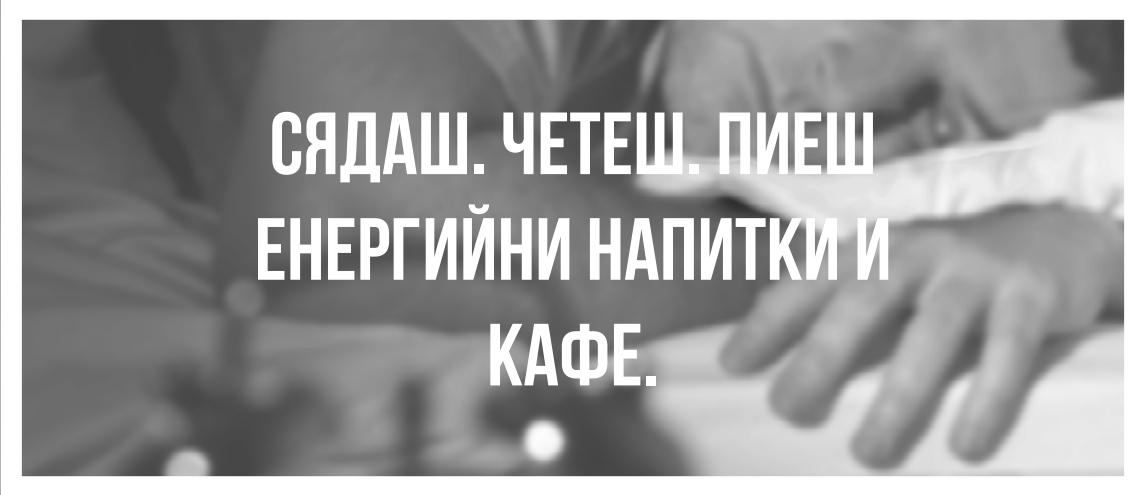
Два дни по-късно все още не си успял да видиш дори втората местност, а същевременно крайният срок приближата. Word файла, озаглавен като играта, който има за цел да ти напомни че я имаш като задача, сякаш крещи и натяква: **„ОТВОРИ МЕ, НАПИШИ НЕЩО“**. А ти все още не си минал и два часа от стоте, които западните ти

колеги твърдят че отнема превъртането. Да, западните колеги. Тези, които получават играта седмица, понякога дори месец преди премиерата. Които могат да пуснат рецензията си, приета у нас да се нарича с чуждицата „ревью“, ден преди заглавието изобщо да е достигнало магазина. **И СЕГА... КАКВО?**

Сядаш. Четеш. Пиеш енергийни напитки и кафе. Гледаш видеа в YouTube. Гледаш ревята. Четеш оценки. Четеш коментари. Зарибяваш се. Пробваш пак да подкараш тъпото парче софтуер. Не желае. Показва ти среден пръст и се хили ехидно, сякаш ти казва че си едно нищо. Пиеш още кафе.

Пушиш като комин, една цигара след друга. Тютюнева омая изпълва стаята. Отваряш прозорец, защото мозъкът ти има нужда от кислород, крайният срок вече е минал, а до ефир остават по-малко от 24 часа.

Какво, дъ фак, правиш сега?



СЯДАШ. ЧЕТЕШ. ПИЕШ ЕНЕРГИЙНИ НАПИТКИ И КАФЕ.

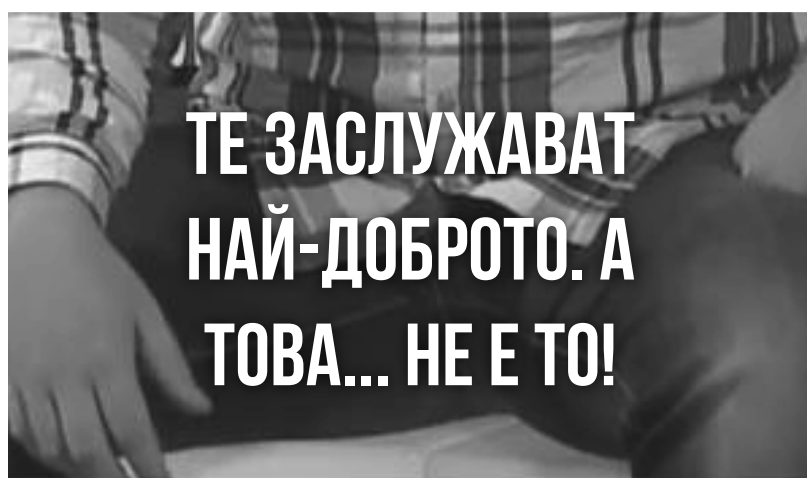
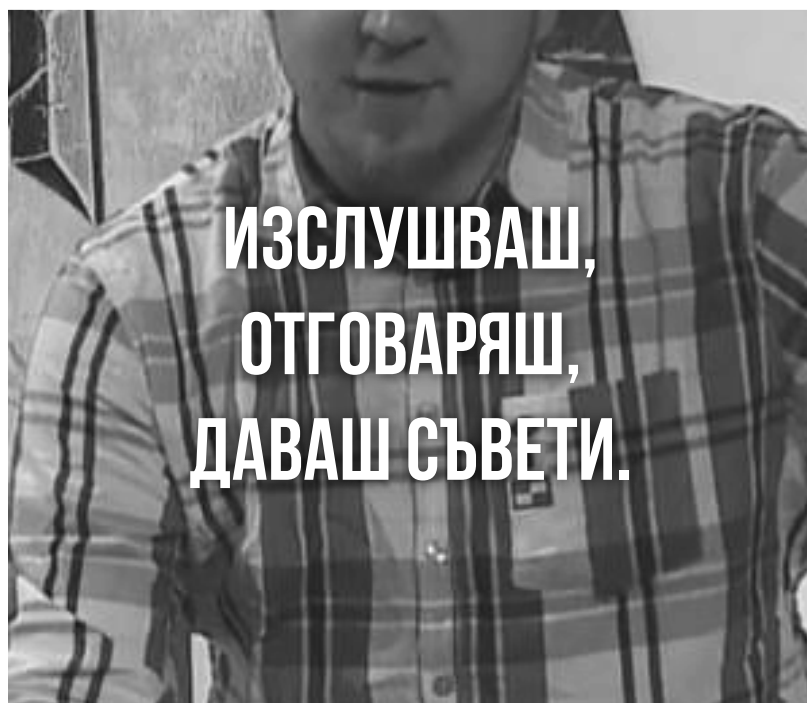
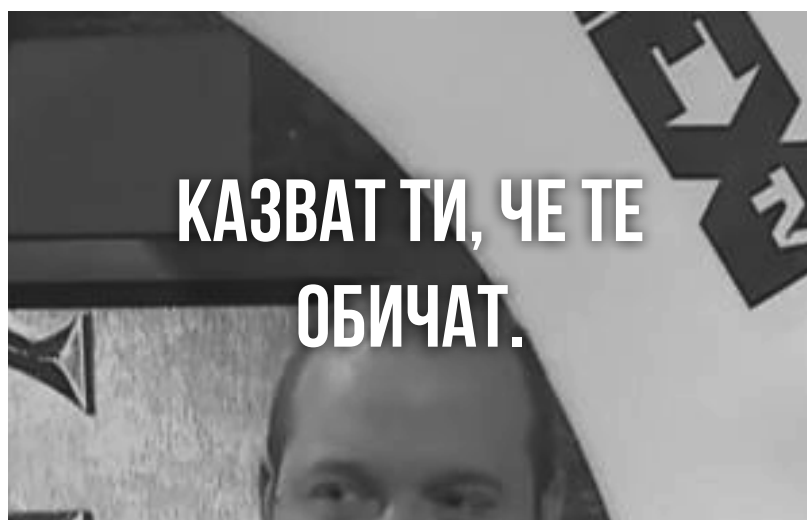
Миеш гуреливи, сънени, подпухнали очи. Теглиш тежка хрчка на порцелана в мивката. Правиш втора кана кафе и теглейки една дълга лелина на целия свят, сядаш и отваряш проклетия празен документ. Взираш се в белия виртуален лист, докато се хипнотизираш сам, изключваш мозъка и оставяш пръстите ти сами да си свършат работата. **2:05** през нощта е и след три дни мъки, най-сетне стигаш до оня момент, в който текстът ти е готов. В който „твое“ ревя чака само да бъде чуто, похвалено без заслуги. А ти – ти

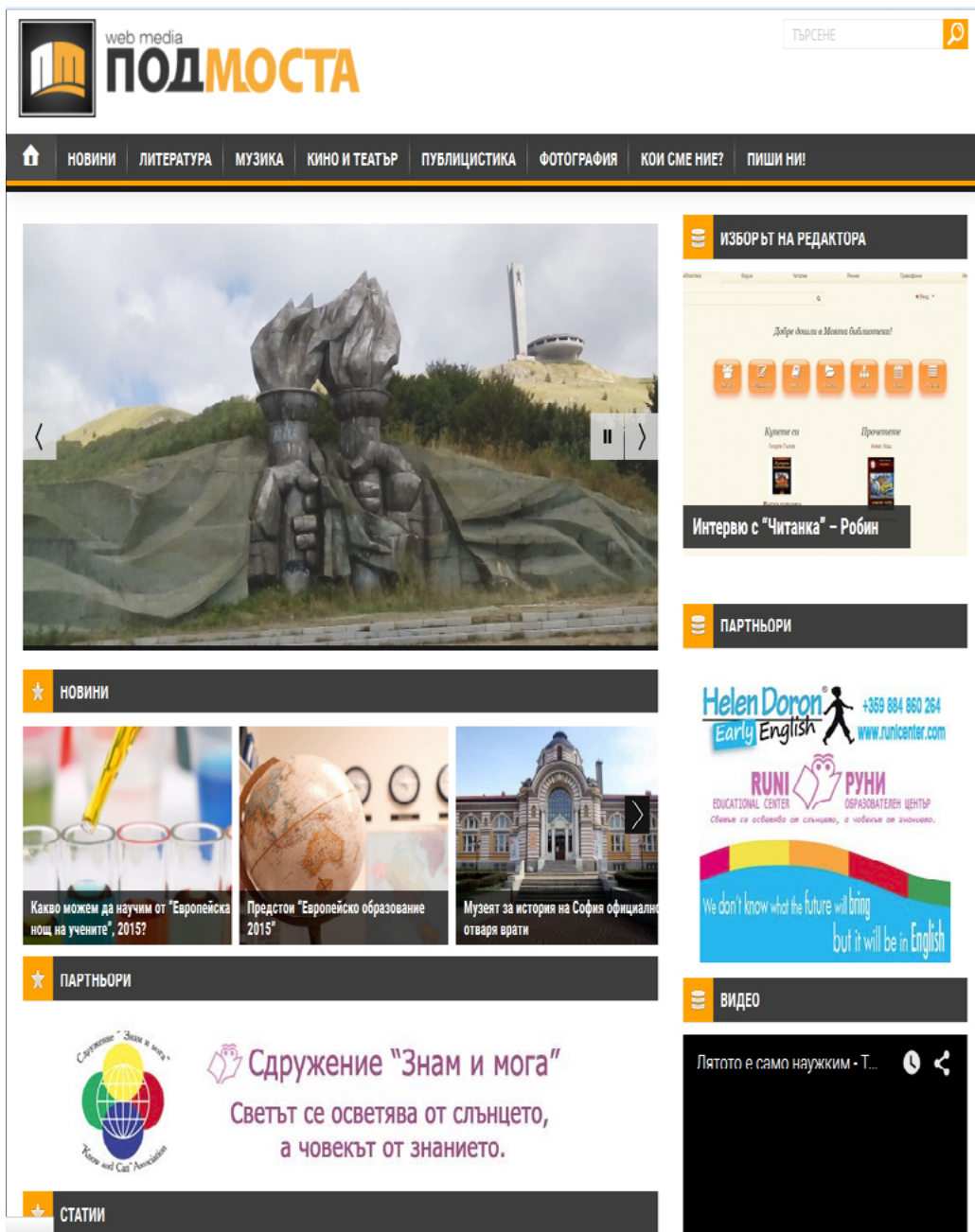
да излезеш на сцената и въпреки цялата умора, въпреки закъснението, въпреки омразата ти към самия себе си за начина, по който си написал проклетите думички, разклащаш глава, вкарваш усмивката и измисляш сексистка шегичка – такава, която да накара зрителя да се подсмихне. Мислиш на място, в полу-транс и само чакаш поредната вечер в цирка на твоя телевизионен живот да свърши. За да се прибереш, да подушиш възглавницата и да потънеш в прегръдките на Морфей.

А те... те те боготворят. Казват ти, че те обичат. Че гледат заради теб. Че най-много харесват това, което ти правиш. Че си велик, че си Бог, че си едва ли не създателят на Вселената. Имат и идеи. И желания. Искат да се снимат с теб, да ги изслушаш. Да им обърнеш внимание. И ако може, да не се ядосваш. Въпреки, че не разбираш комплиментите и не възприемаш това, за което те хвалят за постижение, а дори напротив, кимаш и се усмихваш. Изслушваш, отговаряш, даваш съвети. Честен си. Защото само те те крепят – само заради тях правиш това, което правиш.

И рязко осъзнаваш, че те заслужават най-доброто. А това... не е то!

Лягаш. Заспиваш. Без сънища, без среднощни пробуждания. А на сутринта получаваш мейл с кода за твоето „ревю копие“ от играта. Четири дни по-късно. Без да си питал, без да си искал. И цикълът започва отначало...





podmosta.bg

ЧАСТ 3 — Част 3: DL (download) that anime! Време е да влезем в морето на торент тракерите.

