

БЪЛГАРСКОТО СПИСАНИЕ ЗА АНИМЕ И ГЕЙМИНГ

ANIME/MV

БРОЙ 09



涼宮ハルヒの憂鬱
NORAGAMI ARAGOTO / BOKURA WA MINNA KAWAISOU
ONE PUNCH MAN / PSYCHO-PASS THE MOVIE
HAIKYUU 2 / JORMUNGAND

СЪДЪРЖАНИЕ

МАНГА

Stray Little Devil

Автор: Георги Димитров
стр. 05

Hirunaka no Ryuusei

Автор: Анна Ангелова
стр. 08

АНИМЕ

Noragami Aragoto

Автор: Петър Милев
стр. 11

Haikyuu season 2

Автор: Мартина Вичева
стр. 14

Bokura wa Minna Kawaii

Автор: Георги Димитров
стр. 17

Suzumiya Haruhi no Yuuutsu

Автор: Мартина Вичева
стр. 21

Garō: Guren no Tsuki

Автор: Петър Милев
стр. 30

Psycho-Pass - The Movie

Автор: Анна Ангелова
стр. 32

One-Punch Man

Автор: Петър Николов
стр. 34

Jormungand

Автор: Десислава Вълканова
стр. 37

Sakurako-san no Ashimoto ni wa Shitai ga Umatteiru

Автор: Мартина Вичева
стр. 40

Owarimonogatari

Автор: Мартина Вичева
стр. 43

Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor - Exodus season 2

Автор: Мартина Вичева
стр. 46

K: Return of Kings

Автор: Петър Милев
стр. 48

Diabolik Lovers: More Blood

Автор: Мартина Вичева
стр. 59

ГЕЙМИНГ

Star Wars: Battlefront 2015

Автор: Петър Милев
стр. 56

FIFA 16

Автор: Петър Николов
стр. 61

Ark: Survival Evolved

Автор: Николета Иванова
стр. 65

Kirby's Adventure

Автор: Николета Иванова
стр. 69

Най-добрите 16 битови игри

Автор: Николета Иванова
стр. 73

КОСПЛЕЙ

Интервю с Корина а.к.а Raven Madison

Провел: Петър Милев
стр. 78

Интервю с Николета Иванова

Провел: Петър Милев
стр. 82



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.

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 (напретп), 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 (напретп)



Stray Little Devil е манга, която представя историята на Пам Акумачи – обикновено момиче, което чрез ритуал, научен от баба ѝ, се оказва в друг свят. Подобен на Ада и Рая, новият свят е разделен между ангелите, дяволите, и неутралните духове, които имат възможността сами избират дали и на коя страна да застанат. След избора си те приемат човешки вид и постъпват в училище съответно за ангели или за демони. Там съществува система от ранкове, според която учениците получават различни мисии. След като става дявол по неволя, главната героиня открива множество сходства между новия

свят и историите, които е чувала като дете от баба си. Заради своята тромавост и незнание относно новия свят, Пам се натъква на Линфа – най-добрата ученичка сред ангелите. Срещата не води до нищо добро, но все пак тя успешно пристига в дяволската столица, където се среща с мързеливата си учителка Лизиера и бъдещите си приятелки и съученички Вайн, която е добродушна и умна, и Райм, мързелива, но вярна приятелка. Въпреки лошият успех в училище Пам успява да залови за свой фамилиар Ен Зу – кралят на мрака, който да ѝ помага. Това накратко е първото произведение на Котаро Мори – художникът на Tengen

Toppa Gurren Lagann и Shin Musekinin Kanchou
Tylor Gaiden Love & War.

Поради малкия обем е трудно да се оцени точно Stray Little Devil. От една страна имаме невероятно разнообразие от характери на героите, представени ни от двете враждуващи страни. Художественият стил на автора също е на ниво. Невероятната комбинация от slice of life, екшън и комедия ни предоставя завладяваща и пълна с емоции история. Авторът дори вмъква миналото на героите и една епична битка.

От друга страна информацията, която не е директно част от главната история, е спестена или представена бегло. Много въпроси остават или без отговор, или той не е задоволителен. Според мен има и доста герои, които не получават заслуженото внимание, но имат потенциал да бъдат част от страхотната история. Дори част от по-ярко представените герои нямат възможност да покажат всички черти на характера си. Това води до създаването на грешно впечатление у читателя, защото липсва опознаване на героите.

Както вече споменах, главният проблем на мангата е обемът. Това според мен е най-големият недостатък на поредицата. Ако авторът има възможност и желание, би могъл да удвои обема на поредицата единствено чрез запълване на дупките в историята и отдаване нужното внимание на набора от герои.

Георги Димитров



WWW.ANIME-MAG.COM

ФИГУРКИ



КОСПЛЕЙ



ЧАНТИ



ПЛАКАТИ



HIRUNAKA NO RYUUSEI

През тинейджърските години повечето от нас изживяват своите първи любовни трепети, които пазим и ценим като едни от най-съкровениите ни спомени. Мангата *Hirunaka no Ryuusei* ни показва точно този момент от израстването на героите като личности в романтичен аспект.

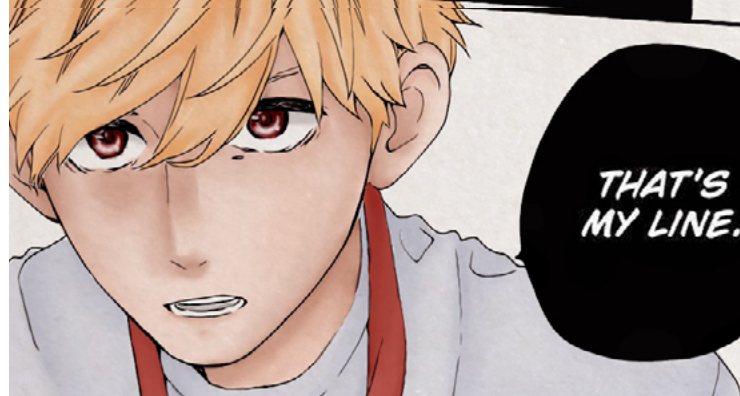
Историята се развива в съвременен Токио, където провинциалното момиче Йосано Сузуме се опитва да свикне с новия си живот след внезапното си преместване. Още първия ден среща странен непознат, който ѝ помага да се прибере вкъщи, след като се е изгубила. Мислейки си, че няма да се натъкне на него в близко бъдеще, по-късно той се оказва нейният класен ръководител, Шишио Сацуки, и срещите им стават доста чести. Към края на учебния ден тя се сприятелява с Мамура Дайки, който не умее да контактува с момичета поради липсата на женско присъствие в живота му. С течение на историята между тях се завързва любовен триъгълник, който коренно ги променя.

Отличавайки се от другите *shōjo* манга с това, че не разчита на всеизвестните клишета, *Hirunaka no Ryuusei* има уникален арт дизайн на героите, с помощта на който се забелязват дори контрастите в характерите им.

Сузуме не е типичната за този жанр протагонистка - жизнерадостна е, но не по натрапчив начин, по-зряла е за възрастта си и е лоялна към своите приятели. Освен това е спортна натура, както и маниак на тема морски дарове. Описана е от авторката като средна на височина, с кафява коса и морскосини очи, които в зависимост от светлината могат да изглеждат и зелени. Нейната неопитност в сферата на романтиката я поставя в затруднена позиция, включваща любовни взаимоотношения с учител. Въпреки това тя нито за миг не поставя под съмнение своите чувства и е готова да направи всичко за връзката си.

От друга страна, образът на Шишио се базира на неговите незрялост и несъобразителност, нехарактерни за възрастта му. Той е и превъплъщение на "лошото момче", което притежава магнитут на плейбой с чернатата си коса и зелените си очи. Въпреки това се страхува от обвързване. Дори самата Сузуме си признава, че заедно с тръпката усеща чувство на несигурност всеки път щом я хване за ръка.

Но с Мамура тя се чувства защитена и спокойна. Той е тихият наблюдател, който с времето се





научава да бъде по-общителен. Първоначалната му враждебност към жените се поражда след като майка му напуска семейството. Чувствата му към Сузуме обаче го карат да осъзнае, че не е правилно да поставя всички момичета под един общ знаменател. Оpozнава я толкова добре, че е способен винаги да определи какво я тревожи. Затова е и първият, който забелязва странното ѝ поведение около Шишио и се спречква няколко пъти с него, след като я вижда разстроена.

Друг важен персонаж в мангата е Некота Ююка - популярно момиче с добри оценки и мил характер, които ѝ служат, за да прикрива своята заядлива и избухлива същност. Поради близостта си с Макура Сузуме става първата жертва на истинската Ююка, но след като научава, че държанието ѝ е породено от ревност, дори я прикрива пред него. Нейното личностно развитие се изразява чрез прехода ѝ от недоверчива и лицемерна към толерантна и откровена с околните.

Мангата има общо 89 глави. За съжаление, Hirunaka no Ryuusei не е особено популярна в Япония и е малко вероятно да бъде адаптирана

в аниме серии.

В някои от главите има бележки от авторката, Ямадори Мика, с послания към читателите, интересни факти за героите и за създаването на историята. В една от тях обяснява, че имената на всички герои съдържат наименования на животни - Suzume означава "врабче", Макура съдържа канджито *Mà*, което значи "кон", Шишио - канджито за "лъв", а Некота - нещо със значението на "котка". В друга пък споменава, че това не е била първоначалната ѝ идея за историята, но след сериозен разговор с редакторката си я променя, като единственият запазен образ е този на Сузуме.

Hirunaka no Ryuusei ще ви откъсне от реалността и ще ви потопи в света на тинейджърските мечти и копнежи, където ще си припомните колко сладка и горчива може да е любовта. Затова се въоръжете с куп сладкиши и се насладете на 89-те глави любовни терзания.

Анна "Nero" Ангелова



БЪЛГАРСКИЯТ МАГАЗИН ЗА КОМИКСИ

Just -US NERDS



JUSTUSNERDS.COM

NORAGAMI

ノラガミ

Когато изгледах първия сезон на анимето, нямах изградено мнение за „Норагами“. Според мен заглавието се бе представило над средните аниме стандарти, но не показва нещо повече. Не очаквах вторият сезон да се окаже по-добър и бях готов почти да се обзаложа за това. В първи сезон ми харесваха забавните изражения и въобще повечето неща, свързани с главния ни герой Ято (Yato). Запознахме се с основите на историята и до голяма степен по-интересните моменти бяха малко на брой. Всичко това е в рамките на нормалното, касае до историята, адаптацията. Стар-то е в рамките на нормалното, касае до историята, адаптацията. Стар-то е винаги постепенен и не особено интригуващ.

За пропусналите първи сезон ще кажа накратко няколко неща. Действието се върти около не особено популярен бог на име Ято. Той сбъдва желания и прави всичко възможно да се сдобие с някаква работа. Боговете си служат с оръжия, които са живи духове и бивши човече. За нещастие Ято бива напуснат от своето оръжие. Случайно в историята бива въвлечена ученичката Хиори (Hiyori).

Тя се сдобива с уникална способност да бъде едновременно и в двата свята и да вижда духовете и богове. Ято е главната причина за нейното състояние. Хиори пожелава да си върне първоначалния живот и заплаща нужните 5 йени на Ято за сбъдването на желанието. Така започва тяхното приключение. За съжаление Ято не е от много мотивираните богове и обикновено не си дава много зор.

Умишлено до този момент не ви споменах, че боговете се бият със зли духове, които обсебват хората и ги карат да вър-



шат злини или да се самоубият. В интерес на истината това не беше особено застъпено в първия сезон на анимето и не му се отделяше нужното внимание. Нека сега поговорим за приятната



изненада, наречена Noragami Aragato. Във втори сезон историята започна да се развива в правилната посока. Бяха посветени две важни и интригуващи арки, които ни представят миналото на Ято и на света като цяло. Най-сетне бяхме свидетели на нещо интересно, което стана причина по естествен път да се насладим на анимето. Именно това очаквах до голяма степен от първи сезон, но, уви, го получих чак във втори. Разбрахме от къде всъщност идва омразата на Бишамон (Bishamon) към Ято. Арката посветена на нея беше особено подробна, добре режисирана и интригуваща. Успяхме да се запознаем с истинската същност на персонажите, включително тяхната болка. Втората арка на заглавието ни предостави възможност да опознаем боговете и да си зададем няколко философски въпроса: „Каква е цената на познанието и може ли да бъдат опитомявани злите духове за добри цели?“ „На какви жертви сме готови, за да вътворим ред в хаоса?“



Анимацията е на задоволително ниво, добри думи мога да дам и за озвучението. Техническите елементи като цяло, включително режисурата, бяха на ниво. Този път встъпителния музикален клип не ми допадна, за разлика от първия сезон



В обобщение мога да кажа, че този път получих онова, което искам от заглавието - добре разказана история с интригуващи персонажи и чудесно изградена драма. Част от героите израстнаха в тези 12 епизода и това допринесе за добър краен продукт. Все още имам много въпросителни относно анимето и смятам, че има потенциал за повече, но вероятно това се дължи на бавното развитие на историята в мангата. Мисля че трети сезон ще бъде още по-интригуващ. **А, вие, имате ли 5 йени?**

8/10

Петър „Ткк“ Милев

HOBBY GAMES

вносители на Аниме и Гейм стоки

<http://hobbygamesbg.com/>





След провала на националното гимназиално първенство по волейбол отборът на гимназия „Карасуно“ започва да се подготвя за следващото състезание. Предстоят им много нови запознанства и сблъсъци с други отбори, които ще им помогнат да развият нови техники на игра, за да подобрят позициите си на следващото първенство.

