

БЪЛГАРСКОТО СПИСАНИЕ ЗА АНИМЕ И ГЕЙМИНГ

ANIME/VV

БРОЙ 08



キングダム
KINGDOM

CANAAN • CHARLOTTE • METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN • PES 2016

Tower of God

стр. 04

Immortal Rain

стр. 08

The iDOLM@STER Cinderella Girl Season 2

стр. 12

CANAAN

стр. 13

Black Lagoon

стр. 17

KINGDOM

стр. 20

Charlotte

стр. 27

Akagami no Shirayukihime

стр. 31

Overlord

стр. 35

Gangsta

стр. 41

Durarara!!x2 Ten

стр. 45

GATE

стр. 48

God Eater

стр. 55

Ushio to Tora

стр. 58

Junjou Romantica Season 3

стр. 60

Working !!!

стр. 62

Metal Gear Solid V: Phantom Pain

стр. 69

Samurai Warriors 4-II

стр. 75

PES 2016

стр. 77

Borderlands

стр. 82

Vindictus

стр. 86

AniFest 2015 - летен

стр. 89

Aniventure 2015

стр. 93

Фен Фикшън - Силата на думите

стр. 98

Интервю с Весела Чалъкова

стр. 104

**GridhourBG - Лан Партито на
България за 2015**

стр. 106

Интервю с Константин Дончев

стр. 110

Интервю с Етиен познат от NEXTTV

стр. 112

Tower of God



*"Какво желаеш? Мъри? Слава? Сила? Отмъщение? Или нещо което превъзхожда всичко друго? Каквото и да желаеш..
Тю е тук."*

Потозиначин започва единот най-популярните към момента в световен мащаб корейски уебкомикса - Tower of God. Комиксът, дело на артиста под псевдоним SIU, започва да излиза през 2010 г. и към момента има натрупано солидно количество епизоди. Силното начало на сагата поставя летвата високо, но предвид главоломния ѝ успех, можем да сме сигурни, че с лекота я прескача и дори вдига все по-нависоко с всяка следваща арка.

Вселената, в която се развива действието в Tower of God, е Talse Uzer. Концепцията, на

която се базира тя, е, че светът е съставен от няколко истории, намиращи се в центъра му, които са неизменяеми. В нея бива отхвърлена хипотезата, че вселената притежава неограничени възможности - след като бъде написана, всяка история от Talse Uzer не може да се върне в предходно състояние. Миналото е фиксирано, което от своя страна ограничава бъдещите събития. Tower of God е първата от сагите, които съставляват тази вселена и които всъщност не са обвързани и могат да се възприемат отделно.



Историята на уебкомикса проследява главния герой, който има нестандартното име 25-ят Бам, чиято семантика се разкрива постепенно. В желанието да последва най-близката си приятелка Рейчъл, Бам започва трудно изкачване в мистериозната кула, под която е прекарал целия си досегашен живот. Макар и да влиза в кулата с единствена цел да бъде до Рейчъл, Бам бързо разбира, че сам, и то с много усилия, трябва да проправи пътя си нагоре, за да може да я види отново.

Светът в заглавието е комплексен и много умело изграден. Кулата представлява изолирана структура, която се състои от три слоя – външна част, която служи за жилищна площ, вътрешна част, където се провеждат тестовите, чрез които участниците се изкачват нагоре в кулата, и средна част, която е междинна свързка между етажите. На всеки от тях се намират по един пазител и един владетел, които задават теста, който трябва да бъде издържан, за да се премине нататък. Тестовите са това, което прави комикса толкова разнообразен и оригинален – те са

винаги сложни, заплетени и изискват най-разнообразни умения. На етажите, в различна концентрация, също така се намира и субстанцията „Shinsoo” или „Божествена вода”, която поддържа живота в кулата, но може да бъде използвана и с други цели. Концепцията за това мистериозно вещество поражда много въпроси, които постепенно получават своите отговори. Нещо, с което ще се наложи да се справи Бам, е негативното отношение на останалите участници към такива като него - „нередовните”, които не са израснали в кулата, а сами са отворили вратите ѝ и са влезли в нея, и не са обвързани от правилата ѝ. Сам, в напълно непозната среда, той може да разчита единствено на себе си ако иска да види Рейчъл отново.

Tower of God представлява manga, нарисувана в манга стил, от което може да се очакват известни разлики с обичайните манги. Най-очевидната и заинтригуваща такава е, че рисунките са много по-различни от това, което бихме видели в една манга. Очите не са толкова големи и изразителни, линиите са меки, фоновете – обикновено просто цветове, който даже изглеждат леко размазани, сякаш не са на фокус. Най-отличаващото обаче е, че всичко това е цветно - цветовете са ярки, наситени и винаги в отлична комбинация. Самата графика е красива, разнообразна и експресивна, което е важно в едно изпълнено с екшън сцени заглавие. Различните среди, в които се развива действието на различните етажи, са оригинални и много любопитни, а цветовете им придават и една особена одухотвореност. От естетическа гледна точка Tower of God е едно много добре издържано заглавие, което заслужава внимание дори само поради факта, че е визуално отлично изпълнено.



Непредсказуемият развой на събитията, моралните дилеми, които изважда на дневен ред, винаги предизвикателните тестове по етажите и завладяващата графика са само някои от елементите, на които Tower of God дължи успеха си. Заглавието е подходящо за момент, в който имате нужда от нещо качествено и различно.

Битките на Бам и светът в кулата със сигурност няма да разочароват никой ценител на стойностните главоблъсканици.

Емилия Кирчева

Глави: 168

Статус: продължава да излиза

Публикувана: от 2010 до ? г.

Жанрове: екшън, приключение, фентъзи, мистерия

Автор: SUI (Slave. In. Utero)

Издател: Naver Manhwa



IMMORTAL RAIN™



Безсмъртието – дали представлява безценен дар или безмилостно проклятие? Когато живееш вечно, има ли за какво да живееш? Как ще се промени светът, ако безсмъртието стане реалност? Все въпроси, които всеки един от нас, по един или друг повод, си е задавал. Отговорите със сигурност не са еднозначни и от тях са се родили немалко велики произведения във всички сфери на изкуството. Едно от произведенията, които разискват винаги актуалната тема за безсмъртието на човека и човешката душа, е мангата Immortal Rain, позната още под името Meteor Methuselah*.

*Methuselah (Матусал) – библейски персонаж, дядо на Ной. Според Библията той е най-дълго живелият човек на земята, достигнал възрастта от 969 г.



Когато най-великият ловец на глави, Zol, умира, неговата внучка Machika се зарича да изпълни завета му, като убие единствения човек, когото той не е успял: безсмъртния Rain. Плановите ѝ претърпяват промяна, когато открива, че той е нещо съвсем различно от онова, което е очаквала – той се оказва непохватен и доброжелателен привидно млад мъж, който носи много болка в сърцето си и привлича неприятностите като магнит. Упоритата и твърдоглава, Machika решава да последва Rain, докато не открие начин да изпълни целта си. Тя му дава обет, че ще бъде тази, която ще отнеме живота му и го следва неотлъчно. Двамата се сблъскват с множество хора и организации, които по най-различни причини искат да открият тайната на вечния живот, която Rain носи. Не след дълго Machika разбира, че лутанията на Rain не са безцелни – той чака нещо. Или някого.

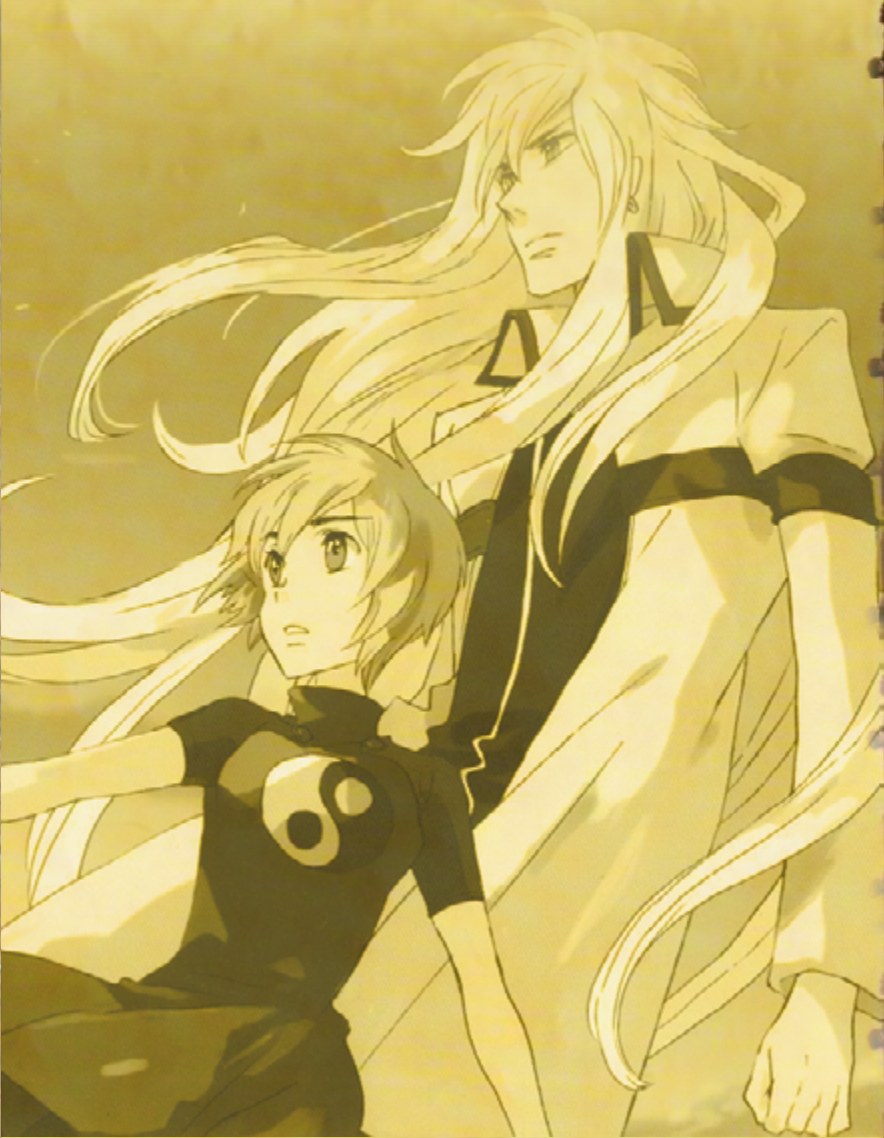
Защо човек би поискал да бъде безсмъртен? До какво може да го доведе това желание? Тези, както и много други аспекти, свързани с безсмъртието, са засегнати в мангата. Макар и по същество главният жанр да е шоджо, любовната история се заражда толкова естествено и е така лека и приятна за четене, че бързо забравяме за типичните характеристики на жанра и се оставяме тя да ни поведе по своя различен път. Всяка една от засегнатите теми за безсмъртието е интригуваща и подтиква към размисли. Но не това е най-ценното, което се намира по страниците.

Всеки един от персонажите, със своята тъжна или вдъхновяваща история, е пълнокръвен, болезнено истински и способен да те накара да му съчувстваш, да го мразиш и да преживееш с него всеки един момент. Machika е твърдоглава, целеустремена и никога не губи надежда, въпреки че едва на 14 годишна възраст остава сама на света. Rain е преживял и изгубил повече, отколкото една човешка душа може да понесе, но това не го е пречупило, а го е довело до едно състояние на дълбоко и горчиво познаване и разбиране на всички човешки пориви. Хората, които безмилостно преследват Rain, за да го заловят и използват, привидно са безскрупулни и жестоки, но когато разберем мотивите и разкрием частици от душевността им, вече нищо не може да бъде определяно само като бяло или само като черно. Героите в тази манга са винаги в сивата гама, просто защото и реалността е такава – няма добро без зло, като и зло без добро.

Красотата на графиката придава атмосфера благодарение на деликатната елегантност на героите и фоновете, които резонират по много интригуващ начин с изпълнената със смърт и разрушени човешки животи история. Този резонанс може да бъде възприет по различни начини, но тук изпъква като символ на красотата на живота във всеки един момент и неговата крехкост, която трябва да бъде пазена и осъзнавана. Ярките цветове, които неизменно присъстват на кориците на мангата, са като своеобразен празник на живота, независимо че той не винаги да върви по начин, който заслужава да бъде празнуван.

Преди да започнете *Immortal Rain* трябва да сте готови за нещо, което има голям шанс да ви развълнува дълбоко, да ви накара да се замислите за не едно и две неща и да остави трайни следи в съзнанието ви. Но нека това не ви плаши – историята е от онези, които чрез всичките противоречиви чувства, които предизвикват, ни карат да осъзнаем, колко ценен е животът и че неговият чар лежи в малките неща.

Емилия Кирчева



STAR WARS™ BATTLEFRONT™



PS4

XBOX ONE

PC
DVD
ROM
ONLY DVD COMPATIBLE

16
www.pegi.info

STAR WARS © & ™ 2015 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used Under Authorization.
Game code and certain audio and/or visual material
© 2015 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, the DICE logo are trademarks of Electronic Arts Inc. or its subsidiaries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and the "PS4" logo is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "Greatness Awaits" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America LLC.

DICE™

LUCASFILM
Ltd



PULSAR
GAMES

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА
КОМПЮТЪРНИ И
ВИДЕО ИГРИ

www.pulsar.bg

СОФИЯ The Mall (напрет), 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 (напрет)

THE IDOLM@STER アイドルマスター シンデレラガールズ CINDERELLA GIRLS

Когато писах ревюто на първите четири епизода от първия сезон, се чувствах като турист в екзотична страна. Дали защото подобни анимета не са по моя вкус или просто любопитството тихо ми нашепваше да дам шанс на нови предизвикателства. Е, ако се съгласим, че за всеки влак си има пътници, то аз пропътувах 25 гари с този. Някои бяха на малки разстояния, а други ме караха да се чувствам сякаш се возя на бавния влак по трасето София-Варна, при това нееднократно и то при липсващ спален вагон!

Докато се друсам с първия сезон на анимето, усетих, че то не подбуди очакваните чувства у мен. В купето ми от време на време имаше приятни моменти, симпатични персонажи, но пълната картина беше като че омазана до неузнаваемост с чесън от Бай Ганьо.

Основните проблеми на двата сезона са едни и същи. Като започнем от многото на брой клиширани, безлични момиченца, подбрани на произволен принцип и стигнем до напълно неадекватните опити за драма. Кондукторът на влака едвам ме събуди да си дам билета, защото в половината серии ми беше толкова интересно, че се надявах да свършат по-бързо. Ако анимето не беше пълно с десетина драма-wannabe епизода и ни показваше усмихващи се момичета, които пеят, продуктът може би щеше да е една идея по-качествен. Развитието на персонажите е под всякаква критика, а драма от рода на „трябва да се разсъсърдя, за да заема 1-2 серии ефирно време“ беше често срещана.

Във втория сезон обаче има малка интрига между продуцента и „желязната лейди“ - директор Миширо. Тя не желае проекта да се развива по досегашния начин и се опитва да наложи своята, не много логична, визия за нещата. Продуцентът и момичетата са притиснати в ъгъла, но продължават с опитите си да й докажат, че проектът е успешен. Имаше само няколко второстепенни персонажа, като Анастасия, които бяха моята единствена опора по време на пътуването. Главните герои са пълна нула както откъм развитие, така и откъм присъствие.

Въобще, анимето не ни дава представа какво същност са идоите в Япония и колко труд е нужен да постигнеш нещо: кога ги събраха, кога ги пуснаха на концерти и кога започнаха издават албуми, да промотират продукти и участват в телевизионни шоута?! В анимето липсва усещането за достатъчно положен труд, който да възнагради персонажите. Вниманието ни се разконцентрира от многото на брой герои, а когато трябва да отделим време на главните получаваме дежавю драма.

Анимацията, песничките, арт и изпълнението на озвучителите е на едно стандартно ниво. За тях нямам забележки. След като отделих време за малко проучване откъм анимето разбрах, че на зрителите е харесало повече оригиналното iDOLM@STER и досегашното заглавие смятат за доста по-слабо и с право. Казано с няколко думи, не си губете времето с този влак освен ако това не е обичайната ви дестинация.

Петър "Ткк" Милев



CANAAN

Кое е основното в едно аниме – сюжетът или героите? Дали първо се заражда историята, която оформя героите, или напротив – героите са тези, които създават сюжета и придвижват действието? Труден въпрос, който има повече от един отговор. В небезизвестната класика „Death Note“, например, конфликтът между детектива Л и гимназиста Ягами Лайт е причината мнозина да определят анимето като шедевър. От друга страна обаче анимета като D-gray man и Soul Eater дължат популярността си предимно на интересната си концепция и оригиналния си сюжет. Това категоризиране на аниметата може да породило не малко спорове сред феновете, но в случая с Canaan разногласия няма. Сюжетът на анимето е често пъти предсказуем, а на места и неясен, **но тривиалният свят на Canaan е населен от плашещо реалистични персонажи, които всекидневно се изправят срещу най-жестокия противник – собственото си минало.**

Анимето ни запознава с амбициозен журналист на име Минору Минорикава (ако преводът ми е верен, разбира се), който е по следите на „голямата сензация“
в

Шанхай, Китай. С него, като начинаещ фотограф, пътува и Мария Осава. Русокосата девойка е по-скоро шаблонен образ, който може да се види в хиляди други анимета и често пъти дразни със своята „емоционална дълбокомисленост“. Въпросното момиче обаче има неповторимия талант да се забърква в неприятности. За щастие в такива моменти нейната приятелка и главен герой в анимето – Canaan, безмилостен убиец със свръх сили и секси бяла коса, се явява в точния момент, на точното място и сразява лошите. Междувременно терористична организация, начело с безскрупулния убиец Алфард, заплашва да наруши световния мир използвайки т.нар. ua вирус, който само на





щастливците причинява смърт. За да се завърши картината, трябва да се споменат и още няколко второстепенни, но ключови персонажа. Да започнем с един барман, отчаяно бягащ от собствената си сянка, и неговата мълчалива приятелка. Точно при тях отсядат нашите главни герои и точно от там започва тяхното пътешествие, в чиито край не чака съкровище, а само жестока истина.

Не веднъж, по време на своето разследване, Мария и Минору попадат на едно вечно усмихнато момиче, което работи почасово из целия град. Този образ предизвиква искрено съчувствие и дори лека усмивка у всеки студент, помнещ своята първа бригада в Съединените Щати. През това време една жена от терористичната организация на Алфард бързо губи своя разсъдък в напразни опити да засвидетелства своята вяност и да докаже полезността си. Като свързващ елемент, един шофьор на такси и страстен фен на новоизгряваща поп изпълнителка, често напомня, че, въпреки всички прекеждия и загуби, живота все пак не спира.

Макар и на пръв поглед толкова различни, всички тези персонажи споделят една и съща цел. Всички те търсят начин да приемат това, което не могат да променят. Някои успяват и продължават напред, други, неспособни да се променят, избледняват в миналото, а трети все още скитат в търсене на смисъл.

Анимацията като цяло е изключително детайлна. Дори и в най-напрегнатите и раздвижени бойни сцени, които са изненадващо плавни и добре изпипани, анимето не губи тази своя отличителна черта. Стилът на героите и обкръжението максимално се доближава до реалността. Opening-ът е на място и, както се споменаваше в едно ревью, "even if it's not remarkable, it sets the right mood".

До известна степен мога да сравня Canaan с Steins;Gate, не толкова по замисъл, колкото по цялостна атмосфера. В интерес на истината, години след като изгледах 13-те епизода на Canaan, някак си най-ясен остана споменът от комичната и същевременно тъжна атмосфера на анимето. Въпреки всичко написано досега, това аниме не е за всеки фен на японската анимация. В Canaan липсват късите полички, големите гърди, взимащите дъха ефекти,



впечатляващите свръх сили и епични моменти, но, колкото и да е странно, това не винаги е недостатък.

Интересен е фактът, че свръхсилата на Сапаа – синестезията, е реално явление, което дълги години се обяснявало единствено с богатото въображение. Едва в началото на 19 век, с откриването на магнитния резонанс, се появило научното доказателство, потвърждаващо съществуването на синестети – хора със синестезия. Научно обяснено, при нормалните хора информацията, идваща от петте сетива, се обработва от автономен сетивен център в мозъка. При синестезията, както любезно отбелязва Уикипедия, се наблюдава сливане на два или повече такива центъра. Така например, когато синестет види определен цвят, той

мигновено го свързва с определен звук, т.е. "чува цвета". В зависимост от това кои центрове са се слели, синестетите могат да видят звука, да помиришат цвета или да се докоснат до числата. Синестезията не се смята за заболяване, тъй като синестетите разбират, че вторично активираното пасивно възприятие не е реално. Проучванията показват, че при тези хора усещанията са много по-наситени. В повечето случаи те имат и много добре развита памет, защото могат да запамятят цифрова комбинация, например, запомняйки я не само като последователност от символи, но и като последователност от звуци.

Ивайло Гатев



Сюжет: **7.5/10**
Оригиналност и развитие на герои: **10/10**
Звук: **9/10**
Анимация: **9/10**
Атмосфера: **9,5/10**

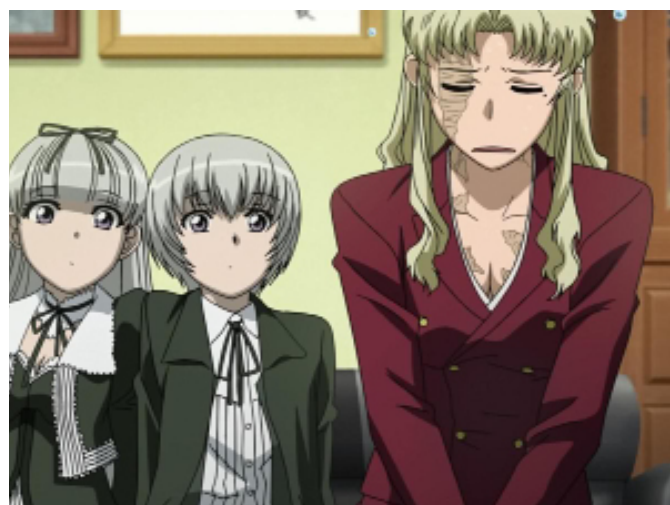
Обща оценка = **8.83**

BLACK LAGOON

Падате си по стрелби, убийства и пирати? Смятате, че никога не трябва да изпращате мъж да върши женската работа? Тогава сте на точната страница, защото ще ви представя Black Lagoon!

Публикуването на мангата започва през 2002г. Авторът - Рей Хирое, успява да предаде историята си в 10 тома, които са анимирани и излъчени от студио Madhouse през 2006г., в рамките на два сезона. По-късно, през 2010-2011г., са излъчени и пет OVA епизода с общо заглавие Roberta's Blood Trail.

Историята проследява група пирати наемници, известни като "The Lagoon Company", които плякосват и доставят ценности из моретата на югоизточна Азия през 90-те години на 20 век. Базата им се намира в измисления пристанищен град Роанатур, Тайланд, който е дом на групировки като Якудза, Триадата, Френския и Кубинския картел, както и на голямо разнообразие от джебчии, главорези, проститутки, наемници и други. Придвижвайки се с 24-метровата си Elco PT лодка, Black Lagoon - Дъч, Реби, Рок и Бени, изпълняват поръчки на най-различни клиенти, но няма как да не се забележи прецизността им, щом става въпрос за поръчките на руския картел



“Хотел Москва”. Що се отнася до свободното им време, обикновено го прекарват в бара “Жълтият флаг”, който често бива разрушен по време на престрелки.

В краткото продължение Roberta's Blood Trail действието се връща към една от първите истории, наблюдавани по време на мисиите - тази на малкия Гарсия и неговата прислужница Роберта, известна като „Розалита кървавата хрътка”. Историята се върти около смъртта на бащата на Гарсия и реакцията на прислужницата, която тръгва по следите на убийците. Кървавата диря, която тя оставя след себе си, кара “The Lagoon Company” и всички огневи сили на острова да се мобилизират, за да предотвратят конфликта, който заплашва да се превърне във война.