Бележка от Anime Inn: Без да даваме мнението си за недотам законното теглене на анимета чрез торент тракери, ви препоръчваме да закупите дисковете на дадено аниме, ако имате възможност и то е лицензирано за България, за да подкрепите авторите му.

Добре, дотук разбрахме как да си настроим MALU да вижда анимето ни и да разбира кога гледаме такова, за да обнови статуса ни. С това ли се изчерпва всичко? Не! В предишната част на този текст казахме, че MALU може да командва програмата за сваляне и качване на торенти uTorrent и да помага в тегленето на аниме. Нека видим как става това.

Първо, влизаме в Settings и отиваме на таб (подпрозорец) Plugins. Там с ДЯСНО щракване (понеже с ляво се включват и изключват приставките (т.е. plugin-ите)) кликаме на приставката Torrents. Внимание, тук има куп фини настройки, с които може да си играете докато постигнете резултата, който е точно по вашите вкусове. Моята роля тук е само да обясня кое какво и що е, пък вие си решете дали да ползвате моите настройки от скрийншотовете по-надолу.

Нека започнем с подпрозореца Basic Setup.

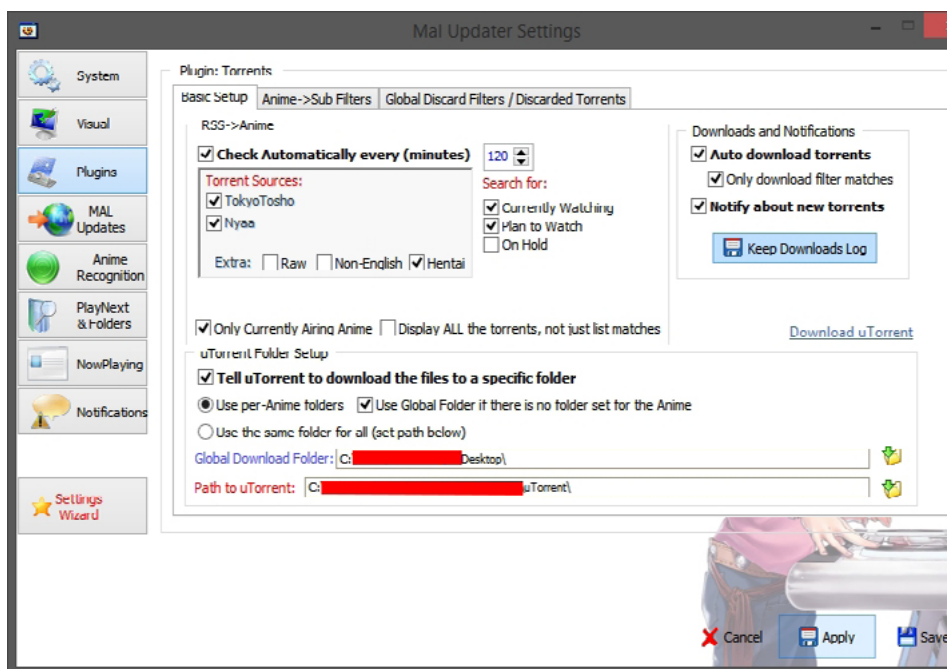
На пръв поглед настройките изглеждат неразбираеми. Но всъщност са по-лесни, отколкото изглеждат. Нека ги представим подред:

- Check Automatically every (minutes) — през колко минути, какво и къде да търси торент плъгинът. Ако държите MALU постоянно включена, 60+ минути са разумно число, по-често проверяване може да стане досадно по някое време заради известията, които ще ви се показват. Можете да си изберете и по-специфични критерии на това какво да се търси — анимета, които гледате в момента, анимета, които планирате да гледате и тези, чието гледане сте замразили. Имате и опцията дали да ви се показват raw епизоди, такива без английски превод и... хентай. При избор на опцията Only currently airing anime пък ще може да филтрирате резултатите

само до излизащите за сезона анимета. Display all the torrents пък, логично, ще показва абсолютно всички възможни за теглене епизоди, без значение дали присъстват във вашия списък с анимета.

- Downloads and notifications — тук препоръчвам да сложите отметки (тикчета) на трите опции. Така, когато плъгинът ви открие нови епизоди, ще бъдете информирани за това, а когато кликнете на даден епизод в самия плъгин, MALU автоматично ще отвори uTorrent (без значение дали е стартирана или не) и ще я накара да тегли.

- uTorrent folder setup — най-важните настройки за феновете на подреденото теглене на аниме. Use per-anime folders ще накара MALU да задава на uTorrent да тегли в правилните папки отделните епизоди (пример: има нов епизод на Death Parade, натискате го да се тегли и uTorrent автоматично си я сваля в своята си папка, а не в папката на Durarara да речем). За да стане това обаче, MALU трябва да знае, че има такава папка. А как става това, го научихме и в предната част. При слагане на тикче (отметка) на Use global folder if there is no folder set for the anime пък епизоди, които нямат своя папка (или MALU не ги открива), ще отидат в обща папка, която може да зададете в долния ред, както в моя случай това е десктопът ми (работният ми плот на компютъра). Ако се случи епизод да бъде изтеглен в общата папка, а вече имате папка на това аниме, най-вероятно MALU не е сканирала правилно и е нужно ръчно да ѝ посочите папката на анимето наново. Напълно възможно е и причината да е специален символ в името на папката, затова избягвайте ползването на специални знаци, когато правите нови папки на анимета.

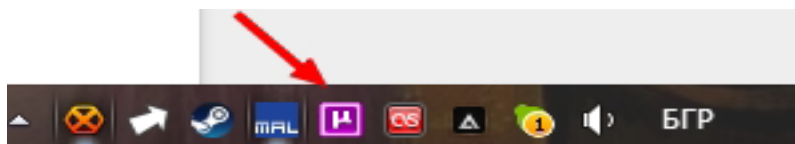


Време е да погледнем и таб (подпрозорец) Anime->Sub Filters. Тук може да си направите финото филтриране на това какво да ви се показва в торент плъгина. Цъкването върху аниме от дългия списък тук, ще ви позволи да вкарате точни критерии, по които да се търсят епизоди: име на фенсуб група, с което ще се търсят само епизоди на съответната фенсуб група, а всички останали ще се игнорират; екстра уточнение, примерно искате H264 качество на анимето, задавате го като критерий и ще се търсят само релийзи (издания) с такова качество; игнориращ критерий.

Третият таб (подпрозорец), Global Discard Filter/Discarded Torrents, е подобен на втория таб, но тук настройките се свеждат само до ключови думи, чрез които да

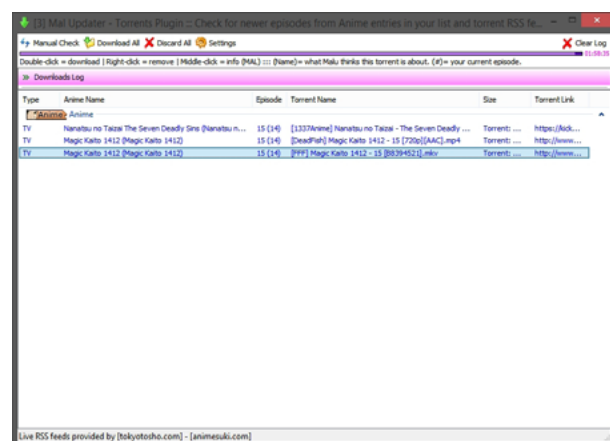
игнорирате дадени релийзи. Не искате да виждате релийзи на фенсуб групата DeadFish? Просто добавете името ѝ като ключова дума тук и при следващото търсене, всички епизоди на тази група няма да се показват вече. Планирате да гледате като мен Detective Conan, но все не се наканвате, а ви дразни да го виждате всеки път като излезе нов епизод? Напишете Detective Conan и това аниме вече няма да се показва като правите проверки.

Добре, дотук говорихме за този легендарен торент плъгин, а защо не го видяхме досега, а го настройвахме, как да стигнем до него? Ето че дойде време да отговорим на този въпрос. Докато е активна MALU, в системната ни лента до нейна икона се появява и още една, розова икона, подобна на тази на uTorrent. Нека я натиснем.

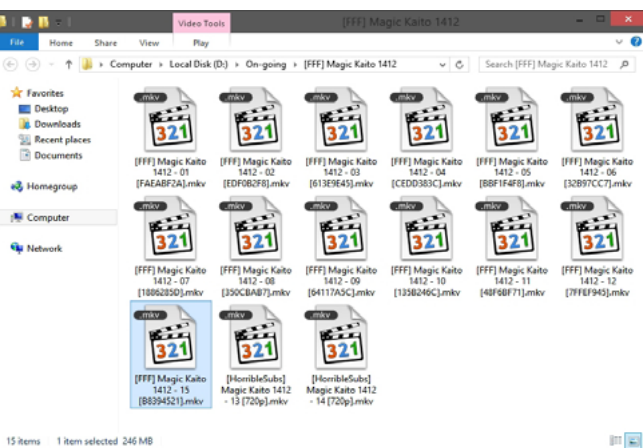


Това е и въпросният плъгин (приставка), с който можем да теглим.

Всичко тук е самоподразбиращо се, а възможните действия с мишката са обяснени горе. Нека да пробваме да изтеглим епизод, в случая това ще е 15-ия епизод на Magic Kaito 1412, пуснат от [FFF]. С двойно щракване задаваме на MALU да изкомандва uTorrent да се пусне и да почне свалянето. Нека погледнем и uTorrent.



Както се вижда, епизодът е добавен успешно и сложен за теглене. Нека да видим и дали се сваля на правилното място.



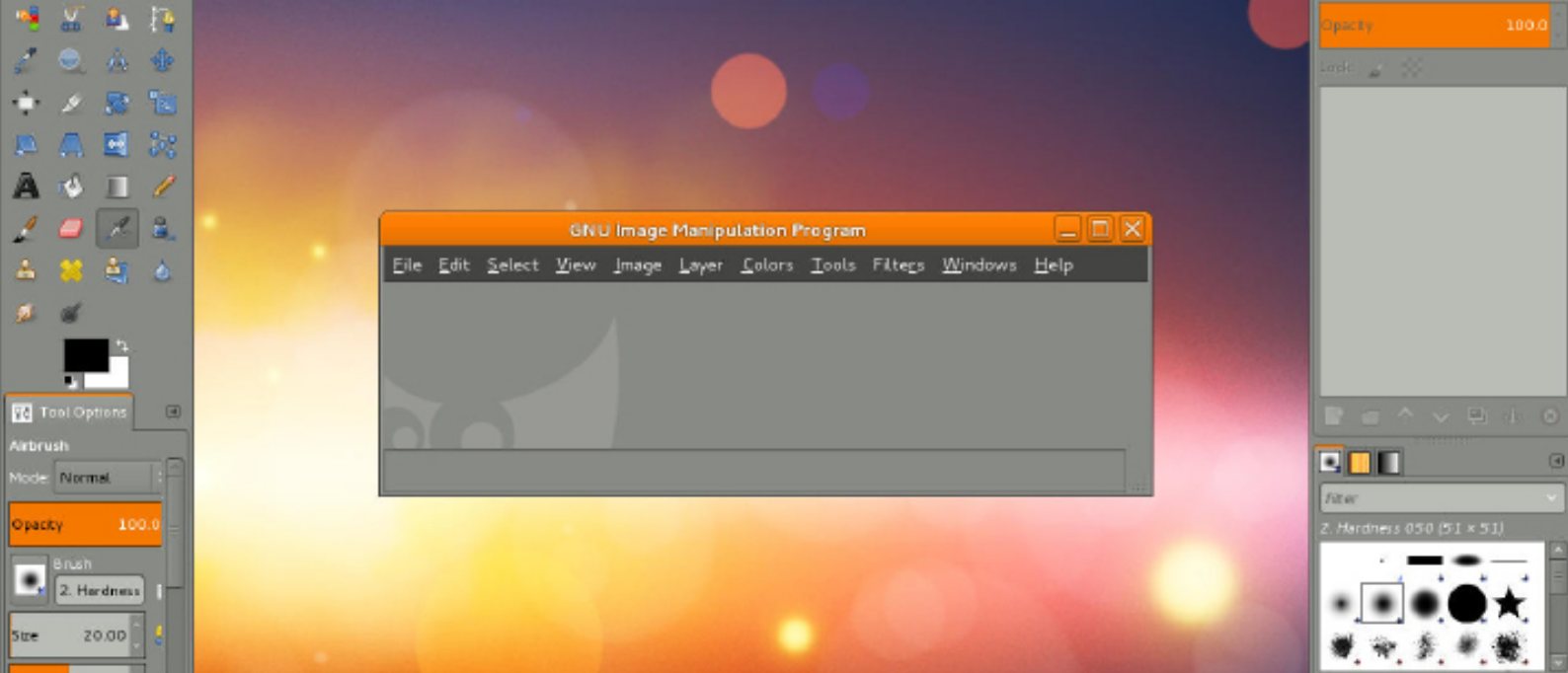
Ето го и епизодът ни! Сваля се в правилната папка и чака да бъде гледан. С това приключваме и тази част, а и цялостното представяне и настройване на програмата.