Характерно за аниметата, направени по спортна манга, е това, че всичко е точно по оригинала. Независимо че има добавени кратки сцени тук-там, в основата си анимето преповтаря мангата едно към едно. Това винаги ми е харесвало – аз лично мразя да променят ключови сцени само за

да си нагодят новия сценарий. „Хайкю“, както и други спортни манги като Yowamushi Pedal, Slam Dunk и Initial D, е пример за перфектната адаптация и това трябва да радва всички фенове.

Изглежда този сезон ще се концентрира върху подготовката на отбора. След провала срещу Аоба Джосай, Кагеяма и Хината чувстват бремето най-силно. Срещата им с Ушиджима от Шираторизава обаче се явява повратна точка за тях – Хината търси начин да стане по-малко зависим от Кагеяма, а той – да може да се нагажда спрямо ситуацията към Хината. Всеки започва да търси начини за добавяне на нещо ново в арсенала си, за да могат този път да победят там, където преди са се провалили.





Въпреки че се наблюдава развитие на героите откъм техните способности, не може да се каже, че някой от тях претърпява значително развитие на характера си. Единственото изключение е може би Кагеяма, който все още се опитва да престане да разчита единствено на себе си, а да се доверява и на своите съотборници. Има и цял набор от нови герои като се започне с новия мениджър на отбора - Ячи, която е мило, но боязливо момиче, и се стигне до куп волейболни отбори от Токио. Един от играчите дори успява да вдъхнови от нищо впечатляващия се Цукишима.

Анимацията отново е близка до тази на мангата, като разликата с първия сезон е минимална и се изразява най-вече в това, че тук изглежда щрихите са малко по-груби и някак по-близки до оригинала. Това ми харесва, тъй като съм върл привърженик на точните адаптации, но, от друга страна, в първия момент именно поради това стилът може да ви се стори малко странен (ако все

още не сте се запознали със заглавието).

По принцип при спортните заглавия сюжетът е горе-долу идентичен – възход, след това загуба, набиране на нови сили чрез тренировки и нови техники, носещи победи – и този цикъл се повтаря един или повече пъти в зависимост от това какво цели авторът. Затова не се учудвайте ако усетите, че може би сте гледали нещо подобно. Аз обаче не мисля, че тази повтораемост е непременно нещо лошо, тъй като при този жанр посланието също винаги остава едно и също, а именно: не се отказвайте, защото положените усилия със сигурност ще се възнаградят.

Сега очакваме да видим как ще се справят гарваните. Дали и тяхната борба ще се увенчае с успех?

Оценка: 9/10
Мартина Вичева





20
YEARS

НА ТЪМНО

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

(натиснете надписа!)



Първи по рода си аниме срещи!

Всеки от нас има поне един странен приятел, който прави живота ни интересен с действията си. Приятно е той да е наоколо, но ако се наложи човек да живее с него под един покрив, не всеки би издържал. В *Bokura wa Minna Kawaishou* Уса Казунари е поставен в среда, изградена от най-закоравелите сраници на обществото. *Bokura wa Minna Kawaishou* е невероятно аниме заради разнообразието от характери, които събира. Героите се различават един от друг както по хобитата си, така и по странните си интереси. Дори самото им ежедневие е различно от това на останалите. Въпреки всички различия обаче нашите герои намират общи забавления, всяко странно по един или друг начин. Част от тези забавления често се превръщат в психически тормоз над някого от голямото семейство.

僕らはみんな子猫一家

BOKURA WA MINNA KAWAISHOU

Уса Казунари е главният герой, чийто живот коренно се променя след като отива да живее в резиденция Кауай. Важно е да споменем чувствата му към Рицу Кауай, която е срамежливо момиче, прекарващо свободното си време в четене на книги. Когато обаче някой не спазва правилата, тя, без да се замисля, го заплашва с увеличаване на наема. Сумико Кауай е управителката на комплекса, която въпреки вида си на дружелюбна старлица, има остър език, с който може да обиди всеки. Широаки е мазохист, който се оказва съквартирант на Уса. Въпреки странностите си, той винаги е готов да помогне на приятелите си, а на сръчността биха му завидели и най-големите майстори. Маюми Нишикино и Саяка Уатанабе са две необвързани момичета, чиято представа за добре прекарана вечер включва консумирането на голямо количество алкохол и запознанства с мъже. Въпреки дружелюбния си вид, психическият тормоз е почти винаги тяхно дело.





Ако трябва да отделя специално внимание за някоя част от анимето, то това ще е историята на персонажите. Най-важно в *Bokura wa Minna Kawaishou* е, че тя не дава отговор каква е причината за странното им поведение. Всяка частица минало, разкрита през епизодите, не само задълбочаваше мнението ми какви странници са, но ми даваше нови и нови причини да ги определям като такива.

За всеки, който иска да се наслаждава на комедията, това е достатъчно. Феновете на романтиката обаче ще останат разочаровани. Единственият потенциал за сериозна връзка е между Уса Казунари и внучката на собственицата на комплекса – Рицу Кауай. В това отношение главният герой срамежливо очаква точния момент за сближение с нея. Такъв момент, разбира се, дори и да се появи, е провален или пропилян. Такъв тип романтика без ясен изглед за някакъв резултат може единствено да подразни зрителя, търсец хубава романтична история. Въпреки липсата на качествена романтика, *Bokura wa Minna Kawaishou* представя интересен, изпълнен с комедия поглед върху обществото. Това е аниме за всеки, който иска да види едно необикновено ежедневие, изпълнено с емоции.

Георги Димитров
Оценка: 8/10



ФИГУРКИ

ПЛАКАТИ

МАНГА

КЛЮЧОДЪРЖАТЕЛИ

ПОРТФЕЙЛИ

РАНИЦИ И ЧАНТИ

СТИКЕРИ

ТЕКСТИЛНИ ПАНА

КОСПЛЕЙ



Магазин за аниме и манга фенове

ТАКУ

ТЕНСЪ



[HTTP://ANIME-MAG.COM](http://anime-mag.com)

涼宮ハルヒの憂鬱

すずみやはるひのゆううつ

„ХЕЙ, КЪОН, ОСЪЗНАВАЛ ЛИ СИ НЯКОГА КОЛКО НЕСЪЩЕСТВЕНО Е НАШЕТО СЪЩЕСТВУВАНЕ?“



**„НЕ СЕ ИНТЕРЕСУВАМ ОТ ОБИКНОВЕНИ ХОРА. АКО НЯКОЙ ОТ ТУК
ПРИСЪСТВАЩИТЕ Е ИЗВЪНЗЕМЕН, ПЪТУВАЩ ВЪВ ВРЕМЕТО ИЛИ МЕЖДУ
СВЕТОВЕТЕ ИЛИ ПРИТЕЖАВА СВРЪХЕСТЕСТВЕНИ СИЛИ, НЕКА ДОЙДЕ ПРИ МЕН!“**

Това са думите, които преобръщат света на Кьон. И как иначе?! Благодарение на тези думи той успява да се срещне не само с гореспоменатите не-(точно)-хора, но и със Създателя. Какво обаче става, когато разбира, че всъщност Бог е просто едно момиче, което жадува за приключения?

Добре дошли в света на Сузумия Харухи, където приключенията намират всички, освен онзи, който най-силно желае да се сблъска с тях. А в това число се включват и вие. Да, вие, които четете тази статия. Вие също бихте могли да станете част от тях!

Малцина са онези, които все още не са се сблъскали с Харухи. А още по-малко са хората, които дори не са и чували за нея. Истината е, че „Меланхолията на Харухи Сузумия“ държа всички фенове на нокти дълго време преди да отстъпи крачка назад, за да даде път на други заглавия. Разбира се, аз бях сред тези нетърпеливи за още фенове и смея да твърдя, че оттогава Сузумия Харухи е най-любимият ми женски персонаж – все още не съм срещала друг, който може да претендира за тази позиция.

И така, нека първо ви запозная с героите:

Протагонистът **Кьон** е гласът на разума. Така да се каже, той е антиподът на Харухи и единственият, който е в състояние да ѝ се противопостави, когато излезе извън контрол. Още в началото на сериите споделя, че въпреки желанието си да бъде част от

секретна организация, която се бори срещу злото, все пак осъзнава, че такива невероятни неща не се случват и са просто измислица. Е, оказва се обаче, че това изобщо не е така и той бива въввлечен в доста необясними ситуации, като често животът му е изложен на опасност. Причината за това, разбира се, е не друг, а самата Сузумия Харухи.



Сузумия Харухи е от онези момичета, които се справят перфектно с всичко – било то академично или не. За разлика от стереотипа тя не се вписва много добре в средата си и това не е само заради трудния ѝ характер. Тя просто иска да открие нещо, което да я отличава от всички останали – дали това ще е срещата ѝ с извънземни или пътуване

във времето, или битка срещу злото – това няма значение. Единственото, което желае, е да бъде различна и да избяга от скучното си ежедневие. Изглежда обаче всички останали осъзнават колко незаменима е тя, колко различна, колко интригуваща. Дали някога и тя ще го разбере? Може би. А може би не.



Нагато Юки, последният член на Литературния Клуб, е тихо момиче, което не говори много и предпочита да чете книги. Тя се оказва първият член в групата на Харухи, Бригада SOS, след Кьон и като че ли е най-интригуващият персонаж, тъй като през цялото време остава забулена в мистерия, независимо, че е първата, която разкрива истинската си същност. Може би това звучи доста противоречиво, но е така. Както казват хората: тихите води са най-дълбоки. И аз съм напълно съгласна с това.

С **Асахина Микуру** се срещаме за първи път, когато Харухи буквално я отвлича от класната ѝ стая. Причината за това се оказва най-вече външният ѝ вид – тя е миловидна и сладка, т.нар. МОЕ. Отредената ѝ роля е да бъде постоянно въвличана в неудобни

ситуации само заради прищевките на Харухи. В последствие разбираме, че тя също не е „обикновен човек“.

Койзуми Ицуки – мистериозният ученик, който се прехвърля в гимназия Кита посредата на срока, е всичко, което Харухи някога е искала от „мистериозния прехвърлен ученик“. Отличава се с особено благ характер и е готов да се подчини на всяко нейно желание (за разлика от Кьон). Той също има онази нотка на мистериозност, която носи и Юки и която е причината да остане малко или много загадка какъв човек е в действителност. Разбира се, първото впечатление, което оставя у зрителите, е напълно противоположно, тъй като очевидно няма намерение да крие каквото и да било. Истината обаче друга. Тази компания от интересни персонажи ще ви

въвлече в интригуващи приключения, които на пръв поглед изглеждат почти обикновени, но всъщност се оказват много повече от това. В дъното на всяко едно от тях, разбира се, е самата Сузумия Харухи, въпреки че тя винаги остава някак си настрана. Може би именно затова всички останали редовно попадат в такива ситуации – защото тя просто не може да изживее всички свръхестествени преживявания, за които толкова силно мечтае. Вместо това целта на членовете на Бригада

SOS е да поддържат доброто ѝ настроение, защото в противен случай последиците могат да бъдат изключително неприятни не само за тях, но и за целия свят.

Исках да ви държа в напрежение по-дълго, но за жалост повече не мога да увъртам. За целта нека си отговорим на най-належащия въпрос: **„Защо всъщност Сузумия Харухи е толкова важна?“**



Е, предполагам се досещате. Според Нагато Юки тя е ключът към автономна еволюция, тъй като притежава способността (макар и несъзнателно на този етап) да контролира информацията в заобикалящата я среда. Според Асахина Микуру е точката, в която се изкривява пространствено-времевия континуум. А според Койзуми Ицуки – Бог. За Кьон обаче тя си остава просто Харухи, въпреки че заради нея животът му често бива поставен на косъм.

Следващият въпрос е: **„Какво можете да очаквате оттука нататък?“**

Очевидното са мистериозни изчезвания, битки с извънземни, манипулиране на реалността, както и любимата на всички времева примка, на която са отделени цели осем епизода (Endless 8).