В едно от интервюта си авторът Рей Хирое споделя, че при създаването на Black Lagoon е черпил вдъхновение от филмите на Куентин Тарантино. Повечето герои в историята борят предимно с огнестрелни оръжия, най-вече пистолети, и са жени, което доближава до “girls-with-guns” жанра. И тъй като персонажите са с по-западна природа, в повечето ситуации говорят на английски, или в случая на “Хотел Москва” - руски, а японският е преходен заради публиката.

“The Lagoon Company” се състои от

четирима членове – Дъч, Ребека, Рок и Бени. Дъч е шефът и основателят на “Лагуната” - висок и мускулист афро-американец, с бръсната глава, винаги носещ слънчеви очила. Той отговаря за контактите и поръчките на компанията, играе ролята на мозъка в операциите, не се замесва в престрелките и гледа на нещата по спокоен и здравомислещ начин. Единствените сведения за миналото му са, че е бил пехотинец в САЩ по време на Виетнамската война, като малко преди тя да свърши е избягал в Тайланд и започнал работа като наемник – но дори за тях не се знае колко са достоверни. Можем само да предполагаме, че той няма никакви минало или иска да го запази в тайна.

Ребека, по-известна като “Two Hand”, заради уменията си в двойната стрелба, е главният женски персонаж и първи стрелец на “The Lagoon Company”. Пълна противоположност на Дъч, тя е импулсивна, агресивна и обожава да урежда сметките си с насилие. Полу-китайка и полу-американка, Ребека е родена в Чайнатаун, Ню Йорк, и е отгледана от баща алкохолик. Така и не се разбира как точно се е озовала в Роанapur, но миналото и е изпъстрено от тежки ситуации - бягство от вкъщи, арести, побой и изнасилване от корумпиран полицаи. В следствие на всичко това нейната вяра в Бог се губи и





тя си внушава, че хората гледат на нея като на поредния плъх от гетото.

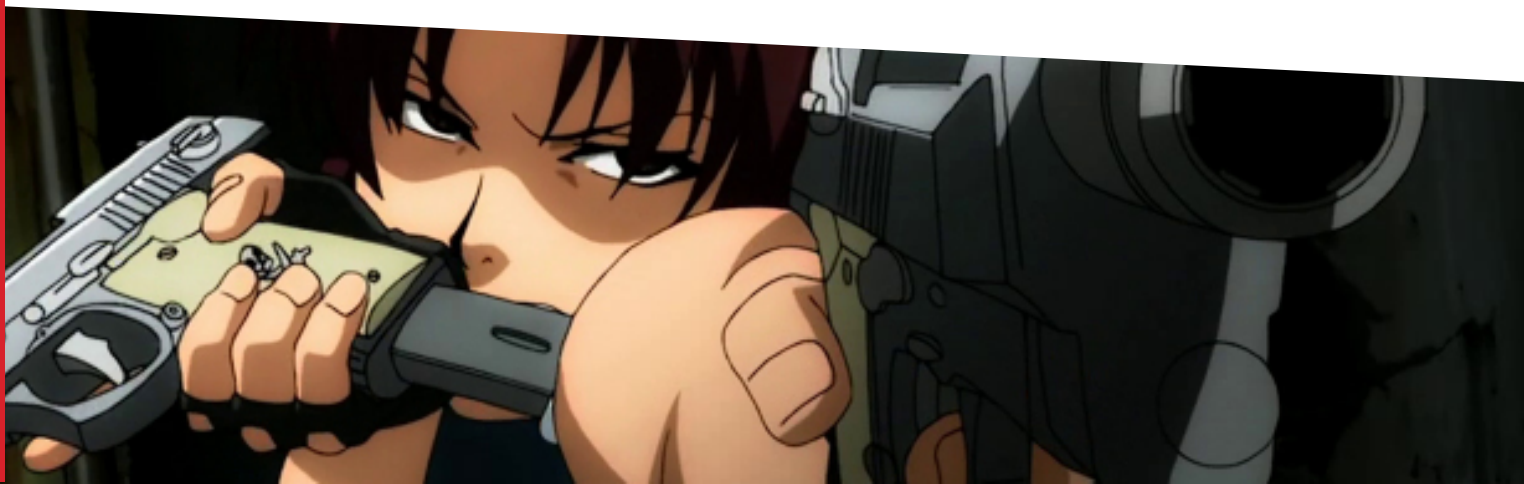
Рокуро Окажима или Рок е главният мъжки персонаж в историята. Той е японски чиновник, който води обикновен и скучен живот, до момента в който не бива взет за заложник от Реби и компания, заради съдържанието на един диска. По петите му бива изпратена група наемници, чиято задача е да убият него и "The Lagoon Company" и да унищожат диска. Въпреки, че никога досега не е попадал в такава ситуация, Рок успява да помогне на "The Lagoon Company" да се справят с противниците си. Впоследствие той отказва да се върне към нормалния си живот и решава да остане заедно с новите си съмишленици. С добър характер и маниери, почти винаги изглежда изненадан от развитието на нещата, макар и да осъзнава, че работи в криминалния свят. Запазил служебното си облекло и стил на работа, винаги се опитва първо да комуникира с мишените, преди Реби да загуби търпение и да открие стрелба.

Бени или "Benny-boy", както го нарича Дъч, е хакерът-механик в компанията, а когато се придвижват по суша, става и шофьор. След като изпада от университета във Флорида,

където учи компютърно инженерство, хакерството му го забърква в голяма каша с ФБР и мафията. Болезненият му край е сигурен, но за негов късмет, Реби се появява в точния момент, за да го спаси, и оттогава работи в "Лагуната". Хакерът вече е закоравял от опита си в тази област и гледа да не придава морален смисъл на нещата около себе си, защото знае, че в подземния свят моралът е отдавна забравена дума. Той често говори с Рок, за да му помогне да преодолее несправедливостта, която ги заобикаля, и да приема нещата по-леко.

Макар пълно с насилие, убийства и черен хумор, заглавието Black Lagoon привлича публиката с разнообразните си персонажи и ни показва престъпния свят в такава светлина, в каквата не сме го виждали до сега. Само от първите 9 тома на мангата са продадени над 6 милиона копия в Япония, а след превода ѝ на английски, е обявена за #1 сейнен манга на 2008г., заедно с Gantz, като се радва на много международни положителни критики. Ако искате да проверите доколко това е заслужено, тогава не се бавете - потопете се в миризмата на барут, кръв и морски бриз, заедно с четиримата пирати от Лагуната!

Анна Ангелова



WWW.ANIME-MAG.COM

ФИГУРКИ



КОСПЛЕЙ



ЧАНТИ



ПЛАКАТИ





Беше залегнал между храстите заедно със своите бойни другари. На десетки метри от тях се чуваха виковете на сражаващите се. Свиваше устни. Чакаше. Защо ли сигналът за атака се бавеше толкова? Неприятни спомени изплуваха в съзнанието му. Беше дал обещание на най-добрия си приятел да оцелее на всяка цена и да победи. Беше длъжен да постигне целите си, защото в противен случай щеше да изглежда като невръстно дете в очите му. Още в ранните години от живота си вместо щастливо детството си бе сблъскал с жестокия свят. Сега той беше командир на малка армада от мъже, по чиято кожа и дрехи бяха полепнали кал и кръв. Демони бушуваха в него - къде, по дяволите, беше сигналът за атака? Врагът приближаваше... И, ето, вой! Това беше знакът, който Шин и неговата хвъркова чета очакваха. Кръвта бушуваше във вените. Смелчаците си запробиваха път през противника, а техните врагове ревяха от болка и изненада - запърви път ставаха свидетели на такава свирепост и наглост. Целият защитен вал бе повален.

Противникът изпадна в паника - планът вървеше като по ноти Пронизване! Замах на меч. Главата на командира висеше от ръката му. Победата бе ясна, а за враговете небето се видя тясно...

Авторът и мангата

В този малък пролог се опитах да пресъздам една от десетките ситуации, в които изпада един от главните ни герои, Шин, от анимето/манга Kingdom. Тази творба не е за всеки. Лично го определям като най-добрия исторически сейнен. Действието се развива в период, белязан от нестихваща петстотингодишна война, когато Китай е все още разпокъсан на седем по-малки царства. Ние в България сме по-запознати и обвързани с развитието на римската и византийска империя, докато китайската история често остава на заден план.

Чрез Kingdom авторът Ясухиса Хара (Yasuhi-sa Hara) ни представя една епична история,

свързана с малко известни факти за Китай. Похвално за мангаката е старателното проучване на историческите източници и спазването на хронологията на събитията. Разбира се, не можем да минем без завидно количество авторски приумици и решения, но това само засилва интереса към исторически базираната творба.

Парадоксален обаче е фактът, че японец ни представя изпълнената с велики събития китайска история. Въпреки официално поносимите дипломатически отношения между Китай и Япония, двете страни са запазили обтегнатите си в миналото отношения, особено що се отнася до спорни островни територии. На фона на това мангата вече наброява 41 тома и са продадени над 22 милиона копия, включвае DVD-тата от двата излезли сезона. Интересен факт е, че изборът на единия ни главен герой е също нетипичен, дори неочакван, но с цел. В историческата сводка за генерала, върху когото е базиран Шин, има много малко информация и известни факти. Това дава повече свобода за развитие на персонажа, но и поставя въпроси за събитията, предшестващи последните сериозни сражения. Ще спазва ли авторът историческата истина или главният герой ще стане непобедим генерал? Безспорно има поне няколко личности с повече постижения, свързани с обединяването на Китай, в сравнение с историческата личност, която е първообраз на Шин.

Хара е обещал творбата да бъде поне 100 тома или, иначе казано, над 1000 серии като до момента не сме извървели дори и половината път. Без съмнение това ще е мангата на живота му. Не е тайна, че много от известните мангаки харесват тази история, включително Ода и Кишимото – авторите на One Piece и Naruto. Дори те взимат участие, заедно с другите фенове, в прерисуването на целия 26 том от мангата на Kingdom, поставяйки световен рекорд за най-много участници в събитието. Целият 26-ти том е прерисуван от фенове и мангаки. Самата манга започва сериализацията си в Weekly Young Jump, който е предназначен за сейнен заглавия. Дебютът на творбата е през 2006-та година. Много от имената на героите са променени заради различното четене на японските канджи спрямо китайските, а това понякога внася големи обърквания.

Сюжет

В интерес на истината, ако трябва да ви разкажа най-интересната и драматична част на сюжета в началото на заглавието, ще ви разваля удоволствието от него. Историята като цяло проследява битието на двама младежи.

Вече споменатият от мен Шин, за когото са характерни добрите умения с меч и който често се проявява като недосетлив. От друга страна имаме талантливия и интелигентен принц Ей Сей(Ei Sei). Мечтите им се преплитат и донякъде допълват една друга - докато Ей Сей иска да обедини цял Китай и да положи основите на една велика държава, то Шин желае да бъде един от шестте му велики генерала, допринесли за събъждането на тази амбиция. Често сюжетните линии, които проследяват живота на двамата герои, се преплитат. Заедно с израстването на Шин можем да наблюдаваме директно фронтовите линии, сраженията и различните военни тактики. На другия полюс - при Ей Сей, можем да станем свидетели на умелата и често коварна дипломация, движението на политическите пластове. Принцът не може да поеме управлението на държавата до навършване на пълнолетието си. Негов регент е министър Рьо Фуи, който освен всичко има и тайни амбиции за царския трон. В историята са преплетени много предателства и битки, което я насища с насилие и смърт. Приятно впечатление ми направи, че в хода на историята, героите бавно, но сигурно израстват и трупат опит.

Герои

Имаме разнообразна гама от персонажи, които са различни както по характер, така и по визия. Развитието на главните герои е на задоволително ниво, но трябва да спомена, че второстепенните персонажи не остават по-назад в това отношение и им е отделено необходимото внимание. Изглежда Хара иска да ни покаже, че с много труд и планиране може да съживи пред нас множество образи, да ги съхрани и развие - нещо, което не се случи в редица популярни манги, включително нашумялата до болка Tokyo Ghoul. Налични са интересни и силни противникови генерали, които са едни от най-страховитите за времето си личности и имат ненадминати бойни умения, както и добри тактически познания. Например един от тях „спретна“ цяла военна кампания с единствената цел да отстрани генерал, чийто способности биха попречили на бъдеща военна коалиция.

Дамите също не са подминати в Kingdom. Свидетели сме на два основни типа персонажи сред тях. Едните са воители, неотстъпващи на мъжете на бойното поле, а другите използват красотата като свое оръжие, но имат нуждата от мъжка закрила. Харесва ми, че повечето значими герои в заглавието имат различни бойни стилове и умения, включително си боравят с различни оръжия и екипират различни брони.



Това според мен внася естетика и чувство за пълнота.

Анимация и Арт

Това е най-спорната част в анимето и е отказала може би доста от потенциалните зрители да го гледат.

Рисунъкът в мангата е типичен за заглавието и на подсъзнателно ниво ни кара да се досещаме, че става въпрос за китайци. За съжаление обаче в първи сезон на анимето доста от сериите са правени изцяло чрез компютърна анимация, която често изглежда „дървена“. Героите на моменти са грубовато пресъздадени с триъгълни брадички. Ако положите търпение и упоритост, обещавам, че следващите серии (включително втори сезон) ще ви възнаградят щедро. За разлика от слабата компютърна анимация в първите серии, в последствие положението значително се подобрява и ставаме свидетели на добра комбинация от компютърна анимация и стандартно анимиране.

Фоновите са разнообразни и красиво изрисувани. Масовите бойни сцени също са дело на компютърна анимация. Понякога те изглеждат неадекватни на фона на анимацията, а друг път са като творения на Леонардо да Винчи. За съжаление в последните години студио Pierrot са си спечелили печалната слава със способностите да съсипват добрите анимета и да правят фрапантни грешки в анимирането. Моят съвет винаги е бил да се гледа малко по-комплексно на нещата и анимацията да не бъде главният фактор да решите дали да гледате определено заглавие. Важно е да отбележа, че с режисурата на втори сезон се заема Акира Иванага (Akira Iwanaga), чиято работа лично според мен заслужава адмирации.

Озвучение и Музикално Оформление

Ще бъда откровен с вас - не ми се понрави особено музикалното оформление, включвае встъпителните и крайни музикални клипове. Не, не са лоши. Вложено е достатъчно ресурс и старание, но просто не са по моя вкус. Добре са успели да подсилят драматичните и критични моменти, както и комедийните. Мисля си, че мелодиите са предимно в минорната гама. Лично аз съм радетел на надхваци изпълнения, особено по време на сражения.

Озвучителите от своя страна са добре подбрани и все доказани имена като Морита, известен на повечето привърженици на шонени като Ичиго от Bleach. Хикаса (Hikasa) от своя страна се възплъщава добре в роля извън типичните ѝ харем и ечи анимета. Нейното превъплътяване в Кьо Кай (Kyo Kai) внася свежест и нежност в заглавието, наред с бойните способности на героинята. Други от главните герои са допълнени от небезизвестния озвучител на Lelouch от Code Geass Фукуяма Джун (Fukuyama Jun) и Kagura от Gintama Кугимия Рие (Kugimiya Rie).



Обобщение

Kingdom е едно заглавие, заслужаващо да му бъде обърнато внимание. Препоръчително е за любителите на исторически анимета, сражения и военни тактики. Кръгозорът му в това отношение е изключително обширен. Ще станете свидетели на великолепно и безупречно проведени битки, в които опитните противници успяват да разтълкуват ходовете на съюзническите войски. Наборът от тактики е изключително голям, а широката плеада от добре изградени главни и второстепенни герои засилва интереса към творбата. Масовите сражения, показани в анимето и мангата, могат да претендират за достоверни и добре премислени, съобразени с историческите факти. Друг силен плюс е плавното и добре изградено израстване на героите, които претърпяват неоспорима промяна след преживяните събития. Ставаме свидетели на въздигането на един обикновен сирак до командир на хиляден отряд. А това е може би единственият начин в онези времена обикновен човек да се издигне до уважавана и просперираща личност. Kingdom ни учи, че една война не може да се спечели от един човек или една дивизия. Битките са интензивни и често неуспешните дни предхождат положителния краен изход във войната. Неслучайна е максимата, че невинаги спечелените битки водят до автоматично спечелване на войната.

Стиснете зъби за лошата компютърна анимация. Не очаквайте да видите реки от кръв докато се водят сраженията - ефект използван в други заглавия за засилване на зрителския интерес. Пожелавам ви приятно гледане и четене инаследата от успешно проведените тактически битки и диверсии.

История: 10

Главни герои: 10

Дизайн на героите: 7

Анимация и Арт: 5

Музикално оформление: 6

Забавление: 10

Оценка: 8/10
Петър "Ткк" Милев



HOBBY GAMES

вносители на Аниме и Гейм стоки

<http://hobbygamesbg.com/>





Charlotte

シャーロット

Най-вероятно всеки от вас се е сблъсквал с поне едно аниме, което да започне скучно и безинтересно, но в последствие да ви накара да не съжалявате, че сте продължили да го гледате. Charlotte е точно такова аниме. То успява да ви впечатли чак след като сте минали половината от планираните епизоди и хване ли ви веднъж, не ви пуска до самия край. Когато започнах да гледам това аниме, няхах

големи очаквания и първите няколко епизода напълно оправдаха моята апатия към него. По стечение на обстоятелствата го оставих настрана, за да гледам друго аниме с идеята да се върна на това в по-късен етап. Когато отново си пуснах Charlotte, осъзнах каква златна мина съм пропуснал, в същото време обаче се и зарадвах, че няма да е нужно да чакам по една седмица за следващ епизод.

Всичко започва като една „типична“ училищна комедия, но с напредването на епизодите става ясно, че всъщност нещата не са толкова прости колкото изглеждат. Различното в тази вселена е, че младежите притежават специални сили, които изчезват, когато навършат 18 години. Историята е центрирана около Юу Отосака (Yuu Otosaka) и Нао Томори (Nao Tomori), които се стремят да спасят своите връстници от ръцете на правителството. С всеки следващ епизод започвате да разбирате все повече за света и колко комплексна всъщност е историята. Но

това е нормално при положение, че автора е не кой да е, а Джун Маеда (Jun Maeda) – създателят на Angel Beats!, Clannad и

Clannad: After Story. Когато той е замесен в някой проект, знаете, че може да очаквате интересен сюжет.



Запознайте се с Юу Отосака, млад, красив и амбициозен младеж, който притежава уменията да прехвърля съзнанието си и контролира други хора за невероятните 5 секунди. Заедно със сестра си Аюми (Ayumi Otosaka) живеят сами под опеката на вуйчо си след като майка им се развежда и ги изоставя. Чрез използването на силата си героят се сблъсква с Нао Томори, която е председател на ученическия съвет на частната гимназия Хошиноми (Hoshinoumi Academy). Тя, също като Юу, притежава специално умение, като нейното е възможността да става невидима само за един човек. В този съвет участва също и Джоджиро Такаджо (Joujiro Takajou), който е последната важна фигура за нашата история. Той притежава силата на свръхскорост, но, за жалост, веднъж забързал се, не може сам да спре.



Визуално анимето е толкова добре направено, че нямам никакви забележки към арт стила и анимацията. P.A. Works за пореден път доказват, че знаят как да правят анимета. Единствената ми забележка е, че мъжките им персонажи продължават да си приличат с тези от други техни анимета (Angel Beats!, Glasslip, Koitabi: True Tours Nanto и др.), но това не е толкова фатално. Фонът е брилянтно направен - до такава степен, че не се възприема като такъв, а като част от общото цяло.





25 епизода, но някой е казал на Джун Маеда, че ще има на разположение само 13, чак след като е изградил цялостната концепция. Това е единствената причина, заради която не мога да дам най-високата оценка на това аниме. Не се двоумете, а го гледайте!

Оценка: 9/10

Петър „Malygos“ Николов

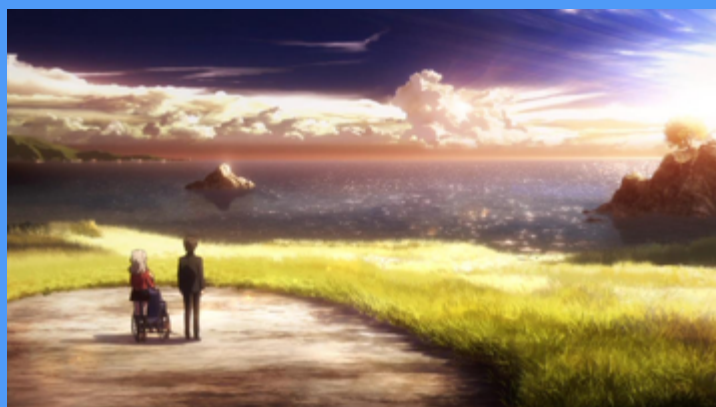
Рядко се среща аниме, в което музикалното оформление да ви оставя раздвоени. От една страна има ненаатрапчиви и кратки мелодии, които са неизменна част от анимето, а от друга, има оригинални песни, специално направени за него, които са брилянтно изпълнени. Opening-ът е енергичен и прирастяващ, дори го слушам всеки възможен момент и не мога да му се наситя. Ending-ът от своя страна е нежно изпят и способен да те разчувства.

В заключение мога да кажа, че за мен това е най-доброто аниме от сезона. Ако не сте гледали Angel Beats или Clannad, ви препоръчвам да изгледате първо Charlotte, ако пък сте ги гледали, имайте едно на ум - че може би няма да ви хареса толкова, колкото гореспоменатите. Причината е, че анимето изглежда сякаш е трябвало да бъде

Излъчвано: 05.07.2015 – 27.09.2015

Студио: P. A. Works

Жанр: Драма, Суперсили, Училищно





20
YEARS

НА ТЪМНО

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

(натиснете надписа!)



Първи по рода си аниме срещи!



赤髪の白雪姫

Snow White with the Red Hair

Akagami no Shirayukihime е със сигурност шоджо заглавието на лято 2015, тъй като просто няма друг претендент за тази титла. Анимето е адаптация на манга със същото заглавие Единственото, което ще спомена във връзка с това, е, че изкуствеността, с която е изрисувана мангата, е безвъзвратно изгубена в анимето. Това е един феномен, на който често ставаме свидетели. Много рядко се наблюдава подобрен дизайн на героите. Обикновено това става, когато мангата е от „старата генерация“, където характерният за аниме индустрията стил и този на хартиеното издание не съвпадат както при Parasyte например.

Анимето дава усещането за приказка, но не по същия начин като филмите на студио Ghibli. Тази приказка няма онзи наивен елемент, който е присъщ на всички детски истории, а щастливият край не е лесно достижим. Друга фундаментална разлика е главната героиня - червенокосата Снежанка, която по-скоро нетипична „принцеса“, тъй като не чака да бъде спасена като всички останали. Истината е, че зрителите, както



е

и читателите, вече са изтощени до болка от безпомощни и глупави принцеси, които се надяват някой незнаен воин да ги спаси. За щастие, тук се сблъскваме с един силен персонаж, който наистина знае как да се бори, за да постигне целите си. Независимо, че правя паралел с приказките, тук Снежанка не е просто изгубено в гората създание, което се страхува дори от собствената си сянка и се моли за спасение. Тя е интелигентно момиче, което предпочита да върви срещу течението, вместо да се носи по него. Това е прекрасно, нали? Настъпи ерата на силните героини!



Останалите персонажи също заслужават да им се отдели внимание. Принцът Зен, също като Снежанка, е в процес на доказване на способностите си и утвърждаване на позицията си в двореца. Като по-малкият от двамата братя, това му начинание често завършва с неодобрението на престолонаследника и негов по-голям брат, Изана. Мицухиде и Кики, адютантите на Зен,



са изключително лоялни, но оставят усещането за безличност и шаблонност. Интересен герой е мистериозният Оби, за когото не се знае почти нищо, освен фактът, че се изявява като нинджа. Разбира се, има и набор от антагонисти – жалък и глуповат принц, обезчестен и отчаян похитител, надут до пръсване благородник и т.н. Сигурна съм, че списъкът ще продължава да се допълва с всяка следваща глава.



Сюжетът е изключително праволинеен, като само тук-таме се натъкваме на история, която стои встрани от „главния път“. В Akagami no Shirayukihime, също както по страниците на една приказка, съдбата е отредила на Снежанка да се влюби в принц. Въпросът обаче е, че преди изобщо щастливият край да дойде в обсега на полезрението, трябва да бъдат положени солидно количество усилия. Въпреки предвидимостта, тъй като до голяма степен все пак е ясно какъв ще бъде финалът, интересното тук е пътят, който protagonistът и целия

арсенал от второстепенни герои ще изминат до достигането му.