Но, нека не спираме точно до тук. Знаете ли, че MALU поддържа MSN, Twitter и IRC свързаност, с които да съобщите какво гледате в момента и то автоматично? Звучи готино, но не прекалявайте с тях, за да не бъдете досадни. Настройките за това как да свържете MALU с въпросните услуги може да видите в Plugins. Тук може да настроите и допълнителни неща, като звуците, които MALU издава (звука Наиии е може би най-омразният ми звук, но и най-нужният да ме извести, когато нещо не е наред в MALU) или пък връзка между два клиента (програми) MALU. MALU също така има и богата база от скинове (кожи, облици за програмата), между които да изберете или дори да си направите свой чрез вградения maker (правяч) на такива. Надявам се, че съм ви бил полезен и съм ви помогнал да преоткриете начина, по който гледате и обновявате своите анимета. Не забравяйте, че MALU може да ви помага и със списъка с манги, не сте забравени, фенове на мангата! Но, разбира се, тук нещата трябва да ги вършите ръчно. Бъдете ентузиастични и разучете възможностите на MALU.

8-те най-добри безплатни програми за рисуване и редактиране на изображения

Почти всеки, който се е занимавал с рисуване на компютър, знае за мощните комерсиални програми за рисуване Adobe Photoshop и Corel Painter и няма да излъжа, ако кажа, че много хора използват тяхна версия, която не е особено легална. ;) Какво обаче може да се направи за тези от нас, които предпочитат безплатните неща и не искат да инсталират нелегални копия на софтуер за дигитално рисуване? Е, в тази статия ще ви представя 8-те най-добри безплатни програми за рисуване и редактиране на изображения, като списъка съм съставил лично и затова може да не съвпадне с вашия топ 8 на този вид програми. Включвам само безплатни (freeware) програми и свободни програми с отворен код (free and open source software).





1. GIMP

<http://www.gimp.org>

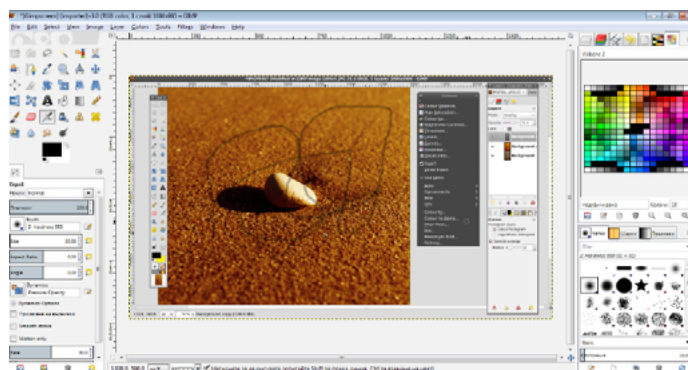
Ех, GIMP (GNU Image Manipulation Program)!

Това е титанът на свободните програми с отворен код за създаване и редактиране на изображения.

Проектът е създаден през 1995 г. и към настоящия момент този софтуер е основно за работа с растрена компютърна графика, но поддържа частично и векторна графика (за програма за векторна графика ви препоръчвам свободната програма Inkscape, която не включих към този списък).

GIMP се използва за създаване на графики и икони, мащабиране и кадриране на фотографии, оцветяване, комбиниране на изображения с използване на слоеве, ретуширане и преобразуване на изображения в различни формати, както и за обработване на цифрови фотографии.

GIMP поддържа избор на цвят за рисуване (главен и вторичен, с цвотова пипетка и от меню), мрежа, селекции и пътеки, различни четки за рисуване (можете да добавяте и свои или направени от други ползватели на програмата), слоеве, маски за слоевете и цвотви канали, много възможности за трансформиране на изображението (преоразмеряване, изрязване и т.н.), както и около 150 стандартни ефекта и филтъра. Изображенията могат да се записват в голям брой файлове формати за картинки. Към програмата могат да инсталират немалък брой приставки (плъгини), сред които се



откроява GIMP Animation Package (GAP), с която може да се правят GIF анимация. Общо инструментите на програмата са 34, сред които и инструмент за замазване, замъгляване/изостряне, преосветяване/изгаряне, кофа за заливане с един цвят, инструмент за цвотви преливки, инструмент за въвеждане на текст и други.

Версия 2.8 въвежда и многоочакваното добавяне на еднотворочен режим (Single-Window Mode), който наподобява този на интерфейса на Adobe Photoshop и е доста по-удобен за ползване от стандартния многоотворочен режим.

Интерфейсът на програмата е преведен на голям брой езици, включително и на български (макар че има още какво да се очаква от българския превод, който е частичен), GIMP е написана на езика за програмиране C („си“) и използва библиотеката за ГПИ (графичен потребителски интерфейс) GTK+, която се използва и от работната среда GNOME за Линукс. Към минусите на програмата често се нареждат усложнения според някои потребители интерфейс, както и липсата на някои възможности, които са характерни за комерсиалните програми за рисуване. Потребителите на GIMP са превели ръководството ѝ на над 10 езика.

Поддържани операционни системи:

GNU/Linux, Mac OS X, Microsoft Windows, FreeBSD, OpenBSD, Solaris, AmigaOS 4

Големина: около 88 MB (за версията за Windows)

Лиценз: GNU LGPL v3+ и GNU GPLv3+

2. Krita

<https://krita.org>

Сред инструментите на Krita се нареждат четка за свободно рисуване, инструмент за създаване на линии, на правоъгълници, елипси, многоъгълници, за изрязване, местене, трансформиране и изкривяване на изображения, инструмент за измерване на дължини, кофа за запълване с един цвят, инструмент за цветови преливки, пипетка за избиране на цвят, мрежа, няколко инструмента за селекции и други. Програмата поддържа слоеве и множество ефекти и филтри, голям набор файлови формати за запис на изображения и няколко цветови модела (сред които има RGBA, CMYK и други).

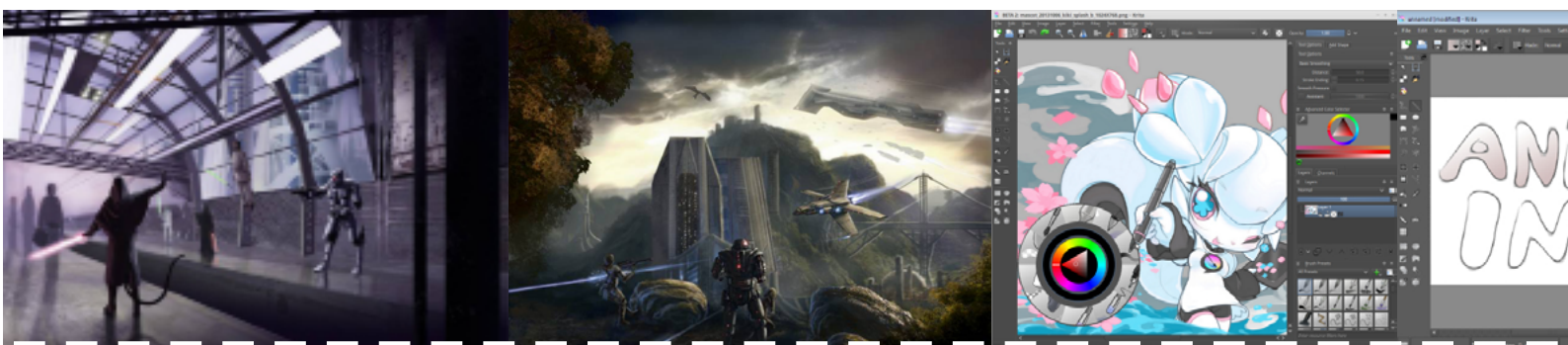
Интерфейсът на Krita е много по-интуитивен и лесен за използване от този на GIMP и може да бъде нагласян, за да угоди на нуждите ви. Програмата е писана на езика за програмиране C++ и ползва библиотеката за ГПИ Qt, която се използва и от работната среда KDE за Линукс.

Поддържани операционни системи:

GNU/Linux, Windows, Mac OS X

Големина: около 116 MB (за 64-битовата версия за Windows)

Лиценз: GNU GPLv2+

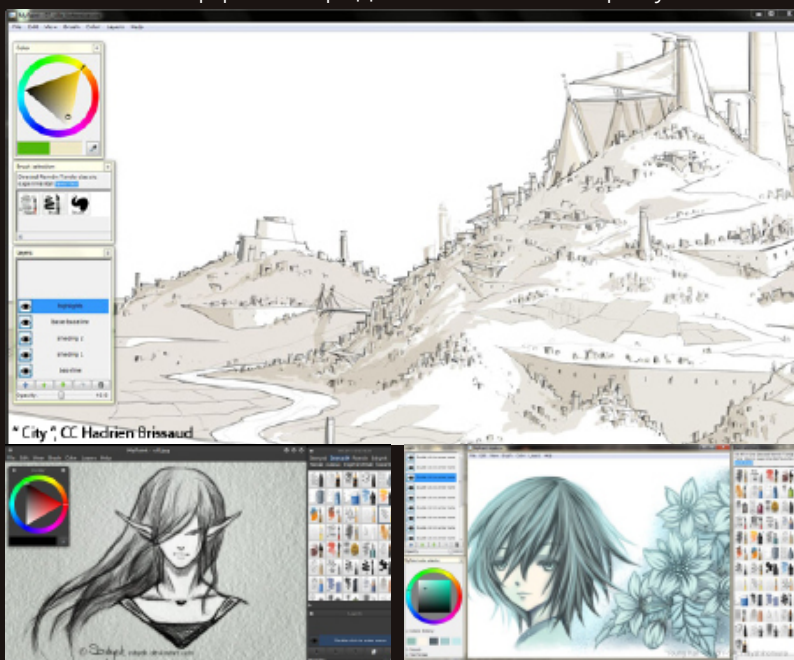


3. MyPaint

<http://mypaint.intilinux.com>

МyPaint е една програма с по-кратка история, която обаче бързо си спечели фенове. Тя, също като Krita и комерсиалната Corel Painter, е с основна насоченост дигиталното рисуване с графичен таблет и предлага много опростен и изчистен интерфейс. Предназначена е за рисуване на илюстрации, скициране, рисуване на манга и рисуване в традиционен стил, наподобяващо реални инструменти за рисуване, като моливи, акварелни и маслени бои. Поддържа стотици различни четки за рисуване с различни възможности (разделени в 5 основни групи), цвотова пипетка, безкрайно платно за рисуване, няколко основни файлови формата, под които да запазвате изображенията си, както и наличието на проста система за слоеве.

Сред минусите на програмата се открояват това, че не предлага стандартните възможности за редактиране на изображения (освен обръщане и завъртане, които поддържа) — няма инструменти за селекции например, нито инструмент за въвеждане на текст. Има обаче възможност за рисуване на линии чрез задържане на Shift, както и движение из безкрайното платно за рисуване чрез задържане на десния бутон на компютърната мишка и влачене. MyPaint има и свой формат за запис на изображение (OpenRaster, .ora), който се стреми да стане свободна алтернатива на затворения формат .psd на Adobe Photoshop. Ако търсите просто свободна програма за рисуване и не ви трябват много възможности за редакция на изображението, това е вашата програма! Програмата е писана на C, C++ и Python и използва библиотеката GTK+.



Поддържани операционни системи:

GNU/Linux, Windows, Mac OS X

Големина: около 10 MB (за 64-битовата версия за Windows)

Лиценз: GNU GPLv2+

4. Paint.Net

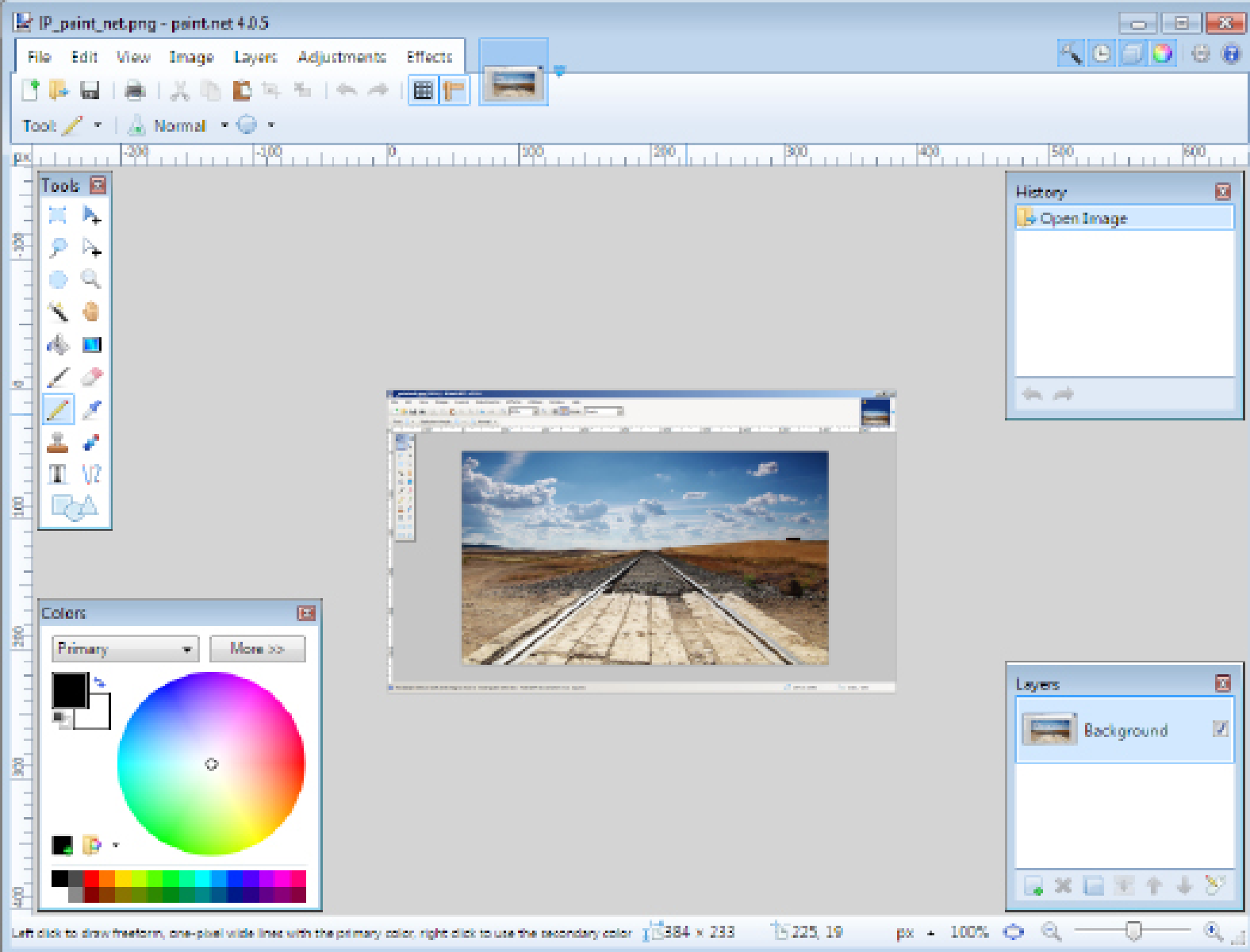
<http://www.getpaint.net>

Paint.NET (която отскоро вече се зове с малки букви „paint.net“ :D) е много интересна програма. Започва като студентски проект на Рик Бруустър (Rick Brewster) още през 2004 г., докато той учи във Вашингтонския държавен университет, и от прост заместител на Microsoft Paint се превръща в солидна програма за създаване и особено за редактиране на растерни изображения. Програмирана е на програмната рамка .NET Framework (C# и C++) на Microsoft и е само за Windows, за съжаление (въпреки че има свободна програма, която е като неин по-стар клонинг и е вдъхновена от нея, наречена Pinta, която има версия и за Linux).