Стилът, в който е нарисувано анимето, е типичен за периода след 2000 година – забелязват се големите очи на женските персонажи, които заемат доста голяма част от лицата им. Носовите са малки, понякога дори почти несъществуващи, а устата е разположена по-високо, оставяйки впечатлението за лице, което е сплескано във вертикална посока. Въпреки това обаче дизайнът на героите е много по-добър в сравнение с други заглавия като *Canon* (2006) и *Air* (2005), където всички персонажи изглеждат деформирани почти до неузнаваемост.

Именно „Меланхолията на Харухи Сузумия“, заедно с *Clannad*, е мостикът, който се явява преход



между миналия и съвременния стил на анимация на Kyoto Animation. В по-късни заглавия на студиото като K-ON! (2009), Hyouka (2012), Kyoukai no Kanata (2013) и други се забелязват приликите, но и разликите в сравнение с по-старите им продукции.

Оставяйки дизайнът на героите настрана, със сигурност няма какво друго да се критикува по анимацията на KyoAni – все пак те винаги са ни радвали с красиво изпипани фонове, особено при анимирането на сцени по време на цъфтенето на японските вишни. Красота!



В състава на екипа от озвучители влизат големи имена като Сугита Томоказу, който е най-известен с превъплъщението си в Саката Гинтоки – главният герой от Гинтама, както и множество други роли като Мунаката Рейши от К, Дракон от Маги, Усуй Казенори (Switch) от SKET Dance и много други. Тук той е гласът на нашия любим протагонист – Кьон, чието име, за жалост, остава неизвестно до самия край. Сузумия Харухи пък е Хирано Ая, която по онова време сякаш озвучаваше всяка втора героиня. Нейните по-големи роли са Амане Миса от Death Note, Люси от Fairy Tail, Акаши Каору от Zettai Karen Children, както и

любимата на всички Коната Изуми от Lucky Star. Чихара Минори, гласът на Насе Мицуки от Kyoukai no Kanata и Минами Чиаки от Minami-ke, се превъплъщава в неразговорливата Нагато Юки, а Гото Юуко (Аня Алстрейм от Code Geass) – в милата Асахина Микуру. Друго голямо име е това на Оно Дайсуке, познат още като Себастиан Микаелис от Kuroshitsuji, Хейуаджима Шизуо от DRRR!, ДжоДжо от JoJo Bizarre Adventure, Такахаша Рьосуке от Initial D и много други, като тук влиза в ролята на Койзуми Ицуки.



Поредицата романи за Харухи е създадена от Танигава Нагару, съдържа 11 тома и се публикува между 2003 и 2011 година. Първият от романите носи името „Меланхолията на Харухи Сузумия“, откъдето идва и заглавието на анимето.

Сериите започват да се излъчват през 2006 година, вторият сезон – през 2009, а филмът „Изчезването на Харухи Сузумия“ излиза

по кината през 2010 година. Дотук обаче са анимирани само половината от романите, което навява мисълта, че може би някой ден ще се случи онова, което стана с Мушиши – да се надяваме все пак да анимират остатъка от поредицата.

Какво чакате? Ако не сте станали част от този свят, сега е времето да го направите.



Герои: 8/10
 Дизайн на героите: 7/10
 Анимация: 9/10
 Озвучение: 8/10
 История: 10/10
 Обща оценка: 8.5/10

Мартина Вичева - Loveless

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 +

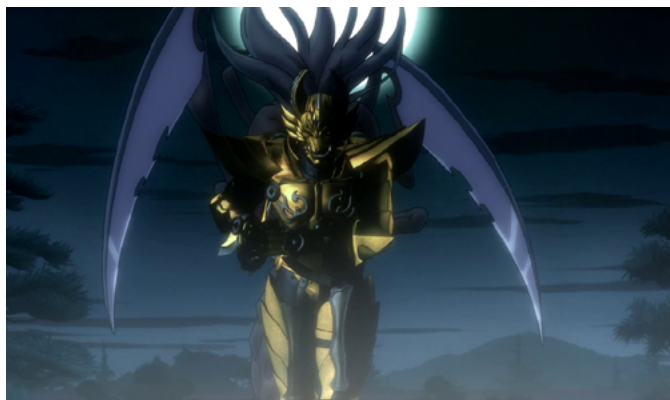
GUNGRAVE
SHIGURUI
ONE PUNCH MAN
AION
ИНТЕРНЕТ ТРОЛОВЕ

И ОЩЕ...



Непосредствено след финала на първото аниме стана ясно, че ще има втори сезон. Дълго време феновете не знаеха дали ще бъде продължение на първата история или ще бъде нова с нови персонажи. Въпреки спекулациите за продължение, се оказа, че ще е напълно ново приключение.

Атмосферата продължава да бъде обрисувана в мрачни тонове. Фоновете са предимно с тъмни цветове и изглеждат сякаш са нарисувани с пастели. Спокойно можете да гледате GARO в късните часове на нощта, защото елементите на ужаса са застъпени сполучливо. За жалостначалото е бавно и трудно се поддържа интереса. Персонажите са атрактивни сами по себе си, но бледнеят пред онези от първия сезон. По мое мнение Сеймей (Seimei) е привличащия внимание герой, който очарова, докато историята бавно се разгръща.



Ще поясня малко за онези, които не са гледали първия сезон. Това е самостоятелна история,

алтернативна дори, и можете да гледате, без да сте гледали другото заглавие. Накратко казано, рицари и алхимици макай се борят с ужаси (horrors), които са създания, хранещи се с хора и превземащи онези от жертвите, които таят някакво чувство за отмъщение или желание за живот на всяка цена. Рицарите са главните борци. Посредством своята уникална броня, която наследяват от своите предци и призовават, те могат да се бият с ужасите. Главната броня в заглавието е златната броня известна като Гаро (Garo). Тя е легендарна и трудна за овладяване.

Студио MAPPA умеят да създават разнообразни и обаятелни персонажи. Въпреки че е рано да се говори за новаторския им подход, със сигурност женските герои са добре пресъздадени. Свидетели сме не само на добър рисунък, но и на умело използване на фенсървиз, който продължава да бъде ненатрапчив.

Garo не е мейнстрийм аниме и остава извън ползването на масовата аудитория. От друга страна е достатъчно популярно в Япония, което ме кара поддържам големи очаквания спрямо заглавието.

За разлика от първия сезон, който се развиваше в пост-средновековна европейска държава, тук сме свидетели на изграден свят, базиран на феодалното късно японско средновековие. Традициите и културата от онези времена са добре застъпени, особено класовите различия.

За съжаление един от минусите на заглавието

продължава да бъде изграждането на антагонистите. Свидетели сме на типичните злодейски образи, които трудно успяват да ни покажат мотивите си и да спечелят симпатии сред зрителите. Те са лоши, защото харесват тъмната страна и обичат да правят мизерии, а това е скучно и отблъсква зрителя само по себе си. В последните години свикнахме да виждаме различната философия на злодеите - нещо, което не можем да видим в този тип шоу. Оттук следва липсата на съпричастност и разбиране към този род герои, а това автоматично ни предоставя гледната точка на героите.

Достатъчно средства са вложени в анимация, музикално оформление и озвучение. Отново на предната линия имаме сравнително неизвестни и дебютиращи актьори заедно с вече наложили се такива като Дайсуке Намикава (Daisuke Namikawa) и Роми Паку (Romi Paku). Отново встъпителния и завършващ видео клип са озвучени от JAM Project, чиито изпълнения оставят своя отпечатък в съзнанието ми, свързвайки го с GARO. На този етап на анимето няма сериозно да анализирам режисурата и сценария на заглавието, въпреки че смятам, че е по-слабо от миналото аниме.

Все още е рано да се оцени дали вторият сезон е достатъчно добър и сполучлив. В първите изгледани от мен единадесет серии се разкрива постепенно историята на главните герои и се завързва бъдещата сюжетна линия, която ще се оформи във втората част на анимето. Засега съм доволен от видяното, макар да изпитвам известни резерви. Вероятно по-взискателните фенове не биха се спрели на това заглавие. Почитателите на първия сезон има какво да видят или по-скоро биха се зарадвали отново да погледат новото творение на MAPPA, чиито анимета носят своя типичен и характерен блясък.

7/10

Петър „Ткк“ Милев





PSYCHO-PASS

サイコパス

След отсъствието си във втори сезон сценаристът Ген Уробучи се завръща отново, за да обедини Цунемори Акане и Коугами Шиня срещу диктатурата на системата "Сибил". Премиерата на новата му история се състоя на 9 януари в Япония.

Филмът е продължение на първия сезон, като действието се развива 4 години след изчезването на Шиня Коугами. Акане е главен инспектор и ръководи два екипа, чиято задача е да победят групировка от терористи, нападнали Япония. С течение на разследването разбира, че престъпниците пристигат от Югоизточния азиатски съюз

(ЮИАС), където наскоро е пратен прототип на системата "Сибил", а техният предполагаем лидер е самият Коугами. За да докаже невиността му, Акане решава да замине за ЮИАС или "Шиан" (както още бива наричан), като попада в епицентъра на разиграващата се там гражданска война.

За съжаление, продължението на историята донесе със себе си главно разочарование. След втория сезон, който служеше единствено като средство за припечелване на пари, наистина много се чудех дали си заслужава да гледам филма, но в крайна сметка го направих.

Най-големият пропуск, за който не могат да компенсират дори стахотния арт дизайн и вдъхновяващия саундтрак, е в развитието на героите. Екранното време е фокусирано главно върху двамата протагонисти - Коугами, който блести с пълна сила, и Акане, чийто характер деградира. Злодеите изиграват своята роля, но имат прекалено елементарни цели, не се знае нищо за миналото им и не могат да стъпят дори на малкия пръст на антагониста Макишима Шоуго от първи сезон.

Историята е в същото състояние. Очаквах да е доста по-силна, тъй като отново Уробучи отговаряше за нея, но и тук се сблъсках с разочарование. Макар че завършекът не беше по-различен от останалите в поредицата, трябва да си призная, че този аспект на

вселената не е никак лош - властта попада в ръцете на корумпирани хора и по този начин всичко се обърква. Само че в развитието на събитията се получава едно жанрово изкривяване, като от научнофантастичен трилър преминава в шпионски екшън поради наблягането върху бойните сцени.

Въпреки недостатъците, които изтъкнах, филмът не беше чак толкова лош. Определено не е на нивото на сериите, но го препоръчвам на всеки, интересуваш се от този жанр. А ако сте фен на анимето и искате да видите още веднъж Акане и компания в действие, не се колебайте да го изгледате.

Анна Ангелова - Nero



ONE PUNCH MAN

ワンパンマン

Рядко се намира заглавие, което да съм очаквал толкова нетърпеливо колкото One Punch Man. Следя мангата още от самото ѝ начало и до такава степен ми хареса, че не можех да дочакам до следващата глава, за да разбера какво ще се случи по-нататък. Поради тази причина реших да прочета оригиналното произведение One Punch Man (One). То е толкова скандално нарисувано, че може да се оприличи на груби скици с история (реално е WebComic). Въпреки че има обърквачи моменти, нито за миг не съм загубил интерес в него. Когато научих, че ще правят аниме по мангата, имах доста високи очаквания за него, които за жалост не бяха оправдани.

Не бих казал, че One Punch Man се отличава с историята си. Всичко се върти около главния герой – Сайтама, който успява да побежда враговете си само с един удар. Това хем звучи просто, хем съдържа в себе си много повече от това, което се вижда на пръв поглед. Един от основните минуси на анимето е, че изпуска въвеждащи сцени и обяснения за случващото се или за отминали събития, които фигурират в мангата. Това е основната ми забележка към него. Радвам се, че са запазили историята едно към едно с тази от мангата, защото в противен случай анимето щеше да се окаже още по-голям провал (според мен).

Имам смесени чувства за това как изглежда One Punch

Man. В първия момент се наблюдават детайлно представени изображения с ясен фон и добре анимирани персонажи, а няколко кадри по-късно изглежда все едно някой е решил да се изгаври с анимето. Това личи в недовършените черти, размазаната анимация и цялостното чувство, че анимето не би трябвало да изглежда така. Да, знам, че това може би е нарочно направено в опит да пресъздадат даден момент от мангата. Вместо да помага обаче, само служи, за да дразни окото и да разваля цялостното преживяване. Има сцени, които, колкото и да се опитват, няма да успеят да пресъздадат в анимето. Тази, в която Соник и Сайтама се срещат в дуел, е в пъти по-добре пре-

създадена в мангата и доставя много по-голямо удоволствие. То се базира на стационарното описване на ситуацията в мангата, докато в анимето трябва да присъства динамика.

Много лошо впечатление ми направи подбора за opening и ending. Може би е поради моя вкус към музикални оформления, но просто някой да ми крещи „УАН ПЪЪЪЪЪНЧ“ за opening, някак си не ми стои добре. Като цяло не мога да го понасям и затова го пропускам всеки





път. Ending-ът от своя страна е една идея по-успешен, тъй като успях да го изслушам докрай, но като цяло не е нещо особено. За сметка на това съпровождащата музика ми допада. Използват се много рок или метъл елементи, които придават по-тежка атмосфера на анимето. На моменти даже предпочитам да се вслушвам в музиката пред това да следя събитията.