Анимето завърши с отворен финал, давайки откъслечни надежди за следващ сезон. За наше голямо щастие, следващ сезон ще има през януари 2016 година. Изглежда още първоначалният план е бил 24 епизода, но са разделили анимето на две части, за да е по-лесно анимирането – подход, който често се среща тези дни. Въпреки че бих предпочела

да получа всичко наведнъж, все пак мога да изчакам 3 месеца. Истината е, че в сравнение с шонените, шоджо заглавията, които излизат в една година, са малко. Затова нека им отдадем заслуженото внимание, заедно са успели да се преборят за екранно време.

Оценка: 7/10

Мартина Вичева - Loveless

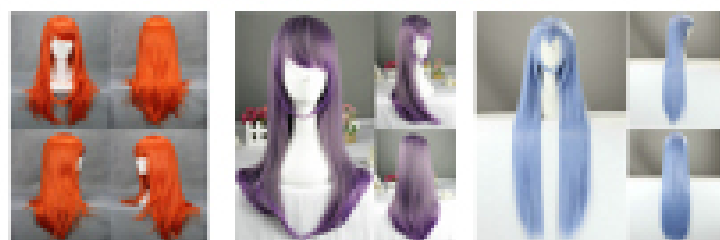


www.anime-mag.com

Фигурки



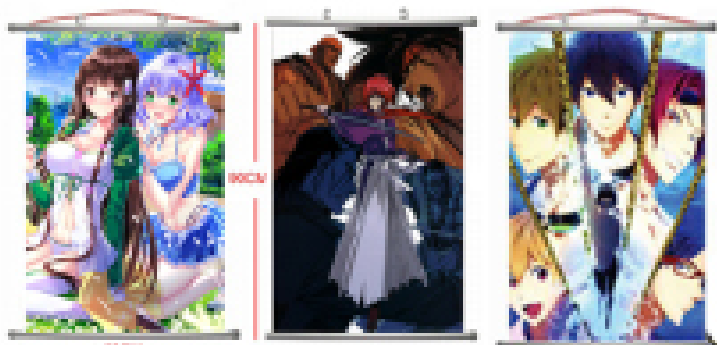
Косплей



Портфейли



Wall Scrolls



Плакаты



OVERLORD

Въпреки множеството заглавия от поредицата .hack//, едва през последните години аниметата за видео игри станаха популярни. Това със сигурност се дължи на шумотевицата около Sword Art Online, което, дори и да притежава солидно количество недостатъци, остава в голяма степен обичано от публиката.

Аниметата за видео игри се делят на две големи групи, в зависимост от това дали играчите са хванати в капан без възможност за изход от играта. Всяка от тези групи се дели на две подгрупи според това дали животът на играчите е застрашен или не. Може би е малко трудно да се ориентирате така, затова в таблицата по-долу всичко е подредено за по-голяма яснота:

	НОРМАЛНА ИГРА	ИГРА БЕЗ ВЪЗМОЖНОСТ ЗА LOGOUT
БЕЗ ОПАСНОСТ ЗА ЖИВОТА НА ИГРАЧИТЕ	Accel World, SAO's Fairy Dance	Log Horizon
С ОПАСНОСТ ЗА ЖИВОТА НА ИГРАЧИТЕ	.hack//Roots	SAO's Aincrad

**"ХУБАВОТО ТУК Е, ЧЕ
ПРОТАГОНИСТЪТ Е ОТ МАЛКОТО
ГЕРОИ, КОИТО НЕ СА ОТКРИТО
МУХЛЪОВЦИ."**

3 а жалост на този етап от OVERLORD единственото, което знаем е, че тя е от типа игрикапани, т.е. игри, които стават малко или много реалност. Тъй като не съм чела книгите обаче не зная към коя подкатегория, да го причисля. Засега.

По-важно е да знаем какво прави OVERLORD различно от останалите анимета. За мен това е фактът, че, за разлика от Log Horizon или SAO's Aincrad, тук само един играч остава в Yggdrasil. Играта обаче не остава същата, а изглежда цялата гилдия на главния герой, Момонга, бива пренесена в друг свят. Решен да открие и други играчи, той сменя името си и с помощта на старите NPC, създадени от него и приятелите му, се впуска в интригуващо приключение за превземането на този нов свят.

Хубавото тук е, че протагонистът е от малкото герои, които не са открито мухльовци. Да, и той си има своите моменти на слабост, особено в началото, но в по-голямата част от времето се изявява като силен и съобразителен предводител, който винаги има „едно наум“ и план „Б“, в случай, че нещата не потръгнат както трябва.

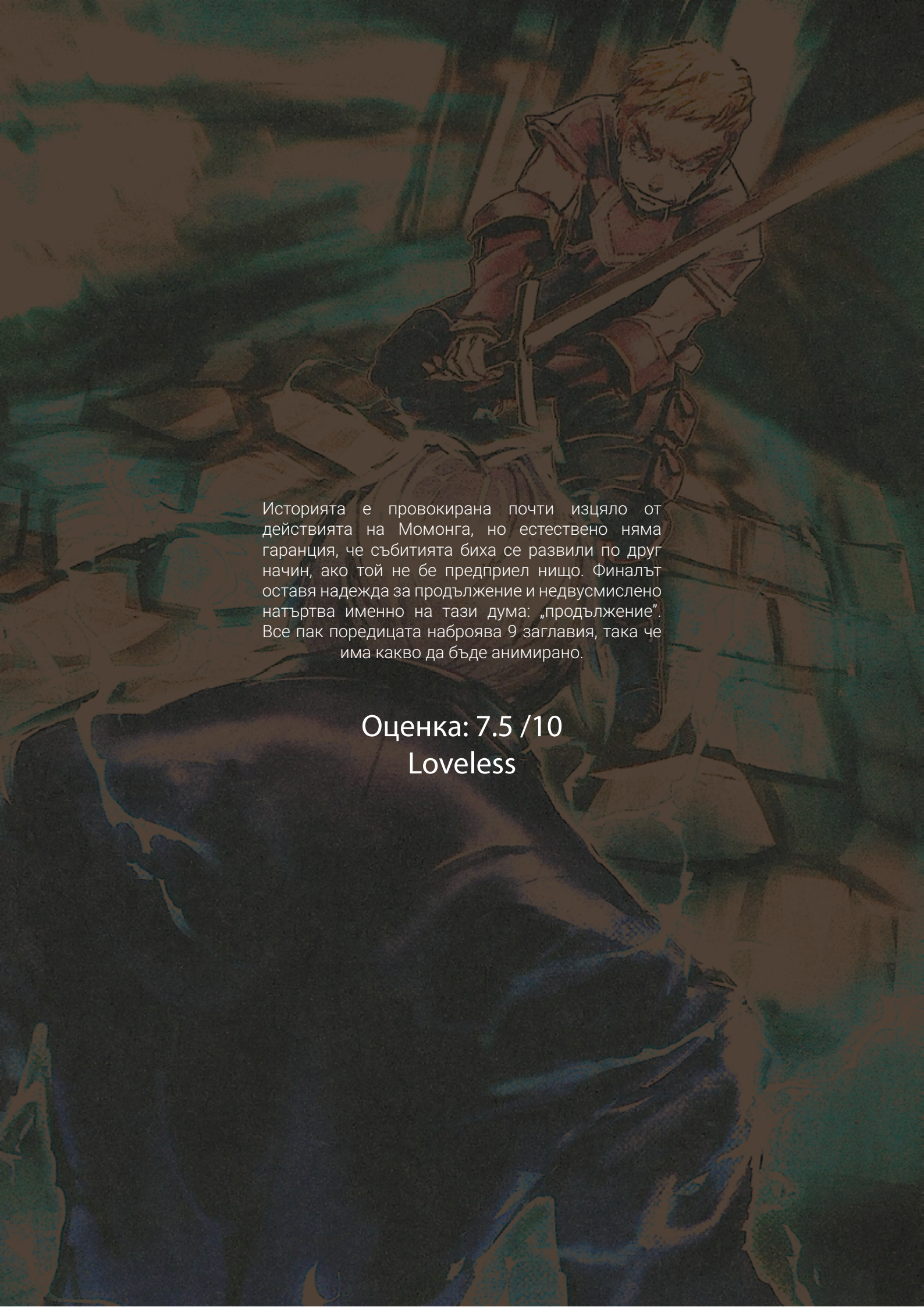
Ясно е, че повествованието зависи изцяло от него – той е ядрото, около което всичко останало се надстроява. Останалите герои са малко или много тривиални. Например, главният иконом от Мавзолея на Назарик се казва Себас Тиан, което е популярно сред японците име за иконом. Обяснението на клишираността на героите от Назарик е очевидно и неколккратно бива повторено от Момонга – все пак всеки от тях е създаден от някого от членовете на гилдията,

т.е. личните предпочитания на създателите взимат превес както при физическата компонента, така и при изграждането на характера. Персонажите извън Мавзолея са доста глуповати и безинтересни.

Изглежда единствената причина за съществуването им е да бъдат „пълнеж“, тъй като в противен случай повествованието би замряло.







Историята е провокирана почти изцяло от действията на Момонга, но естествено няма гаранция, че събитията биха се развили по друг начин, ако той не бе предприел нищо. Финалът оставя надежда за продължение и недвусмислено натъртва именно на тази дума: „продължение“. Все пак поредицата наброява 9 заглавия, така че има какво да бъде анимирано.

Оценка: 7.5 /10
Loveless



ANIFEST TE ОЧАКВА!!!





Geek -US NERDS



GANGSTA.

ギャングスタ

На хоризонта на летния сезон се показва едно ярко и обещаващо гангстерско аниме. Дочакахме ново аниме за мафията, уви, дочакахме... Продукта беше излъскан, лачен и опакован шиказно. Началният музикален клип е с винено-кървав нюанс, а песента е добро попадение и се съчетава идеално с мрачната обстановка на заглавието. Анимацията е задоволително добра и всичко, което ни трябваше за силно аниме, беше добър сюжет. Първите четири епизода бяха увлекателни и загатваха, че анимето има потенциал. Всъщност след тях картината започна бавно да придобива своя сив цвят и така до логичния край на анимето, който е същински ХАОС!

Сюжет на анимето ни запознава с главните герои Николас/Ник (Nikolas) и Уорик (Worick), които са известни като „майсторите“ в бандитския град Ергастулум (Ergastulum). Те решават до голяма степен проблемите в него и изпълняват ролята на наемници. В този град законът и полицията нямат думата. Атмосферата в града е мрачна - той е царство за престъпления от всякакъв род.

Ежедневно се наблюдават кражби, убийства и проституция. Без свян може да се каже, че няма никаква цензура в анимето относно криминалните дела включващи насилие. Този крими свят се управлява от четири мафиотски фамилии, а към една от тях главните ни герои имат по-специални отношения. Главите на фамилиите допринасят за мира в града и баланс на силите.

Основната причина за съществуването на тази гангстерска утопия са хората, които наричат „здрачни“. Те са родени с по-особени сили и още в началото разбираме, че именно Ник е един от тях. Всеки „здрачен“ има със себе си военен медальон с изобразен конкретен ранг. Ник има ранг A/0, който е считан за един от най-силните сред здрачните. За съжаление един от недостатъците при тях е краткият им живот. Рядко родените със симптоми на „здрачни“ не доживяват повече от 35 години. Те си инжектират специален наркотик наречен Целеблер (Celebrer), с който Ник злоупотребява най-редовно.. От друга страна, Николас е



глух, което го прави един от запомнящите се и нетипични главни герои и може дори да чете по устни. Неговият партньор, Уорик, е научил езика на глухонемите и успешно комуникира с него. Към тях се присъединява проститутката, Алекс. Така започват интересни времена за двамата майстори.

Имаме задоволително добри бойни сцени, добро музикално оформление, нетипични герои, но въпреки изброените неща, краят на анимето оронва добрите впечатления, завършвайки в нишото. За да е добър един цялостен продукт, той трябва да ни кара да изпитаме удовлетворение от него и вътрешно да крешим за още от същото.

А какво направи Gangsta с мен? Никога не съм харесвал отворения край или загатването, че продуктът е една своеобразна любовна прелюдия към излизашата манга. Последните серии ме накараха да цъкам с език и да съжалявам, че съм попаднал на поредното подобно аниме с неопределен във времето завършек.

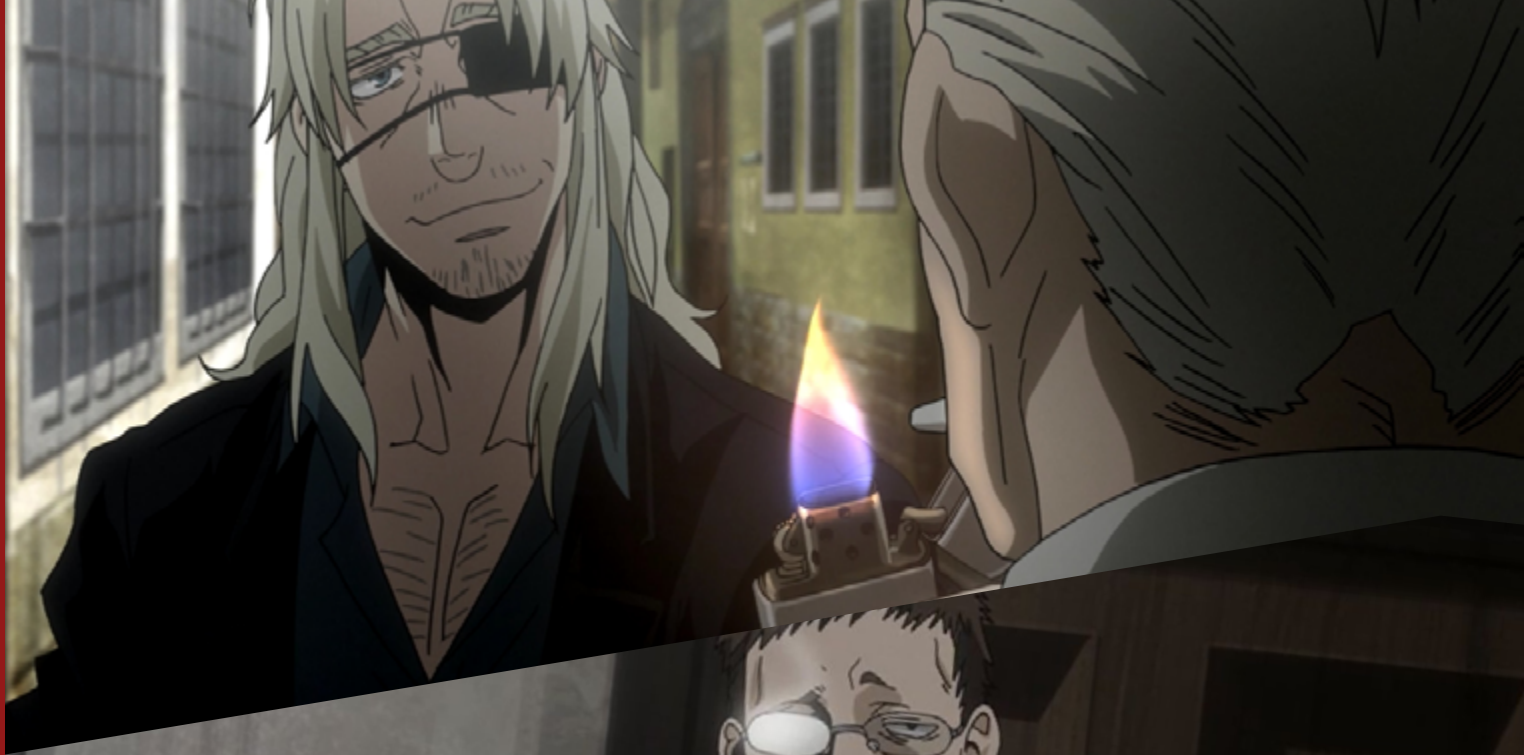
В общи линии това е един от рисковете да едносезонните заглавия. Всичко би било наред ако имаше достатъчно манга за втори сезон в близко бъдеще, но уви. В крайна сметка това аниме се оказа последното сериалче на едно от любимите ми и вече фалирали студия – Manglobe. Ще ги запомня с анимета като Samurai Champloo, The World God Only Knows и Deadman Wonderland. А Gangsta, макар и сравнително добро в сравнение с другите летни бози, се нарежда до разочарования като Terra Formars, Tokyo Ghoul и God Eater.

Интересно е, че режисирането на анимето всъщност е добро. Преплитането на минало и настояще беше приятно за гледане. Адаптацията не е толкова лоша, че да не ви я препоръчвам, но все пак, ако не сте изгледали стотиците добри и задължителни заглавия, го направете преди да започнете подобни анимета. Ако сте манга фенове и сте сигурни, че желаете да започнете тази история - честито, сериалчето е идеалната мотивация. Свършва в нишото, наред започналата война с ловците, за които знаем почти нищо. Трудно бих си представил, че анимето ще получи някога втори сезон, а ако го направят, ще бъде анимиран от друго студио.

Японците имат лошия навик да правят сезони по вървящи заглавия и до голяма степен от това страдат новите анимета и особено тези през 2015.

Петър "Ткк" Милев
ОЦЕНКА: 7/10





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



Още в началото на втория си сезон DRRR!! ни зарадва с новината за 36 епизода. За жалост те са разделени на три отделни мини-сезона. Всеки от тях си има нешо като подзаглавие: Шо, Тен, Кецу, които са думи, представящи определени елементи в китайската поезия. „Шо“ е вторият стих от четиристишно стихотворение и обуславя директното продължение на първия сезон на DRRR. „Тен“ представлява своеобразната развръзка във втори сезон, а „Кецу“ – финалът. Доста интересен начин са избрали да ни поднесат новите дози Дурарара, нали?



Вторият пакет от 12 епизода ни беше поднесен през изминалото лято. Както е било досега и тук движеша сила остават героите. В „Шо“ почти бяхме запълнили капацитета си за нови герои, тъй като буквално във всеки епизод се срещаме с непознати персонажи – Верона и Слоун, Акабаяши и малката Акане, Рокудзо Чикаге, Аоба и бандата хулигани от „Сините квадрати“, сестрите на Изая – Майру и Курури, Йодогири Джиннай и Хиджирибе Рури. В „Тен“ е време да започнат да се тъкат всички новопоявили се сюжетни линии.

DURARARA!!x2

Характерно за DRRR винаги е било, че с всеки следващ епизод сюжетът трябва да се натяга все повече. Ако дори за миг процесът спре или се забави, това може да доведе до главоломното падане на анимето надолу към дъното при другите разочарования. Именно затова е нужно да се появяват още нови герои, които да донесат със себе си нови интриги, нови странични сюжетни линии и нова посока за развитие на повествованието. Вече не е достатъчно да се съсредоточаваме само върху живота на Микадо, Кида и Сонохара, които, въпреки че все пак остават главни персонажи, биват малко или много изместени на заден план.

В „Тен“ главната сюжетна линия остава прочистването на безцветната група на Доларите. Разбирасе, сюжетът има немалко разклонения като например оттеглянето на Шизуо от Долърите и покушението над Кадота. Има и друга сюжетна линия, която за момента се движи паралелно с главната и е свързана с Изая и убийството на Йодогири Джиннай. Сигурна съм обаче, че някъде по пътя двете ще се преплетат – подобно на първия сезон и тук ще получим един задоволителен, но отворен финал, защото всички знаем, че Икебукуро има нужда от всеки герой и всяка интрига, за да може да пулсира с живот както досега.





Единственото, което ни остава, е търпеливо да почакаме до януари 2016, когато отново ще бъдем пренесени обратно в Икебукуро – градът, който не спи – за новата си доза DRRR!

Оценка: 9,5/10
Мартина Вичева - Loveless



GATE

Времето на късите полички, прилепналите панталонки и изрязаните потничета си отиде. Тъжно наистина, но от лятото на 2015 остана само спомен. Ще го запомня както със задушните, претъпкани автобуси, така и с фестивала Spirit of Burgas, който накара хиляди да зарежат работата, за да гледат Роби Уилямс на живо. За съжаление, не успях навреме да отскоча до Бургас, но пък имах възможност да се насладя на лятната палитра от нови аниме заглавия, сред които, макар и да няма шедеври, все пак се срещат интересни заглавия. Gate, както е познато сред повечето фенове, е именно едно от тези нови анимета, които разведриха тези отминали горещи дни.

Може би първото, с което впечатлява заглавието, е оригиналният сюжет. Според мен, противопоставянето на фентъзи и фантастика, на магии и технология е много рисковано начинание, което по правило или се проваля с гръм и трясък, или се увенчава с нечуван успех. В този ред на мисли, това аниме определено е изключение. Спокойно мога да кажа, че A-1 Pictures са се справили похвално със задачата, но въпреки всичко Gate може би няма намери място в ничия топ 10 класация. Безспорно първият епизод е майсторски направен и приковава вниманието на всеки зрител, решил да даде шанс на това аниме. Още в първите минути се запознаваме с главния герой - Итами Йоджи. Итами е тридесет и три годишен отаку, който е посветил живота си на своето хоби, свързано с видео игри, анимета и манга. Единствената причина да ходи на работа, както и той сам отбелязва, е за да може да си позволи да финансира хобито си. След като



GATE

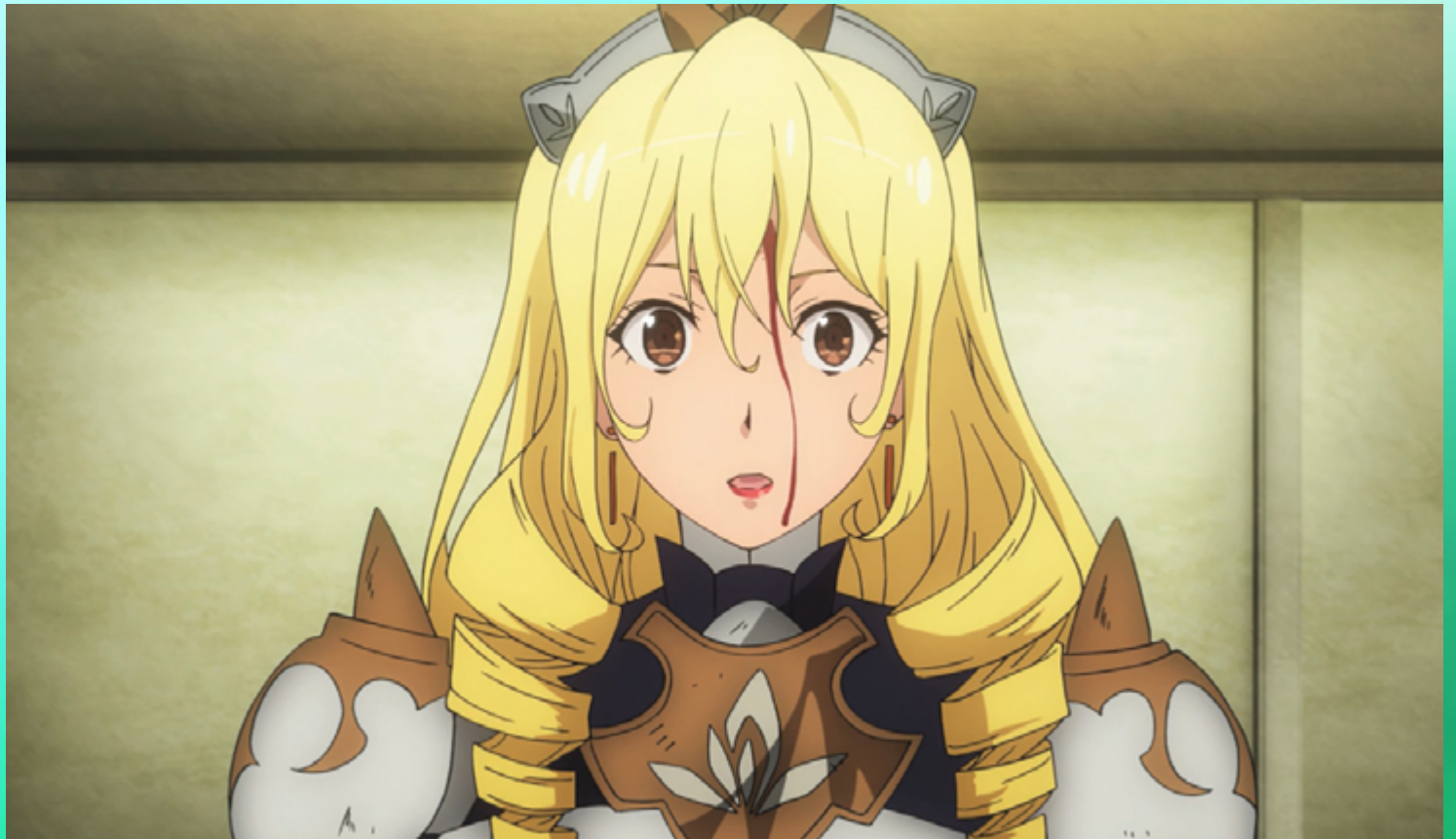
излиза от метростанцията на този простодушен човек му предстои да се изправи лице в лице с многочислена средновековна армия, известен брой орки и дузина дракони, излезли от неочаквано появил се портал в един от най-богатите квартали на Токио – Гинза. Нелепа е гледката как дракони опожаряват небостъргачи, а въоръжени прасета нападат беззащитни граждани, излезли на пазар. Такива абсурдни ситуации има в почти всеки епизод и точно заради тях Gate е заглавие, което е глътка свеж въздух за всеки фен, свикнал с тривиалните шонени, излизаци всяка седмица.