Интерфейсът на програмата е изключително прост, изчистен и лесен за употреба и за мен е просто шедьовър на интуитивните интерфейси на програми. Той се състои от основно платно за рисуване и редактиране на изображението, лента с текстови менюта, лента с често ползвани опции (като запис, копиране и поставяне и други), лента за състоянието (т.нар. status bar) и кутия с инструменти, кутия с историята на действията,

кутия за избор на цвят и кутия за управление на слоевете. В Paint.NET има 19 основни инструмента, сред които: еднопикселова четка („молив“), нормална четка, различни инструменти за селекция, лупа, кофа за запълване с един цвят, инструмент за цветови преливки, гумичка за изтриване, цвetoва пипетка, инструмент за преоцветяване, заклониране на части от картината, за въвеждане на текст, за рисуване на прави линии и криви, както и инструмент за рисуване на различни геометрични фигури. Има и линия, която ви показва разстоянията, както и мрежа, подходяща за рисуване в стил пикселна графика (pixel art). С програмата можете да обръщате, завъртате и изрязвате изображението, както и да нагласяте чрез менюто Adjustment различните цветови характеристики на картината, върху която работите. Paint.NET идва с известен брой ефекти (филтри), чрез които могат да се постигнат най-различни неща, а от форума на програмата можете да изтеглите и още много филтри/ефекти, създадени от потребители на софтуера, които имат добри умения по програмиране. Единствените два по-значителни недостатъка





на програмата са: (1) по-малкият брой цветове, сложени в стандартната ѝ цветова палитра (под 256, за разлика от повечето други програми), но иначе можете да рисувате с всичките 16 777 216 цвята от цветовия модел RGB, като освен това програмата поддържа полупрозрачни цветове и прозрачност; (2) инструментът за нормална четка е много недоразвит и не става за сериозно дигитално рисуване (поради което и самата програма е по-скоро за по-базово създаване и редакция на изображения, а не за рисуване) и не е на нивото на тези на GIMP, Krita и MyPaint, но се надявам това да се промени в бъдещите версии на програмата.

Първоначално програмата беше свободен софтуер с отворен код, но поради наоряването на множество плагиатски клонинги, които по никакъв начин не променят изходния код на програмата, авторът реши да я пусне впоследствие като програма със затворен код, но все пак напълно безплатна (freeware). Най-новите версии на Paint.NET работят само под Windows 7 SP1 и по-нови издания на Windows, но все още се намират по-

стари версии, които работят и под Windows XP SP3 (например такива могат да се изтеглят от http://www.oldapps.com/paint_net.php?old_apps=12794 — v3.5.11 е последната, която поддържа Windows XP SP3).

Поддържани операционни системи:

Windows (до v3.5.11 — Windows XP SP3, а след тази версия — Windows 7 SP1+)

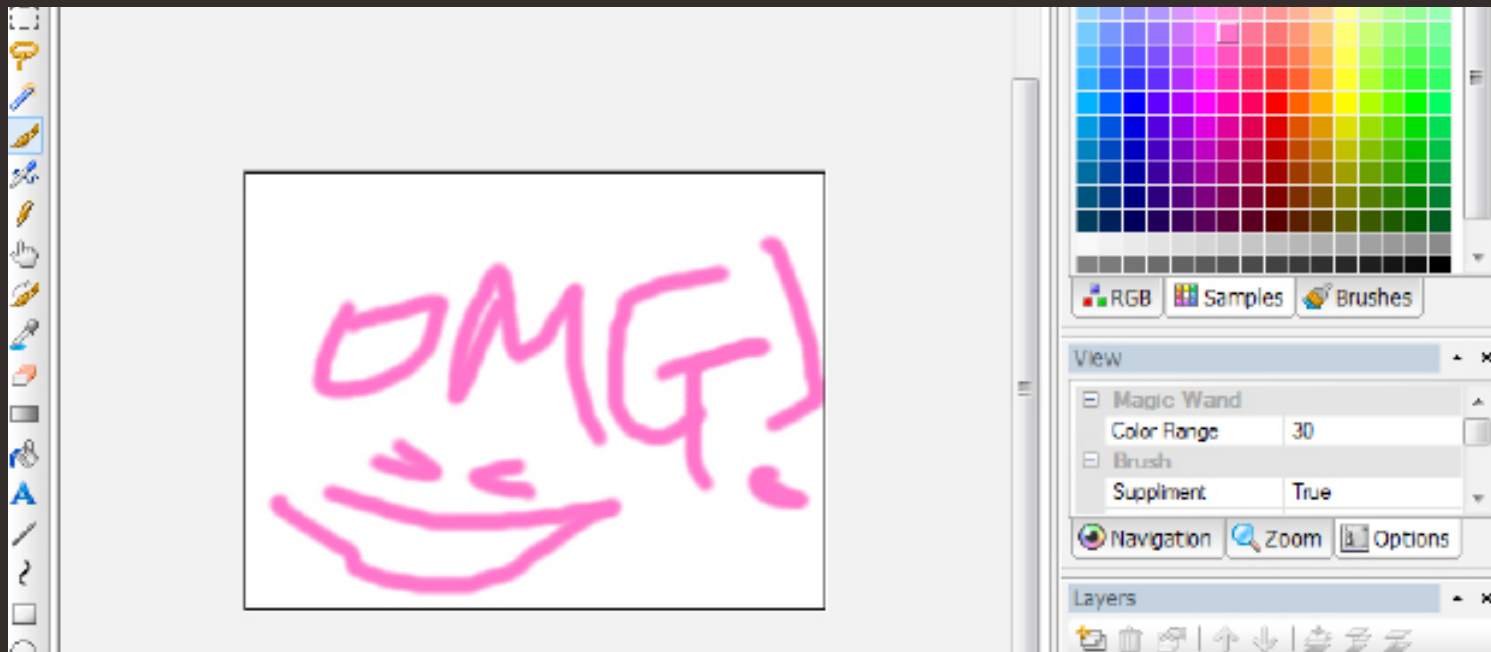
Големина: около 7 MB (за 64-битовата версия за Windows)

Лиценз: freeware

5. PictBear

<http://www.fenrir-inc.com/us/pictbear/>

Тази програма е много подобна на Paint.NET, но поддържа и някои допълнителни възможности, като палитра от 256 цвята и малко по-разнообразни четки, но пък и по-малък брой ефекти/филтри. Тя обаче не е толкова популярна в сравнение с Paint.NET и GIMP и май разработката по нея е спряна. Разполага със стандартен набор от инструменти като за програма от своя вид.



Поддържани операционни системи:

Windows Windows 98 / Me / 2000 / XP / Vista / 7+

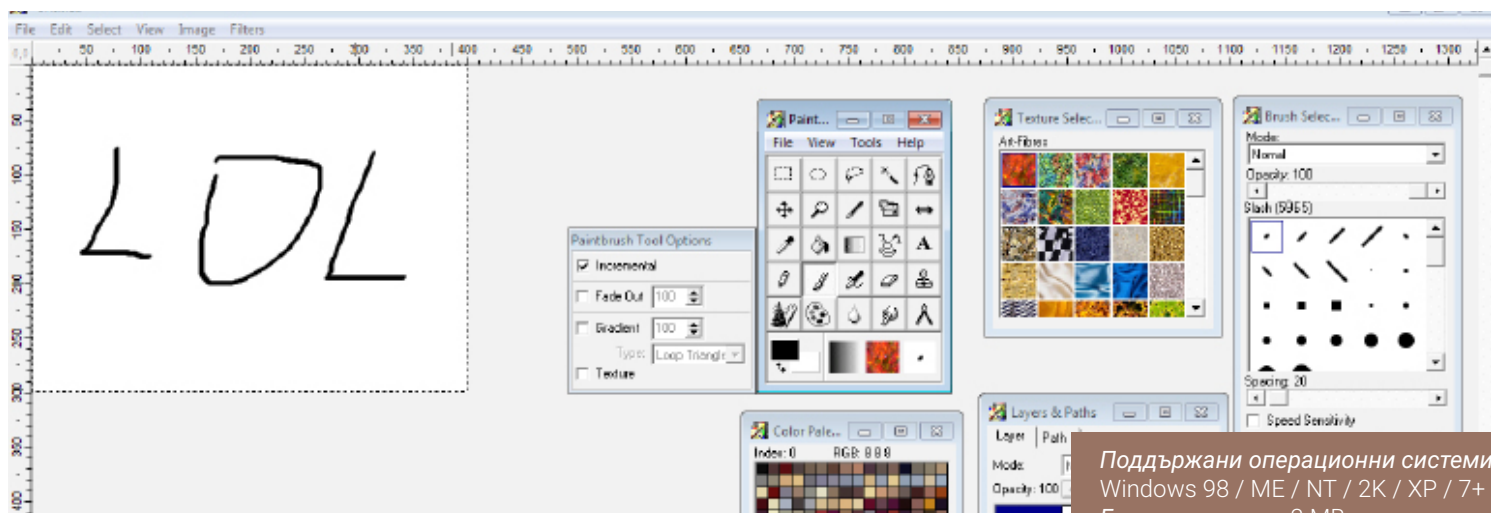
Големина: около 4 MB

Лиценз: freeware

6. PaintStar

<https://sites.google.com/site/wangzhenzhou/>

PaintStar пък наподобява GIMP, но е с по-ограничен набор от възможности. При нея има различни видове четки, поддръжка на слоеве и пътеки, наличие на цвятова палитра от 256 цвята (разбира се, можете да ползвате много повече, това е просто числото на показваните в кутията с цвятовата палитра), текстури и цветови преливки. Инструментите ѝ (25 на брой) са горе-долу като тези на GIMP, но са по-ограничени откъм възможности. За сметка на това е много лека.