В заключение мога да кажа, че анимето има своите силни и слаби страни. Като самостоятелно произведение бих му дал доста висока оценка, но ако взема предвид мангата, няма как да го оценя по същия начин. Може би летвата ми за търпимост е снижена по-ниско заради очакванията ми за анимето, но не мога да отрека голямата доза популярност, която дойде с него. Надявам се, че това ще накара многото нови фенове да се

запалят и по мангата. Това е едно от аниметата, които трябва да гледате, ако не сте чели мангата, а за феновете ѝ препоръчвам да не го гледат със завишени очаквания.

Петър „Malygos“ Николов

Лична оценка: 6/10

Оценка, ако не бях чел мангата: 9/10



Formungand



От дълбока древност светът е контролиран от оръжията.

Днес голям процент от хората на планетата имат разрешително за оръжие. Немалка част от тях са притежатели на терористични групи и мафията. Търговците на оръжия, било по законен или незаконен начин, от години снабдяват хората с тях. Какво обаче може да направи човек, който мрази оръжия, когато е принуден да ги използва? А ако е дете?

Представям ви историята на Джонатан Мар (Йона) - момче-войник, което по стечение на обстоятелствата работи за търговец на оръжия. Тя започва с назначаването му като телохранител на младата Коко Хекматиър (Коко Heamtia). Не след дълго Йона се сблъсква със същността на Коко, която изглежда се забавлява и в най-напечените ситуации. Нейният екип от телохранители не отстъпва по нищо на никой специален отряд. В него участват бивш мафиот, професионален шофьор и военни от всякакъв ранг, които е успяла да привлече към себе си.

В тази продукция има два персонажа, които изпъкват на преден план. Йона е един от тях. Родителите му са убити по време на бонбандировки, а той самият е въввлечен във войната. Йона е тих, не обича да говори и изразява рядко и не много ярко емоциите си. Според мен той винаги е търсил истината за заобикалящия го свят. Въпреки че мрази оръжията и не разбира зависимостта на света от тях, той продължава да ги използва и това го обърква. Йона търси подкрепа от човека, който е най-близко до него и това е Коко. Начинът, по който тя повлиява на момчето не се забелязва веднага, а се проявява по-късно. Мнението на детето за заобикалящия го свят е изградено благодарение на контакта му

с Коко и без нейното присъствие той губи представата си за света. Емоционалният му срив се проявява в сезон 2, където нуждата му от Коко става болезнено явна. В определена степен личността му може да се нарече сложна, а самият герой - доста объркан.

Другият запомнящ се персонаж е Коко Хекматиър. Тя умее да печели доверието на хората и да мисли една крачка пред врага си. Ако даден човек от неин приятел се превърне във враг, Коко веднага показва своята безпощадна нападателна страна. Лесно се забелязва странната ѝ привързаност към Йона. Хората от нейното обкръжение предполагат, че тя или умишлено се сближава



с момчето, за да укроти буйният си нрав, или просто несъзнателно се е привързала към него. Към края на анимето обаче се разкрива, че подбудите ѝ не са толкова прости.

Смятам, че тя е най-сложният герой - неразгадаема до последните няколко епизода на сезон 2 на анимето. Коко привлече вниманието ми с острия си ум. Някои от действията ѝ не винаги са обосновани и тяхната цел става ясна едва накрая, когато грандиозният ѝ план се разкрива пред всички.

Останалите членове на екипа са оставени на заден план като от общата картина с по-конкретното си участие се открояват София Валмър и Ренато Сочи. Валмър е единствената жена във екипа на Коко. Тя е силна, преминала

през много прекеждия в кариерата си и изпитва огромна привързаност към шефката си. Желанието ѝ е да отмъсти за смъртта на стария си екип, което до някаква степен ѝ отрежда по-значимо участие в сюжета на анимето. Ренато, от друга страна, е лоялен към Коко и не се откроява много от останалите до началото на втори сезон, където се разкрива една голяма тайна за това кой е той и защо е част от екипа ѝ.

Други по-често присъстващи герои са сприхавият американски агент под псевдонима „Плашилото“ и неговата помощница „Шоколад“, професор Аманда Минами, братът на Коко - Каспър Хекматиър и търговците Къри и Троховски.



Мангата, по която е създадено анимето, е дело на Takahashi Keitarou и се състои от 70 глави, разделени в 11 тома. Jormungand е едно от трите му произведения като останалите останалите две са: Destro 246 и Ordinary.



Впечатляваща е детайлността на анимацията. Всичко се движи плавно, без накъсани елементи. Макар понякога самите герои да изглеждат прекалено плоски, работата върху тях също е добра. Най-много ме впечатлиха ефектите по време на престрелка и това как се представя триизмерно куршумът. Това обаче не се прави често и според мен би било-по запомнящо се ако има повече подобни моменти.



Музикалното оформление е интригуваща гама от дъпстеп до индийска музика. Като почитател и на Индия, не можах да не се възхитя на вплетените елементи от индийска музика, които за първи път срещам в аниме.

Работата по озвучаването също е добра. Интересен факт е, че Йона е озвучаван от жена, което е често срещано, но рядко забележима практика. Аз лично забелязах само един момент, в който си проличава от какъв пол е озвучителят.

И така, потопете се в света на търговците на оръжия.

Десислава Вълканова
Оценка: 8/10

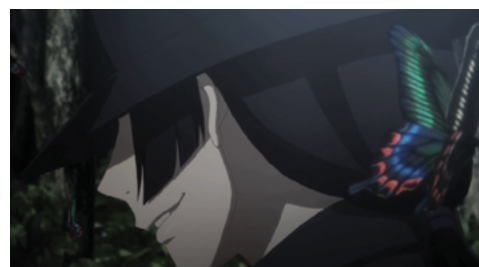
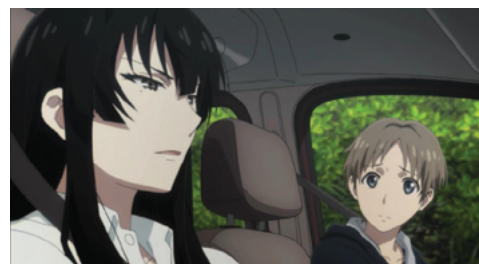
A Corpse is Buried Under Sakurako's Feet.

櫻子さんの 足下には 死体が 埋まっている

Въпреки че заглавието е малко дълго и за мнозина сигурно е трудно да го кажат на един дъх, анимето е една от мистериите, излъчени през есента на 2015 година. Адаптация е на романите под същото заглавие, които са дело на автора Ота Шиори. Следваме главния герой Татеуаки Шотаро, който благодарение на саможивата Куджо Сакурако непрекъснато се сблъсква не с друго, а с трупове. Дотук звучи интригуващо, нали?

За съжаление, откъм мистерия анимето не предлага нищо завладяващо. Загадките

не са особено сложни, но пък малко по малко навързват един по-голям случай. Преминавайки през няколко малки загадки, свързани (или не) със смъртта на някои хора, едно нещо започва да се повтаря – на няколко от труповете липсва сфеноидалната кост (os sphenoidale). Интересното тук е, че на японски името на тази кост е 蝶形骨 (chouk-eikotsu), чийто буквален превод е „кост с форма на пеперуда“. Може би сте забелязали, че пеперудите непрекъснато присъстват в епизодите. Моето мнение е, че те са там именно за да привлекат вниманието към по-големия случай.



„Под краката на Сакурако е заровен труп“ – самото заглавие дава привкус на мистерия единствено заради думата „труп“ в него. Сакурако обаче не е типичният детектив – тя е остеолог, т.е. учен, който изучава костите и всяко ново откритие на кости - било то човешки или животински, ѝ носи огромна радост. Когато обаче открие човешки кости, тя предпочита да ги запази за себе си. Този е главният проблем, с който се сблъсква нейният спътник, влизащ в ролята на Уотсън, но без медицинското образование – Шотаро. Явно двамата ще се изправят срещу човека, който краде сфеноидалната кост на жертвите си. Разбира се, не ставаме свидетели на тази част от историята, което може би означава, че някога ще има следващ сезон.

Анимацията тук е превъзходна – личи си изпипването на детайлите, красивите пейзажи, както и флуидността на героите. Sakurako-san no Ashimoto ni wa Shitai ga

Umatteiru със сигурност е визуално най-впечатляващата мистерия на сезона, а може би дори и на годината. За разлика от Subete ga F ni Naru, друго заглавие в същия жанр, където цветовете са не само студени, но изглежда се ползват повече основни цветове с минимално разнообразие на нюансите, при „Сакурако“ се наблюдава пълна противоположност. Пред погледите ни се разгръща цяла гама цветове, всеки от които е ярък и пулсиращ, придавайки една фантастична красота на сцените.

Личното ми мнение е, че това заглавие можеше да бъде много повече от онова, което ни беше представено. Със сигурност обаче ми беше приятно да отделям по малко време всяка седмица за него. Може да не е от най-силните преставители на жанра, но явно се опитва да компенсира чрез други аспекти.

Оценка: 6,5/10
Мартина Вичева - Loveless

WWW.ANIME-MAG.COM

ФИГУРКИ



КОСПЛЕЙ



ЧАНТИ



ПЛАКАТИ



終物語

- OWARIMONOGATARI -

Мonogatari series следва приключенията (или по-скоро интригуващите срещи със свръхестественото) на Арааги Койоми. Интересен аспект на тези така наречени приключения е фактът, че те непременно са свързани с някое привлекателно момиче. И така, това може да се нарече един съвременен вариант на принцесата в беда, която очаква своето избавление и среща с рицаря в златни доспехи. Е, може би не е чак толкова епично, но предполагам усещате приликите

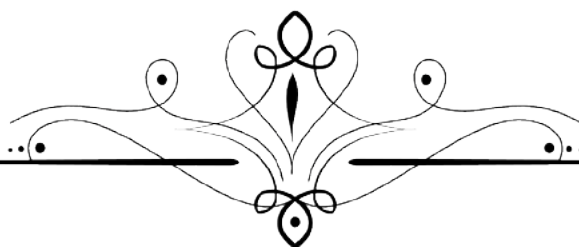
– принцесите са многобройни и всяка една от тях е абсолютно прекрасна, нашият рицар обаче е един.

Поредицата новели на Нишио Ишин пожъна толкова голям успех, че явно ще станем свидетели на цялостното ѝ анимиране. Не се оплаквам. Нишио Ишин е авторът и на Death Note: Another Note, The Los Angeles BB Murder Cases, която е една прекрасна мистерия.

Owarimonogatari, както и останалите monogatari-анимета, се характеризира с това, че сюжетът му зависи единствено от развитието на героите. На английски терминът, използван за подобни книги/истории, е character-driven story. В аниме варианта наблюдаваме нестихващи сложни диалози, чиято цел е не само да ни запознаят с онова, което се случва, но и да ни накарат да мислим заедно с героите, да извървим



пътя, по който те са тръгнали, и разбира се, да достигнем до заключение по едно и също време. Други анимета, които ползват този похват, са Sayonara Zetsubou Sensei и Arakawa Under the Bridge. Освен този аспект има и нещо друго, което свързва трите заглавия – главният герой във всяко едно от тях бива озвучаван от един и същ човек – Камия Хироши.



Този сезон обхваща няколко отделни истории, които аз разделям на две основни части – едната е свързана с мистерията около Ойкура Содачи, а другата – с Ошино Шинобу. По принцип Шинобу не ми е от любимите персонажи и може именно това да е една от причините първата част да ми харесва повече. Мистерията и нуждата да вляза в ролята на детектив и да хвърля светлина върху необяснимите действия на Ойкура Содачи ми се понарава много повече. Освен това тук се запознаваме с още един нов персонаж – племенницата на Ошино Меме, Ошино Оги, която бързо се превърна в мой фаворит за сезона, а може би дори и за цялата поредица,

кой знае?



Единственият минус на анимето според мен е тежкия диалог, който, въпреки че е необходим, е единственият източник на информация. Това ограничение е и причината да се пропусне нещо по невнимание, което да се окаже есенциално, и в последствие зрителят да остане тотално объркан. И това се случва особено често, когато си се разсеял за секунда и изведнъж всички са почнали да бълват думи с необяснима скорост подобно на Шерлок Холмс от сериала на BBC One. Лично аз съм превърнала неведнъж в такива ситуации. Вярвам има и други като мен.

Онези, които са се заинтригували от заглавието, нека не забравят, че това не е нито първи, нито втори сезон – ще трябва да си отделят доста време, за да наваксат със сериите, но могат да са сигурни, че си заслужава.