Скоро сред тази изненадваща атака на сцената се появява и японската армия за самоотбрана. Тежко въоръжените войници, екипирани със снайпери и картечници, бързо прекратяват нашествието. Няколко изстребители пък безпроблемно свалят люспестите дракони, кръжащи над квартала. В тази касапница играеща роля има и Итами,

чиито бързи реакции и добри стратегически решения спасяват живота на много японци. Оказва се, че той е лейтенант в същата тази армия. Оттук нататък действието се прехвърля от другата страна на портала, където нашият главен герой, заедно със своя отряд, е изпратен да проучи този войнствен свят и да склочи мир с местното население, което далеч не се състои единствено от човеци.

По време на своето пътешествие Итами се сприятелява с много чудновати персонажи, които прави част от екипа си. Това са една елфка, на 165 години (все още юноша), едно лоли полубог, шестнайсетгодишна магьосница и, разбира се, принцесарицар, дъщеря на местния крал. Колкото останах приятно впечатлен от новаторския сюжет, толкова бях дълбоко разочарован от баналните герои в това аниме. Протагонистът – Итами, е единственият





може да предизвика съчувствие, разбиране или каквото и да било друго чувство у зрителя. Това е така, защото той е единственият герой, с достатъчно екранно време и дълбочина на характера, за да накара феновете да се интересуват от него. Оставяйки настрана несполучливо развитите герои, в Gate човек може да се наслади и на задоволително количество политически игри, които, въпреки че до последно остават на заден план, допълват прекрасно сюжета.

Анимето има 12 епизода, като последният трудно може да се нарече край на сезона, тъй като историята просто приключва в нищото. Продължението се очаква януари 2016 година. За мен е порочна практика да се цепи по този варварски начин анимето без оглед към цялостния сюжет. Заради това и не бих могъл да нарека очакващото се продължение втори сезон.

По всичко личи, че Gate няма да се превърне в класика. Въпреки това обаче анимето е най-доброто от летния сезон и ако не оригинално, то поне заслужава да бъде наречено разведрително.

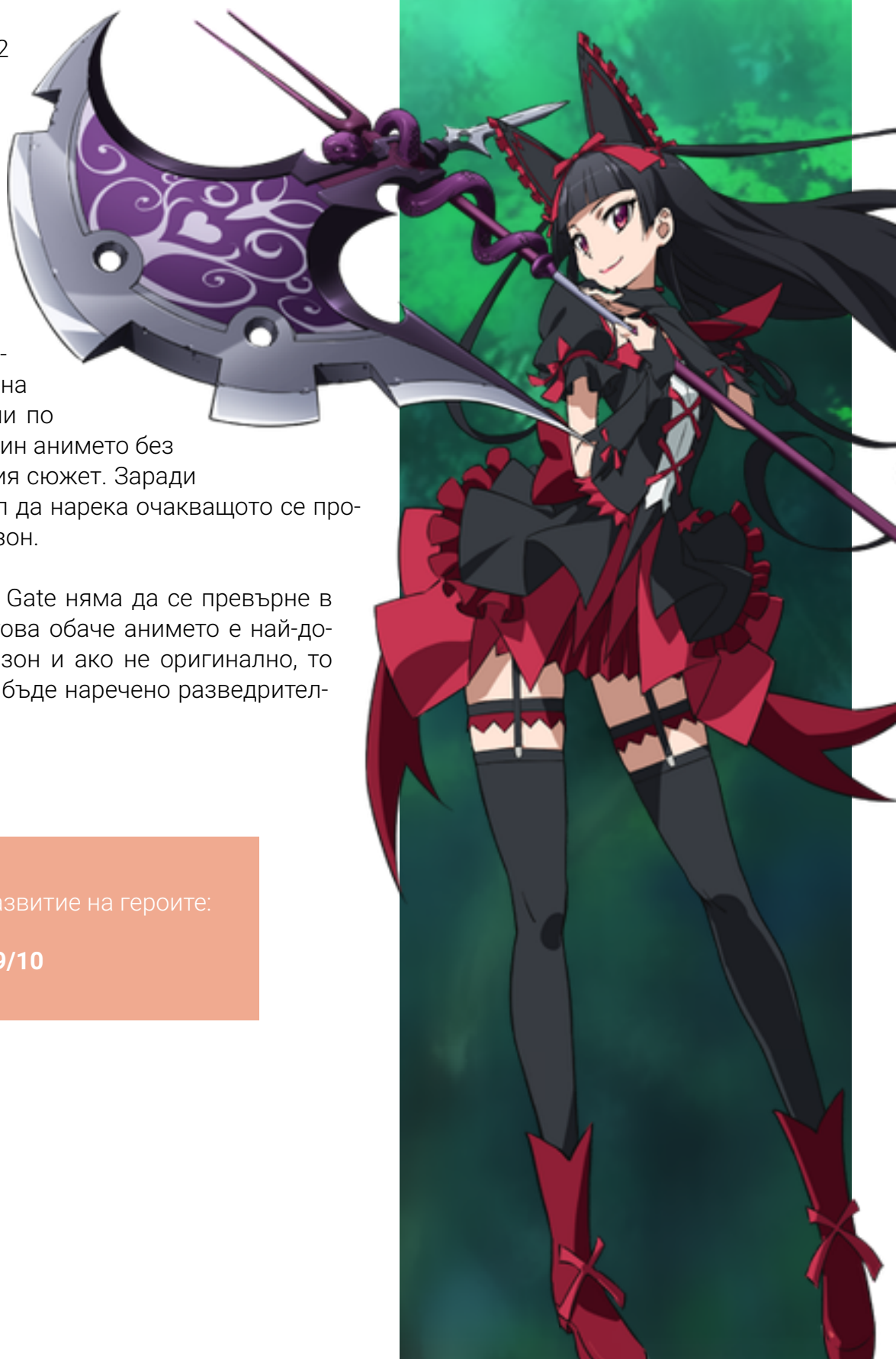
Ивайло Гатев

Сюжет: **7/10**

Оригиналност и развитие на героите:
5/10

Звук и анимация: **9/10**

Крайна оценка: **7**



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
CHRONO CRUSADE
BAKUMAN
NO GAME NO LIFE
J-STAR VICTORY VS +

GUNGRAVE
SHIGURUI
ONE PUNCH MAN
AION
ИНТЕРНЕТ ТРОЛОВЕ

И ОЩЕ...



GOD EATER

Ставаме свидетели на поредното добре рекламирано заглавие с добра анимация и незадоволителен краен резултат – God Eater. Подобно на заглавия като Black Bullet и Attack on Titan човечеството е на прага на изчезването си. За да оцелеят хората, трябва да се преборят със същества наричани Арагами (Aragami). Тези изчадия са нова форма на живот, която е враждебна спрямо човеците и може да доведе до тяхната гибел. Останалата част от човечеството е сключила договор с организацията Фенрир (Fenrir) за сътрудничество и защита срещу арагамитата. Фенрир са разработили оръжия на базата на арагами клетки и с тяхна помощ могат да бъдат убити. Уловката е, че много малко от хората имат съвместимост

с оръжията. Избраните стават едно цяло с тях и биват наричани богоядци.

Тук се появява нашия главен герой – Ленка Уцуги (Lenka Utsugi), който е готов да се бори с арагамите с цената на всичко. Интересното за неговия персонаж е, че е създаден специално за продукцията и е избран вместо титуляра в сагата – Юу Каннаги (Yuu Kannagi). Друг интересен факт за този герой е, че озвучителят му, Ryuuichi Kijima, дебютира за първи път с главна роля. Ленка е единствения богоядец в източния клон, който може да използва новата разработка на оръжието. Типично за него е желанието му да помага на другите. Той е водил дълга борба за оцеляване и е натрупал голям опит в живота. Следващият по-интересен герой





в излезлите до момента серии за мен е рускинята – Алиса Илиничина Амиела (Alisa Illinichina Amiella). В нея съзрях тънката заигравка с второто име на башата на революцията, Ленин. Като стана дума за руснаци, е редно да отбележа, че нещата свързани с Русия, като езика и атмосферата, са изпипани и достоверно изградени, за разлика от други анимета. Няма начин да не отбележа участието на Казуя Накай (Kazuya Nakai), влизаш в ролята на Соума (Souma), тъй като това няма как да остане незабелязано от феновете на Ророноа Зоро от One Piece и Хиджиката Тоширо от Gintama.

Ако информативно споделеното от мен ви се струва наред, е време да хвърлим един цялостен поглед над самия продукт. Въпреки отличната анимация на Ufotable и няколко помощни студия, имаме наличие на добавени секунди към кадрите, където персонажите просто се гледат. Този трик за пестене на анимация си го спомняме отлично от първите два сезона на Naruto Shippuuden. Като изключим роботските прояви, на моменти напомняши ни за първите серии на Kingdom, идва ред на друг голям кошмар – закъсненията. Продукцията е не само белязана от тях, но изглежда те са доминираш фактор при крайния продукт.

Анимето стартира с едноседмично закъснение, а последните четири епизода са насрочени за зимата. По мое мнение това граничи до недопустим непрофесионализъм. Самата продукция, въпреки високите очаквания, като сюжет не е нищо особено. Прекалено много време се отделят на вътрешните борби и съзряване на персонажите, които изместват вниманието ни от сполучливо изградения свят и случващото се в него. На моменти личи, че не всичко е добре планирано и до голяма степен е търсен готов продукт. Малко внимание се отдава на второстепенните персонажи и въобще самото им развитие е колкото да има нещо. Някой би казал, че това е поредното провалено аниме, базирано на игра и вероятно в случая ще е прав. Заглавието потъва заради закъснения и сравнения с вече наложени заглавия като Attack on Titan. Със сигурност Bandai Namco си направиха „добра“ анти-реклама на поредицата от видео игри, която, по всичко личи, е интересна.

Оценка: 6/10
Петър "Ткк Милев"



USHIO TO TORA

Храмът беше стар, но вековната ограда, която се издигаше около него, все още издържаше на годините. Зад нея живееха баща и син. Бащата беше свещеник и не рядко му се налагаше да отсъства, оставяйки сина си сам. В един такъв ден синът се беше заел с разчистването на складовото помещение. То беше потънало в тонове прах, покриваша всички чудновати предмети в стаята. Докато преместваше поредния вързоп книги, кракът на момчето се закачи и то падна на пода. Издрънчаха две метални халки. Едва тогава синът видя вратата към подземието. Без да мисли много, момчето се изправи, хвана халките и задърпа. Пантите изпукаха и вратите пропаднаха заедно с него в подземието. Когато се съвзе, момчето откри, че не бе само на това забравено от времето място. До стената едно чудовище беше приковано с копие. Синът се казваше Ушио; плененото чудовище получи името Тора, а това беше началото на едно странно приятелство.

Ushio and Tora е типичният шонен. И под типичен имам предвид, че в анимето няма абсолютно нищо, което може да бъде наречено оригинално. Това обаче далеч не значи, че тази анимация не е забавна и приятна за гледане. Главният герой, Ушио Аоцуки, е атлетичен, с голямо сърце и е от онези персонажи, които човек просто няма как да не хареса. Ушио е момче, което често си търси боя и не рядко го открива. Той обаче е по-скоро един безразсъден рицар без броня, готов на всичко, за да защити околните.



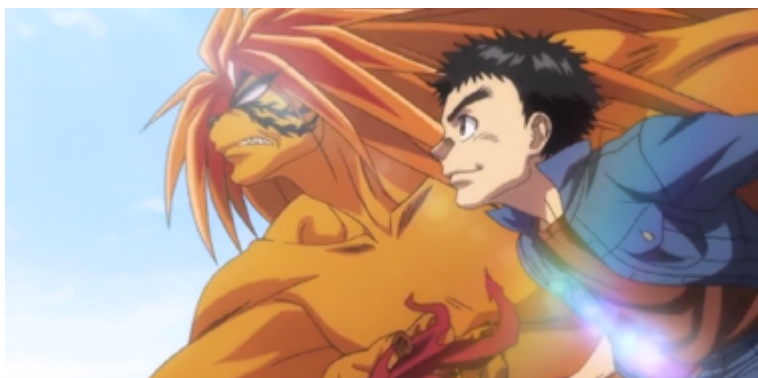
Тора е всявашо смърт и разруха чудовище, което преди 500 години е било победено от предишния притежател на „легендарното копие.“ Оттогава той е прикован в подземията на храма, в който живее Ушио. След като главният герой е принуден да освободи чудовището, то не го убива, единствено защото Ушио става новият притежател на копието.

Неочаквано двамата персонажи са въвлечени в опасно приключение. Така, помагайки си неведнъж, Ушио и Тора бързо се сближават. Очарованието на анимето не се крие нито в неговия сюжет, нито в мистерията. Основната причина, която кара зрителя да очаква следващия епизод, е смешното, противоречиво и често пъти нелепо приятелство между страховитото чудовище и смелото момче.

Като един истински шонен в Ushio and Tora има множество битки, които са добре анимирани. Част от тях обаче следват утвърден шаблон – похват, който не прави добро впечатление. Имам и известни забележки към външния вид на героите - както и да ги погледне човек, всички те изглеждат недоизпипани. След първите десетина епизода заглавието като че ли изгубва първоначалния си устрем и някои елементи започват да се повтарят. Анимето обаче продължава и се надявам, че има още какво да покаже. Някъде към 15-ти епизод около главния персонаж се заформя и харем, наподобяваш по-скоро „фен клуб“ . Това според мен е ненужен елемент, който разваля цялостната атмосфера.

Ushio and Tora е едно приятно, ненатоварващо заглавие, което винаги може да ви накара да се усмихнете, особено след тежък ден. Ако не търсите дълбок смисъл или проникателни персонажи, а просто завладявашо приключение, то този традиционен шонен определено ще ви донесе приятни емоции.

Ивайло Гатев
Оценка: 5/10



純情ロマンチスト3

Дългоочакваният трети сезон на Junjo Romantica излъчи последния си епизод в края на септември и сега отново сме подложени на мъчително чакане, защото всеки уважаващ себе си фен знае, че мангата има още неанимиран материал. И все пак започнахме да говорим за трети сезон в мига, в който приключи втори, а не беше съвсем ясно дали ще го получим. Но ето че след 7 дълги години желанието ни беше най-сетне изпълнено.

няколко оборота, но съм сигурна, че, колкото и да бъдат на брой, пак няма да бъдат достатъчни, за да задоволят жаждата ни за една „чиста романтика“.



Още с първия си сезон анимето се утвърди като една от класиките в жанра, печелейки милиони фенове по цял свят, а авторът, Накамура Шунгику, се превърна в един от най-обичаните мангака, развиващи се в тази област. Започвайки с Junjo Romantica през 2008 година и преминавайки през Sekaiichi Hatsukoi през 2011 година и Hybrid Child през 2014 година, кръгът се затвори за първи път тази година, когато се върнахме обратно към корените си. Сигурна съм обаче, че всички се надяваме това да не е единственият път, когато ставаме свидетели на този феномен. Дано в бъдеще кръгът направи поне още

Явно, че в третия сезон числото „3“ има символично значение, затова и постоянно се споменава. На първо място действието в Junjo Romantica 3 се развива точно 3 години, откакто главната двойка заживява заедно. След това, по стечение на обстоятелствата, за кратък период от време Мисаки е принуден да се спогодява не с един, а с цели трима от членовете на семейство Усами. Интригата този сезон е свързана отново с наивното ни уке, но този път главно действащо лице е авторът на любимата му манга „The Kan“.





Не може да не се оплача от липсата на епизоди, които се концентрират върху другите две двойки – Junjo Egoist и Junjo Terrorist. За сметка на това отново имаме възможност да надникнем в живота на Исака, наследника на Marukawa Shoten. Равносметката е ясна: 9 епизода за Junjo Romantica и 3 – за всички останали. Не е много обещаващо, но явно е наложително, тъй като само Мисаки се забърква в неприятности. И въпреки това, не успяваме да стигнем кой знае колко далеч в историята. Предполагам е време пак да се

подготвяме за нов сезон. Въпросът обаче е колко трябва да чакаме за него? Надявам се този път да не бъдат още 7 години.



Оценка: 8,5/10
Мартина Вичева - Loveless



WORKING !!!

Третият сезон на Working, следвайки примера на втори сезон, носи само разочарования. Стремглавото падение на анимето, което наблюдаваме, не е нещо ново. Напротив, това е може би едно от най-често срещаните „развития“. Спомнете си Shakugan no Shana или Zero no Tsukaima – подходящи примери за аниме, което практически изчерпва потенциала си само с един единствен сезон и всичко останало е не само прекалено пресилено, но и дрънчи „на кухо“, защото сюжет няма, а за развитие на персонажите дори не може да се говори. Единственото, което получаваме, е красивата опаковка и... дотам.

Оригиналността на Working остава затворена в рамките на първия си сезон (2010 г.) и причината е очевадна – героите са чудновати и странни, но не достатъчно, за да задържат интереса за повече от 12 епизода. След това започват да изглеждат изтъркани и сиви, защото независимо, че

са движешата сила на анимето, е ясно, че нямат потенциала да бъдат като героите от Гинтама, които са известни със своята неизчерпаема оригиналност. Те не са достатъчно интригуващи и нямат какво повече да предложат, освен единствената отличителна черта, която всеки от тях притежава: за Таканаши това са малките сладки неща, за Поплър – ниският ѝ ръст, за Тодороки – мечът, висящ от колана ѝ, за Кьоко – огромният ѝ апетит, за Инами – андрофобията ѝ, за Сато – несподелените му чувства, за Соума – малките тайни на всички останали. Ясно е, че след известно време „уникалността“ на всички отмира, тъй като лесно се свиква с нея, особено когато бъде изместена настрани заради псевдосюжети.

И така... Какво е решението, когато вече всичко останало се е изтъркало, но имаме зелена светлина за трети сезон?



Отговорът е ясноше преди да смесим задали въпроса – разбира се, какво по-оригинално от това да сложим шипка любов в цялата смес и да чакаме да избухнат овации? За жалост единственото, което „избухна“, беше скуката. Без преувеличение, това си е самата истина – героите са загубили чара си още в предишния сезон, сюжет (така или иначе) никога не е бил наличен, развитие липсва на всички нива. В крайна сметка се стига до това, че на зрителите им е „все тая“ какво се случва, защо или какви са последствията от действията на персонажите.

Но това не означава, че анимето е ужасно. Според мен трябва да се потруди още доста, за да достигне дъното. Засега е просто обикновено до болка и доскучава. Но става за един следобед, в който се чудите какво да правите и няма нищо по-добро насреща.

LOVELESS

Оценка: 4,5/10



KODANSHA – НАЙ-ГОЛЕМИТЕ В ЯПОНИЯ?

Kodansha е едно от най-добрите издателства в световен мащаб и най-голямото в Япония. Списания от всякакъв тип, както и много други литературни издания, излизат под логото им. Kodansha може да се определи и като еквивалент на японския БАН, защото е мястото, където се печата един от четирите големи речници на японския език, а по-точно „Nihongo Daijiten“. И още нещо – колко прекрасно е, че семейството на самия основател все още е начало на издателството?

„В началото бе сповест“

През 1909 г. Сейджи Нома създава Kodansha като дъщерна фирма към Dai-Nippon Yūbenkai или Висшето японско ораторско общество. Още тогава той започва издаването на първото списание „Yūben“. Едва през 1911 г., две години по-късно, господин Нома официално слива Обществото с издателството. Част от развитието включва и голямата промяна, че „Kōden Club“, списанието което дава името на Kodansha, вече не се публикува, също както „Shōjo Friend“ и съвсем наскоро преустановеното „Comic Bom Bom“.

Списанията обаче изобщо не са единствени в списъка със заглавия на Kodansha. Друго дете на Kodansha е и Kobunsha, издателят на „Nikkō Gendai“ – един от най-купуваните японски таблоиди. Фирмата също така издава и музика, чрез дъщерната си компания King Records Co., Ltd. Под лейбъла на King Records излизат песните на големи звезди като AKB48, Нана Мизуки, Angela и Мамору Мияно.

Манга = чест, красота, класа

Kodansha е едно от най-силните явления в аниме, манга и общо взето всички поп-култури в Япония. Заради това те могат да си позволят да организират и годишните манга награди Kodansha Manga Awards. Да, това са просто награди за техните си заглавия, но това е възможно, защото самото издателство е наистина успешно и наградата се счита за една от най-престижните в индустрията. За пръв път тя бива присъдена през 1977 г., когато призове все още са дават само на манга серии в шоунен и шоуджи жанровете. Първите наградени стават „Black Jack“ и „Сладката Канди“.

Kodansha има голям асортимент от манга, лайфстайл издания и списания на обща



тематика. Ето и списък с настоящите **„Базилиск“ (Basilisk)** публикации:

Шонен

Weekly/Monthly Shounen Magazine, Monthly Magazine Special, Shounen Sirius, Bessatsu Shounen Magazine.

Сейнен

Weekly/Monthly Young Magazine, Morning and Morning 2, Afternoon, Good! Afternoon, Evening

Шоджо

Monthly Nakayoshi, Nakayoshi Lovely, Bessatsu Friend, Betsufure, Dessert, Aria

Джосей

Be Love, Kiss, Kiss Plus

Литературни и общи

Gunzo, Mephisto, Faust, Shuukan Gendai

Големите заглавия

И докато Shueisha държат едни от най-популярните шоунен заглавия, Kodansha вметва смело в сейнен жанра. Същевременно с това, определено не забравя и за останалите. Ето и един бегъл поглед над заглавията, които превърнаха това издателство в свръхсила в манга средите:

„Маршът на великаните“ (Shingeki no Kyojin)

Тази манга от Хаджиме Исайама е заглавието, което върна Kodansha към високите места по класациите за продажби. За първи път мангата е публикувана през 2009 г., а през 2011 г. печели наградата на издателството за най-добър шоунен. Също е номинирана и за Манга Тайшо награди, както и за наградата на Осаму Тезука.

През 2013 г. историята се преражда чрез адреналиновата инжекция наречена аниме адаптация. От косплей, през фенфикшън до безброй фенартове и дори пълнометражна адаптация за големия екран – манията по Ерен, Микаса и Леви изглеждаше безкрайна. Но, вече две години по-късно, нещата стоят съвсем различно. Докато Наруто и One Piece все още са на върха, независимо че едното вече приключи, Великаните плавно губят почва под краката си.

Базилискът е покровителят на змиите - най-голямата змия, според старогръцката митология. Тя е нещо като нордския Йормунганд, само че вместо да придържа света с тялото си, тя убива с поглед и сее страх. Базилискът се ражда от яйце на усойница, измътено от петел, или поне така се казва в митологията.

Как това се вписва в историята от Футаро Ямада, която печели наградата на издателството за най-добра манга през 2004 г.? Историята следва двата най-големи нинджа клана по време на владичеството на Токугава. В адаптация на Ромео и Жулиета, мъж и жена от тези две семейства се влюбват. Какво ли ще стане, ако тяхната любов може да донесе същото на враждуващите им семейства, каквото е носел ибазилискът на враговете си?