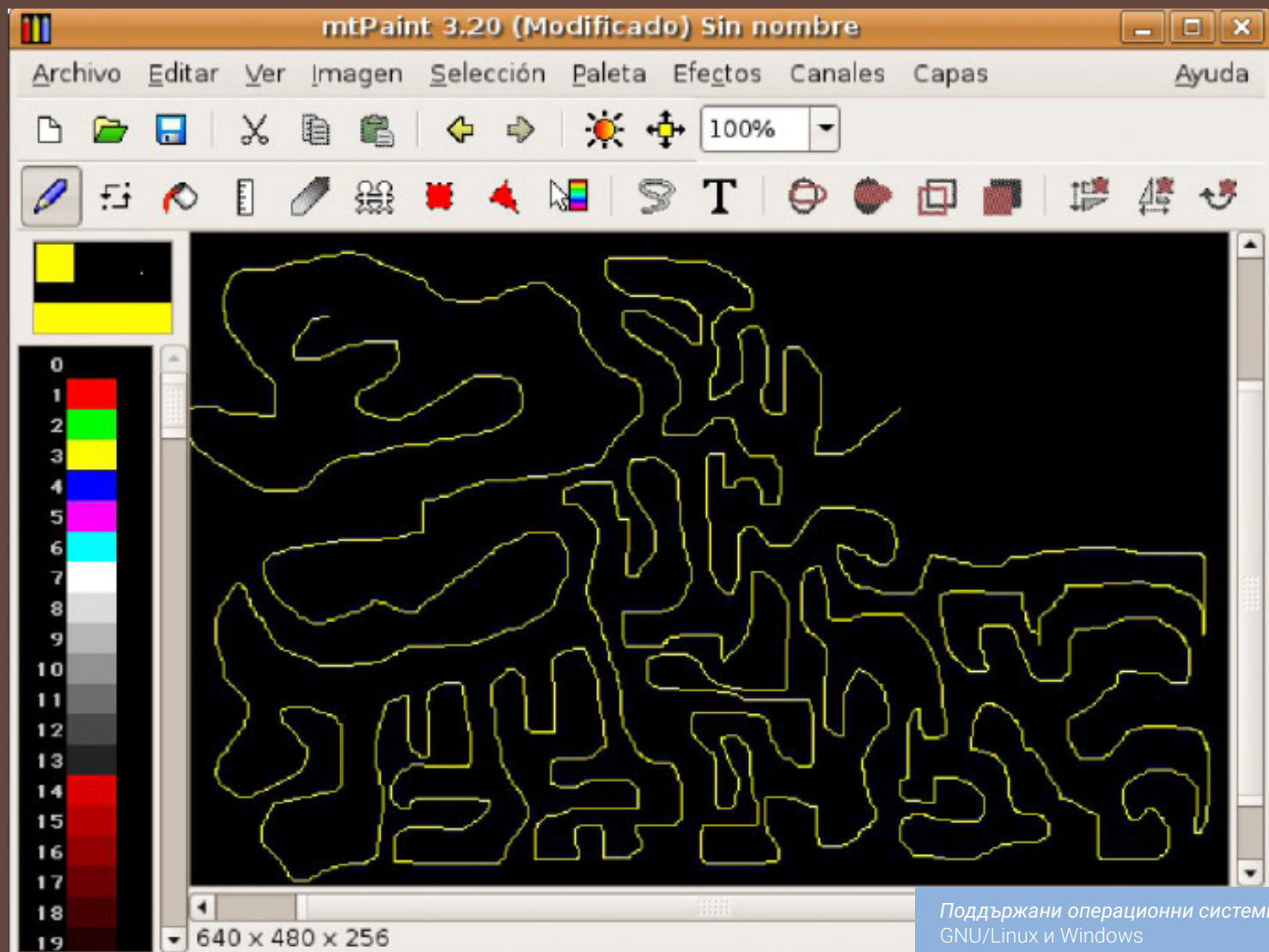
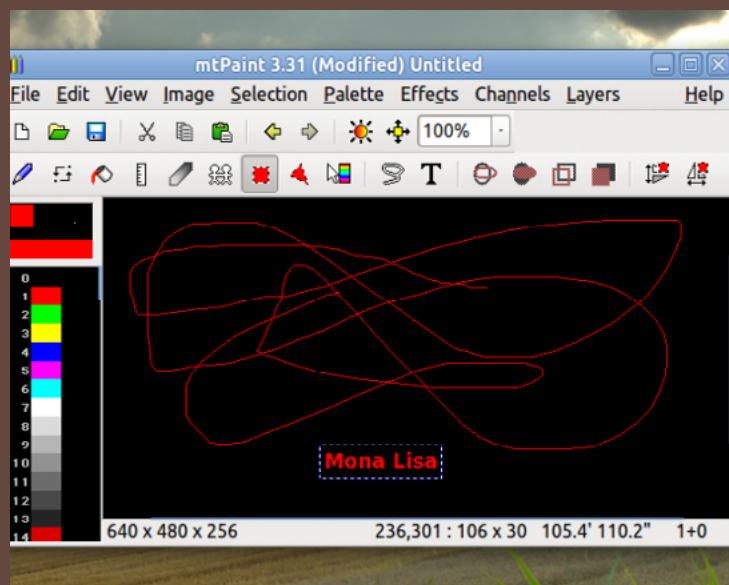
Поддържани операционни системи:
Windows 98 / ME / NT / 2K / XP / 7+
Големина: около 3 MB
Лиценз: freeware

7. mtPaint

<http://mtpaint.sourceforge.net>

mtPaint е програма за създаване на растерна пикселна графика (pixel art) и това е основната ѝ функция. Тя има известни възможности и за обща редакция на изображения, но те не са основния ѝ фокус. Поддържа различни формички за пикселната четка (включително и класическата еднопикселова такава), палитра от 256 цвята, до 1000 стъпки за отмяна (undo), увеличение (zoom) от 10% до 2000%, възможности за преоразмеряване и завъртане на изображението, до 100 слоя и наличие на цветови маски, инструмент за рисуване на цветови преливки, кофа за оцветяване, инструмент за рисуване на прави линии, инструмент за рисуване на елипси и правоъгълници и други. С нея можете да отворите и записвате следните формати файлове за изображения: BMP, GIF, JPEG, LSS, PNG, TGA, TIFF, XPM и XBM. Програмата е преведена на 18 езика (все още българският го няма в този списък като официално одобрен превод) и с нея

можете да прилагате известен брой филтри/ефекти към изображенията. mtPaint работи много добре дори и при по-стари компютри с по-скромен хардуер.



Поддържани операционни системи:
GNU/Linux и Windows
Големина: около 7 MB
Лиценз: GNU GPLv2+

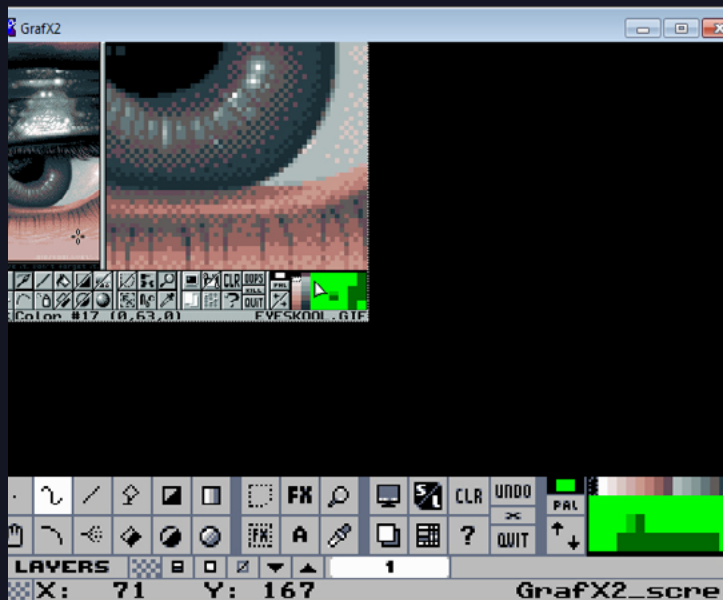
8. GrafX2

<http://pulkomandy.tk/projects/GrafX2>

GrafX2 също е програма, предназначена за създаване и редакция на пикселна графика (pixel art). Тя е вдъхновена от популярната в миналото програма Deluxe Paint за операционната система Amiga, но включва много повече възможности от нея. Софтуерът е свободен и датира от 1996 г. Програмата е написана на езика за програмиране на C и ползва библиотеката SDL, която я прави многоплатформена, т.е. върви под голям брой операционни системи.

Програмата може да работи максимум с до 256 цвята (т.нар. „индексирана палитра“) и предлага както стандартен набор от инструменти за пикселно рисуване (като рисуване на линии, кръгове, поставяне на текст, множество броя undo, вградени пикселни четки), така и някои по-екзотични възможности (запълнени с цветове преливки, геометрични фигури, създаване на собствени четки и други), редактор на цветовата палитра, мрежа, прозрачност и други

възможности. Програмата поддържа запис под над 14 файлови формата за изображения, сред които и популярните PNG, GIF, JPEG, BMP и други.



Hobo Heaven — картина в стил pixel art, нарисувана от Peach с използване на GraFX2. Източник: <http://www.pixeljoint.com/pixelart/43562.htm>

Поддържани операционни системи:

Microsoft Windows, DOS, GNU/Linux, Mac OS X, FreeBSD, Haiku, AmigaOS, MorphOS, Atari MiNT

Големина: около 2 MB (за версията за Windows)

Лиценз: GNU GPLv2+

Заклучение

Както виждате, има голямо разнообразие при безплатните и свободни програми за дигитално рисуване и редактиране на изображения и всеки може да намери някоя, която да му свърши работа. Коя ще изберете (а може да ползвате и няколко, разбира се), е въпрос на вкус и предпочитание към даден набор от възможности на програмите. Лично на мен ми стигат първите 4 програми от този списък, като най-много ползвам Paint.NET за по-основни редакции като преоразмеряване, изрязване, завъртане, обръщане и рисуване на пикселна графика. Приятно рисуване и редактиране на дигитални изображения, драги приятели! :)

П.П. Други сравнително добри безплатни програми, които обаче имат по-малко на брой възможности:

FireAlpaca — <http://firealpaca.com/en>

SmoothDraw — <http://www.smoothdraw.com/>

KolourPaint, Artweaver Free Edition, Pixia, Project Dogwaffle Free, PhotoFiltre, TwistedBrush Open Studio Free Edition, Chasys Draw IES и други.

Sah War (sahwar)





Представи се на читателите ни.

Аз съм Муши, на 17 години, от Пловдив. Уча графичен дизайн и съм вманиачен косплеър.

Откъде тръгна любовта ти към това хоби и как се отразява на ежедневието ти?

Честно казано, не си спомням точно. Всичко започна, когато една приятелка ми каза, че има аниме евенти в България и аз веднага си казах: "Трябва да отида и трябва да косплеявам!". Така че още от първото си посещение на такова събитие, бях в костюм и на сцената. Отрази се силно върху живота и ежедневието ми, сигурно не минава и ден без да си мисля и/или говоря за косплей.

Колко участия успя да направиш оттогава досега и на кои събития? Разкажи ни! Включително и за образите, които си изиграла.

Това ще е един дъжбълг списък. През 2012 г. първото събитие, което посетих, беше Shiwasescon, където бях casual версия на Chopper от One Piece, която видях в един летен colour spread. След това посетих първия си Анивенчър - невероятно преживяване, където показах оригиналната версия на Chopper. След това разбрах и за On!Fest - и там измолих да ме заведат! Преобразих се отново в Chopper, но в Strong World версията. И с това се приключи 2012 г. През 2013 г. първото събитие, което посетих, беше PlayExpo и там представих антропоморфна версия на Nyan Cat и раздавах домашно направени сладкиши. Същия костюм показах и сред публиката на Аниплей. После следва PlayExpo в Стара Загора, където представих първия си сложен костюм - High Command Katarina от League of Legends. На рождения ден на AnimeS-bg направих дуо с една приятелка - бяхме Luki и Noki от мангата Dogs: Bullets & Carnage. След това посетих Anime Bouken в Бургас и там раздавах чаши с мляко, преобразена като Chopper в първия (кравешкия) костюм от Film Z. На Анивенчър 2013 бях втората версия на Chopper от Film Z, а на On! Fest реших пак да пробвам с League of Legends, този път като Тристана. През 2014 г. на Аниплей, отново в публиката, направих първото си lyn-че от Blade & Soul, в костюма Rosetta. За AnimeS Expo подготвих второто си lyn-че, което видях в един concept art. Това беше сигурно първият ми много детайлен костюм. На Aniventure се появих като Battle Regalia Poppy от League of Legends, където неочаквано много хора ми се радваха и това ми стопли душата. И стигнахме до тази година.....Combar Ranger Rena от Elsword. На



AnimeS Expo повторих Poppy първия ден, а втория бях 27th Lyn от Blade & Soul. А на Aniventure се завърнах като Poppy, но в Scarlet Hammer скинът, а втория ден се разхождах като Rosetta.

Кои са ти най-любимите мигове от участията ти досега?

Когато публиката вика името на героя ми или ръкопляска силно и вика окуражително за мен. Когато хората се редят да се снимат с мен. Когато ми се радват, когато ги вдъхновявам. Това са моментите, в които знаеш, че усилията ти не са били напразно, а напротив. Всичко си заслужава само за да чуеш аплодисментите на публиката! Също така обичам, когато представяните ми вървят по план... Което е рядкост...

Ти си едва на 17, а имаш вече доста успешни превъплъщения съчетани с добре изработени костюми. В детайлите ли е тайната? Кой костюм ти бе най-труден до момента?

Няма тайна, само амбиция! Има ли желание - то почти винаги има и начин. Не мога да преценя кой костюм е най-сложен, но последните 3-4 определено донесоха известни главоболия.

Какви главоболия? Разкажи. Косплеят е



сравнително скъпо хоби, как успяваш с бюджета?

Главоболия откъм решаване по какъв начин и от какво ще се направят елементите, измисляне на сценка, намиране на нужните неща и т.н. Посвещавам всичките си спестявания и стипендията ми на косплея, а и получавам голяма помощ от семейството ми. Не ходя на почивки и екскурзии, косплеят ми е по-забавен. Естествено гледам и да спестявам откъм материали, било то използвайки остатъчни от предишни костюми или преобразявайки обикновени предмети, които имам вкъщи. Нямам фиксиран бюджет за костюмите, но гледам да харча възможно най-малко.

Имала ли си комични случки с други косплейъри или на сцената, а може би извън нея?

Комични случки съм имала много, конкретно с други косплейъри не мога да се сетя в момента, тъй като през повечето време се лигавим и забавляваме и всеки момент е комичен. Най-обичам да се лигавя с други шантави хора като мен! Примери за комични лиготии са моите опити да се пхна под голяма рокля, скачане в кръг, тананикане и импровизирано roleplay-ване.

Какви косплей искаш да направиш в близко бъдеще и за кои събития?

Проектите вече си ги пазя изненада до деня на събитието. Но специално за вас ще разкрия, че тази година ще направя още 3 lyn-чета от

Blade & Soul. Не ме съдете, просто ги обожавам! Събитията, на които ще присъствам, са AnimeS Expo, AniFest и Aniventure.

Много се радваме, че сподели специално за нас. Как се виждаш след 5 години в тези среди? Ще продължиш ли да се занимаваш с косплей?

Виждам се как търся място по стената, за да окача поредното косплей оръжие. Определено имам намерение да продължа да се занимавам с това още много време, изобщо не ми минава през ума да спирам!

Това е страхотно! Ще се радваме много на твоето присъствие на сцената. А мислила ли си за изяви на европейска сцена? И какви награди успя да спечелиш до този момент?