Оценка: 7,5/10
Мартина Вичева - Loveless



蒼穹のファフナー

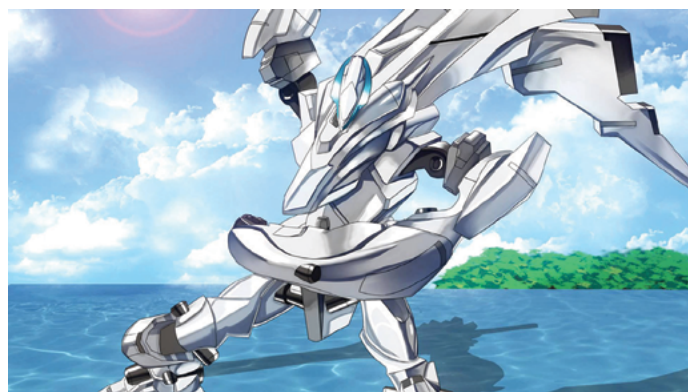
Dead Aggressor

EXODUS

Fafner е заглавие, което е известно стова, че героите много често изпадат в немилост и се сблъскват с жестоката реалност прекалено бързо, а и нередко голяма част от тях умират в кратки интервали от време. Освен ако не се казват Казуки. Втората част от сезона Екзодъс на Фафнър ни връща към битката с извънземната раса Фестум, които най-сетне са се научили да изпитват емоции, но за съжаление ги направлява омразата – омраза към всичко и всички, най-вече към хората. Ситуацията определено не изглежда да се развива в полза на човечеството, особено когато различните организации започват да воюват и помежду си.

С Екзодъс Фафнър успява много умело да разкрие същността на човешката природа. Не

става въпрос единствено за тези 12 епизода, а за сезона като цяло. Независимо, че на пръв поглед хората се обединяват срещу общия враг, всъщност това обединение е само привидно. Страните в съюза търсят поводи, които да им дадат причина да подчинят всички останали, а успехът на остров D носи на обитателите му единствено негативизъм. Останалата част от човечеството явно завижда за успеха им, страхува се от силата, която получават от своя МИР и се чувства застрашена от малката островна нация. А това се случва още от зората на човешката цивилизация, като изключим извънземния елемент, разбира се. Дори в древния свят народи са се обединявали, за да отблъснат по-силен противник, но обтегнатите отношения помежду им скоро прерастват във война.



Фафнър е аниме, което винаги ми е харесвало, защото успешно съчетава екшън и драма без чувствително превалиране на някой от двата жанра. За мен постигнатият баланс е перфектен – битките с динамиката си са идеалният противовес на човешката драма. Героите са разкъсвани между дълга истраха да влязат в битка, между това дали има разлика в стойността на човешкия живот на враговете и на приятелите. Освен това това е едно от



малкото заглавия, които могат да „убият“ всички пилоти за 2 минути и в следващата да ги „съживят“ сякаш нищо не е станало. Изглежда сценаристите имат и моменти тип „Игра на тронове“, където решават, че ще убият някого просто така. В този сезон също имаше доста смъртни случаи. Накрая обаче, както винаги, Казуки остава жив – все пак се казва Казуки, нали?

Сис сигурност Фафнър остава едно от най-добрите мечи заглавия не само за сезона, но и като цяло, нареждайки се до някои от поредицата Гъндам, както и Евангелион. Ако сте любители на този жанр или искате тепърва да навлезете в него, а още не сте гледали Фафнър, побързайте – няма да съжалявате за отделеното време.

Оценка: 8,5/10
Мартина Вичева - Loveless



K: RETURN OF KINGS

Ке от замесените с приятно чувство аниме сериали, които те карат да се усмихнеш и да си припомниш, защо аджеба си станал любител на това изкуство. Далеч е от свръхпопулярните и клиширани заглавия, а за майсторлък или класика е абсурдно да се говори. Това аниме е от онези, които няма да изгубиш много ако не ги гледаш, но винаги би ти донесло положителна емоция ако го сториш. Останах доволен от първия сезон на заглавието. Сюжетът беше праволинеен, плосък, елементарен дори, героите бяха почти неразвити, а главният герой - една досадна лепка досущ като мекотело. Историята беше добре поднесена и анимето имаше един приятен завършък. Нищо особено, нищо впечатляващо, но симпатично заглавие, напомнящо ми за времето, когато гледах Angel Beasts!

Сюжетът представлява един сладък микс между алтернативна история на Япония след ВСВ и свръхсили. Посредством артефакт седем краля получават сили, с които властват. Тези сили могат да се споделят с техните подчинени и така се заформят малки банди или групи биещи се за своя крал. Историята се развива в модерни времена и всеки крал си има своя територия, както и поддръжници. Тук идва време да споменем главния ни герой - Яширо Исана (Yashiro Isana), който е спокоен, вежлив и на пръв поглед обикновен младеж. Всичко това продължава до момента, в който започват да го преследват заради обвинение в убийство. Както бихте се досетили, тези събития водят до появата на нови приятели и врагове. Една от силните страни на заглавието е добрия музикален саундтрак. Ком-

бинацията ототпускащи, спокойни и надъхващи в битките мелодии е сполучлива. Всичко това е координирано добре с анимираните събития. С похвала можем да отличим и озвучителите, особено Дайсуке Намикава (Daisuke Namikawa) за професионалната игра. Трябва да споменем и сравнително добрата за времето си анимация. Въпреки слабо изразените философски идеи и праволинейността ѝ историята е достатъчно атрактивна. Персонажите играят не малка роля за това. Всички изброени неща до тук правят продукта качествен и приятен за гледане.

Тук си задаваме следния въпрос, след като имаме една самостоятелна и добре завършена история, нужно ли е да има втори сезон?



2015-та сме свидетели на много нови сезони от популярни, харесвани заглавия. Без изключение беше дошъл и редът на K. Вторият сезон излиза с името K: Return of Kings. Препоръчвам ви да запомните това име, защото е много оп-

ределящо за развитието на сюжета му. Новите встъпителен и завършващ музикални клипове са напълно в духа на заглавието и това ми допада. Саундтракът е приятно надграден от предходния сезон. Битките са детайлно анимирани, добре режисирани, анимацията от своя страна е може би най-големия плюс за втория сезон. За съжаление отново ставаме свидетели на слабо развитие на героите, особено второстепенните, които служат повече за пълнеж отколкото развитие на историята.. Разочароващ е опитът за интрига или неочакваният обрат, за който се загатва само малко, ала достатъчно да се досетим поне пет серии предварително. Не ми допадна много избора за фен сървис около двата ни основни женски персонажа в историята. Останах с впечатлението, че те са създадени само за подобен вид пълнеж, който включва показването на голямо количество плът.

Безспорно вторият сезон продължава историята, дава отговори на някои от въпросите и поражда нови такива. Въпросът е дали 13 серии са много или малко за развитието на блясъка на това заглавие и ще успее ли с края на втори сезон да завърши анимето?

Заради типичната атмосфера на заглавието му давам тази щедра и положителна оценка. Все пак имаме добра анимация и арт, приятно за ушите музикално оформление, добри озвучители и симпатични персонажи. Според мен си остава едно от симпатичните анимета, които си заслужават да им се отдели време.

Оценка 7,5/10

Петър „Ткк“ Милев



DIABOLIK LOVERS MORE BLOOD

ディアボリックラヴァーズ

И през 2015 година имаше много заглавия, които караха зрителите да се чудят как изобщо студиата са успели да измолят спонсорства за тях, при все че сюжетът е толкова нестабилен и объркващ, че смисъл дори не се открива. Едно такова аниме е Diabolik Lovers. В предишна статия бях писала за това колко неуспешно може да бъде анимирана една игра, каквато е и Diabolik Lovers на Idea Factory. Като представител на отоме игрите (т.е. тези, чиято таргетна аудитория са младите момичета и жени), това заглавие изначално е обречено на провал. Независимо че първият сезон имаше също слаб сюжет, явно все пак е имал достатъчно

добри отзиви, за да дадат зелена светлина и на втори. За съжаление нещата не са розови.

Не зная как е в играта, но имам усещането, че там поне няма такива what the f*ck моменти, в които дори не си сигурен дали изобщо главната героиня Юи има глава на раменете си или не. Моето предположение е, че дори да има някакви наченки на мозъчна дейност, то те са толкова нищожни, че може да се каже, че са почти несъществуващи. И така, в края на първи сезон Юи остава да живее в имението на вампирите и всички са малко или много щастливи. Точно като в една треторазрядна приказка, където малко неща имат смисъл.





Та за какво всъщност иде реч в новия сезон на Diabolik Lovers? Със сигурност няма да се изненадате ако ви кажа, че става въпрос за завръщането на един от най-изтърканите мотиви в аниме и манга индустрията – този за Адам и Ева. Оказва се, че Юи със своята неустойимо сладка кръв е нашата нова Ева. Адам обаче е неизвестен. Появява се нова група вампири, които отвличат Юи от имението. Интересното тук е как на никого не му пука къде е тя. Новите вампири пък се оказва, че преди са били хора, но това не им пречи да се държат с момичето като с пълен боклук, обръщайки се към нея с думи като добитък, говедо, свиня и пр. Изключително мило, не мислите ли? За капак през 2/3 от

епизодите има сцени как лочат от кръвта ѝ, обикновено оставяйки я в безсъзнание след това. Естествено, като ни предоставят малко сълзливи истории от миналото на новопоявилите се бивши човеци, се очаква да им съчувстваме. Разбира се, Юи се придържа към този стереотип перфектно – тя не остава безразлична към техните преувеличени страдания. Следват няколко момента, в които двете групи вампири си я подхвърлят наляво надясно като по време на игра на народна топка, докато най-сетне решават, че могат да се съюзят в „защитата“ ѝ, както и в пиенето от кръвта ѝ. Просто логиката тук явно е оставена на последно място.

Изглежда, че се очаква още един сезон на глупост и сексизъм, който някои очакват с трепет и неописуемо вълнение. Жалко, че в това аниме няма вложена и капка мисъл. Ако имаше, може би поне тогава щеше да има нещо положително, за което да се хвана.

Що се отнася до анимацията, със сигурност няма подобрение в сравнение с предходния сезон. „Любимият“ ми елемент с косата, която минава през очите, но въпреки това те са видими, остава, независимо че е похват, който отдавна е оставен в миналото. Между стила на анимиране в играта и анимето остава да зее широк рифт, тъй като анимето не може да

достигне високото ниво, което художниците от Idea Factory показват. Новите герои са с невероятни прически с кичури, стърчащи на всички посоки и изглеждат толкова абсурдно, че са чак смешни.

Ако не сте гледали *Diabolik Lovers: More, Blood*, съветвам ви да не го правите. Освен загуба на време (независимо, че епизодите са по 10 минути), очаквайте коефициента ви на интелигентност да спадне значително.

Оценка: 1/10

Мартина Вичева - Loveless





ANIPLAY 2016

СКОРО



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)



STAR WARS
BATTLEFRONT
EA

STAR WARS BATTLEFRONT

През годините сагата се е доказала като свръхзвук двигател по отношение на популярността си. Във времето е имало както много успешни гейминг заглавия, така и пълни провали. У повечето хора обаче винаги се поражда вълнение що се отнася до поредицата Star Wars. Със сигурност седмият филм предизвика толкова голям интерес, че това повлия в голяма степен върху очакванията на повечето фенове към излизащата игра – Star Wars: Battlefront.

А сега да преминем конкретно към въпроса, заслужава ли си новата игра?

Когато бяха представени първите трейлъри, сърцето ми туптеше с ентузиазъм. Видяното беше достатъчно, за да си представя как бих се наслаждавал на играта. Това е и една от причините да бъде представителна за брой 09. Дали обаче наладата е толкова голяма, колкото си бях мечтал?

Играта е разработка на шведското студио DICE, отговарящо за Battlefield и което години наред твори игри на своя енджин Frostbite, представляващ негова запазена марка. Той постоянно се развива и дори се използва от другите студиа на EA Games.

Играта е предназначена за Windows, PS4 и Xbox One. В тази статия ще разгледаме именно порта за японската конзола.

Това е една от иг-

рите с най-добра графика, издавани през последните години. DICE са успели да се представят по-добавачо и да отговорят на очакванията на феновете. Всеки детайл е изпипан до съ-

вършенство, а атмосферата ви вкарва буквално във филма. **Визуално**

лесно бихте се потопили в битката между Бунтовниците и Империята, а какво по-страхотно от това?

Играта носи духа на първите три филма, което със сигурност се усеща. Вероятно разработчиците именно там са концентрирали силите си.

Порт

За порта на играта имам положителен отзив. Не се натъкнах на никакви грешки при стартиране или по време на игра. Изглежда много стабилен, а като цяло при продуктите на EA за PS4 рядко се наблюдават проблеми. Затова дишайте спокойно, PlayStation маняци!

Геймплей

Какво всъщност ни представя играта като



контент?

Първото ми добро впечатление беше улесненото меню и наборът от много възможности за игра. На-вярно помните как в миналото сте се сблъскали с пъзели вместо с лесно интегрирано меню.