„Акира“

Оригиналната манга от Кацухиро Отомо излиза за пръв път през 1982 г. и се появява на страниците на сейнен изданието Young Magazine. Тя е епитом на сайбърпънк стила и любима история на много от феновете на научната фантастика. Учудващото, което важи за повечето звездни аниме заглавия, е, че много хора, които не са фенове на японската анимация, също са огромни почитатели на филмовата анимирана версия.



„Акира получава признанието и на големите в САЩ, като английската версия се публикува не от кого да е, а от Марвел. Мангата печели наградата на Kodansha през 1984 г. и наградата „Харви“ за най-добра английска версия на чуждестранна продукция през 1993 г., а филмът на Отомо печели наградата Silver Scream през 1992 г.

„Опашката на феята“ (Fairy Tail)

Дали феите имат опашки? Отговорът би бил същият като този на въпроса: „Това сейнен или шоунен е?“. Реално историята на тази манга е много противоречива. Хем никой не я харесва, хем вече съществува девет години (от 2006 г.). Дали има прекалено много фенсървис или не, дали е прекалено блудкава или не, дали не е кофти новия стил на анимацията... Fairy Tail продължава да е в топ 20 на годишните продажби. През 2014 г. творбата на Хиро Машима дори надделя над заглавия като Bleach, Kingdom, Gintama и Kuroshitsuji.

В списъка на знаменитите Kodansha заглавия са също и Mobile Suit Gundam, Mushishi, Parasyte, Samurai Deeper Kyo, Tsubasa: Reservoir Chronicle,

XxxHolic, Ghost in the Shell и още много от най-запомнящите се заглавия изобщо. Въпреки тези безспорно големи проекти, Kodansha все още не може да надвие продажбите на Shueisha, поне когато става въпрос за сравнение на отделни манга серии. Официалните данни за 2014 г. показват, че „One Piece“ на Еичиро Ода е закупено 11 885 957 пъти. Това е най-продаваната манга за годината. На второ място се позиционира „Маршът на великаните“ от Хаджиме Исаяма с 11 728 368, но реално погледнато само едва-две други заглавия на Kodansha са се сместили в топ 10... Всичко останало е Shueisha.

„Да е интересно и полезно“ - тази фраза е мотото на издателството, което на японски изглежда така **面白くて、ためになる** (Омоширокте таме ни нару). Да се надяваме, че Kodansha ще продължи да вади нови сейнен заглавия, а вие имайте в предвид, че всички преводи са лични. Направени са с чувство за хумор, защото знам, че ще ги прочетете с такава.

Shinonna



2 ГОДИНИ

Магазин за аниме и манга фенове

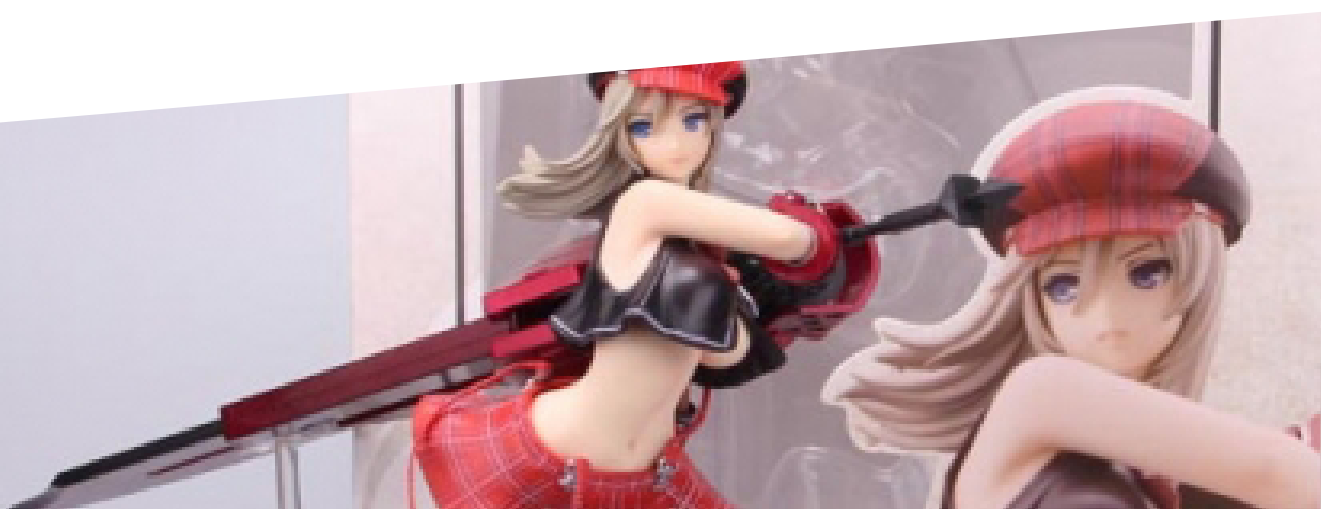
ТАКУ ТЕНЧИ



2015

Anifest

Коледно Издание

A decorative bar with red and white diagonal stripes on the left and a solid blue section on the right.

ПОДАРИ СИ ПРИКЛЮЧЕНИЕ!



STARCRRAFT II: LEGACY OF THE VOID

ПЛАТФОРМА PC



ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE

ПЛАТФОРМА PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC



FALLOUT 4

ПЛАТФОРМА PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC



CALL OF DUTY: BLACK OPS III

ПЛАТФОРМА PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC,
PLAYSTATION 3, XBOX 360



METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

ПЛАТФОРМА PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC,
PLAYSTATION 3, XBOX 360



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE

ПЛАТФОРМА PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC



NEED FOR SPEED

ПЛАТФОРМА PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC



NBA 2K16

ПЛАТФОРМА PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC,
PLAYSTATION 3, XBOX 360



HALO V: GUARDIANS

ПЛАТФОРМА XBOX ONE



СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА
КОМПЮТЪРНИ И
ВИДЕО ИГРИ

www.pulsar.bg

СОФИЯ The Mall (напрет), 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 (напрет)



Голяма част от гейминг ориентирани хора вече са чели ревюта в интернет или са гледали клипове, презентирани играта. Ако приемем, че за феновете на поредицата тя е задължителна, то за новациите в жанра е бижу! Свидетели сме на нов феномен. The Phantom Pain е достъпна за всеки себеуважаващ се геймър и позволява с лекота човек да стане част от редиците ѝ. Повечето уважавани и всепризнати гейминг журналисти вече дадоха своите високи оценки и определиха заглавието като шедевър! Но дали това наистина е така? Вие как мислите?

Идеални игри няма, тази също не е, но този път тя е нашата игра на броя на списанието и то съвсем заслужено. Metal Gear Solid винаги е била популярна и не е било нужно да си запознат изкъсо с нея, за да знаеш за какво става дума. Редица години се чудех какво точно ѝ харесват

на тази поредица - винаги сме имали готино изглеждащи герои като Snake, които се промъкват и трепят хора, но The Phantom Pain наистина успя да пробуди интереса ми към сагата.

Докато държах диска за конзолата в ръката си, усещах, че това не е просто игра. Това е от тези заглавия, които тихо ти прошепват да се сдобиеш с PS4 заради тях. Гледах копието в ръката си и се колебаех. Не за друго, а защото усещах, че ще ми хареса. Бях се запознал внимателно с истерията около излизането на играта и разните поточни стрийминг видеа. От толкова много реклама и хвалби човек обикновено е малко недоверчив. Името Коджима (Kojima) в последните месеци го асоциирах предимно със странната ситуация около Konami. Със сигурност бе настъпил мигът да подкарам неговото последно творение за тази компания. Щеше ли да бъде

това неповторим последен валс или?

Стартирах играта и започна невероятно направеният филмов пролог, който не само ме въведе в основите ѝ. Опитвах се да оцелея, изправен срещу издирващи ме маскирани въоръжени мъже и чудовищен огнен човек. На фона на всичко това ме преследваше и появяващо се от нищото хлапе (Psycho Mantis), умеещо да лети и внасящо от атмосферата на някой добър хорър. Успях да се справя с пролога за един час, бях убит няколко пъти и си мислех: „Това е епично, а е само началото! Какво ли ми предстои???”

В първата част на играта се намирате на територията на Афганистан и изпълнявате мисиите си там. Теренът е изключително реалистично представен.

За тези от вас, които не знаят – освен пустинна, страната е изпълнена и с много планини. Основният враг, с който ще си имате работа са съветите, които буксуват вече години в гражданската война в Афганистан, та чак не им се вижда краят. Най-сладкото е, че се намирате в разгара на военен конфликт, базиран на историческа истина.

Преди да обърнем внимание на мисиите, ще спомена за невероятното чудо, наречено Mother Base - нашата главна база. Тя представлява нефтена платформа, скрита в океана, с възможности за реконструкция. Още в началния ни престой в нея ни въвеждат в неограничените ѝ възможности. Можем да създаваме екипи, да строим нови обекти и въобще всичко, за което се ползва една такава база. В началото нямаме достатъчно голям човешки ресурс за да управляваме екипите с пълен потенциал. Разбираме, че можем да вербуваме хора и така екипите ни да растат. С нарастването им се увеличават техните способности и достъпът ни до определени благинки. Хората в екипите имат свои профили, едни са годни за механици, други за медици, трети за конструктори. Менажирането на всеки един екип позволява и неговото индивидуално израстване. Можем да конструираме

най-различни оръжия, превозни средства, дори да ползваме fire support, което ни позволява да назоваваме локация, която да бъде бомбардирана. За поддържането на базата, освен хора, ни трябват и материали, а те се събират в отворения свят на играта (open world), който всъщност е доста добре изграден и ни дава немалко възможности, включително и допълнителни мисии.

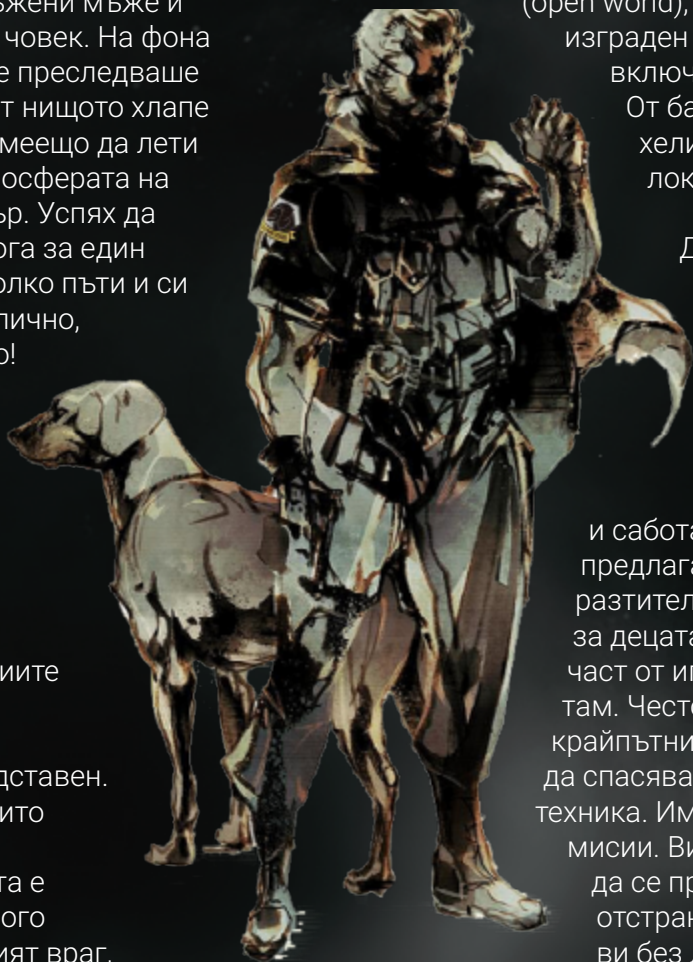
От базата можете и да си повиквате хеликоптер и да определяте на каква локация да ви оставя.

Докато вие се грижите

внимателно представляваната от вас организация Diamond Dogs да се разраства, трябва да вършите и мръсната работа. Престоя ви в

Афганистан е свързан преди всичко с подривни дейности

и саботажи. От друга страна играта предлага дъждовни джунгли с наситена разтителност и засяга сериозно проблема за децата войници в Ангола. По-голямата част от играта преминава именно там. Често ви се налага да превземате крайпътни пунктове, да убивате офицери, да спасявате заложници, да елиминирате техника. Имате доста голям избор откъм мисии. Винаги имате налична възможност да се промъкнете незабелязан и да отстранявате методично противниците ви без да се усетят. Много важно е при подобни стелт тактики да не оставяте следи под формата на трупове, защото патрулиращите съвети веднага забелязват и репортват, при което вдигат под аларма всичките налични сили и вече ви очакват. Ако мога да перифразирам известната реплика „Дяволът е в детайлите“ с „Коджима е в детайлите“, то това важи в пълна степен за играта. Дори руската реч е изпипана и ако имате познания и подслушвате разговорите на съветите, можете да разберете доста полезна информация, свързана с мисиите или допълнителни придобивки. Техника, униформи, реч и всичко останало, свързано със съветите, е изключително достоверно представено, особено на фона на тоталния хаос при тях по време на тази им авантюра. Като говорим за детайли - важно е да се вслушвате в касетите, които придобивате, в тях е събрана огромна част от историята (за разлика от предишните части на поредицата, в които историята се „разказва“ в обширните и дълги кът сцени), много важна информация и интересни размисли. Докато изпълнявате





мисия можете да се възползвате от прикритието на нощта и пясъчните бури, включително силните дъждове в Ангола. С помощта на "the phantom cigar" можете да „ускорявате“ времето, в зависимост от това дали искате да е ден или нощ (всъщност просто се променя възприятието за време на Snake, благодарение на специалните билки в цигарата, които самите вие събирате по време на играта), а по време на пясъчна буря можете да се превърнете в същинска изненада за клетите ви противници. Когато отстранявате постепенно противници, правете всичко възможно да ликвидирате тези, които имат радиостанции, защото ако загазите, веднага ще съобщят за ситуацията в щаба. Старайте се да унищожавате комуникациите, включително спирането на електроенергията. Играта дава голям набор от възможности за изпълняване на мисиите. За съжаление прогресът се запазват само при определени checkpoints. Случвало ми се е след двучасово старание без нито един изстрел, тъкмо когато съм свършил своята задача, да ме убие мечка точно преди да премина checkpoint-а. Вариантът да сте Рамбо и да трепете наред също е наличен, но вземете предвид, че съветите не са за подценяване и реагират доста адекватно на ситуацията. Започнах внимателно да премислям ходовете си. Прочиствам всички близки контролни пунктове до главната цел, за да не може да се притекат на помощ над атакувания от мен военен бастион. Спирам тока, отрязвам комуникацията и старателно скривам телата на убитите, като предварително съм вербувал поне десетима и изпратил в базата посредством парашути. Забравих да спомена, че дори да ви хванат в крачка, имате на разположение Reflex mode, което ви осигурява достатъчно време да решите какви да бъдат вашите действия спрямо противника.

Чрез парашутите можете да изпращате и животни или техника. Като цяло изборът ви на средства и инструменти е много голям и ви тласка да разучавате, да се стараете, да бъдете изобретателни. Винаги ползвайте бинокъла или кучето, защото маркират противниците и можете лесно да следите техните действия. iDroid-ът е главното ви средство, с което боравите за ориентир и всичко друго, за което се сетите. Авторите на играта са направили всичко възможно да ни предоставят всякакви джаджи и блага на едно място с добър интерфейс, без да се налага да хабим нерви и да се чудим кое къде е и за какво служи. Едно от нещата, които не ми допаднаха е, че след определено време мисиите започват да стават еднообразни и локациите се повтарят. Това до голяма степен



**"НА ПРОБЕЛИТЕ СЕ НАГРАДИ
THE GAME AWARDS 2015 MGS V
ПЕЧЕЛИ КАТЕГОРИИТЕ BEST AC/
TION/ADVENTURE GAME И BEST
SCORE/SOUNDTRACK."**

може да ви откаже от първичната идея за бързо превъртане на играта, но от друга страна тя е толкова харизматична и добре изградена, че ви кара да влизате отново и отново, докато не я изиграте. След изиграването на главната история ще имате възможност да се изправите с предизвикателствата да преиграете определени мисии с ранг S. Това е изключително важно ако искате да изпълните играта на 100%.

Най-интересни персонажи за мен са Miller и снайперистката Quiet (на руски наричана Тихий), която внася свой типичен чар в заглавието. Благодарение на разголеността ѝ, Коджима понесе немалко критики. Сексът продава нали? Според него тя е подходящ персонаж за косплей. Щом полуразголени героини от други игри могат да съществуват, защо в кървавата баня, наречена The Phantom Pain да си нямаме своята? Само ще ви подсказва да следите пролога внимателно. Голям акцент се дава и на главния злодей Skull Face. Докато се борим с съвети или африкански наемници разкриваме малко по-малко относно неговите действия съвместно с предвожданата тайна организация XOF.

В обобщение - имаме прекрасна визуална игра с много възможности, с отворен свят, с

приятни герои, с добре изградена история. Освен това KONAMI пуснаха Metal Gear Online, където имаме няколко различни мода за игра и можем да ползваме Mother Base. На мен ми звучи прекрасно и нямам търпение да го пробвам. The Phantom Pain се оказа наистина страхотно преживяване, особено за привърженици на подобен род игри, свързани със стелт тактики или военно дело. За мен тази игра е едно от задължителните заглавия, които всеки човек трябва да има в своята колекция от игри. Играта се държи много по-добре от повечето, които съм играл на конзолата. Управлението на героя е изключително лесно и приятно, а меренето в противници без auto aim е удобно и консистентно.

От екипа на списанието благодарим много на PULSAR за любезно предоставеното ни от тях копие на играта. Всеки, който желае да я закупи, може да го направи посредством поръчка в сайта или лично в някой от магазините на PULSAR. Запомнете, че подкрепяйки тях, вие подкрепяте гейминга в България, включително и нас.



WORLD OF WARCRAFT



ПРОМОЦИЯТА ВАЖИ ДО 04.01.2016.

© 2015 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. World of Warcraft is a trademark, and Blizzard Entertainment is a trademark or registered trademark of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.

BLIZZARD
ENTERTAINMENT



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)



Превю от Петър "Ткк" Милев

Samurai Warriors 4 е типичен представител на жанра hack and slash. Играта е направена по случай 10 годишнината на поредицата и се явява продължение на миналата част. Периодът, който обхваща, Sengoku Jidai (Период на междуособици), се характеризира с непрекъснати вътрешни военни конфликти и политически схватки между средата на 15-ти и 17-ти век. Но играта, от своя страна, няма исторически претенции, защото някои от героите и събитията се различават много от историческата истина. Историята е оригинална. На 29-ти септември излезе за американския пазар и подновената версия на играта Samurai Warriors 4-II, която включва няколко нови персонажа. Chronicle mode обаче не е наличен.

Разполагаме с богат набор от персонажи - цели 56 на брой. Всичките имат различни бойни умения и оръжия. Визуално са много добре изградени и носят едно страхотно усещане докато играете с тях. Т.нар. cut-scenes са интересни и интригуващи. Озвучението е много добре съчетано с атмосферата на играта чрез използването на традиционни японски мотиви. Направи ми приятно впечатление, че дори на режим Normal изпитвам затруднения срещу някои от противниците, докато Hard е истинско изпитание

за мен. Играта ни дава възможност да се насладим на множество битки и да изпълняваме конкретни задачи. Подобряваме своите умения и отключваме нови, включително и оръжия и най-различни скролове. В мисиите на играта имаме възможност да изпълняваме и бонус задачи, но е нужно да се съобразяваме с времето. Неведнъж ми се случи да губя заради това, че съм оставил някой ключов за историята съюзник да умре, докато съм се занимавал със странични задачи. Истинско удоволствие е самата бойна система. Тя е атрактивна и трудно може да ни омръзне. В един момент дори се бях самозабравил в сражения с противниковото AI и пренебрегнах сюжетната линия.

Играта е предимно екшън ориентирана.



В Story Mode първо реших да се запозная с възможността да вляза в ролята на Мицунари Ишида (Ishida Mitsunari). В последствие разбрах, че той е един от най-популярните сред феновете персонажи. Все още имам прекалено малко часове в играта, за да правя по-големи заключения, анализи и изводи, но едно е сигурно – механиката на играта е подобрена спрямо предшественика си и това е видимо дори за „невъоръженото“ око. Няколкото часа, прекарани в играта, ми донесоха голяма наслада и със сигурност при първа възможност ще я превъртя цялата. Да не забравяме, че 2015-та излезе и аниме посветено на поредицата, което може би ще отразим в друга статия.

Благодарим за предоставената възможност от PULSAR да се запознаем с играта и нейната специфика. Препоръчваме на всеки, който има желание да я закупи, да го направи от тях – така ще подпомогне развитието на гейминга в България. В сайта на Anime INN очаквайте подробен анализ на заглавието.





LIMBO.BG

ПРОМОЦИОНАЛНИ ЦЕНИ НА ИЗБРАНИ ЕА™ ЗАГЛАВИЯ



ПРОМОЦИЯТА ВАЖИ ДО 03.01.2016.



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)

PES2016

PRO EVOLUTION SOCCER

**AWARD WINNER BEST
SPORTS GAME AT
GAMESCON 2015**

РЕС е познат по света като футболния симулатор на KONAMI, който години наред се бори с FIFA за титлата „най-добра футболна игра“. За разлика от конкуренцията реализмът и трудността винаги са съпътствали игрите от поредицата PES. Най-голям бум направиха в ерата на PS1 и PS2, което затвърди позициите им на пазара и спечели сърцата на милиони футболни фенове. За съжаление ерата на PS3 не се смята за много успешна за тях. Изглеждаше така сякаш създателите бяха започнали да мислят предимно за пряко конкуриране с FIFA. За целта бяха въведени много режими на игра и опит на улесняване на геймплея. Ако добавим и определено заклеяването като неуспешна и елементарна PES 2015, бихме си помислили, че с романтиката във футболните симулатори е свършено!

Шок за конкуренцията в навечерието на 20-тата годишнина на поредицата се появи на бял свят футболният „Казанова“, наречен PES 2016.

Навярно повечето привърженици на PES тайно са си мечтали за момента, в който играта ще се завърне към корените си. PES 2016 отново ни донася онова специално чувство на игра с реалистичен и завладяващ геймплей.

Приятно впечатление ни прави добре организираното меню на играта. То е опростено и добре подредено. С лекота можем да ползваме всички режими и функции. Освен това KONAMI са се сдобили с огромно количество лицензи, включително за Шампионска лига, Лига Европа и EBPO 2016. Добре е използван FOX engine за лицата на футболистите, който е приложен и при Metal Gear Solid V.

Разбира се, повечето отбори са с други имена, но ние отдавна сме свикнали с това. Първият отбор, който реших да тествам в игра, беше Merseyside Red (Ливърпул). Без да се церемоня много за противник избрах London FC (Челси). Играта на моменти изглежда малко тромава и мудна, но това е само в началото докато се запознавате



с обстановката. За разлика от конкуренцията тук е доста трудоемко да бъдат преминати с лекота защитниците. Атаките трябва да се планират внимателно. От друга страна, промяна вна схемата на игра оказва не малко значение в геймлея и бързо се усеща разликата. Налагани се да бъдем гъвкави и да следим ходовете на съперника, задължително предприемайки ответни мерки. На няколко пъти, подценявайки ситуацията и непрочитайки ходовете на другия отбор, за кратко губех преднината си, а понякога дори и самия мач. Независимо от високите характеристики на някои от футболистите, преминаването на защитата не е лесна задача. Рядко можем да станем свидетели на грешки от вратаря или защитниците. Много трудно се задържа продължителен контрол на коженото кълбо, а в същото време с лекота може да се отнеме от противника.