Мислила съм, иска ми се, но може би чак след година-две ще се опитам да стъпя и на сцена в чужбина. До този момент, в хронологичен ред, наградите ми са:

- награда за изпълнение със Strong World Chopper на ON!Fest 2012
- най-добър косплей на Tristana от League of Legends на ON!Fest 2013
- поощрителна награда на Aniplay 2014 за косплей в публиката
- най-добър женски персонаж на Lyn от Blade & Soul на AnimeS Expo 2014
- 2-ро място в една от допълнителните гейм награди и най-добър младши косплейър на Aniventure 2014 с косплея си на Battle Regalia Poppy от League of Legends
- най-добър гейм костюм за Combat Ranger Rena от Elsword на Aniplay 2015.



А как стана аниме фен? Какъв беше първият ти допир с тази материя? Любими заглавия?

Тъй като съм наполовина италианка почти винаги вкъщи сме гледали само италианска телевизия и често сутрин давахме анимета. Може би първото, което съм гледала, а и все още гледам, е Doraemon. По едно време у баба гледах Наруто. После реших да продължа да го гледам на компютъра и от там започнах все повече и повече да се запознавам с аниметата и японската култура. Не съм гледала много, но повечето, които съм, са ми любими: One Piece, Maoyuu Maou Yuusha, Kill la Kill, Panty and Stocking и други. Също така много обичам да чета манга.

Разкажи за любимите ти манги, може да ни препоръчаш някоя?

Падам си по много различни жанрове и обикновено чета каквото ми изглежда интересно. Едни от любимите ми са Kuroshitsuji, L-DK, Sukitte ii Na Yo и горещо препоръчвам Dogs: Bullets & Carnage.

Имаш ли други хобита или неща, които искаш да споделиш с нас?

Още от малка обожавам да рисувам. Общо взето всичко креативно ми се отдава. Освен косплея и рисуването, други хобита не мисля, че имам. Обичам да колекционирам разни неща като гривните от аниме събитията, монети от други държави, и т.н. Също така една от целите ми е

да опитам възможно най-много разнообразни бонбони и сладки неща от целия свят!

Момичетата от екипа се заинтригуваха на тема сладкиши, разкажи ни повече.

Аз съм маниак на тема сладки неща! Сладки в буквален и преносен смисъл! Бонбони рядко отказвам, просто не мога да се сдържа. Досега съм опитвала сладки вкусотийки от Англия, Италия, Нова Зеландия, Хърватия и Япония. Надявам се списъкът да продължи да расте!

Има ли нещо, за което не те попитахме, а искаш да споделиш?

Споменах ли колко много обичам косплей и бонбони? Това настрана, искам да благодаря от все сърце на всички, които ме подкрепят! Без вас всичко това нямаше да е възможно. Аз не косплеявам само за себе си, аз го правя и за публиката, и за всеки, който ми се радва. Усмивките на лицата ви са най-голямата ми награда и постижение!

Пожелай ни нещо за финал.

Само напред и нагоре! Повече успехи и дано списанието стане толкова популярно, че да може ежегодно да се печатат нови броеве на хартиен носител!



Фронтната 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.

ИНТЕРВЮ

Интервю с Виолета Бонева от NEXT TV

Представи се на читателите ни.

— Амиинии, здравейте! Аз съм Виолета, казват ми Вили, или просто „Ви“. Геймър, меломан и хиперактивен човек-усмивка, с най-общи думи!

Ти си едно от новите и млади попълнения в NEXT TV, разкажи как стана спойката.

— Ха-ха-ха, доста случайно наистина. Мой приятел редовно ходеше да гледа предаването в студиото и веднъж беше видял, че изгриващи промоутъри са били на гости да представят тяхно предстоящо парти. Аз самата организирам събития по trance музика от 2 години и, съответно, той вметна идеята да говори с тях, за да ме поканят да представя своите. Съвсем случайно си беше записал номера на Тони, тъй като беше спечелил награда в един от предните епизоди, и му се обади да му пусне предложението. Даде ми телефона на мен, разказах за цялата концепция, която развиваме, и Тони каза, че ще ми се обади с дата на гостуване. Бях гост и по време на гостуването ми се разбрахме да гостувам и идната седмица с един от моите гости диджеи и една певица. През този период от една седмица всъщност успях да се видя с Роро, с когото си поговорихме за музика и как липсва музикален сегмент в предаването. По време на второто гостуване, Роро ме представи и вече като част от екипа, аз дори водех сама интервюто. Вече на третата седмица беше официално, че ще бъда част от NEXT TV. Сработихме се чудесно и имаме еднакви виждания, съответно — нещата се случиха от самосебе си.

Поздравление за успешното ти вписване в екипа на предаването. Личи си, че полагаш много усилия и старание в сегмента си в NEXT TV. Аз лично гледам с голям интерес. Имаше ли трудности или притеснения от теб?

— Ами, навикът да бъдеш пред камера е нещо, което изисква някакъв тренинг, но, честно казано, притеснението от нея като че ли вече отмина... Гледам представянията си от първото ми гостуване до днес, мисля, че вече изцяло се



чувствам „в зоната“, ако мога така да го нарека. Аз влагам много в музиката и следя нещата от години, така че това не е трудност за мен, по-скоро вече имам поле, където да споделя всичко това и с други хора. Постоянно пътувам за някакви събития, организирам ги тук, също съм PR агент на няколко изгриващи артисти, A&R съм в един лейбъл, и, общо взето, с каквото мога да се занимавам, свързано с музика, го правя. Сега притесненията липсват, остана чисто и просто удоволствието от всичко.

А как се запали по музиката, разкажи ни повече за това.

— Ами, още от малка, като играех игри и гледах клипчета, винаги търсех музиката по тях. В много от случаите беше електронна музика — имена като Faithless, Paul Oakenfold и такива подобни. Известно време живях в чужбина и там съучениците ми слушаха неометъл, новоизгриващите за тогава банди като Linkin Park, Three Days Grace, 3 Doors Down и т.н... Въпреки че тези банди до ден-дневен са част от ежедневието ми, прибирането ми в България тотално обърна вкуса ми за музика със сблъскването с продукциите на Тиесто. Все още бях много малка да ходя по партита, така че слушах всичко въкъщи. През 2009-та, за именния си ден получих подарък — 2 билета — един за Menno de Jong в Ялта, а другия за Paul van Dyk в Зимния дворец. Месец преди това бях и в Румъния, на първото си парти на Тиесто. Тези 3 събития бяха превратната

точка за мен и оттогава транс музиката е всичко за мен. Преместих се да живея в София, не изпусках транс партита, които тогава се случваха доста често. Започнах работа и всичките си пари ги влагах в пътувания по фестивали: Холандия, Италия, Чехия, Румъния, Сърбия, Македония, дори Индия. Почти няма европейска държава, чийто клубен живот да не съм тествала. :) След това нещата в България замряха и си останах само с пътуването, но пък с A State of Trance 600, който се проведе в София, реших, че има смисъл да се борим за този стил тук. След запознаване лично с един от диджеите тогава, се разбрахме да направим негово парти в България и така започна и това приключение. След толкова много години щъкане насам-натам и запознанства във всяка точка на света, то това в един момент просто се превръща в начин на живот.

Страхотно е, че твоето хоби се е превърнало в начин на живот. В България хубавите проекти се реализират трудно поради ред причини. Има ли сцена за подобна музика у нас и пълнят ли се клубовете? Разкажи ни и кои изпълнители са ти мечта да доведеш на нашата сцена.

— Ами, вече от 6 години се опитвам да разбера дали има сцена за подобна музика в България, но събития като ASOT 600 (A State Of Trance 600) и Armin Only всъщност го показаха. Това са събития, които събраха по 10 000 души. В крайна сметка, с правилния маркетинг и нужната сума за реклама, според мен всичко би било успешно, просто на този етап не сме намерили човек, който да повярва в това, което правим, и да ни помогне да го популяризираме. Като цяло, в посока спонсорство има един много голям монопол и е трудно да пробиеш, ако нямаш нужните връзки. В момента организацията, която имам, има около 50 членове, които влагат финансови средства тези неща да се случват. Имаме едни стабилни 200-300 души, които се ротират на нашите събития и се опитваме заедно малко по малко да водим имена, които не са били виждани в България. Вярвам, че докато има поне един човек, който да вярва в това, което правим, то нещата имат смисъл, така че още не сме се предали. Моята лична мечта в това отношение я изпълних — поканихме моя най-голям любимец — Sean Tyas. Но има много имена, които искам да дойдат тук, някои вече са били в България, но не пречи да се върнат: John Askew, Astral Projection, Markus Schulz, Jordan Suckley, Solarstone, Will Atkinson, Max Graham, Bryan Kearney и още безброй други.



Какви събития можем да очакваме през това лято от твоя лейбъл? Разкажи ни за тях.

— Всъщност транс музиката в България се слуша много, поне в такива гейминг среди, в които съм била, много хора споделят тази музика, а и партитата на Армин (бел. ред.: Armin van Buuren, т.е. Армин ван Бюрен) в България не събират по малко от 6000-7000 души... Въпросът е, че хората не приемат друго, освен Армин, а то реално той пуска музиката именно на тези, които изброих по-горе. :) Но то това е нормално, предполагам, но ми се иска това да се промени. Лейбълът не е мой, аз просто помагам за отсяването на качествени продукции там, които след това да бъдат и дадени в портали като Beatport например. Сега на 12 и 13 юни 2015 г. закриване сезона с двойна доза партита. Гости са ни украинецът Photographer и полякът Indecent Noise. След това през лятото ще почиваме, тъй като всички се местят на морето, а ние не сме подготвени финансово да организираме нещо там, и ще се завърнем през есента, но все още не сме решили кои имена ще ни бъдат гости. То ще се чуе. :) Може да следите профила ми или страницата на организацията ми във Facebook за повече информация — Trans3motion. Или пък, разбира се, сигурно ще чуете за това в ефира на NEXT TV.

След като си в предаване, в което геймингът е водещ сегмент, той едва ли не ти е на сърце. Как си с видео игрите?

— Когато бях малка, майка ми имаше игрална зала с PS1 и PC-та, съответно животът си го прекарах там. Още когато бях на 9 години, играех Counter-Strike (CS) от сутрин до вечер, участвала съм в отбор по CS, имам спечелени турнири, дори тогава съм пътувала до София за тях (аз по принцип съм от Монтана). Дори съм си изкарвала прилични парички, като за 9-10-годишна, ха-ха. След това заминах за чужбина и ме нямаше 3 години, върнах се, и пак по залите. Започнах да играя DotA 1, която обичам до болка и до ден-днешен и я играя редовно, продължих малко с CS, но не толкова сериозно като преди. Нощите си прекарвах с Lineage 2, но съм играла и много стратегии, като Dune 2000, C&C: Red Alert, Age of Empires, Caesar 3, Pharaoh и други. The Sims и всички видове tycoon-и са ми минавали през ръцете милионкратно (ако мога така да го кажа)... Колкото и да съм се опитвала да спирам игрите, няма как, като дрога са. В днешни дни продължавам да играя на DotA 1, по-рядко на DotA 2, Heroes of The Storm (HotS), War thunder, CS: GO, Left 4 Dead 2 и Kholat.

Охо, ти се оказа сериозен геймър. Това е страотно. Като изключим невероятната Kholat, има ли други игри, които да очакваш с нетърпение през тази година?

— Ами, не, честно казано, не ги следя, и то това е за мое добро донякъде, защото предвид колко съм нетърпелива, ще си скъсам нервите, ха-ха. :) Днес мернах трейлър на една игричка, която се казва Lost Ark, доколкото знам, я има само в Южна Корея, изглеждаше симпатична, но все още

няма дата за нейното издаване.

Разкажи ни нещо, което не знаем за теб, някое твоє хоби или интересна история.

— Ами, като изключим музиката и NEXT TV, съм си стандартен човек, ха-ха. Ходя на работа от 9 до 18 ч., занимавам се със сделки за дизайн и строене на центрове за данни (data centers) в Англия. Пътуването ми е най-голямата мания и се старая да пътувам поне веднъж месечно в някоя друга държава. Живяла съм в Аржентина 3 години, родена съм в Молдова, говоря 5 езика, много обичам да се усмихвам и съм адски социален човек. Като цяло водя много динамичен начин на живот и винаги се случва нещо интересно, не мога да седя на едно място. Мечтая да отида в САЩ и там да направя road trip (обиколка с автомобил, в случая на целите САЩ). Брат ми живее в Чикаго и не съм го виждала от 6 години, заради цялата бюрокрация, свързана с държавата, така че това определено е приоритет номер 1 за мен в момента.

Кои са най-интересните страни, които си посетила и които ти харесват най-много?

— Определено фаворит ми е Аржентина. Това са най-емоционалните и приятелски хора в света. А природата им е неописуема. Имат джунгла, пустиня, планини, океан, ледници, всичко. Месеци няма да ти стигнат, за да обиколиш всички скрити богатства, които притежава държавата им. Индия пък също беше уникално преживяване. Човек, който отиде там, не се връща същият. Наистина е коренно различно от всичко, което съм виждала: като архитектура, начин на живот, обичаи. Изключително гостоприемни хора, но наистина



реалността е друга и е културен шок за всеки един европейец. Наистина ще оцениш всичко, което имаш, когато видиш там колко малко имат, и колко го ценят. Ако бих се преместила да живея на друго място в Европа, то би било в Лондон, заради динамиката и културното разнообразие.

Аз пък харесвам Москва.

— Не съм имала възможност да отида в Москва. Майка ми ми е казала, че няма да позволи да умре, преди да ме заведе в Санкт Петербург (колкото и гадно да звучи, ама тя е хардкор руския).