Играта е екшън шутър и ни предоставя възможност да играем от първо или трето лице.

Тренировъчните мисии са лесни и приятни за изпълнение, като умело ни въвеждат в атмосферата. Лично не ми се е налагало да се нервирам или да си губя времето с тях. Играта има различни видове режими, предимно ориентирани към multiplayer. Разбира се, можем да играем и single player с приятел срещу AI, което може да послужи като предварителна подготовка преди да се включим в състезателния онлайн елемент на играта. **Мнозина ще останат разочаровани от липсата на Story Mode.** Въпреки че отлично е пресъздадена атмосферата на първите три епизода, на играчите им е отнета възможността да изиграят историята с някои от любимите си персонажи. Е, уви, това на този етап не е възможно.

Като заговорихме за модове, няма как да не спомена Supremacy, Walker Assault и Drop Zone.

Drop Zone е бързо съревнование - 8 срещу 8, където тактическото мислене бива възнаградено. Идеята е да бъдат завладени обекти, включително и паднали такива. Този режим е изключително динамичен и интригуващ.

Supremacy от своя страна задоволява жаждата ни за масово меле на голяма карта. В битката участват по 20 играчи от всяка страна, като борбата за завладяване на картата е безмилостно жестока. Има набор от всякакви превозни и бойни средства от вселената на Междувездни Войни, но ключова роля изиграва пилотирането на AT-STs и X-wings. Наземните оръжия по картите са изключително разнообразни, като към тях спадат различни ракетни и картечни обстановки и възможности за управление на ПВО.

Освен това имаме възможност да влезем в ролята на един от шестте емблематични героя на сагата: Дарт Вейдър, император Палпатин, Боба Фет, Люк Скайуокър, принцеса Лея и Хан Соло. Всеки от тях има различен боен режим, както и характерни и уникални бойни умения. Дарт Вейдър може да избягва ударите с меча, което му служи за защита, както и да удушават противниците си от разстояние, въз основа на Силата, разбира се. Боба Фет пък може да прелита на не големи височини, което го прави изключително мобилен и труден за убиване. Естествено, героите са пазени от своите охранители в лицето на бунтовници или трупъри, управлявани от реални играчи. Но трябва да знаете, че героите

ИМАМЕ ВЪЗМОЖНОСТ ДА ВЛЕЗЕМ В РОЛЯТА НА ЕДИН ОТ ШЕСТТЕ ЕМБЛЕМАТИЧНИ ГЕРОЯ НА САГАТА: ДАРТ ВЕЙДЪР, ИМПЕРАТОР ПАЛПАТИН, БОБА ФЕТ, ЛЮК СКАЙУОКЪР, ПРИНЦЕСА ЛЕЯ И ХАН СОЛО.



са много по-силни и почти ви убиват с един удар - т.нар. one shot, особено ако сте в ролята на пазещ ги. Неприятно ми беше да стигам до смъртта си толкова бързо, особено от ръцете на принцеса Лея. От друга страна, този вид режими са изключително забавни.

Нека обърнем малко внимание на **мода, покорил сърцата на повечето критици и достигнал до неочакван успех – Survival Mode** а.к.а Rebel Assault. Както споменах в началото на статията, липсата на Story Mode е един от най-големите минуси на играта, но за сметка на това наличният офлайн режим има своя чар. Накратко казано играчът е бунтовник, който се изправя срещу вълни от противници, а всяка следваща вълна е по-силна и по-трудна за побеждаване. Противниците от империята разполагат с всякакъв набор от средства и правят всичко възможно да го елиминират.

Като цяло има дузина врагове, като някои от тях не са особено интересни, други пък могат да ви грабнат вниманието. Вероятно е въпрос на вкус и гледна точка. Мога да кажа, че елементът на PVP е добре балансиран и поддържа интереса. Лошото е, че matchmaking-ът не е равнопоставен, тъй като има шанс да се изправяте срещу много по-опитни противници, които бързо да ви изпарят желанието за игра.

Това, което не съм споменал до този момент, е, че преди всеки мод/режим на игра имате избор за промяна на визията и екипировката. Уловката е, че повечето от тях са налични едва когато се достигне определено ниво, което значи, че е необходимо гриндене. От друга страна, имаме пред себе си 13 карти от няколко планети като Hoth, Tatooine, Endor, и Sullust. Без никакво съмнение броят на възможностите и на игралните зони е голям, а и много разнообразен.

Друго неприятно за феновете и геймърите е, че за да имаме по-ранен достъп до някои неща, включително до DLC-тата, трябва да се сдобием със season pass. Това ни оставя с впечатление, че трябва платим два пъти за едно и също. Въпросът е дали си заслужава? Съдейки по видяното и изиграното, защо пък не?

Първият DLC излезе на 8-ми декември и включва две карти от планетата Jakku. Безплатен е за хората, които са си закупили играта. **Анонсирани са още поне 4 DLC-та, но ще изискват season pass.**

Заклучение

Star Wars: Battlefront е играта не само носеща духа на сагата, но и една от най-добрите праве-

ни по нея до сега. Атмосферата е завладяваща, а PVP-то и вариантите за игра са много разнообразни. За съжаление, липсата на Story Mode на този етап и наличието на season pass действат разочароващо за феновете. **Часовете, които прекарах в тази игра, бяха изключително забавни.** В същото време подборът на опоненти над моето ниво не беше особено приятно. Играта безспорно има голям потенциал - въпросът е как смятат EA да задържат интереса на геймърите в по-дългосрочен план. Според мен с добри DLC-та, добавящи липсващите елементи и надграждащи добрата гама от възможности, ще станем свидетели на истински бум. **Това е една от най-добрите игри за PS4 и още дълго ще се говори за нея.** Макар да е далеч от шедьовър, критиците от различните медии вече дадоха положителните си мнения и коментари. Играта беше номинирана за най-добър шутър на The Game Awards 2015. Със сигурност тази номинация е заслужена и авторитетна за играта, а почитателите на Battlefield също ще останат доволни от нея!

Благодаря на приятелите ни от PULSAR, че ни предоставиха копие на тази невероятна игра! Можете да се сдобие с нея от магазините им или онлайн от сайта им. Напомняме ви, че в момента имат и кампания с намаления за всякакви игри и стоки. Нека Силата бъде с вас!





ПРОМОЦИОНАЛНИ ЦЕНИ НА ИЗБРАНИ ЕА™ ЗАГЛАВИЯ

BATTLEFIELD HARDLINE

PS4	59.95
XBOX ONE	39.95

STAR WARS BATTLEFRONT

PC	119.00
	79.95

FIFA 16

PC	119.00
PS3	79.95
XBOX 360	79.95

THE SIMS 4

PC	99.50
	79.95

NEED FOR SPEED

PS4	139.00
XBOX ONE	99.50

**ПРОМОЦИЯТА ВАЖИ ДО 21.02.2016
ИЛИ ДО ИЗЧЕРПВАНЕ НА КОЛИЧЕСТВАТА.**



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)

ТОЗИ ПЪТ С ЕДНИ
ГЪРАИ НАПРЕД!



FIFA 16

PLAY BEAUTIFUL

Поредна година, поредната FIFA. Започвам статията си така, защото през последните години виждаме как EA Games наблягат повече на маркетинга, отколкото на усилията да подобрят играта. FIFA16 не се различава много от FIFA15, с изключение на добавените женски отбори. Това допълнение можеше да излезе на пазара като DLC към предишната версия на много по-ниска цена, но EA за пореден път доказаха, че са жадни за пари. Нека все пак разгледаме всичките плюсове и минуси на играта поотделно.

На първо място ще спомена вкарването на женските футболни отбори. Това е може би една от най-добрите и свежи идеи, които фигурират тук. Самият стил на играта е по-скоро насочен към техниката, отколкото към грубата сила, характерна за мъжките отбори. Пример за това е съпоставката между един женски нападател с висока статистика и нейния мъжки еквивалент. Мъжът

тича по-бързо, прави по-дълги и бързи шпагати и може да надделее над защитниците с груба сила, докато жената при най-лекото спречкване с противник може да падне на земята. Това наистина разчупва играта и я прави една идея по-приятна.

Нека продължим с gameplay-а. При FIFA16 има подобрение в изкуствения интелект на вратарите, но ако оставим това настрана, е идентична с предшественика си от поредицата. Единственото изключение са женските отбори, при които личи, че са се постарали в това да предоставят едно достойно заглавие, защото при програмирането на футболистките са използвани движения, записани от техните реални представители. От EA може би трябва да помислят да подобрят и мъжките отбори обаче, защото gameplay-а при тях не се е променил от 3 версии насам.



FIFA 16





Най-осезаемата разлика между FIFA15 и FIFA16 са коментаторите. В новата версия има много по-добри и по-надъхващи коментари, които в някои случаи отразяват настроенията и очакванията на фенове и мениджъри. Даже е добавена възможността да се чува обявяването на резултати от други мачове, разиграващи се по време на вашия, което напомня гледането на мач по телевизията.

И нека завършим с най-важното, а именно Ultimate Team опцията. За пореден път я има и е изцяло pay-to-win. Този път обаче има и още нещо, което да ви взима парички, а именно FIFA Ultimate Team Draft. Тази зарибяваща опция предоставя възможността да избирате от произволен брой играчи за всяка позиция, от които трябва да сформирате своя отбор. След това трябва да играете четири предизвикателни игри и на база на постиженията си да получите съответната награда, която зависи от трудността,

на която играете, и победите ви. Ако спечелите и четирите, ще получите точки и златен пакет за нормалния Ultimate Team. Цената за участие е 15 хиляди FIFA точки, които се печелят доста трудно. Тук идва моментът, когато ви предлагат да се сдобие с необходимите точки чрез заплащане.

В заключение мога да кажа, че FIFA16 е леко подобрение на FIFA15, но ако сте фен на поредицата, ви препоръчвам да си я вземете, дори и само заради женските футболни отбори, тъй като те допринасят за разнообразието в играта. Благодаря на PULSAR, че ни предоставиха копие от играта. Можете да я закупите от техните магазини лично или онлайн. Не забравяйте, че подкрепяйки тях, подкрепяте както гейминга в България, така и нас!

Петър „Malygos“ Николов

RISE OF THE TOMB RAIDER™



18
www.pegi.info

 **XBOX ONE**

PC
DVD
ROM

SQUARE ENIX®

PULSAR
GAMES

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)



MARVEL AVENGERS



PS4

PS3

PSVITA

XBOX ONE

XBOX 360

Wii U

NINTENDO 3DS



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)



ARK: SURVIVAL EVOLVED

Събуждайки се като мъж (или жена) - гол, замръзващ от студ и умирайки от глад, разбирате, че сте на брега на мистериозен остров, наречен ARK. Ще трябва да ловувате, отглеждате реколта, да създавате предмети, да използвате технологии, които ще можете да създадете благодарение на предмети, които намирате в средата си и да градите сгради, които да издържат на атмосферните условия или просто да се оставите да ви изяде динозавър. Така ще започнете играта с праисторически си приятелчета. Използвайте хитростта си и ресурсите, които имате, за да убиете или да опитомите динозаврите и другите праисторически създания.



В играта има включени над 50 вида динозаври. Те могат да бъдат опитомени и заловени с помощта на различни методи. Веднъж опитомено, животното ви може да изпълнява набор от различни команди и действия, в зависимост от това

колко добре сте го опитомили. Домашните ви любимци също могат да бъдат екипирани с брони, както и да бъдат ползвани за различни цели. Колко често ви се случва да яздите динозавър, да летите на гърба на птеродактил над високите планини или да плякосвате вражески бази с Тиранозавър Рекс? Разбира се, размножаването също е част от отглеждането на домашните ви любимци. Ще ви се наложи да отглеждате и малки дино-бебета!

За да оцелявате, трябва да ядете и пиете, но не всичко което ви попадне може да се изяде! Внимателно трябва да подбирате храната си, защото различните видове растения и месо имат и различни хранителни свойства. В краен случай можете да прибегнете дори и до човешко месо. И не, тук не говорим за канибализъм, а просто за оцеляване в краен случай.

Друг фактор, на който трябва да обърнем внимание в играта, са изключително реалистичните условия, на които ще бъдете подложени. Трябва да бъдете много внимателни какво пренасяте в инвентара си, защото колкото по-тежък е той, толкова по-бавно ще се движите. Климатичните условия и промяната на температурата също водят до промяна в състоянието - могат да причинят глад или жажда по-бързо! Можете да следите жизнените си фактори по всяко време на играта, чрез едно малко компютърче, през което можете също да използвате и карта.

Броните предпазват по-добре по време а на бит-

ка, а дрехите ви правят по-бързи! Не забравяйте това, защото ще ви помогне в различни ситуации. Има голямо разнообразие от брони и облекла които можете да си направите, според плусовете които предлагат. Броните могат да бъдат по-издръжливи или по-леки, като при по-леките защитата е по-малка.