Играта ни дава изключителната възможност да играем с минимално количество нарушения. Прави ми впечатление, че нарушенията почти отсъстват от играта на изкуствения интелект. За съжаление аз лично се оказах жертва на засадите, което не е характерно за противниковото AI. Въпреки че чарът на играта е именно в онлайн режимите и борбата срещу реални противници, според мен няколко десетки часа тренировки и овладяване на механизмите са задължителни преди да се пуснете на дълбокото. За разлика от други игри, в които това да останете с 10 играча на терена почти не се усеща в геймплея, то в PES това е критичен момент за вашия състав и сте задължени да го приемете сериозно. Освен това извеждащите пасове не винаги минават, а центриранията изискват внимателно обмисляне. PES 2016 е уникална от към реализъм и можем спокойно да я наречем футболния шах. Дори когато губите от изкуствения интелект, във вас се позаражда една странна еуфория, която ви мотивира да се учите, за да продължите успешно нататък.

Играта от своя страна залага много на онлайн режимите и е доста компетиативна що се отнася до професионалното ви израстване. Вероятно това е един от най-големите й плюсове. Има известни lag-вания на моменти докато чакате да се свържете с противник чрез онлайн режима. Много от предпочитащите състезателния гейминг избират именно тази поредица за развитие и израстване, за разлика от масовата аудитория, която години наред се „радва“ на еднотипен геймплей.

PES 2016 вече беше възкачен на трона от мнозина

гейминг експерти като по-добрия футболен симулатор и дори най-добрия създаден такъв. Личното ми мнение е, че решението на KONAMI да градят върху основите на миналогодишната версия доведе до един успешен продукт, за който още много ще се говори! Режимът My Club ни дава голям набор от възможности, особено в израстването на отбора заедно със неговия треньор. Главното, което ни носи PES 2016, е онова приятно, загубено в миналите години, чувство на футболен романтизъм. Благодаря на PULSAR, че ни предоставиха копие от PES 2016 - една истинска футболна страст, която преоткри своите корени! Можете да я закупите от техните магазини лично или онлайн. Не забравяйте, че подкрепяйки тях, подкрепяте както гейминга в България, така и нас!

Петър "Ткк" Милев



KONAMI

THE METAL GEAR SOLID V TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS THE PHANTOM PAIN



PS3

PS4



XBOX 360

XBOX LIVE

XBOX ONE

PC



*PS, "PlayStation", "PS" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc™" and "Blu-ray™" 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 (напрет), 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 (напрет)

BORDERLANDS

Когато говорим за игра от жанра first-person shooter, можем да се сетим за много добри заглавия, но определено едно от най-добрите е поредицата Borderlands и в тази статия ще поговорим за първата част. Това е игра, която може да се играе с часове, оплитайки играча в историята на планетата Пандора. И, разбира се, още по-забавно е да играеш с приятели - затова играта предлага и co-op multiplayer с 4 играча в party. Въпреки че жанрът е FPS, има и много елементи наподобяващи RPG, които ще удвоят удоволствието от играта. А какво всъщност искаме от една RPG игра? Дали това е open-world с хиляди мисии, красиви детайли, добри битки и интересни класове герои? Borderlands ни предлага всичко това и още нещо.

Играта излиза през 2009 година. Разработена е от Gearbox Software и все още е в класациите за най-добра игра, което я прави едно задължително заглавие. Четирите DLC-та добавят нова доза приключения към вече съществуващите.

ANDS

В началото можете да изберете един от четирима герои за игра, всеки от които притежава уникални умения и оръжия. След това ще бъдете оставени наред красивата пустош в град Fyrestone . Там ще срещнете мистериозна жена и малък робот на име CL4P-TP, който настоява да бъде наричан Claptrap. Оттук насетне те ще ви напътстват в играта. Ще трябва да изпълнявате многобройни мисии, чрез които да печелите точки, пари и различни предмети и оръжия. Също така по цялата карта ще намирате малки сандъчета или тайни помещения, в които има скрити награди. Затова бъдете наблюдателни. Изпълнението на мисиите ще ви отведе и в други градове като по този начин ще опознаете по-добре Пандора. Ще подобрявате уменията си и ще вдигате нива. Например в началото ще можете да използвате само две екипирани оръжия, но в следствие ще отключите и слотове за щит, още оръжия и провизии. На определени места и бази в играта ще можете да закупвате и продавате предметите си или да ги разменяте в мисии. На разположение ще имате и карта, с помощта на която да проследявате мисиите си или локацията на различни предмети, но след пет, десет или повече обиколки на терена просто няма да ви е нужна.

Играта включва четири класа герои, всеки със специални умения и история. Можете да избирате според собствения си стил на игра или според личното си предпочитание към един от тях, но, разбира се, винаги можете да вдъхнете и нещо различно в героя благодарение на личния си избор откъм умения.



Мордикай е типичният ловец , който се е усъвършенствал в стрелбата със снайпер и пистолети и е перфектен за соло игра. Блъдуинг е животинчето му, което той често изпраща да върши мръсната работа вместо него.

Роланд е войник, който с лекота борава с всеки вид пушки. Главното му оръжие е Scorpio Turret, което може да служи за различни цели.



Лилит, сирената, която главно използва SMG и Elemental оръжия е класическият герой „удари и бягай“. Тя има извънземна сила наречена “Phasewalk”, с помощта на която може да се придвижва в друго измерение или да стане невидима за няколко секунди, а при преминаването си между измеренията освобождава ударна вълна, която може да се окаже фатална за враговете ѝ.

Брик, неустрашимият войн, който не обича нищо повече от това да бие враговете си с юмруци, е майстор с взривните оръжия. Умението му „Berserk“ му позволява да използва юмруците си за унищожение на всички врагове, намиращи се в близост до него.



Обстановката в играта много наподобява някои от старите уестърн филми, в които всичко е просто една безкрайна пустош, стари сгради, развалини и битки за оцеляване. Изоставените градчета и бази са подмамващи, тъй като са идеални за скривалище, но винаги е възможно някой враг да изскочи от нищото или да бъдете нападнати от изчадията на Пандора. Действието се развива в далечното бъдеще - през 2864 г., когато няколко кораба се отправят към Пандора - планета на ръба на галактиката. Изследователите са оставени там в търсене на по-добър живот,

както и на залежи от минерали и злато. След известно време се установява, че на планетата съществуват извънземни руини. Когато изследователите напускат Пандора, престъпниците остават като някои от тях се стремят да открият извънземната технология, смятайки, че това е лесен начин за бързо забогатяване. Повечето обаче просто се опитват да оцелеят. След седем земни години на яве излизат много от ужасните създания, с които може да се сблъскате. В някои случаи дори ще е по-добре да ги избягвате, отколкото да се опитвате да ги убие, защото както казва TK Baha:

**„Направи още една стъпка
и ще ти е последната!”**

Графиката на играта набляга на думата „оригиналност“ с нейните анимационни мотиви и тъмни сенки. По време на разработката, отделът за анимация в Gearbox иска напълно да промени арт стила на играта от реалистичен към по-артистична форма на анимация. В началото идеята не се приема добре, тъй като играта е в късен етап на разработка. В крайна сметка именно това решение за промяна е една от главните причини за безспорния успех на Borderlands.

От студиото също така разкриват, че голямо количество от съдържанието отпада поради зададения краен срок и приближаващата дата на издаване. Въпреки това обаче не са ни лишили от тези части, защото по-късно те биват включени в едно от DLC-тата, както и в следващата част - Borderlands 2.

Затова не чакайте, а отделете време за играта и се насладете на десетките часове игра, които ви очакват!

Николета Иванова





Vindictus е Closed World MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game), създадено от devCAT през 2010 година, което се води предистория на популярното в Корея MMO Mabinogi. Въпреки че е излязла преди 5 години, играта има съвременна графика и разнообразен геймплей. На ваше разположение са 9 героя, всеки с различни умения и оръжия. Можете свободно да променяте различни аспекти от външността, но не и бойните стилове, базовите умения и пола. Всеки от героите има различни умения и имат достъп до два вида оръжия, от които можете да избирате. Може да вдигате нива и да развивате тези умения чрез AP (Ability Points), които се събират в различни подземия, както и офлайн. Уникалните черти на Виндиктус са трансформациите и геймплеят. На 40 ниво може да започнете квест за трансформация, която ще ви даде възможността да станете Паладин или Тъмен Рицар, а всяка от тези трансформации дава доста забележим бууст на статите ви. Тези трансформации поддържат офанзивен или защитен стил и могат да се ползват веднъж на всеки час.

След като играта е Closed World, това означава, че всички битки са dungeon базирани. Пред градовете има кораб, на който се качвате сами или с група и влизате в тъмниците. Земите и чудовищата с които ще се сблъскате са разнообразни и предизвикателни, а всеки dungeon има различни нива на трудност: Easy, Normal, Hard, Hero. Босовете в края на всяка инстанция имат различен набор от атаки, към които трябва да се адаптирате, за да ги победите. Тъй като е екшън игра от 3 лице, ще трябва да ползвате клавишите и мишката, за да се биете, което е обратно на популярните tab select MMO-та, с които просто селектирате и стоите статични, докато натискате бутон и чакате героят да направи магия или удари. Ползва се WASD за движение и има бутон за Normal Attack, Smash Attack & Evade. Има второстепенни оръжия като копия, куки и бомби, които да бъдат

използвани. Прилика може да се намери във fighting игрите като Street Fighter и Guilty Gear, където комбинацията от тези бутони кара героя да изпълнява различни движения и атаки. Играта е много динамична и skill базирана. С други думи вашето умение да избягвате атаки, да атакувате правилно и да се възползвате от слабите места на противника са ключови за успеха ви и не сте толкова зависими от екипировката ви. Играта също така разполага и с PVP система, в която може да тествате силата си срещу други играчи. Но най-интересната част са рейдовете. Особено силните босове ще ви принудят да сформирате силна група с други играчи, която да наброява 6 до 8 души, за да ги победите. Всеки рейд има механика, чрез която трябва да бъде минат и са сериозно предизвикателство на по-високите трудности. Средностатистическото време, което ще ви отнеме за минаването на един рейд обаче е 10-15 минути, за разлика от повечето MMO-та където трябва да инвестирате огромна част от свободното си време.

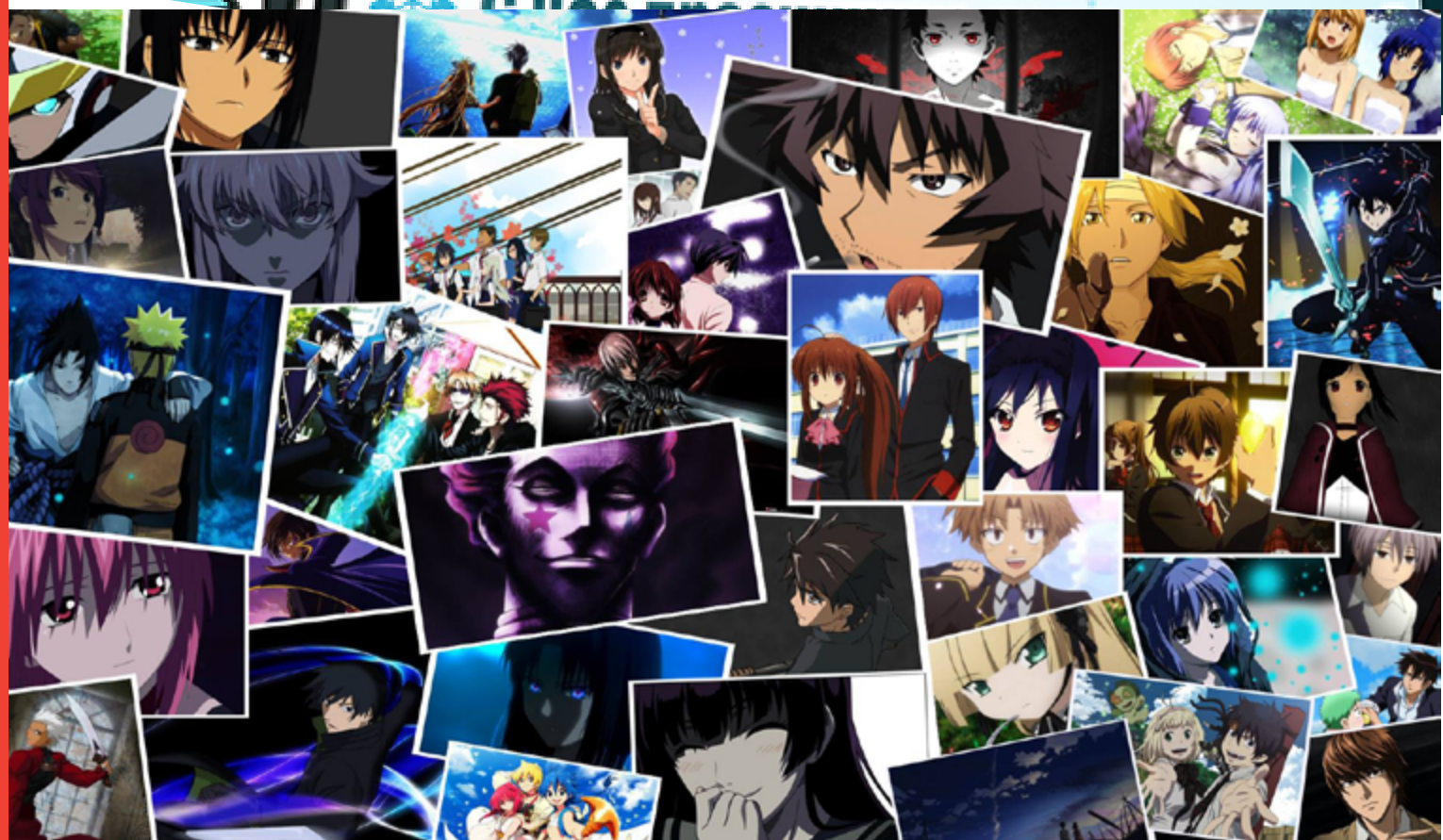
Ако търсите динамична и предизвикателна екшън игра, в която може да играете сам или с приятели, без да се налага да инвестирате много от времето си, ви препоръчвам Виндиктус. Опитайте я, заслужава си!

Крис





СПЕЧЕЛИ С
ТОМОДАЧИ-БГ



www.tomodachi-bg.info

ТОМОДАЧИ-БГ

ОНЛАЙН МАГАЗИН ЗА ФЕН АРТИКУЛИ И АКСЕСОАРИ





ANIFEST

Лятното ни приключение във Варна се оказа наистина незабравимо. С усмивка си спомням за провения се летен Anifest 2015. Ако трябва да бъда честен, не очаквах много от това събитие. Въпреки това, видяното ме впечатли! Хората в клуб Шиоказе бяха направили всичко възможно организацията да бъде безупречна. За 5 години Anifest е успяло да израсне до невероятен мащаб и се е превърнало в едно от най-успешните и интересни аниме събития в България. Това се е случило благодарение на много труд от много хора и най-вече заради феновете. Морската столица на България е един от малкото градове, които успешно развиват азиатската култура. Хареса ми добре подбраното място за

събитието – Двореца на културата и спорта, който се намира в непосредствена близост до морската градина и морето. До сградата имаше и всевъзможни места за хранене. Доброволците дори раздаваха ваучери с намаления за някои от тях.

Приятно впечатление ми направи как всичко в самата зала беше добре подредено и организирано. Програмата се спазваше до минута, а водещите се справяха изключително добре. Публиката се смееше на всеки техен виц и залата често се огласяше от радостни възгласи и бурен смях. И двата дни косплея беше много интересен. Не бяха малко участниците, чиито прецизни костюми бяха на тема League of Legends. Сред тях бяха Николета Иванова и



снимка: интернет

Корина, позната още като Рейвън. Много от посетителите бяха облечени в любителски костюми специално за събитието. Имаше многобройни аниме артикули на няколко тематични щанда. Нашите приятели от Отаку Тенши и Шиоказе първи в България предложиха на посетителите да си закупят колекционерския ни брой.

Развлечението също беше осигурено. Посетителите можеха да участват в ЛАРП, да играят на някои от конзолите, да рисуват на таблети, да се запознаят със Сатанасов и закупят лично от него Dragon Last, да гледат турнира по League of Legend или просто да разглеждат многобройните щандове. КРОР конкурсът буквално подлуди публиката и се превърна в едно от най-запомнящите събития на Anifest 2015. Участниците наистина се бяха постарали и беше много трудно за непросветените в това изкуство, като мен, да преценят кой е по-добрият. В този момент за пръв път осъзнах ролята на тази "вълна" сред младите хора и всъщност колко близка е тя до аниме течението, завладяло ни преди години. Мащабите са наистина значителни. Ние от Anime INN останахме изключително доволни от цялото събитие и сме щастливи, че имаме възможността да присъстваме и на двата дни.

Anifest 2015 завърши с афър парти в заведение, намиращо се на самия плаж на морето. Екипа на списанието заедно с останалата част от посетителите запалиха китайски фенери и разрязаха тортата по случай юбилейната пета годишнина на Anifest. Това беше романтичен завършък на един прекрасен фестивал с чудесни посетители и перфектни организатори. Според мен, именно в това е основната магия на събитието – правенето на всичко с желание и обич. С нетърпение ще очаквам коледното издание и по възможност бих искал отново да бъда част от тези харизматични хора във Варна.

Петър "Ткк" Милев



Снимки: facebook, Стефи Танова



Снимки: facebook, Стефи Танова

FOX

 / NEXTTVBULGARIA

ВСЕКИ ПЕТЪК - 20Ч
ПОВТОРЕНИЕ ВТОРНИК - 22Ч

1 ГОДИНА



50 ПРЕДАВАНИЯ



7000+ TWITCH ПОСЛЕДОВАТЕЛИ



WWW.NEXTTV.BG | FORUM.NEXTTV.BG

NEXT TV

desktop.bg



**GAMING
KNIGHTS**

[COME AND PLAY]

YALTA CLUB





Аniventure 2015 или една успешна любовна прелюдия?

Тази година фестивалът Aniventure навърши 10 години. Стотици часове труд и пот щяха да се отблагодарят заслужено на Накама. Обявената програма и изненадите по време на събитието бяха достатъчно интригуващи, за да подържат жаркия интерес към него. За първи път геймингът щеше да бъде мащабно представен благодарение на участието в организацията на GPLAY.



Ние от екипа на АнимеИн брояхме дните с нетърпение. Щяхме за първи път да представим наш колекционерски брой пред многохилядната аудитория на Aniventure 2015. Накама ни съдействаха за добро разположение за щанда и ни предоставиха медийни покани да отразим събитието, за което им много благодарим!

Имахме възможност ден преди събитието да се запознаем с програмата. Внимателно

изглеждахме репетициите на косплейърите и разположението на щандовете в залите. Този път цели три халета очакваха посетителите на грандиозното събитие. Във въздуха можеше да се усетят положителните емоции на косплейърите, които с усмивки на лице репетираха за големия ден. От нас се искаше да затаим дъх и да посрещнем съботната сутрин на 05-ти септември 2015-та година.

Докато пътувахме в метрото видяхме много от организаторите и бройката беше сама по себе си внушително близо до общия брой на посетителите на някои от първите издания на Aniventure.



Дори по време на дрезгавите приготовления около щанда ни, можехме да си позволим да разгледаме по-внимателно цялото хале, посветено на аниме стоки, включвае ръчно изработените играчки, разположени по алеята на талантите. В нашия обсег попадаха и нашите партньори и приятели от Otaku Ten-

**СНИМКА:
АНДРЕЙ
СПИРИДОНОВ**

**КРИСТИНА,
РОСИ И
МИЛА**





**ИРИНА ЦАПРЕВА КАТО
LA MUERTE OT THE BOOK
OF LIFE.
СНИМКА: АНДРЕЙ
СПИРИДОНОВ**

shi, Hobbygames и магазини „На Тъмно“, които предлагаха широка гама от разнообразни артикули. Впечатление ни направи фактът, че шапките-таралежки на League of Legend бързо се разпродаваха. В съседство с нас се намираха първите по рода си Just-Us Nerds, които предлагаха специализирани стоки свързани с американските комикси на DC и MARVEL. Щастливи сме да споделим, че именно по време на събитието те станаха наши нови партньори. Отново имаме възможност да се насладим и на богатия асортимент от книги-игри – както стари, така и нови издания. Неделя можехме да видим и първата по рода си работилничка посветена на Gunpla, която се проведе под ръководството на Иво Иванов от Otaku Ten-shi.



Pulsar от своя страна демонстрираха възможностите на новата Metal Gear Solid V: Phantom Pain в специално подготвен тематичен кът, Пред който имаше фигура в цял ръст на Snake, известен още като Big Boss, с която всеки можеше да се снима.

Цяло хале беше посветено на гейминга като няколко турнира бяха организирани от Gplay, най-сериозният и интересен от които беше този по League of Legends. Имаше зона за free-to-play игри, където имаше и кът с ретро гейминг конзоли.

В AMV-contest-a бяха излъчени доста приятни клипове като Fight, Figment, Stay, Stand In The Rain, Rainbow Stalin Saves The World и Lucky Duck. Някои от тях буквално наелектризираха публиката до последния косъм. Любимец на феновете беше No Satellite No Life, но за жалост не успя да се пребори за наградата.



Косплеят, от своя страна, беше разделен в на гейминг и аниме косплей. Първият ден всички зрители бяха смаяни от над петдесетимата участници с невероятни костюми (в това число включваме и някои от чуждестранните гости на събитието). Трудно мога да изброя всички прекрасни участници и костюми, но няма как да не спомена превъплъщението на Лора Кирилова като DJ Sona, което взе дъха всички присъстващи.

**ЛОРА КИРИЛОВА КАТО DJ
SONA
СНИМКА: АНДРЕЙ
СПИРИДОНОВ**





**ВЕНИ ПОПОВА КАТО KURUMI
TOKISAKI OT DATE A LIVE
СНИМКА: АНДРЕЙ
СПИРИДОНОВ**

Добро впечатление ми направи Весела Чалъкова като Nidalee и успешния дебют на Марта Денева като Annie. Муши отново ни разби с новия си костюм на Poppy skin - Scarlet Hammer Poppy. Черешката на тортата беше дуетното изпълнение на Силвия и Алех Зин с костюми на Aion Gunners (Gun-slingers), които танцуваха на аранжиментс откъси от Combichrist (WTF is wrong with you) и Madonna (4 minutes). Мога да похваля и изпълнителите на мини-сценката с персонажи от Assassin Creed, една от които е вече познатата ни от предишния брой Стела Папазова.



Косплеят през втория ден беше по-мощабен откъм участие. Нивото остана високо, макар че на моменти изглеждаше сякаш препълнената залата публика очакваше повече. Открихме много нови косплейъри, които ни впечатлиха достатъчно, за да се заречем тепърва да следим. Страхотна беше сценката, посветена на Game of Thrones с

Церсей и Кутрето. Върхът на айсберга бяха представянията на Вени Попова като Kurumi Tokisaki от Date A Live и Ирина Цапрева със смайващия по мащаби костюм на La Muerte от The Book of Life. Двете достойно ни представиха и на Еврокосплей няколко месеца по-късно.

В заключение можем да кажем, че най-мощабният и добре проведен досега фестивал, посветен на азиатската култура и гейминг. На всеки посетител бе предоставен уникален набор от възможности: Дали да слуша лекция, да се забавлява с настолни игри или да останев компанията на някоя красива maid-ка, да участва в работилничка или просто да разцъка някоя игра. Лично аз се надявам догодина събитието да продължи да ни изненадва и да запази високото си ниво! Защото България и хората тук имаме нуждата от него! Благодарим ви, Накама, за всичко, което правите! Пожелаваме ви успехи!

Петър "Ткк" Милев

**СИЛВИЯ КАТО AION GUNNER
СНИМКА: АНДРЕЙ
СПИРИДОНОВ**



СИЛАТА НА ДУМИТЕ - ФЕН ФИКШЪН ПОБЕДИТЕЛ НА ANIVENTURE 2015

Автор : Яна Папардова

- „Какарот, мизерник такъв! Пак си отишъл да тренираш някъде тайно, нали? Не можа да издържиш даже шест месеца да си си седнал на задника!“
- „Нее, Вегета, не бъди така лош. Знаеш, че не мога да се стърпя. Пък и не е като ти да не правиш точно същото.“
- „Въобще не смей да ме сравняваш със себе си. Моята класа е на светлинни години от твоята. Понякога направо не мога да повярвам, че сме от един и същи вид. Ти си позор за цялата саянска раса.“
- „Мхъм, добре, добре.“
- „Какарот, не ме игнорирай, нещастник такъв. Къде си мислиш, че отиваш?“
- „Обещал съм на Кайоукен-сама, че ще му помогна да си поправи къщата. Малко се поохлях последния път и... хе хе, нали знаеш как е. Хайде със здраве.“
- „Какарот, да не си посмял. Бий се с мен. Защо мислиш, че съм дошъл чак тук. Какарот!?!“

Гоку отправи последна безгрижна усмивка към пенещия се саян и, допирайки пръсти до слепоочието си, изчезна за миг. Вегета успя да достигне до мястото, на което бе стоял съперникът му, с една милисекунда закъснение и сега Какарот беше извън обхвата му за Бог знае колко време. Мислите на саянския принц бяха също толкова мрачни колкото космоса, към който Гоку се бе отправил.