Да се върнем малко пак към NEXT TV, какво е усещането да работиш рамо до рамо с една ТВ легенда като Роро (ти дори помагаш за нощната интерактивна игра)?

— Сбъдната мечта, наистина. Ако преди 15 години, докато гледах предаването Interactive, някой ми беше казал, че ще съм рамо до рамо до моя детски идол (Роро), щях да им кажа, че се гаврят с мен. Знаеш ли, преди да замина за Аржентина, Роро играеше на играта The Watchmaker в „МИСТ“, толкова се бях зарбила, че като се върнах в България 3 години по-късно, намерих играта и я превъртах! Ха-ха-ха! Даже по време на Interactive Роро имаше една много малка матрьошка, която се казваше Спаска, и всъщност аз от там започнах да се пиша така по чатове, и това до ден-дневен ми е прякор, който някои old-school мои приятели използват... Дори потребителското ми име в Skype е обвързано с това. Та, като се запознах с него, дори му напомних за тази матрьошка и той се сети и се смеехме колко е малък светът. Това с помагането за новото „МИСТ“ стана съвсем непланирано, тъй като Норчето беше болна, ама като че ли така продължих да се вмъквам... И сега манията ми към Kholat е по-силна от всякога.

Роро е уникален човек, изключително грижовен за всеки член от този невероятен екип. Малко ни е като баща на всички, обажда ни се лично да ни обясни някакви неща, да ни покаже как да сме по-добри в това, което правим. Не съм сигурна, че познавам по-търпелив и по-позитивен човек. Той на живо е точно такъв, какъвто е и в предаването. Ще се усмихне и ще прегърне всекиго. Човечеството има много да учи от хора като него.

Благодаря ти за страхотното интервю, беше наистина интересен събеседник! Можеш да ни пожелаеш нещо, ако искаш.

— Благодаря много за интервюто! За мен беше голямо удоволствие! Пожелавам ви идеите и целите ви да достигат все повече хора, защото знам колко трудно е това. Оценявам хора, които влагат труд в това да носят щастие на другите, и вие сте едни от тях, за което ви изпращам огромни прегръдки. Не се предавайте и не спирайте да се усмихвате!

Интервюто взе: Петър „Ткк“ Милев







EXPO '15

Тази година AnimeS Expo за първи път се проведе в рамките на 2 дни. Още месеци преди събитието, организаторите бяха обявили, че за тазгодишното издание ще дойдат чуждестранни косплейъри, с които българската публика ще има възможност да се запознае. Друга важна новост беше обявяването на 3 различни категории косплей за програмата — любителски, групов и състезателен косплей.

Всеки желаещ можеше да си закупи предварително онлайн билети за AnimeS Expo 2015, което много хора не направиха — и поради това чакаха на дълги опашки пред входовете. За щастие, организаторите този път бяха предвидили два входа, което улесни достъпа до събитието. Малки и големи, пораснали и тийнейджъри бяха в очакване да встъпят в позабравената от времето зала „Фестивална“ (ж.к. Гео Милев, ул. Манастирска № 35) в София, където се проведе тазгодишното издание на AnimeS Expo. Сякаш беше дошъл моментът да се вдъхне нов живот в едно морално остаряло съоръжение.

С моята компания, състояща се от любители на косплея и фенове на гейминга, предварително бяхме избрали да отидем на мястото преди началото на събитието, за да избегнем опашките. Мястото за мърчъндайз беше първият етаж на залата. Там ни направи добро впечатление наличието на голямо разнообразие от щандове с най-различни артикули, посветени на аниме и гейминг културата. Щандът на „ПУЛСАР“ се намираше на централно място и там всеки можеше напълно безплатно да поиграе на играта Project CARS с волана Truemas-ter за PlayStation 4. Ние се възползвахме от тази възможност и останахме доста доволни.

За наше съжаление обаче, в тоалетните, които бяха в близост до щандовете, нямаше сапун или тоалетна хартия. Впоследствие разбрахме, че държавата ни, която е стопанин на залата, не е позволила на организаторите да поддържат хигиената и съоръженията, което определено беше голям минус, защото при температурите в залата всяко нормално човешко същество би искало да се освежи.





След като се придвижихме до втория етаж, добро впечатление ни направи подходящото разположение на заведение за храна. Представляваше импровизирана пицария с всякакви безалкохолни и алкохолни напитки, които се продаваха на цени, поносими като за едно експо. Наличието на това свободно място, което включваше, разбира се, и маси, където да спрем, за да похапнем, беше много добро попадение, тъй като това е рядкост за подобен род събития.

Самата зала се оказа добър избор поради голямото ѝ вътрешно пространство и многото на разположение седящи места в него. На трибуните имаше седалки за над две хиляди души. За жалост не мога да кажа същите добри думи за двете сцени в залата, тъй като, въпреки че бяха далеч една от друга, звуците от тях се припокриваха взаимно. Докато чакахме с интерес началото на програмата, имяхме възможността да видим как редица косплейъри се разхождаха и позираха напред-назад из голямата площ за снимки. Радващо беше, че имаше място за всеки, защото на други подобни събития сме се издушвали почти буквално, прегърнати по братски заради теснотия.

Любителите на косплея като нас обаче, бяхме малко разочаровани поради закъснялата с над един час програма. Подобни проблеми са нормално нещо, от гледна точка на наличието на технически неизправности, като се има предвид, че на подобен род събития винаги се случва техниката да ни предаде. Тъкмо да се порадваме на началото на косплея, когато първото ревю беше съпътствано от непрестанни технически проблеми, които продължиха и след него. Вследствие на това, малко от участниците в косплей ревюто успяха успешно да изпълнят представянията си. За мое съжаление, досега не бях ставал свидетел на толкова много гафове на подобно събитие. Признавам си, че за първи път стъпвам на експо, организирано от AnimeS-BG.com, но за 10-годишнината на уебсайта им имах огромни очаквания, наистина огромни. Именно поради това, нищо не можеше да ни развали напълно настроението, дори многото гафове.

Ревютата от първата категория косплей бяха спасени благодарение на някои от вече утвърдените български косплейъри, като Муши и младата Мария (позната под псевдонима Iwasaki), която





ни взе очите с преобразяването си в женски Rangar от играта League of Legends. Не ни се понрави липсата на завеса, която да скрие косплейърите от очите на публиката преди излизането им на сцената. Странно, но последното донякъде води до загуба на интереса и на тръпката от очакването на любимите ни косплейъри. Друго ненаходчиво решение беше разположението на големия екран. Той не се намираше на самата сцена и затова се налагаше да раздвояваме погледа си между екрана и участниците. Човек няма как да разбере дали косплейърите приличат достатъчно добре на персонажите, които представят, ако не види и оригинална картинка на персонажа, и то на екран зад самите косплейъри. Уви, бях информиран, че дори на Запад нещата се правили по същия начин. Неприятно е да призная, но изглежда, че на нас, в България, определено ни върви да заимстваме неподходящите неща. А можеше да е точно обратното...

След края на представленията от първата категория косплей, ние отидохме да разгледаме и другите чудни неща, които присъстваха на събитието. Заварихме Vesakabg (познат от Twitch.tv) да рисува на графичен таблет. В зоната за гейминг срещнахме и Вики, който сподели с нас, че е победил 5 души на една игра на PlayStation 4. В секцията за гейминг организирана от Ozone.bg, с пълна сила течеше турнир по League of Legends в разпределение „5 срещу 5“, както и най-различни турнири по PS4, включително и състезание по J-Stars Victory VS+. За съжаление, на място нямаше адекватна програма или друг вид информация за турнирите. Въпреки наличието на стотици хора и на водещите, ние си останахме в общи линии неинформирани относно тази част от събитието. Присъстващите геймъри обаче, като цяло бяха видимо доволни и не изпускаха за минута екраните.

Освен споменатите дотук атракции, имаше щанд и с чуждестранни косплейъри, както и такъв с настолната игра Bright Future, за която ви информирахме за първи път в епизод 12 на NEXTTV. Нашият очарователен приятел и водещ в предаването — Слави — също беше на събитието. Забелязахме го да наблюдава косплея, в компанията на приятелите ни от българското е-списание Anime Inn. Сред хилядите присъстващи се различаваше и силуетът на едър мъж с нахлузени котешки ушички — небезизвестният и неповторим Thaumaguard.

Настъпи време и за втората категория косплей — груповия. Нямаше как да не отбележим, че техническите гафове бяха по-малко, а нивото на косплея се беше вдигнало. Едни от най-интересните сценични изпълнения бяха по анимационните филмчета „Рапунцел и разбойникът“ и „Омагьосаният император“ — представени от групата на Ирина Цапрева, която ни гостува в NEXTTV с костюм на Гейдж от играта Borderlands 2.

Общите ми впечатления от двата дни на AnimeS Expo 2015 са, че хората там бяха видимо доволни от изживяването и въобще не ги интересуваха организационните неволи и техническите гафове. За съжаление, същото не можеше да се каже за мненията на родните и чуждестранните косплейъри, въпреки че се очакваше голямо вдигане на летвата за тазгодишното издание на експото. Въпреки това оставаме оптимисти за същото експо през следващата година, защото оттук насетне то може да става само по-добро! Надяваме се, че нещата догодина ще се развият в по-благоприятна светлина и че организаторите ще се поучат от тазгодишните си пропуски.



Представи се!

Казвам се Екатерина, на 16 съм (soon enough), харесвам тоба игрите и от време на време се занимавам с косплей. Имам десетки планове. но съм master procrastinator и съм осъществила едва 2-3, но имам high hopes за в бъдеще.

Как се запали да косплейваш и къде дебютира?

Покрай сестра ми, с която от малки заедно гледаме анимета, но тя е доста по-активна спрямо косплей от мен. Онфест 2012 дебютирах с една пижама на Пикачу, импровизация и много желание.

Колко представяния направи сега и косплея на Jinx ли ти е най-успешния?

По принцип предпочитам да съм част от публиката, а не на сцена. Според мен, най-успешният ми косплей е на Канато Сакамаки от Diabolik Lovers.

На кои събития си ходила като косплейър с какви костюми и къде да те очакваме за в бъдеще?

За сега с косплей съм ходила на 4-5 събития- Пикачу, Канато, Jinx, Demon. Бъдещи планове имам много. Смятам тази година да направя Елериан, майката на Леголас, заедно с още двама косплейъри. Me!Me!Me! също ми влиза в плановете, но още нищо не е сигурно.

Каза, че гледаш аниме, кои са ти любимите анимета, манги, игри?

Fullmetal Alchemist, Elfen Lied, Nana. Не съм много по мангата, но харесвам Kuroshitsuji. Игри- разбира се, Heroes of the storm, LoL, Bioshock, Catherine .

Имаш ли си любими български или чуждестранни косплейъри?

Да, Kinpatsu, Yaya Han и Lightning cosplay са наистина breathtaking. Виждала съм уникални български косплейъри, но не съм запозната с повечето от тях. The Irstress-Ирина винаги ме впечатлява.





FEATURED ART BY **STELLA PAPAZOVA**

Представи се на читателите ни.

Казвам се Стела, на 23 години и уча Архитектура в УАСГ. Занимавам се и с рисуване, отделно играя игри и отскоро се запалих по косплей.

Как се запали по косплея?

Винаги ми е било интересно да виждам как хората дават живот на любимите си герои, било то от аниме, филм или игра. Истинско предизвикателство е да се опиташ да направиш реплика на оръжия, брони и да се въплътиш в избрания герой. Самата изработка на костюма е нещото, което ме запали.

Колко участия имаш и много ли труд положи за представения костюм на Анимес Експо тази година?

Представянето на Анимес Експо е първото ми участие и съответно първия костюм, който съм правила. Да, положих доста труд, тъй като обичам да обръщам внимание и на малките детайли.

Имаш ли любими български или чуждестрани кослейъри?

Вдъхновение за мен са Kamui и Lightning Cosplay.

Кога да очакваме следващото ти участие и имаш ли планове за следващи костюми?

Започнала съм да правя Death Knight от WoW и бих го носила на някое експо като стане готов.

(п.п Тя участва с костюм на персонаж от Assassin's Creed игрите на Анивечър)

Кои са твоите любими игри и анимета?

Alltime favourite ми е WoW, последвано от Warcraft, Assassin's Creed и LoL. От аниметата Bleach, Naruto и Fairy Tail.

А как стана аниме фен, въобще част от underground културата?

първото аниме,, което гледах беше Наруто и бях 10-ти клас. много се запалих, от там започнах да гледам и други и така. А относно игрите - в 6-ти клас започнах да играя Warcraft3



Здравей! Представи се на нашите читатели.

Казвам се Мария, по прякор Iwasaki-chan (Ивазаки-чан), така е и facebook страницата ми. Занимавам се с косплей от 2013 г. Ходя по евенти от 2012 г. и всъщност от тогава съм запалена по косплея. Предпочитам да правя герои с брони - категорично клоня повече към изработването на броня в сравнение с например това да шия, но вече и с шиенето започвам да се справям.

Как се запали по косплея?

През 2012 г. отидох за първи път на Анивенчър и видях колко всъщност косплеърите обичат това, което правят, с каква любов излизат на сцената и т.н.

До сега колко представяния си направила и на какви герои?

Имам 11 или 12 костюма до момента, като са представяни от 2013 г. до сега на всяко възможно събитие: Анивенчър 2013, Аниплей 2014.

Разкажи ни за различните си персонажи.