Горите и мините са ценни, тъй като можете да се снабдите с дървесина, метал и други важни ресурси, с които да си построите подслон, най-различни електрически уреди, да изградите собствена канализация и още много други системи. Също така, ако опорите на вашата сграда не са достатъчно здрави, тя ще се срина. Затова внимавайте по време на строежа! Всеки един предмет може да бъде боядисан по ваше желание, както и да поставите различни предмети за украса във вашия дом. Домът ще ви предпазва от неблагоприятните условия или може да служи като скривалище в случай, че ви гони динозавър. Оръжията и броните също могат да бъдат боядисани, ако желаете да проявите свой собствен стил.

Не забравяйте и за това, че каквото пожънете това и ще ядете! Отглеждането на растения и събирането на семена са важна част от оцеляването ви. Климатичните условия влияят на растежа на културите ви. Торенето също е добро решение за забързване на растежа или за по-добра реколта. Всяко растение може да бъде включено в рецепта и сготвено като ястие при ваше желание. Имайте в предвид, че можете да оцелеете и само на растения, което вегетарианците ще харесат и ще им даде възможност да оцелеят по ненасилствен начин.

В ARK ще откриете огромно разнообразие от начини за оцеляване и опитвайки се да оцелеете в тази паралелна еко система, ще се запознаете с много нови приятели и също така можете да се включите в групи, в които оцеляването е много по-лесно. Приятна игра!

Николета Иванова



СПЕЧЕЛИ С ТОМОДАЧИ-БГ



www.tomodachi-bg.info

ТОМОДАЧИ-БГ

ОНЛАЙН МАГАЗИН ЗА ФЕН АРТИКУЛИ И АКСЕСОАРИ





БЪЛГАРСКИЯТ МАГАЗИН ЗА КОМИКСИ

Just -US NERDS



JUSTUSNERDS.COM

KIRBY'S ADVENTURE

Нека се върнем отново в 1990-те, когато видео игрите бяха съвсем прости и приятни за игра. Те най-често бяха 2D платформъри с пикселна графика (pixel art). Една от известните тогава игри от този тип беше Kirby's Adventure. Kirby's Adventure е платформър, разработен от HAL Laboratory и публикуван от Nintendo за конзолата Nintendo Entertainment System (NES) на 23 март 1993 г. в Япония. Kirby's Adventure е втората и последна игра, която използва оригиналния дизайн на Kirby, а първата, която използва дизайна, е Kirby's Dream Land.

Сюжет

След като Кирби (Kirby) се събужда от своята следобедна дрямка, през която не е сънувал нищо, той отива до „Фонтана на мечтите“, за да разследва нещо. По този начин той открива, че King Dedede (King Dedede) е откраднал вълшебната пръчка (Star Rod) — източникът на енергия във „Фонтана на мечтите“ — и я е разделил на седем части, като шест от тях Dedede дава на съюзниците си: Whispy Woods, Paint Roller, Mr. Shine и Mr. Bright, Kracko, Heavy Mole и Meta Knight. Без вълшебната пръчка всички жители на Dream Land стават неспокойни и не могат да мечтаят. Кирби решава да намери всички части на вълшебната пръчка и да ги върне във „Фонтана на мечтите“, за да се възстановят мечтите на всички.

Kirby пътува през цели седем свята, като се бори с враговете си, мини-шефове (мини-босове) и шефове (босове) и с коварните терени, за да събере всички седем части от вълшебната пръчка. След като Кирби побеждава King Dedede и възстановява вълшебната пръчка, той я поставя обратно във „Фонтана на мечтите“. Въпреки това, зловеща черна аура изпълва небето под формата на тъмно същество, наречено Nightmare, което излиза от фонтана. Оказва се, че Nightmare е покварило фонтана и затова King Dedede премахва вълшебната пръчка, чупи я за втори път и я разпръсква в Dream Land с намерение да защити Dream Land. Nightmare след това бързо отлита в космоса, но вместо да му позволи да избяга, King Dedede вдишва Кирби и вълшебната пръчка, и ги изстрелва във въздуха, пращайки Кирби към Nightmare. След това Кирби използва вълшебната пръчка, за да победи двете форми на Nightmare и отново да спаси Dream Land.



Геймплей

Подобно на по-голямата част от игрите от поредицата Kirby, Kirby's Adventure е платформър. Играта се състои от седем свята, всеки от които съдържа набор от нива, побеждаване на бос и вратата Warp Star, която дава възможност на Кирби да пътува от свят на свят. Повечето светове съдържат и мини-игри (които позволяват на Кирби да спечели допълнителни животи), музеи (които позволяват на Кирби да спечели определени правомощия) и арени (в които Кирби трябва да се бори с мини-шефове, за да спечели предмети за здраве и да копира специалните способности на боса след това). Играта е първата от поредицата с възможност за Save. Това автоматично записва напредъка на играча след всяко ниво.

Целта на всяко основно ниво е просто да стигнете до края на нивото, както в повечето платформъри. Ако Кирби докосне враг или опасен предмет, това отнема от точките му за живот, и, ако всичките му жизнени точки се загубят или той падне от долната част на екрана, играчът губи един живот. Кирби може да яде храна, чрез която можете веднага да повишите здравето си или да станете неуязвим за малко. Освен това той може да ходи, да тича, да скача, да атакува и да се отдръпва от враговете си. Друга способност на Кирба е да лети като се надува и по този начин можете да достигнете до всяка височина, за да избегнете пречка. По време на полет, Кирби не може да използва други способности, но може да издиша по всяко време облаче въздух, което може да се използва, за да навреди на враговете или да унищожи блокчета, които Ви пречат.

Основната способност на Кирби му позволява да вдишва за неопределено време близките врагове и предмети в устата си. След като вдиша обектите, те остават в устата му, докато той или ги изплюе (като така нанася щети на враговете си и на предмети пред себе си) или ги погълне. При поглъщане на определени врагове, Кирби незабавно копира някои специални умения, които притежават погълнатите врагове, като това му позволява да ги използва за решаване на различни пъзели. Обикновено Кирби не може да вдишва нищо, докато използва специални способности, но той може да премахне способността си по всяко време (това става автоматично, когато той се нарани). Нашият протагонист може да си възвърне способността чрез вдишване и поглъщане на звездата на способността, преди тя да изчезне.

Главни персонажи

Kirby

Кирби е до голяма степен невинен и е с весело поведение и положително отношение. Той обича да помага на други хора толкова много, че понякога прави всичко възможно, за да го направи. Има чувство за справедливост и няма да пожали никого, който е опасен за хората, както е видно от битките на Кирби с крайните шефове. Минава през много опасности и е особено смел. Един от проблемите на Кирби е неговият апетит — нашият приятел е винаги гладен и способен да погълне всичко около себе си.

Умения

Основното му умение е „засмукване“, с което той засмуква всичко около него, унищожавайки го в стомаха си, а чрез умението „копиране“, Кирби усвоява силите и способностите на жертвата си за неопределен период от време.

Meta Knight

Meta Knight дебютира в Kirby's Adventure като второстепенен герой и шеф. Когато Nightmare се опитва да поеме контрола на Dream Land, завладявайки „Фонтана на мечтите“, King Dedede дава на Meta Knight парче от счупената вълшебна пръчка, защото Dedede знае, че правомощията, както и последователите на Meta Knight — мета-рицарите, ще бъдат ценни срещу силите на Nightmare.

Умения

Основното оръжие на Meta Knight е мечът Галаксия, който е от масивно злато и с рубин, вграден в дръжката, както и с до шест шипа, стърчащи от остриите ръбове на меча. Друго оръжие на този персонаж е пелерината му, която му позволява да манипулира пространството и да може да се телепортира.

King Dedede

King Dedede е един от враговете на Кирби, но той не е съвсем зъл. Няколко от неговите дела се дължат обикновено на егоистични пакости: като това, че краде храна, или това, че се опитва да докаже себе си като по-добър от Кирби. Въпреки алчността и егоизма на King Dedede, той понякога има чисти намерения зад действията си. Неговата цел в Kirby's Adventure беше в крайна сметка да защити Dream Land от Nightmare, като се скрият частите на вълшебната пръчка.

Умения



Единственото му умение е с неговия огромен чук, с който той обича да троши всичко около него, което не му харесва.

Nightmare

Nightmare е мощен враг, който е последният шеф в Kirby's Adventure. Той може да бъде победен само със силата на вълшебната пръчка, която Кирби успява да възстанови за втори път. Nightmare поема управлението над „Фонтана на мечтите“ в опит да разшири контрола си над Dream Land.

Умения

В първоначалната си форма на „кълбо“, Nightmare през повечето време остава в дясната страна на екрана, като стреля сини звезди по Кирби.

Nightmare може да изстрелва звукова вълна, която е по-бърза и е малко по-широка от звездите. Този силен противник многократно се мести от едно място на друго по време на битката Ви с него.

Заклучение

Kirby's Adventure е една много забавна игра, с която времето минава бързо и която е приятна за всички възрасти. Пожелавам Ви приятна игра!

Николета Иванова



LIMBO.BG

НАЙ-ЗАПОМНЯЩИТЕ СЕ 16 БИТОВИ ИГРИ.

Нека се върнем в 80-те години, когато за пръв път излязоха 16-битовите игри и конзоли. Безспорно те имат значима роля в историята на игрите и интересът към тях продължава и до днес. Това бяха и игрите, които за първи път ни показаха 3D графика. Нека хвърлим един поглед назад към онова време, когато започнаха първите конзолни войни между SEGA, Nintendo, NEC, SNK и много други. В тази статия ще разгледаме едни от най-популярните 16-битови игри.

#1: Legend of Zelda: A Link to the past (SNES)



С повече от четири милиона продадени копия, A Link to the past все още е едно от най-успешните Zelda приключения към днешна дата и може би най-запомнящото се RPG на всички времена. Приказен свят с тонове подземия, мисии и повече оръжия и предмети отколкото можете да си представите в 16-битова игра. Това е едно епично приключение. A Link to the past е една от най-дългите игри по онова време, включваща безброй мисии, с които да се забавлявате.

#2: Final Fantasy VI (SNES)



В днешно време игрите от серията Final Fantasy

са едни от най-впечатляващите в графично отношение игри за конзоли, а в някои случаи, и за компютри. В първите дни на поредицата Final Fantasy обаче, играта определено не е известна със своите графики. Изключение тук е Final Fantasy VI. Тази игра е наравно с другите RPG-та като Secret of Mana или Chrono Trigger по отношение на графика. Може да се похвали и с интресни сюжетни линии, герои, музика и всичко това се съчетава в една фантастична игра.

#3: King of fighters 2000 (Neo Geo)



Neo Geo е била най-мощната 16-битова конзола за времето си, което си личи по масивните размери на касетите. King of Fighters има едни от най-подробно анимираните герои за времето си. Дори и до днес игрите от поредицата могат да се похвалят с един от най-добрите пиксел арт в игра. Добре анимираните герои и изпипаните детайли наистина правят играта поезия в движение.

#4: Metal slug 3



Все пак е невъзможно да говорим за добър пиксел арт, без да споменем Metal Slug. Можем да кажем, че играта е една от най-добре изглежда-

щите 16-битови игри на всички времена. За 2D игра има безумно много подробности. Не е изнедаващо и че Neo Geo е била единствената конзола, която е можела да се справи с тази игра. Фонът и детайлите на заден план са също толкова подробни, че можете да ги помислите за живи. И това дори може да ви заблуди в случаи като битката с Hermit Tank, бос в началото на играта.

#5: Contra 3 : The alien wars



„Конами“ са известни с фантастичните графики в игрите си, които винаги са били с една стъпка пред другите. Contra 3 не е изключение, тъй като притежава много детайлен фон и най-добре анимираните босове по онова време. Плавните движения в анимациите също са много характерни за студио „Конами“. Играта е с високо ниво на трудност и ще ви се наложи да повтаряте нивата много пъти, затова освободете време в графика си. И най-важното: не забравяйте да се забавлявате.

#6: Donkey Kong Country 2 (SNES)



Трилогията на Donkey Kong беше революция в графиките на игрите за SNES. Играта използва предварително направени 3D изображения вместо традиционните изображения на слайдове, като това позволява героят и фонът да се видят с повече подробности. Всичко в играта е колоритно и оживено, дори и най-тъмните нива са приятни за гледане. Това е една от малкото

игри, излезли по онова време с ясно изразен арт стил и графика и това оставя отпечатък и в гейм историята.