Ще го убия. Ще го оскубя косъм по косъм и ще го обеса на собствената му коса. По дяволите. По дяволите. По дяволите! Как смее просто да изчезва така? Аз да не съм някой от слабоумните му приятелчета, които ходят по дирите му като гламави? Как смее?

Вегета напусна недооораната нива на Гоку с гръм и трясък и се отправи към Капсул Корп все още кипящ от гняв. Колкото и да тренираше в капсулата за гравитация винаги оставаше с едно тежко чувство, че нещо липсва, че може да направи повече, че може да бъде повече. И единственият човек, който можеше да му помогне с това, бе най-любявият саян във вселената. Имайки предвид, че бяха останали само двама и един от тях беше самият Вегета, фактът че Гоку бе с интелекта на новоизлюпена какавида не беше кой знае какво постижение.

По дяволите, под каква звезда бе роден Вегета и защо вселената го беше прокълнала да бъде все на второ място? Нима не се трудеше достатъчно? Нима не прекарваше всяка будна секунда в тренировки, симулации и безкрайни упражнения за тялото и ума? С какво беше той по-малко от онзи неграмотник, който можеше да брои до две единствено благодарение на това, че имаше две деца? Как въобще ги бе направил оставаше мистерия от най-висш калибър.

- „По дяволите!“

Юмрукът му удари стената на залата за тренировки с такава сила, че многократно подсиленият метал се огъна и зейна от външната страна. Вегета едва се стърпя да не го халоса още веднъж. Този ден просто вървеше от отвратителен към катастрофален. Сега трябваше да моли Булма да поправи капсулата ... отново. Това, разбира се, щеше да отнеме време и да забави тренировката му. Напоследък имаше чувството, че всичките му дни са все така „задоволителни“.

Капсул Корп не беше от най-тихите места на Земята, независимо, че нямаше много обитатели. Но и малкото такива успяваха да вдигнат достатъчно гюрултия за цял увеселителен пак. А Вегета знаеше много добре колко шумен може да бъде един увеселителен парк. Все пак го бяха принудили да посети

прекарваше повече от 2 минути. За жалост нямаше навика да я изключва след себе си. Към средата на деня човек спокойно можеше да идентифицира всяка стая, в която бе пребивавал старият учен.

Майката на Булма пък смяташе за нужно да общува с мъжа си през няколко стаи и въпреки трещящата музика. Защо трябваше да го информира през два коридора, че отражението ѝ в стъклото много ѝ напомня на някакъв филм, който гледала преди години, оставаше пълна мистерия.

Как тези странни създания въобще комуникираха беше напълно извън сферата на понятното за Вегета. Но за жалост, на тази планета доста неща попадаха в тази категория.

На свой ред пък Трънкс, разбира се, вдигаше шум като за цяла детска градина, а когато към него се присъединеше и Гохан разумното действие беше човек да си намери противоракетен бункер и да се затвори в него.

Вегета не можеше да нарече Булма точно с думата шумна. Когато тя работеше просто си тананикаше нещо и не обръщаше внимание на света наоколо. Но когато го гонеше да му натяква за нещо си беше истинска харпия.

Вегета нямаше да си признае дори и пред смъртна заплаха, че стомахът му се беше свил при мисълта, че сега трябваше да я намери и да ѝ съобщи, че отново, за пореден път, въпреки предупрежденията ѝ, бе счупил капсулата за тренировки. Булма винаги я поправяше, но и не пестеше думите си по въпроса какво точно мислеше за невъзможността на Вегета да се контролира. По-слаб мъж би избухнал в плач и побягнал към хоризонта. Но тъй като Вегета не беше нито слаб, нито страхлив, с премерена стъпка и стиснати юмруци се отправи да търси синекосата си жена.

Силният гняв, който чувстваше дори повече от обикновено, му даде сили да забрави дори и най-малкото притеснение. Трънкс беше лесен за намиране. Вътрешната му енергия вече достигаше сила, която можеше да бъде усетена при съсредоточаване от съседния град. Но Булма беше просто човек. И като такъв вибрацията на ки-то ѝ беше като тънка мъгла, която леко обгръщаше тялото ѝ, ефирна, но едва забележима. Вегета никога нямаше да признае, че вече можеше да усети тази вибрация от разстояния, които далеч не попадаха в рамките на нормалното.

- „Булма.“ Вегета се приземи на терасата пред спалнята им и се отправи навътре. Очакваше да заvari Булма наведена над някой странен уред в съседната стая, където имаше нещо като малък гараж. Такива помещения можеха да се намерят разхвърляни из цялата къща. Но той намери жена си заспала, излегната по диагонал на леглото все още в работния си гащеризон. Вегета не се замисли много преди да изкрещи отново. „Булма!“ Жената подскочи на място и кичури синя коса щръкнаха във всички посоки.

- „Какво по дяволите ...“

- „Трябва да поправиш капсулата за тренировки.“

- „Какво? Отново? Какво за бога ѝ направи този път?“

- „Няма значение какво съм ѝ направил. Трябва ми работеща. Сега!“

Булма въздъхна и се отпусна тежко отново на леглото, напълно пренебрегвайки пенещия си съпруг. Презрамките на хлабавия ѝ гащеризон се смъкнаха надолу и разкриха бялата кожа около гърдите ѝ. Вегета усети силен прилив на енергия, която нямаше нищо общо с предишния му гняв и рязко отмести поглед.

- „Булма. Капсулата!“ Натърти той през стиснати зъби. Не изглеждаше като да има тенденция гневът му да стихне скоро. Особено след като си намираше нови и нови поводи да е бесен на себе си. Преди дори да се усети очите му се бяха върнали на жената в леглото. Ако не бе сигурен, че щеше да има дори още по-сериозни последствия от счупената капсула, щеше да халоса главата си в стената в жалък опит да избие предателските си мисли от там.

- „Ще изчакаш. Цяла сутрин се бяхтих над един генератор. В момента нямам нито силите, нито желанието да се занимавам с твоята безценна капсула. Ще я погледна по-късно.“ Булма явно нямаше никаква представа за терзанията в главата на саяна и просто се настани по-удобно в леглото.

- „По късно не ми върши работа. Капсулата ми трябва да работи сега.“

- „Сигурна съм, че за няколкото часа, които няма да я използваш, няма да изпуснеш тайните на вселената

за това как да станеш най-големият и лош побойник в галактиката. Вместо да прекарваш всичкото си време там, вземи да прекараш някакво време и със сина си. Ей така, за разнообразие. Нека поне нещо да му напомни от време на време, че има баща.“ Студеният поглед с който го стрелна бе достатъчно индикация, че това беше точката по въпроса.

– „Невъзможен саян.“ Булма не бе така милостива и го замери с розовия си домашен чехъл. Вегета, разбира се, го улови много преди да достигне лицето му и го захвърли в отсрещния ъгъл на стаята преди да излети с гръм и трясък от балкона.

Да си спомнел, че имал баща? Що за глупости?

Вегета беше прекрасен баща. Казваше ли постоянно на Трънкс какво да прави? Не. Караше ли го да завладява планети от негово име? Не. Опяваше ли му постоянно, че трябва да е най-силният и невъзмутимият във вселената? Не. Тогава какво повече, по дяволите, искаше Булма от него?

Вегета много добре си спомняше своя баща и всичките болни амбиции, които бе проектирал върху невръстния си син. Да, Вегета не съжаляваше, защото те го бяха направили непоклатимия войн, който бе в момента, но това не значеше, че искаше същото нещо за Трънкс. И именно защото не го искаше, бе оставил момчето на мира.

Явно несъзнателно увлечен от мислите си за него, Вегета изведнъж се озова в градината зад къщата, където Трънкс в момента играеше някаква модифицирана игра на тенис. Модификацията идваше в това, че момчето играеше и двамата противника едновременно, придвижвайки се от единия до другия край на игрището преди топката да достигне мрежата.

– „Папа.“ Момчето изкрещя в момента, в който видя баща си и се втурна към него. „Какво правиш тук? Обикновено тренираш по това време.“

– „Капсулата се развали.“ Отговори уклончиво Вегета.

– „Пак си я счупил, нали?“

Малкият го стрелна със закачлива усмивка. Вегета погледна виновно встрани, знаейки, че не може да излъже, но предпочете поне да не потвърждава. Как, по дяволите, всички разбираха толкова лесно какво се бе случило? Толкова ли бе предвидим? И защо по демоните Вегета трябваше да се чувства виновен от това? Та той беше в пълното си право да иска хиляда капсули ако се наложи, и никой не можеше да му каже копче. Доколко бе пропаднал, че да трябва да дава постоянни обяснения за действията си? Всички трябваше да са благодарни, че досега не бе изпарил тази планета от лицето на космоса, вместо да го карат да дава отчет като някое послушно пале.

Момчето, разбира се, нямаше никаква представа за емоционалната вихрушка в главата на баща си и побърза да предложи услугите си.

– „Тогава аз ще ти помогна да тренираш.“ Само след секунда вихрушка от ритници и юмруци захвърчаха във въздуха. Вегета успяваше да блокира всички само с една ръка. С един замах саяна блъсна момчето в стомаха и го запрати на земята на няколко метра от себе си.

– „Само идиот започва битка, която не може да спечели.“ Процеди той през зъби и погледна хладнокръвно в насълзените очи на сина си. Нараненото изражение на Трънкс набързо изтри жестоката му гримаса, но вече бе прекалено късно.

– „Бака!“ Изкрещя Трънкс вече през рукнали сълзи и излетя като ракета в небето.

Вегета се бореше с напирашщото желание да го последва без да има никаква представа какво би му казал, ако го догони. Преди да има възможност да вземе някакво решение усети така познатия мирис на слънце и свежи листа. Когато се обърна към входа видя там да стои Булма с буреносно изражение и стиснати зъби. Без да отмества поглед от Вегета, тя се засили към него и без дори да се замисли за миг го халоса право през лицето с гаечния ключ, който държеше в дясната си ръка. Главата на Вегета се отмести леко в страни от удара, но по-скоро по навик, отколкото от нужда. И най-вече за да му даде извинение да отмести очи от гневното лице на жената.

– „И като си помисля, че се бях запътила да поправам загубената ти капсула. Би ми се искало да ти

зашлевя и един хубав шамар, но най-много да си счупя ръката. Пък и каква полза? Дебелата ти глава от нищо не разбира, освен от още и още тренировки, нали? Това, че току що нарече сина си идиот и го разплака без никаква причина няма значение за теб, нали? Какво му пука на великият саян, че хората около него също имат нужди и нещо наречено чувства?“ Гневни сълзи се стичаха по бузите на Булма, но тя стискаше здраво юмруци и не отместваше поглед от каменното изражение на мъжа пред себе си. „Не ме интересува какво ще правиш, къде ще ходиш и какво ще измислиш, но ще отидеш при сина ни и ще намериш начин да му се извиниш. Защото не само, че няма да поправа пресветата ти капсула, ами ще направя живота ти толкова мизерен, че ако си си мислил, че знаеш какво е изпитание, жестоко си се заблуждавал. Вече не съм съвсем сигурна какво всъщност искаш от живота, Вегета. Но ако то включва това да останеш тук, с мен и със сина ни, ще трябва да се научиш и да даваш, не само да взимаш.“

Булма, с високо изправена глава дори в силната емоция, която я владееше, се завъртя на пети и остави зад гърба си един безмълвен саян.

Изведнъж останал напълно сам, Вегета се огледа около себе си. Стоеше във вътрешния двор на Капсул Корп, където цялото семейство често се събираше било то да вечеря на прохладата под дърветата или просто да се полюбува на красивата градина и малките животни, които я обитаваха.

На един от столовете можеше да види метната своя риза. Беше я захвърлил там след една особено добра тренировка миналия ден. В другия край се виждаше вече доста избуялото дърво, което сам бе посадил със семена от родната си планета. Трябваше да признае, че след самото посаждане не бе полагал особени грижи за растението, но явно някой друг редовно му отделяше време, защото растеше силно и здраво. Точно по средата на двора имаше голяма площадка, където често даваше уроци на Трънкс, докато Булма им подсвиркуваше окуражително от шезлонга встрани с пиtie в ръка.

Това място се бе превърнало в негов дом повече от която и да било планета, която някога беше посещавал. Не го беше искал, нито се бе стремял към него, но то вече бе факт и Вегета не бе съвсем сигурен какво да прави с него сега, която явно го имаше, но бе на ръба да го загуби.

Глупости! И какво по-точно ще загубя?

Той нямаше нужда от тези сълзливи чувства, за да бъде велик войн. Любовете нямаше да му помогне следващия път, когато някой нападне Земята. Предишния му опит вече беше доказал, и то многократно, че там някъде винаги имаше някой по-силен, по-жесток и по-луд от предишния. Какво щеше да прави когато този враг се изправеше пред портите им и Вегета не беше готов, защото губеше времето си в това да угажда на сприхави жени и докачливи малки деца? Как щеше да защити Булма и Трънкс от поредния мегаломан, тръгнал да колонизира вселената заради измислените си болни амбиции? И как щеше Вегета да продължи напред, ако не успееше?

Саянът дори не осъзна, че се бе издигнал високо в небето преди силен бриз да го помести леко настрана. Изплувайки от дълбоките си мисли Вегета се спря и отдели няколко мига да поеме няколко дълбоки глътки свеж въздух. Отдавна бе идентифицирал енергията на сина си и след още няколко премерени вдишвания се отправи в негова посока.

Не му отне дълго да стигне покрива на една от най-високите сгради в града, където Трънкс бе седнал на перваза и гледаше замислено някъде в далечината. По лицето му вече нямаше следи от сълзи, но там липсваше и дяволитата му детска усмивка. Нещо, което никак не се нравеше на баща му. Момчето не даде никъкъв знак, че е видяло баща си, дори когато Вегета кацна до него и също отправи поглед към хоризонта.

Гледката над града можеше да се нарече почти приятна. Тук бяха далече от шума на улицата, но това също правеше настъпилата тишина още по-оглушителна. Неловко мълчание се проточи за няколко дълги мига преди Вегета да прочисти гърлото си.

- „Майка ти ми е ядосана.“

Никой нямаше да му даде медал за водене на разговор, но поне и никой не можеше да каже, че не е опитал. За известно време Трънкс не каза и дума. Не даваше и никакъв знак, че въобще е отчел присъствието на баща си, и Вегета усети засилващо се чувство на безизходица.

Ами сега? Какво се правеше в такива случаи? Трябваше ли да продължи да мълчи? Или се предполагаше, че трябва да каже нещо дълбокомислено и родителско? Какво му бе наредила Булма? Да се извини? Това ли се очакваше от него, да каже просто извинявай? И какво ако го кажеше? Как по-точно една дума оправяше каквото и да било? Каква сила имаше един толкова незначителен жест? Вегета не се бе извинявал на никого в живота си и ето, че беше стигнал чак до тук. Защо трябваше да започва сега?

Продължаващото мълчание обаче не му даваше абсолютно никакви алтернативни идеи за действие и Вегета направи нещо напълно неприсъщо за себе си. Паникьоса се. И каза първото нещо, което му дойде на ума, мислейки за цялата каша, в която се бе забъркал днес.

- „Извинявай.“ Думата излезе бавно и тихо от устата му. Сякаш опитваше някаква странна храна за първи път и си даваше време да види какъв вкус ще остави в устата му. Истината е, че би имал далеч повече смелост да скочи във вулкан, отколкото да я каже отново. Но поне усилията му явно не бяха напразни, защото синът му най-сетне го погледна в очите.

- „Папа, понякога се чудя кой от двамата ни всъщност е детето. Но приемам извинението ти.“

Усмивката на Трънкс се върна на лицето му с пълна сила и Вегета трябваше да премигне няколко пъти, защото се почувства временно заслепен. Това ли беше всичко? Една дума и вече всичко беше наред? Без повече мълчание, без повече недомлъвки, без повече терзания какво, що, как.

- „Що се отнася до мама, мисля, че имам доста добра идея.“ Дяволитата усмивка на момчето не вдъхна много увереност на Вегета, но той бе още прекалено зашеметен, за да се противопостави, когато Трънкс го хвана за ръка и го поведе надолу към оживените улици.

С огромен букет в ръка Вегета стоеше на входа на работилницата на Булма и събираше смелост да влезе. Не, смелост не беше думата, Вегета бе най-смелият мъж във вселената. Той не се страхуваше от нищо. Единствената причина да не влезе с бойна стъпка, бе защото се чувстваше ужасно неловко с тези смехотворни цветя в ръка.

Трънкс го бе оставил на входа с пожелание за успех и странно намигване, което бе предизвикало силна тръпка по гърба на Вегета. Как по-точно тези цветя щяха да помогнат за каквото и да било? Те нямаша стойност. Не ставаха нито за храна, нито за тренировки. Каква по-точно полза би имала от тях Булма? Особено Булма, която в момента му бе толкова бясна, че Вегета можеше да види част от дрехите си безцеремонно захвърлени на пода пред спалнята им. Със същия успех можеше да сложи надпис – **да не си прекрачил прага на тази стая или следващия път, когато влезеш в капсулата за тренировки, тя съвсем случайно ще избухне в лицето ти.**

Точно в този миг жената излезе от работилницата си и се спря изненадана пред Вегета обхващайки с поглед гледката, която представляваше великият саян държащ букет с цветя и носещ изражение, преливащо от неподплатена смелост и заучено високомерие. Стъпката, която Вегета направи назад, по никакъв начин не беше от страх, а от нуждата да не изглежда застинал като статуя. Леденото изражение на Булма нямаше ама нищо общо с това.

Вегета се почувства толкова неподготвен да отреагира по какъвто и да било начин на неизбежния вербален пердах, който щеше съвсем скоро да му нанесе Булма, че за пореден път в този шеметен ден просто каза първото нещо, което му мина през ума.

- „Извинявай.“

Усмивката, която се разля по лицето на Булма преди тя да го придърпа към себе си и да го целуне дълбоко, беше сияйна и напълно обезоръжаваща.

Няколко часа по-късно Вегета лежеше по гръб на голямото легло в спалнята им, а дрехите му продължаваха да се сеят по пода, макар и този път поради различни причини. Голото тяло на Булма бе приятна тежест, която се разливаше леко по дясната страна на гърдите му, чак до сключените им ходила. Главата ѝ лежеше на рамото му и мекият ѝ дъх периодично достигаше все още силно загрялата му кожа.

Вегета дори не осъзнаваше, че дясната му ръка рисуваше нежни кръгове по дължината на голия ѝ гръб, защото мислите му бяха другаде.

Нещо много странно се бе случило днес, и то се дължеше единствено и напълно на странната дума „извинявай“. В момента, в който я бе казал и на Трънкс, и на Булма, държанието им към него съвсем се бе променило. Нима една единствена дума можеше да има такава сила? Та той бе посветил живота си в това да открие абсолютно всичко, което би го направило по-силен. Нима беше пропуснал нещо толкова голямо?

- „За какво си се замислил толкова дълбоко?“ Гласът на жена му го върна обратно към реалността.
- „Чудех се кога ли ще мога да ползвам капсулата за тренировки.“ Изражението на Булма започна да придобива мрачни окраски и Вегета побърза да добави. „Извинявай ... че я счупих.“ И чудото се случи отново. Мрачното изражение бе заменено с малка усмивка, а после и с нежна целувка.
- „Имаш невероятен късмет, че си женен за гениален механик. Ще я оправя още утре сутрин.“

Вегета едва спря дяволия смях, който напираше в гърлото му. Успя да го прикрие с фалшиво покашляне и кимване на главата.

Булма доволно се сгуши отново на гърдите му, а Вегета зарови предателската си усмивка в косите ѝ.

Съществуваха невероятни оръжия на този свят, но Вегета бе убеден, че току що бе намерил едно от най-силните. И имаше пълното намерение да го използва дълго и ефективно. Изцяло в своя полза разбира се.

Край



ИНТЕРВЮ С ВЕСЕЛА ЧАЛЪКОВА

Здравей, представи се на читателите ни.

Хейо, читатели! Името ми е Весела Чалъкова, 17 годишна, родена съм и живея в гр. Плевен. Уча туризъм, но смятам да запиша японистика след като завърша. На Aniventure 2015 се навърши една година, откакто се занимавам с косплей, но ако трябва да съм честна, никой костюм досега не е бил напълно сериозен, освен този, който направих за първия ден на събитието тази година (Nidalee, League of Legends). Израснала съм с видео игри в предимно мъжка среда – имам много братовчеди. Вярно е, че изобщо не струвам в игрите, но пък поне са ми забавни. Отделно от косплей и “забозване” пред игри, танцувам и рисувам.

Ти ни направи много добро впечатление с костюма на Nidalee на Aniventure 2015. Как смяташ да продължиш с това си хоби, защото, според нас, има много потенциал в теб?

Подготвям нещо огромно за следващия Aniventure, затова през идната 2016-та година костюмите ми може и да не са такива, каквито ги искам, точно защото и последните ми силици и сълзи ще отидат за направата на този така наречен ‘проект’.

Би ли издала нещо съвсем мъничко от този грандиозен проект? На кои събития ще те видим като участник в близко бъдеще?

По принцип съм го споделила във фейсбука си, затова не е проблем за мен да го кажа и пред вас. Ще правя Unmasked Kayle от League of Legends. А що се отнася до събития, ще участвам и на Ani-play, и на AnimeS Expo.

Да разбираме ли, че предпочиташ да косплейваш предимно гейминг персонажи?

Всъщност, не. Нида беше първият ми гейминг



косплей, но явно все такива си харесвам просто.

А какви други си правила до този момент?

Първият ми косплей (не искам дори да си го спомням) беше Kaneki от Tokyo Ghoul. Продължих с Levi от Attack on Titan, Kanda от D.Gray man, Nidalee и Suoh Mikoto от K Project.

Ти сподели, че си геймър. Разкажи повече за това си хоби. Кои са любимите ти игри и какви си играла до този момент? Очакваш ли с нетърпение някое заглавие?

Оле, много съм назад с игрите! Изобщо не следя, хаха. Наскоро разцъквах Resident Evil Biohazard HD Remaster, но това ще да е по-сериозното. Отделно цъккам Hearthstone и Лига и това е. Но пък мързелът ми да цъккам игри (и ужасният компютър) не ме спират да гледам геймплей

СНИМКА 1: SLAVIŠA REPAC
СНИМКА 2: COSPLAY BULGARIA



(grin emoticon). Любител съм на хорър жанра като цяло, не само игри.

Да разбираме ли, че в момента си посветена повече на състезателния гейминг? Разкажи повече за това как се запали по League of Legends и HS?

Цъкам Лига от декември-януари 2014. Определена роля нямам, мейнвах съпорт, но в момента цъкам adc, стига да ми е фън всичко ме устройва. А HS да не говорим просто, всичко ми е просто карти (смее се)

Какво беше чувството да се снимаш с толкова много фенове на най-посещавания Aniventure? Имаше ли забавни моменти? А конфузни ситуации?

Олее, тръпката е неописуема! Преживяването беше върховно, но въпреки, че щях да припадна няколко пъти, не се отказвах просто да заговарям хора и да си прекарам добре. Но колкото беше забавата, толкова бяха и неловките ситуации. Няколкото дечица ме обарваха и беше гадно и кофти, но не казах нищо. Щяха да ми счупят копието, дръпнаха ми перуката, голяма каша беше, но всичко беше забавно поне.

Тъй като сподели, че си правила аниме

персонажи, разкажи как си с аниметата и мангите. Кои са любимите ти заглавия?