Първия ми косплей беше Erza Scarlet в нейния Lightning Empress armor. Беше косплей, за който изобщо не бях подготвена, не знаех от къде да започна, все още нямаше досег с косплей обществото и нямаше просто по какъв начин

да разбере от какви материали се правят броните. Затова общо взето импровизирах със строителни материали и т.н. Така сглобих първия си коспей и от там се запалих.

Какво е усещането за теб да представяш творението си?

За мен това е един от най-прекрасните моменти. Като целия труд, който си вложил в този костюм, е в името на тези една, две минути на сцена и просто за преживяването от косплея. Тъй като всеки човек има връзка с дадения герой, който косплейва, точно чрез представянето на дадения костюм успявам да предам връзката си с героя.

Твоето семейство как приема хобито ти?

Много добре, подкрепят ме в това, което правя. Често ми напомнят, че не съм си довършила костюмите на време. Помагат ми със съвети как да направя неща от друга гледна точка, ако не се сещам за решение за изработването на част от някой костюм.

Кои са твоите любимите анимета и игри?

Много са, трябва да изброявам доста. Любими анимета са ми Karneval, Shingeki no Kyojin и Kami-sama Hajimemashita. За игри мога да посоча League of Legends очевидно, Hearthstone, Portal 1 и 2.





Как виждаш бъдещето си с това хоби? Мислиш ли за нещо по-професионално?

Мечтата ми е да стана професионален косплеър, но това зависи много от това как ще се развият нещата и т.н. Според мен в България е по-трудно да пробием в света като световно известни косплеъри, които да бъдат търсени да участват като съдии и гости от чужбина.

Мислила ли си за участия извън страната?

Присъствах на ComiCon-a в Румъния миналата година. Тази година за съжаление не успях. Мисля да отида на Japanese ON в Сърбия догодина.

Какво ти е мнението за cross-cosplay-я?

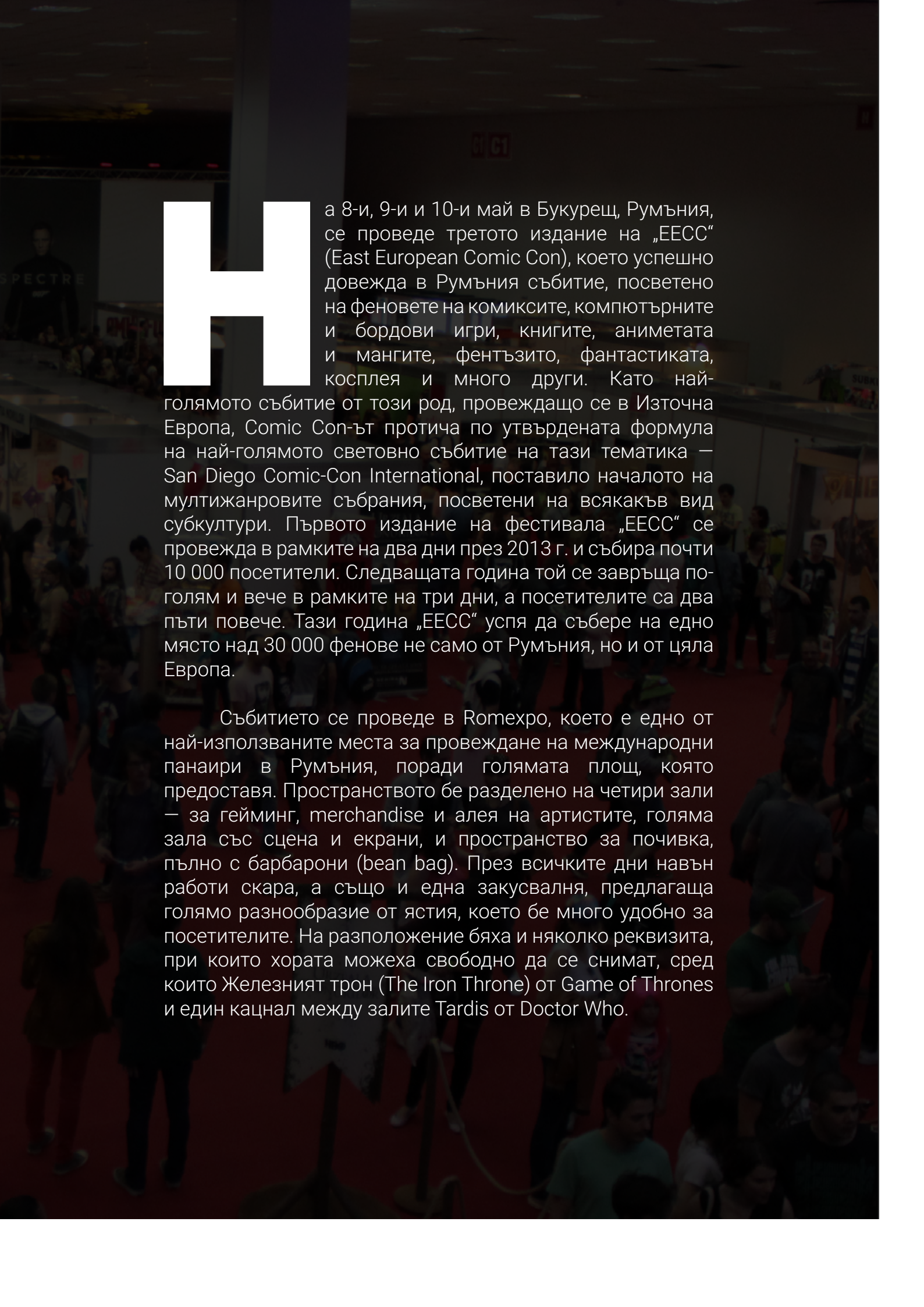
Cross-cosplay-a е нещо, което всеки сам преценява дали може да направи. При cross-cosplay-a може да покажеш черти на костюма на героя, които да са на по-заден план в оригиналния арт, ако харесваш тези детайли и си решил, че трябва да наблегнеш на тях.

Доволна ли си от последното си представяне?

Можеше и по-добре да стане. Винаги има място за напредък в представянето, но като цяло съм доволна. Костюмът ми не се разпадна, което е голям плюс.



EE
CC



Н

а 8-и, 9-и и 10-и май в Букурещ, Румъния, се проведе третото издание на „ЕЕСС“ (East European Comic Con), което успешно довежда в Румъния събитие, посветено на феновете на комиксите, компютърните и бордови игри, книгите, аниметата и мангите, фентъзито, фантастиката, косплея и много други. Като най-голямото събитие от този род, провеждащо се в Източна Европа, Comic Con-ът протича по утвърдената формула на най-голямото световно събитие на тази тематика — San Diego Comic-Con International, поставило началото на мултижанровите събрания, посветени на всякакъв вид субкултури. Първото издание на фестивала „ЕЕСС“ се провежда в рамките на два дни през 2013 г. и събира почти 10 000 посетители. Следващата година той се завръща по-голям и вече в рамките на три дни, а посетителите са два пъти повече. Тази година „ЕЕСС“ успя да събере на едно място над 30 000 фенове не само от Румъния, но и от цяла Европа.

Събитието се проведе в Romexpro, което е едно от най-използваните места за провеждане на международни панаири в Румъния, поради голямата площ, която предоставя. Пространството бе разделено на четири зали — за гейминг, merchandise и алея на артистите, голяма зала със сцена и екрани, и пространство за почивка, пълно с барбарони (bean bag). През всичките дни навън работи скара, а също и една закусвалня, предлагаща голямо разнообразие от ястия, което бе много удобно за посетителите. На разположение бяха и няколко реквизита, при които хората можеха свободно да се снимат, сред които Железният трон (The Iron Throne) от Game of Thrones и един кацнал между залите Tardis от Doctor Who.

Главната част от събитието беше тази за гейминг. Най-добрите отбори от региона на Югоизточна Европа се изправиха едни срещу други в три турнира. След ожесточени и оспорвани сблъсъци победител в турнира по Counter-Strike: Global Offensive стана българският отбор Gplay.bg. Във финала на турнира по League of Legends противници бяха двата гръцки отбора, като Different Dimension доминираха над опонентите си, а в заключителната част от турнира по Hearthstone се срещнаха българският играч superlub0 и румънският RDU (защото lub0 няма отбор, а RDU играе за Nihilum), но румънските домакини успяха да си извоюват победата. Друг вид предизвикателство за най-запалените фенове беше The Quiz Competition, което се проведе в няколко кръга и представляваше версия на телевизионно предаване с въпроси и отговори на теми от рода на книги, гейминг, ТВ предавания, комикси и др.

**“ТОВА, КОЕТО НАЙ-ВЕРОЯТНО ЩЕ ОСТАНЕ
У ПОСЕТИТЕЛИТЕ НА „ЕЕСС“, Е СПОМЕНЪТ
ЗА СТРАХОТНАТА АТМОСФЕРА.”**

Без съмнение, друг елемент на програмата, който всички очакваха с нетърпение, бяха т.нар. „панели“. Те се проведоха по образец на панелите, които могат да се срещнат на всеки по-голям фестивал в цял свят и представляват сесии с хора от индустрията, които отговарят на конкретни въпроси, задавани от публиката. На тазгодишния „ЕЕСС“ посетителите имаха възможността да опознаят отблизо цяла плеяда от знаменитости, които бяха изключително положително настроени и отворени към въпросите на публиката. Като започнем от Kristian Nairn, известен с ролята си на Hodor от Game of Thrones, който разказа, и то не само с една дума, как от кариерата на музикант е преминал през това да бъде drag queen и да участва в музикален театър и как това го довежда до ролята му в небезизвестния сериал. Не по-малък интерес предизвика и Osric Chau, познат като пророка Kevin Tran от сериала Supernatural. Той сподели с



**EAST EUROPEAN
COMIC CON
2015**

присъстващите в залата за историята си с бойните изкуства, какво е да си част от хитов фентъзи сериал, а една щастлива почитателка дори получи прегръдка от канадския актьор. Силно и запомнящо се впечатление направи Manu Bennett, който можем да разпознаем като Crixus от сериала Spartacus („Спартак“), както и като Azog, кралят на орките от The Hobbit („Хобит“) и Deathstroke от сериала Arrow („Стрелата“). Той не само сподели много лични неща за себе си, но и хората в залата имаха невероятната възможност лично от него да научат традиционния танц на маорите от Нова Зеландия, наречен „хака“, който му е помогнал при подготовката за участие в бойни сцени. Множество фенове бяха зарадвани и от присъствието на Джон Нобъл (John Noble), участвал в десетки продукции на малкия и големия екран, но най-разпознаваем като Denethor от Lord of the Rings, Henry Parrish от Sleepy Hollow и Уолтър Бишъп (Walter Bishop) от Fringe (преведен като „Експериментът“ за българските телевизии). Благодарение на него присъстващите успяха да разберат от първа ръка какво е да си част от едни от най-

любимите продукции с хиляди почитатели. Списъкът с присъствието на звезди на събитието не спира до тук, а продължава с Robert Knepper или T-Bag от Prison Break („Бягство от затвора“), който сподели какво е да си един от най-известните злодеи на малкия екран. Феновете на Doctor Who също не бяха подминати и видяха на живо командир Strax и го разпитаха какво е да си предводител на войска от хуманоиди, представители на извънземна раса. Последният панел, но определено не последен по популярност, беше този на youtube-ъра Michael Stevens, създател на vlog-канала Vsauce1, който получи едни от най-оригиналните и интригуващи въпроси и поразсъждава върху това съществува ли Бог и дали сме сами във вселената на сцената на „EECC“.

Конкурсът за косплей беше един от гвоздеите на програмата на събитието, който обаче не успя да се издигне до висотата на сред



най-добрите — с най-добри костюми, сценично поведение и прилика с персонажите, и събираха тълпи около себе си. Тук е и моментът да споменем, че Вили Биерсак спечели правото да представя България на Cosplay World Masters с костюма си на Saber от анимето Fate/Stay Night, а Алекс Зин се класира на второ място с костюма си на Gunner от играта AION. Няма как да не споменем и великолепните съдии на косплей състезанието — Tine Marie Riis и Sharpri, които във всеки от дните представяха по един зашеметяващ костюм.

Това, което най-вероятно ще остане у посетителите на „ЕЕСС“, е споменът за страхотната атмосфера. Събитието не мина без малки засечки тук и там, но като цяло нивото на организацията беше много високо

и програмата вървеше гладко. Всички присъстващи — участници, доброволци и гости — бяха много позитивно настроени и ентузиазирани, което несъмнено създаде голяма част от чара на събитието. Не знам за вас, но аз определено искам да знам какво още може да предложи „ЕЕСС“ и в каква посока ще се развива и догодина отново можете да ме потърсите някъде между Tardis-а и сцената, с фотоапарат в ръка и жаден за зрелища поглед. Надявам се да се видим там!

ЕМИЛИЯ КИРЧЕВА

Фотограф: Тереза Балабанова @ "Friday Chopsticks"

Фотограф: Божана Донева @ "Friday Chopsticks"

Друг източник: <https://www.facebook.com/eeccn>



KINGDOM 08





第七卷

Главен редактор - Петър Милев

Редакция: Sah War, Емилия Кирчева, Мартина Вичева - Loveless.

Дизайн: Даниел Трифонов, Диди Крумова, Павлина Плачкова - Yunie, Петър Милев.

Автори в брой 07:

Петър Николов - Malygos, Петър Милев - Ткк,
Мартина Вичева - Loveless, Павлина Плачкова
- Yunie, Николета Иванова, Деян Каролев -
Limbo.bg, Sah War.

БЪЛГАРСКОТО СПИСАНИЕ ЗА АНИМЕ И ГЕЙМИНГ

ANIME/VV