#7: Mortal Combat 2 (GEN, SNES)



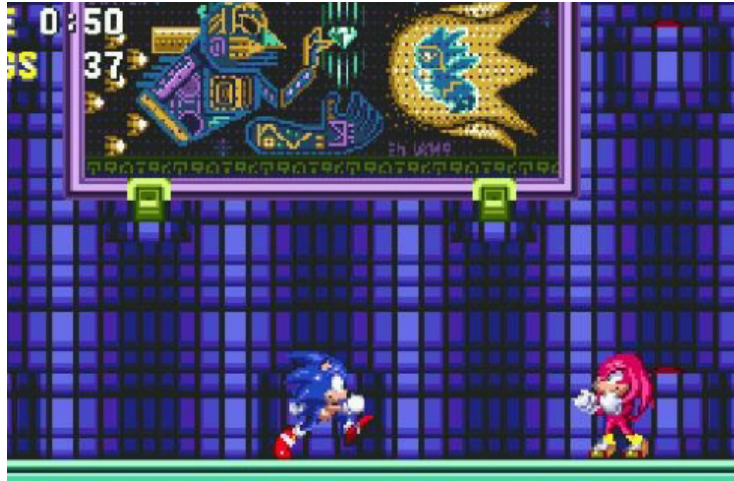
Mortal Combat 2 принесе още повече кръв във fighting жанра и разхлаби цензурата на Nintendo. Mortal Combat определено има нещо, което другите игри от 1993 нямат и това е кръвта. Течащи реки от кръв, крайници и кости. Когато това продължение на първата част стигна до конзолите, направи революция в цензурата на игрите. SNES конзолата има много по-добра графика от GEN версията, но действието изглежда също толкова смъртоносно на всяка конзола.

#8: Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars (SNES)



Успешното нападение на „Squaresoft“ на поредицата Супер Марио направи играта едновременно хит и бестселър, да не говорим, че е една от най-редките в света SNES игри и до днес. Ако тогава бяхте казали на Nintendo геймърите, че мустака-то човече ще управлява рафтовете на магазините през 1996, най-вероятно щяха да ви се изсмеят в лицето. Играта е била достойна да се сравнява с поредицата Final Fantasy. Също така е запомнена и като единствената игра от поредицата, в която Princess Peach слиза от поставката си и помага на любимия си водопроводчик да спаси света.

#9: Sonic and Knuckles (GEN)



Освен че е разтърсваща игра с уникална технология, Sonic & Knuckles промени представите за това как действително изглежда една ехидна. В годините на залеза си Sega най-накрая създадоха игра, в която Sonic се бие с нов противник. Играта, освен че изкара Sega от дъното, вдигна и цената на всички игри от по-редицата за Sonic.

#10: Street fighters 2 Turbo : Hyper Fighting (SNES)



Street fighters 2 е допринесла много със скорост, нови движения и цветове за развитието на бойните игри. Колко наивни са били тогава геймърите! През 1993г. това да се играе като един и същ герой в бойна игра е мечта. Продажбите на втората част надминават в пъти първата, което води Streer Fighters до челна позиция в класациите. Организирали са се турнири и събирания, специално посветени на играта.



AnimeS EXPO





RAVEN MADISON

ИНТЕРВЮ С КОРИНА

Здравей, представи се на читателите ни.

Аз съм Корина или както повечето ме знаят - Рей-вън. От Варна съм, на 18 години (все още се чувствам като малко дете, независимо от това, че съм пълнолетна, хаха!).

Ти си един от направилите ни впечатление косплейъри на Anifest 2015. Разкажи ни за това ти хоби.

Косплей-вам от може би година и това е един от начините да изразявам себе си. За мен героите, които пресъздавам, са винаги близо до моя характер, интереси или външен вид. Във всеки персонаж аз откривам част от себе си. Чрез костюмите, които правя, показвам на хората моите умения, любовта ми към косплея и времето, трудът и желанието, което съм вложила в тях.

А как откри, че именно с това искаш да се занимаваш в свободното си време?

Бях искрено вдъхновена от хора като Jessica Nigri, Yaya Han и от това каква магия успяват да сътворят. Един ден и аз се пристраших, при което крайния резултат ме остави доста доволна от това, което бях постигнала. Беше ме страх да изляза на сцена и от това какво ще кажат хората за косплея ми - дали е достатъчно добър или не, но накрая разбрах, че всъщност трудът, който съм вложила е оценен и това наистина ме накара да започна да се занимавам по-сериозно с това прекрасна хоби.

Какви костюми си представяла досега пред публика и колко общо си изработила до този момент? Какво можем да очакваме в бъдеще от теб?

Първият ми косплей беше - Prestigious Leblanc. За момента правя костюми на герои само от League of Legends, но през 2016 година обмислям и косплей от анимета, например Umineko No Naku Koro ni. За догодина съм избрала доста сложни пер-



сонажи, с които мисля да се явя на почти всички аниме събития, провеждащи се в България, но няма да издавам какви косплей проекти съм замислила. Нека бъдат изненада. Хаха! Досега съм косплей-вала само 8 героя: *Prestigious Leblanc*, *Mistletoe Leblanc*, *Battle Bunny Riven*, *Officer Ahri*, *Shiki от Togainu no chi*, *classic Morgana*, *Bewitching Nidalee* (специално за Хелоуин), *Cottontail Teemo* (който смятам да представя на гейминг събитие в Русе).

На последния Анифест участва и двата дни с костюм, поздравления за което - малко хора имат подобен хъс! Как ти се стори самото събитие?

Така е. Първият ден косплей-вах само в публиката, а вторият - вече бях на сцена с най-успешния ми досега костюм, който беше на Морганата. Смятам, че той ми донесе най-голям успех. Тази година Анифест беше повече от невероятен!

СНИМКИ: FACEBOOK



Това събитие започна да се разраства в сравнение с минали години. Все повече и повече хора започват да го посещават и да се интересуват от него, за което мога само да се радвам и да кажа едно голямо „браво“ на организаторите.

Освен очевидната ти привързаност към играта League of Legends, какви други игри или анимета ти допадат? Разкажи ни с подробности.

Обожавам RPG horror игри като Ib, Mad father, Misao и като цяло игри на ужасите, особено Until Dawn, която обожавам. По принцип обаче нямам точно определен жанр, който следя. На практика играя всичко, което ми хване окото. Относно анимета - обожавам фентъзи, фантастика, приключенски, ужаси, както и драма. Най-любимото ми аниме е Vampire Knight, понеже то беше едно от първите, които изгледах, а и заради него именно започнах толкова много да харесвам вампирите. Като цяло харесвам анимета, в които винаги има нещо, което да те изненада, някаква развръзка или някакъв неочакван обрат.

В този ред на мисли за кои игри/анимета би искала да прочетеш в бъдеще в Anime INN?

Би ми било интересно да прочета за това какво



мислите относно анимета като Noragami, Diabolik Lovers, Haiyore! Nyaruko-san, Owari No Seraph и Monster Musume. Относно игри - Corpse party, Lollipop Chainsaw, Until Dawn, както и Fatal Frame.

Благодарим ти за отделеното време и ти пожелаваме много успешни превъплъщения.

FOX

 / NEXTTVBULGARIA

ВСЕКИ ПЕТЪК - 20Ч
ПОВТОРЕНИЕ ВТОРНИК - 22Ч

1 ГОДИНА



50 ПРЕДАВАНИЯ



7000+ TWITCH ПОСЛЕДОВАТЕЛИ



WWW.NEXTTV.BG | FORUM.NEXTTV.BG

NEX TV

desktop.bg



**GAMING
KNIGHTS**

[COME AND PLAY]

YALTA CLUB





НИКОЛЕТА



ИНТЕРВЮ С НИКОЛЕТА

Здравей, Ники, представи се на читателите ни!

Здравейте, казвам се Николета Иванова, още известна като Katherine Isley и от близо 2 години се занимавам основно с косплей, а през останалото време играя игри, пиша за списанието „Anime inn“ и тренирам лека атлетика.

Ти си един от направилите ни впечатление косплейъри на Anifest 2015. Разкажи ни за това ти хоби.

Косплей-вам от може би година и това е един от начините да изразявам себе си. За мен героите, които пресъздавам, са винаги близо до моя характер, интереси или външен вид. Във всеки персонаж аз откривам част от себе си. Чрез костюмите, които правя, показвам на хората моите умения, любовта ми към косплея и времето, трудът и желанието, което съм вложила в тях.

Разкажи ни за любовта си към косплея и костюмите, които си изработила до този момент?

Всичко започна през пролетта на 2014, когато моя приятелка ми разказа за събития, на които хората се обличат като герой от игри и анимета. Не след дълго разбрах и за провеждането на АниФест във Варна и реших да участвам. Тъй като тогава още не бях гледала анимета, костюмът ми беше на герой от League of Legends.

Имам общо 5 костюма, които съм показвала на

събития и един, който направих за Хелоуин миналата година.

- Nurse Akali (AniFest 2014)
- Christmas Ahri (Коледен AniFest 2014)
- Fnatic Jinx (AniFest 2015)
- Caitlyn (AniFest 2015)
- Dryad Soraka (AniFest 2015)
- Franch Maid Nidalee (Halloween 2014)

Всички костюми, които съм правила досега, са от играта League of Legends.

Какво планираш за бъдеще?

В момента работя по първия си по-сериозен проект, който е на герой от World of Warcraft. С него ще се представя на тазгодишния коледен AniFest. А името на героя ще запазя в тайна.

Можем ли да очакваме от теб в бъдеще и косплей на аниме герой?

Да, разбира се, имам определени герои, които съм предвидила, но тези от игри са с предимство за мен.

Как стана част от списанието? Разкажи за работата си в проекта?

Миналата есен видях съобщение, пуснато в списанието, че се търсят автори и реших, че искам да пиша за любимите си игри. Разбира се, трябваше да напиша пробна статия, след това я изпратих и ме одобриха. След време започнах да опознавам екипа и разбрах, че имаме много общо. Харесва

ми да съм част от проекта.

Ти се превърна в наш скъп сътрудник и дори талисман. Ние много ценим труда ти. Разкажи за страстта си с гейминга, както и за любимите ти анимета? В момента предимно пишеш за игри, да очакваме ли и други теми в списанието?

Игри започнах да играя още от много малка, спомням си как вечерите с баща ми играехме на Super Mario на едно старо Нинтендо, но по-сериозно започнах да се занимавам с игри преди 2 години покрай един приятел, който постоянно играеше една игра. В последствие и аз се зарибих. Разбира се, играта беше League of Legends. Започнах да се интересувам и от други игри и в последствие ми стана хоби. Колкото до аниметата, падам си по приключенските и такива посветени на игри като No game No life, Sword Art Online I и II, Blade and Soul, Hagure Yuusha no Estetica и не на последно място Magi. Но въпреки това, че гледам и анимета, мисля да продължа да пиша само за гейминг. Там е силната ми страна.

Не е тайна, че косплея отнема много време и ресурси. Ти представи два много детайлни костюми на Анифест 2015. Разкажи ни повече за изработката им.

Общо ми отне около месец и половина да направя и двата костюма. Използвах много нови за мен техники, имах да правя доста по-големи оръжия с малки детайли. За някои от техниките, които използвах, пуснах tutorial-и в страницката ми [facebook.com/Katherinelsleycosplay](https://www.facebook.com/Katherinelsleycosplay). Безспорно много ме затрудни шапката на Caitlyn и копитата на Soraka, а носенето им беше още по-голямо предизвикателство. Спомням си как още щом слязох от сцената, ги свалях веднага и облекчението, което изпитах не можеше да се опише.

Не е тайна, че освен автор в списанието, косплейър и геймър, се занимаваш и с лека атлетика. Откъде намиращ цялата тази енергия за всичко това? А си само на 15?

Определено не е лесно и се появяват известни затруднения, а понякога дори и безсънни нощи, но за мен това е ежедневие. Разбира се, социалният ми живот страда от това, но аз съм направила избора си с какво искам да се занимавам. Не съм от хората, които се отказват, когато стане трудно.

Желаем ти успех във всяко твое начинание и най-вече да продължиш да ни радваш с хубавите ти косплей изяви и статии!

Благодаря! Благодаря и за това, че имам възможността да съм част от този екип и да участвам в общия ни проект.



СНИМКИ:FACEBOOK



ЕКИП:

ГЛАВЕН РЕДАКТОР : ПЕТЪР МИЛЕВ

АВТОРИ: ПЕТЪР "ТКК" МИЛЕВ, ПЕТЪР "MALYGOS" НИКОЛОВ, SHINONNA, МАРТИНА "LOVELESS" ВИЧЕВА, ИВАЙЛО ГАТЕВ, АННА АНГЕЛОВА, НИКОЛЕТА ИВАНОВА, ГЕОРГИ ДИМИТРОВ, ДЕСИСЛАВА ВЪЛКАНОВА

РЕДАКТОРИ: МАРТИНА "LOVELESS" ВИЧЕВА, ВИКТОРИЯ "BELOVED" ВИЧЕВА, SAN WAR, ИВАЙЛО ГАТЕВ, ЕМИЛИЯ КИРЧЕВА.

ДИЗАЙНЕРИ: МАРТИНА "LOVELESS" ВИЧЕВА, ПЕТЪР "ТКК" МИЛЕВ