Гледам анимета от съвсем мъничка, но имам бегли спомени. По Джетикс гледах Shaman King, Naruto, Sailor Moon и прочие. Сериозно започнах да гледам анимета на 8-9г с Наруто. Продължих главно с хорър жанра и до ден днешен гледам предимно такива. Любимите ми анимета са Soul Eater, Kiseijuu: Sei no Kakuritsu, Umineko no naku koro ni, Deadman Wonderland & Pupa. Манги вече не чета, но харесвам много една китайска - 19 days.

В този ред на мисли кои освен изброените заглавия би ни препоръчала?

Зависи от жанра, но 100% препоръчвам D.Gray Man, Seikon no Qwaser, Elfen Lied, Higurashi no Naku koro ni & Another!

И School days, не се съдържах...

Пожелаваме ти успешни косплеи в бъдеще и ще следим развитието ти! Благодарим за интервюто и до нови срещи!

Благодаря много, ще гледам да се подобря и да не разочаровам никого за нататък!



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.

GRIDHOURBG — LAN ПАРТИТО НА БЪЛГАРИЯ ЗА 2015 Г.

ОФИЦИАЛЕН УЕБСАЙТ НА СЪБИТИЕТО: [HTTP://GRID.HOUR.BG/](http://grid.hour.bg/)

СТРАНИЦА НА СЪБИТИЕТО ВЪВ FACEBOOK: [HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/GRIDHOURBG](https://www.facebook.com/gridhourbg)

ВИДЕО НА СЪБИТИЕТО, СЪБРАЛО 72 ЧАСА В 2 МИНУТИ: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=PDUYQQM7IEW](https://www.youtube.com/watch?v=PDUYQQM7IEW)

На 20-ти август 2015 г. в 10:00 ч. във Варна отвори врати първото по рода си за България голямо LAN парти — GridHourBG 2015. Събитието продължи до 23-и август и посетителите му се насладиха на 72-часов денонощен достъп до LAN мрежа за свободна игра на компютърни игри, наред с много лекции, презентации на анимации, щандове с разнообразни и интересни търговски артикули, както и още много забавления. Всеки ентузиаст можеше да си донесе лаптоп или настолен компютър, с който да се включи в събитието. Всичко това се проведе в една от големите зали на втория етаж на варненския търговски център „Двете кули“ (мол „Варна Тауърс“). Основните организатори на мероприятиято са „Варна Бродкаст Системс“ и много техни партньори, като Асер бяха сред главните спонсори. Метеорологичното време беше лошо, защото валиеше цял ден, но това не ни попречи да се забавляваме в залата.

Билетите за събитието се продаваха както на място, така и онлайн: едnodневни билети и стандартните тридневни билети, с включена храна или без храна към тях. Имаше посетители от всякакви възрасти и интереси, а млади и ентузиазирани лектори водиха презентациите. Момчетата от Ogre Cast организираха денонощни турнири по компютърните игри Half-Life, Heroes of Might and Magic III и Warcraft III: The Frozen Throne, на които турнири можеха да участват всички желаещи, като записването беше на място. На състезателните геймъри беше предложена LAN мрежа за 500 души. Гости на събитието през първия ден бяха и Varna Games и поради това изборът от настолни игри беше голям. Зоната за свободна игра на PlayStation също не беше за подценяване, но любимата игра на всички безспорно беше Mortal Kombat. И на децата не им беше скучно, тъй като за всички посетители до 14 години имаше конкурс по строене в Minecraft, както и работилничка на училището по роботика Robopartans.

Водещ на събитието беше Константин „No Thx“ Кънев от GPLAY TV, а сред партньорите на GridHourBG бяха гости и лектори от Grozen Entertainment, Ubisoft Sofia, NEXT TV, CGZen, Studio Artomat, TRI Soft, DeviceHub, VarnaLab, студио MentalBLUR (EastFall), варненските клубове Shiokaze и Sunrise, Варненския свободен университет (ВСУ) „Черноризец Храбър“, община Варна, както и много други. На щанда на Grozen Entertainment

Какво е LAN парти?

* голямо място с покрив, маси, столове, достъп до електрическа мрежа, LAN мрежа и достъп до Интернет;

* много (ама много) ‘зарибени’ хора с основна цел да се „размажат“ едни други на всевъзможни турнири по стари, нови и забравени компютърни и видео игри;

* сериозна програма от микро-събития и лектори (която не пречи на играещите, а допълва атмосферата на едно истинско компютърно забавление);

С две думи: като интернет клубовете [интернет залите] от едно време, но за 500 човека и за ограничено време от няколко дни, безсънни нощи и доста адреналин + кафе. :)

Голям брой масови LAN партита се провеждат в Европа, Северна Америка и Азия от много години насам.





можеше да намерите най-различни чаши, подложки, фигурки и много други артикули с герои от последните им комикси. А на щанда на Shiokaze имаше огромен избор от мърчъндайз на гейминг тематика: от календарчета до фигурки по World of Warcraft и League of Legends. Също така на техния щанд беше представен и първият ни печатен брой, който много от вас вече притежават. И магазини „На Тъмно“ и „ПУЛСАР“ присъстваха на събитието.

Вторият ден от GridHourBG беше посветен на изкуството, и особено на вълна комикси. Бяха проведени интересни презентации, с които бяха представени най-различни бъдещи и настоящи проекти. Рано сутринта се проведе и конкурс за дизайн на герои за игра с тематика „time traveler“ (пътешественик във времето), който беше организиран от Grozen Entertainment. Студио „Змей“ представи на публиката своя проект, който е в процес на разработка — българския анимационен приключенски фентъзи сериал „Златната ябълка“ по мотиви от традиционния български и балкански фолклор. Ние от Anime Inn обещаваме да Ви предложим интервю с талантливия екип на този обещаващ проект в някой от следващите ни броеве.

Имаше и специално почетно място за много стари конзоли, излезли още в началото на 21-ви век, на които конзоли гостите можеха да се полюбуват и на които да поиграят, като така си припомнят добрите стари времена на Super Mario, Kirby, Zelda и много други класики. Всяка сутрин и ве-

чер имаше закуски и напитки за всички платили за билета с включена храна, а за останалите имаше направено заведение точно до входа на залата, в която се състоя GridHourBG 2015. Третият ден, вече с лека умора, мина най-бързо. Конкурсът по Minecraft продължаваше, състояха се конкурси и за арт за компютърни игри, както и за комикс от една страница. Презентациите на Иван Коритарев и Енчо Енчев от Ubisoft не бяха за изпускане. Те представиха работата си по едни от най-известните заглавия в областта на компютърните игри — най-новите игри от поредицата Assassin's Creed, по които те са работили през последните няколко години. Беше прожектиран и българският късометражен анимационен филм Portals, а след него дойде време и за безспорно една от най-интересните части на събитието — косплей ревюто!

В състезанието по косплей всички участници бяха с костюми на гейминг тематика от различни видео игри. Разбира се, преобладаваха женските персонажи от League of Legends. Всички участници в косплея дефилираха един по един на сцената, демонстрирайки ловки движения и характерни пози на представяния от тях герой. Бяха показани големи оръжия, сложни брони и умело изработени детайли по облеклото, аксесоарите и реквизита. Имаше дори и коледни лампички! Наградите от косплея бяха две — за най-добро представяне и за най-добър костюм, но никой от останалите косплейъри не си тръгна с празни ръце! На всички бяха дадени поощрителни награди от приятелите ни от Grozen

Entertainment и от организаторите на AniFest 2015 (проведен на 8 и 9 август във Варна) – варненския национален клуб за аниме, манга и японска култура „Шиоказе“ (Shiokaze), колеги на националния клуб „Накама“ (NAKAMA). В края на деня екипът на Escape Games направиха фотосесия, която включи всички участници в косплея, които получиха безплатно изпитание в специалната им стая, от която трябва да се избяга. Косплейърите се справиха за нула време с това предизвикателство. Escape Games всъщност присъстваха на цялото събитие GridHourBG 2015 и всеки, който реши да си събере отбор, можеше да се пробва да реши загадката на стаята им. Можете да прочетете проведеното от нас интервю с екипа на Escape Games по-надолу. В края на деня се проведе и малка работилничка по пиксел арт (pixel art), предоставена от Shiokaze.

Сякаш почти неусетно стана неделя, четвъртият ден от събитието, и вече всички бяха доволни от мероприятиято, но и уморени от липсата на сън или недоспиването, както и от преживените силни емоции. Когато мина закуската, настъпи време за награждаването от турнирите по гейминг, всички победители получиха наградите си и с това събитието беше закрито. Поздравяваме организаторите и партньорите на събитието за много добре свършената работа, като само им препоръчваме догодина да се погрижат за по-яркото популяризиране на това LAN парти, за да може то да стане още по-добро чрез още повече посетители на него! Приветстваме и всички косплейъри, взели участие в конкурса по косплей на GridHourBG, както и всички други, които успяха да присъстват на това уникално събитие. Това бяха едни 72 часа, които бяха много въздействащи на чувствата, много забавни и изпълнени с игри и с арт, определено ще съжалявате, ако не сте присъствали!

Николета Иванова

Следва текстът на проведеното от нас интервю с приятелите ни от Escape Games, които присъстваха на GridHourBG 2015 със своята специална стая, от която трябваше да се измъкнете чрез изобретателност и съобразителност.



ИНТЕРВЮ С КОНСТАНТИН ДОНЧЕВ



Здравейте, представете се на читателите ни.

— Здравейте! Казвам се Константин Дончев и съм един от собствениците на Escape Games. Escape Games, или както е познат жанрът — real-life escape room, представлява иновативна форма на развлечение. Форматът обединява атмосферата на нереалното и емоцията от действителността. За незапознатите с нашата дейност ще обясня накратко, че това е действителна стая, в която заключваме желаещите да участват, и те разполагат с 60 минути, за да намерят начин да излязат от нея.

Звучи много интересно. Откъде дойде идеята да направите подобна стая?

— Идеята дойде още преди година, когато прочетох за първата такава стая в България, а самото решение да си направим собствена такава стая взехме след като действително влязохме в една подобна стая. Емоцията ни след като излязохме беше завладяваща и искахме да я споделим с колкото се може повече хора. Смятам, че след месеците работа постигаме целите си. (усмихва се)

Откога се занимавате с това прелюбопитно начинание?

— Процесът по създаването на стаята започна още в началото на март тази година.

Колко такива стаи, но на различна тематика, сте правили досега?

— В момента разполагаме с една напълно функционираща стая и една демонстрационна стая.

На какви теми са тези две стаи?

— Основната ни стая е на пиратска тематика, а демонстрационната ни стая е на high-tech тематика.

Коя е най-трудната част за направата на една такава стая?

— Бих казал, че целият процес е сложен и нещата са взаимосвързани. Важно е да се следва предварително разработена логическа схема, която е гръбнакът на една такава стая. Необходимо е да се прецени средното време за решаване на загадките, сложността им и куп други детайли, като допълнително се стараем всичко да е оригинално и вълнуващо.

Имаше ли успех в началото, как реагираха хората на този нов вид развлечение?

— Смятам, че хората реагират повече от добре. Преминалите през нашата стая хора веднага стават фенове на жанра и се интересуват от още подобни стаи.

Мислите ли да направите още подобни стаи, от които трябва да се избяга, но в различни градове?

— За момента сме се фокусирали основно тук — във Варна, но за в бъдеще... кой знае.

Планирали ли сте на каква тематика ще е следващата Ви „стая за бягство“ и може ли да ни разкажете малко повече за това?

— Планирали сме тематиката за следващата стая, но за това ще мога да Ви разкажа с удоволствие след като тя бъде завършена. (усмихва се)

Ще се радваме на Вашите изяви с тези интересни стаи и ще следим развитието Ви, за да го отразим за читателите ни. Благодаря Ви много за това интервю! А сега ни пожелайте нещо за финал, ако искате. (усмихва се)

— Пожелавам Ви да ни посетите, за да Ви заразим с невероятната емоция от приключението в стаите на Escape Games!



ИНТЕРВЮТО Е ПРОВЕДЕНО ОТ НИКОЛЕТА ИВАНОВА
СНИМКИ: НИКОЛЕТА ИВАНОВА

Здравей, представи се!

Здравей на теб и на вашите читатели. Казвам се Етиен. Почитател на футболните игри, социалните медии и дигиталната комуникация.. Водеш и редактор на една от рубриките в геймърското предаване NEXT TV - тази за интернет и социални медии - Viral.

Как се чувстваш като част от NEXT TV? Как стана част от проекта?

Всичко започна много неочаквано и вълнуващо. Заедно с моята колежка в сегмента Антония организирахме една отборна игра на живо за търсене на заровено съкровище (TRACE). Свързах се с Роро, който тогава беше водещ в едно предаване по БНТ1, и той реши да ни покани. Интервюто мина много добре и тогава разбрах, че имаме общи интереси - видео игрите и дигиталното. Той ми разказа за проекта и неговата идея дълго не ме остави. Реших да предложа идеите си, а Роро ми се обади само 2 минути по-късно с предложение да се включа. Още си спомням радостта. Беше един от ползотворните понеделници. Стартът на предаването също беше интересен - Роро ми каза да подготвя viral видеа, които нямах представа, че ще покажем в ефир. Във втория епизод ми позволи да анонсирам материала си. В третия вече бях сам. Винаги беше интересно и ново за мен. Сега сме на 55-ти епизод, а във Вайръл вече ни гостуваха едни от най-активните и можещи млади хора в България. Много съм щастлив с NEXT TV.

Какви са трудностите на живото предаване? Имал ли си притеснение в ефир и попадал ли си неловки ситуации? Разкажи за гостите с които ти е било приятно да събеседваш или са те впечатлили?

Това, което правим с колегите в NEXT TV е страхотно, защото имаме свободата да бъдем себе си и да представяме информацията по начина, по който ние я виждаме. Всяка една рубрика е един жив организъм и могат да настъпят промени до последния момент. Това, което ни дава живото предаване е гъвкавост. Например в последния епизод успях да покрия новина за Facebook, която се появи в интернет няколко часа преди ефира. Разбира се, живото предаване крие и рискове, които изискват нашата пълна концентрация преди и по време на ефир. Всеки един от нас иска да се представя на ниво всеки петък и знаем, че зрители ни



заслужават най-доброто. Случвало ми се е да забравям реплики и дори "да замръзна на място", но тези неща остават добър урок във времето. Радвам се, че натрупахме рутина и напрежението от първите епизоди по-скоро е в миналото. Всичко се превръща в един забавен диалог със зрителите и мисля, че те го оценяват. Затова сме шоу.

Гостите, които успяхме да поканим във Вайръл сегмента до момента идват от най-различни сфери. Стараем се да показваме добрите примери и да вдъхновяваме младите хора с тях. Особено интересна е ситуацията в технологичния сектор, където България бележи успех след успех. Не ми се иска да отличавам имена, защото всеки един разговор с тях е бил безценен за мен. Мога да кажа само, че най-интересното предстои.

Разкажи ни за другите ти проекти? Каква е идеята на TRACE?

Голяма част от живота ми е свързан с видео игрите. Преди година Антония се свърза с мен с идея, която все още нямаше име и ясна концепция. Знаехме само, че искаме да пренесем магията на квест игрите в едно преживяване на живо. Така се спряхме на популярния в Европа формат "търсене на съкровища" и кръстихме проекта си TRACE (The Treasure Race Adventure). В първия си сезон TRACE беляза сериозен интерес и дори организирахме втори игрален ден, който не бяхме планирали. В TRACE комбинираме



изпитания за духа и тялото, но залагаме много и на отборния елемент. Веднага си проличава, когато няма синергия между съотборниците. Радостни сме, че за втория сезон на TRACE тази година успяхме да организираме игрални дни в три града - София, Пловдив и Благоевград. За първи път финалистите от трите града ще играят на Гранд финал. Любопитно ми е кой ще открие голямото съкровище.

Супер е че подобен проект се радва на внимание и интерес. Какво може да очакваме от TRACE в бъдеще? Възможно ли е да станем свидетели на други подобни проекти от теб?

Имаме големи планове за TRACE. Искаме да организираме едно незабравимо преживяване за всички, които достигнат до Гранд финала във втория ни сезон. Характерно за играта е да не разкриваме игралната площадка до часове преди официалния старт. Финалът искаме да бъде на наистина мистична локация с много история. Ще търсим ефекта на живата среща с участниците и знаем, че ще се получи зрелишно. За следващия сезон на TRACE желаем да достигнем до повече хора и ще организираме игрални дни в още градове. Хубавото е, че и ние задобряваме - загадките ни стават все по-заплетени и често изискват успешната комбинация между логическо мислене и добра физическа подготовка.

Друг проект, на който ще посветя време в следващите месеци е серията събития Gaming Knights. Ще се събираме всяка седмица и ще

играем игри. Със сигурност ще научите повече информация за Gaming Knights от интернет.

Като заговори за Gaming Knights, би ли открихнал вратата какво да очакваме?

Най-голямата новина около Gaming Knights е, че се местим на нова локация. Става въпрос за популярен столичен клуб, който ще ни даде свободата да разгърнем идеите и потенциала си. Старото място също беше добро, но сега ще може да гарантираме повече часове гейминг. Gaming Knights ще се провежда през уикенда и ще стартира преди обяд - това означава поне 10 часа гейминг и аниме събития. Желанието ни е да предоставяме сцена и на българските гейм разработчици, които да представят новите си продукти на една аудитория, която така или иначе е завладяна от технологиите. Най-впечатляващото е, че ще има достатъчно пространство, за да обособим различни зони и това да не пречи на програмата.

Звучи страхотно. Навява ми спомени свързани с компютърните клубове, които вече залязоха. Сподели как започна с гейминга и опита ти с него. Кой са любимите ти заглавия?

Много спомени и емоции оставихме в компютърните клубове от недалечното минало. Gaming Knights ще бъде нашият нов компютърен клуб - ежеседмични събития, на които ще се срещаме очи в очи, ще играем игри и ще създаваме приятелства. Моят опит с гейминга? - да, всичко започна в един

компютърен клуб в квартала. Израснах с игри като CS, SC и FIFA. Голямата ми страст към гейминга обаче се зароди някъде през 2007-ма година. Случайно чух радио реклама за предстоящ турнир по футболния симулатор Pro Evolution Soccer, който едва бях започнал да играя, а победителят щеше да представлява България на световни финали във Франция. Новината ме амбицира много и се посветих на тренировки. За шастие, успях да спечеля първото място в дисциплината и да замина за Париж. Срещата ми с професионални геймъри от цял свят тотално промени идеята ми за видео игрите. Бях впечатлен да видя, че има турнири с огромни наградни фондове и публика, която да подкрепя състезателите като звезди от някой популярен спорт. Поставих си цел - да пренеса магията на електронния спорт у нас. Оказа се, че българите обичаме състезателния гейминг и беше много лесно да организираме събития. Любимата ми игра определено е Pro Evolution Soccer.

Ти си един от най-известните ни и добри PES играчи. Какво ти е мнението за PES 2016 и сподели повече за играта. Какво плюсове има пред конкуренцията? Вярно ли е че е по-трудния футболен симулатор? Как феновете да й дадат шанс? С какво е по-специална?

Спомням си, че преди години, когато чух за PES, тръгнах с доза предубеденост към заглавието. Първият футболен симулатор, до който се докоснах е FIFA и това е нормално, защото тя беше по-достъпна. PES сякаш беше само за шепата фенове, които имаха конзоли и спокойно можеха да пренебрегнат липсата на лицензи и качествена опаковка. През последните 10 години PES е достоен конкурент на FIFA. Двете игри дори тенденциозно се копират една друга, но основният дух е запазен - FIFA е по-интуитивната игра и ще отнеме по-малко време на един новобранец да усети механиката на симулатора. PES е комплексна и последователна игра. Тя е изградена повече на стратегията и мисълта за следващия ход. Това е нещо, което ме грабва, защото повече доближава PES до съвременния футбол, където тактическото надлъгване е от ключово значение. PES 16 е шефьовър. Поне такива са впечатленията до момента. От много години насам от KONAMI не се хвърлиха в изграждането на една напълно нова игра, а в подобряването на старата версия. PES16 е с много нови анимации и създава усещането,

че имате повече свобода на зеления килим. Изиграл съм над 200 мача и играта ми предлага по нещо ново всеки път. А играчите изглеждат толкова реални... няма друг симулатор, който да е с толкова добро графично оформление на футболистите.

Какви съвети би дал на начинаещите с PES? Лично аз съм фен на поредицата от 2002 година и наскоро започнах да играя PES 2016 и успях да видя колко реалистична е играта. По-трудна е за новобранците.

Искам да ти стисна ръката! Започнали сме да играем PES по едно и също време. Видео игрите се промениха много от 2002 година, включително и PES, но това, което винаги ми е харесвало във футболния симулатор е, че е запазил духа си през годините. Говоря за елементи на играта, които са успешни във всички издания на поредицата. Аз все още използвам техники, които съм научил в PES4 например. На начинаещите бих препоръчал да опитат Master League - това е режим на игра, в който може да стартирате от по-ниско ниво на футбола, или да създадете напълно нов отбор, и да започнете да катерите стълбицата на успеха. Много мачове, които трябва да изиграете, ще ви преведат през всичките особености на виртуалния футбол и ще изучите механиката му. ML е интересен още с това, че трябва да сте активен на трансферния пазар и да следите развитието на футболистите си. В PES16 този режим е усъвършенстван - менютата и визуалното оформление са много приятни. Веднъж започнете ли сезон в ML, е много трудно да се откъснете от компютъра.

Кои са ти любимите отбори и футболисти в играта? Разкажи повече и за личните ти постижения на професионалната сцена?

Една поправка, за която се сетих. Играя PES от PES3, който е излезнал през 2002-ра година, но през 2002-ра не съм го играл. Нека последният отговор започне от "видео игрите се промениха много"... smile emoticon

Любимият ми футболен отбор е от Северен Лондон и е удоволствие да вкарвам голове с Йозил и Уолкът, когато играем с приятели. Любим отбор в PES обаче не означава - най-добър отбор в играта. През последните години



най-добрите отбори са Барселона и Реал Мадрид. Ако играя на състезателно ниво, избирам някой от тях. Моите постижения стартираха със спечелването на националните квалификации за Electronic Sports World Cup през 2007. Още следващата година представлявах България на световно първенство в Рим, Италия. На българска земя съм печелил над 20 турнира с различни машаби. Най-любими обаче са постиженията ми като организатор - за периода 2009-2013 PES е играта с най-много LAN турнири у нас.

Пожелавам ти успех с PES за в бъдеще. Благодарение на хора като теб играта става все по достъпна в България. Ние от Anime INN ще направим всичко възможно да я отразим в 08-ми брой заедно с интервюто. Между другото имаш ли игри които очакваш с нетърпение да излязат?

Благодаря ти. Успехите нямат значение без качествени хора като екипа на списание Anime INN. Ще очаквам с интерес вашето ревю. След PES16 има още една игра, която очаквам с голям интерес - Star Wars: Battlefront

Какво би ни пожелал?

Пожелавам дълголетие на списание Anime INN и безгранични сили на екипа ви, за да продължавате винаги напред. Страхотно е да имаме качествено издание за аниме и гейминг



ЕКИП:

ГЛАВЕН РЕДАКТОР : ПЕТЪР МИЛЕВ

**АВТОРИ: ПЕТЪР “ТКК” МИЛЕВ, ПЕТЪР “MALYGOS”
НИКОЛОВ. SHINONNA, МАРТИНА “LOVELESS” ВИЧЕВА,
ИВАЙЛО ГАТЕВ, АННА АНГЕЛОВА, ЕМИЛИЯ КИРЧЕВА,
НИКОЛЕТА ИВАНОВА**

**РЕДАКТОРИ: МАРТИНА “LOVELESS” ВИЧЕВА, ВИКТОРИЯ
“BELOVED” ВИЧЕВА, SAN WAR, ИВАЙЛО ГАТЕВ, ЕМИЛИЯ
КИРЧЕВА. РОСИЦА ЛЕКОВА-ВЪРБАНОВА - ТОПЛА ПИТКА**

**ДИЗАЙНЕРИ: ДИДИ КРУМОВА, МАРТИНА “LOVELESS”
ВИЧЕВА, ПЕТЪР “ТКК” МИЛЕВ, ДАНИЕЛ ТРИФОНОВ**

