БЪЛГАРСКОТО СПИСАНИЕ ЗА АНИМЕ И ГЕЙМИНГ

ANIME/NV

БРОЙ 10



GOLDEN TIME
PRISON SCHOOL
OSOMATSU-SAN
NAMAIKIZAKARI

ゴーストハント

GHOSTHUNT

СЪДЪРЖАНИЕ

МАНГА

Namaikizaraki
Автор: Анна Ангелова
стр. 05

Yamato Nadeshiko Shichi Henge
Автор: Анна Ангелова
стр. 06

Silver Diamond
Автор: Виктория Вичева
стр. 09

АНИМЕ

Ghost Hunt
Автор: Мартина Вичева
стр. 12

Kagewani
Автор: Ивайло Гатев
стр. 20

Golden Time
Автор: Десислава Вълканова
стр. 23

D-frag!
Автор: Георги Димитров
стр. 27

Owari no Seraph 2
Автор: Мартина Вичева
стр. 28

Osomatsu-san
Автор: Мартина Вичева
стр. 30

Prison School
Автор: Петър Милев
стр. 36

Gundam: Tekketsu no Orphans
Автор: Мартина Вичева
стр. 41

David Bowie
Автор: Шинона
стр. 44

Tkk's Top 5 of 2015
Автор: Петър Милев
стр. 47

Ревю Makoto Shinkai
Автор: Ивайло Гатев
стр. 53

Top 10 Worst Anime of 2015
Автор: Мартина Вичева
стр. 57

Anime INN Awards 2015
Автор: Anime INN
стр. 64

ГЕЙМИНГ

Tom Clancy's Rainbow Six Siege
Автор: Петър Николов
стр. 68

Guns and Robots
Автор: Николета Иванова
стр. 73

Gaming Art
Автор: Весака
стр. 75

Resident Evil 0 HD Remastered
Автор: Петър Николов
стр. 77

Интернет Тролове
Автор: Дидо Каролев - Лимбо
стр. 81

КОСПЛЕЙ

Интервю с Диана а.к.а FluffyBunny
Провел: Петър Милев
стр. 84



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)

WWW.ANIME-MAG.COM

ФИГУРКИ



КОСПЛЕЙ



ЧАНТИ



ПЛАКАТИ





NAMAIKIZAKARI

Това е заглавие, което препоръчвам на хората, които си падат по романтиката, но им се ще да видят и малко спорт без това да включва показване на женски гащички. Също и на тези, които не вярват, че всичко се постига с постоянство.

Историята се развива около 17-годишната Юки, която става мениджър на баскетболния отбор, защото си пада по капитана. След като разбира обаче, че той си има гадже, решава да се отдръпне. В този момент в играта влиза Нарусе - нахалният висок новак, който я хваща за гърдите, за да не падне, след като някакво момиче го бута.

Някои хора сравняват Namaikizakari с Last Game, тъй като и там момчето преследва момичето, но техните взаимоотношения са съвсем различни. По-склонна съм да смятам, че има сходства с Kaichou wa Maid-sama!, тъй като поведението на Нарусе съвпада с това на Усуи.

Арт концепцията на мангата не би трябвало да ви учуди, ако сте чели някоя от другите творби на авторката Миюки Мицубаши, макар това да е единствената ѝ касаеща спортния жанр. Стилът лесно може да се оприличи на останалите манга серии, публикувани в списанието Hana to Yume, като Kimi wa Girlfriend, Kuro Hakushaku wa Hoshi wo Mederu и други.

Нещото, което ми прави най-добро впечатление в мангата, е плавното съчетаване на жанровете. И двамата протагонисти са членове на баскетболния отбор, но спортът не е просто параван за чувствата им, а напротив - можем ясно да видим техните усилия, сплотеност и съпричастност към отбора, същевременно с които се развиват романтичните им чувства.

Макар и да има само 25 глави досега, мангата заслужава вниманието на всички любители на предизвикателствата и развитието без заобикалки, спестявайки ни също така досадните елементи на шоджото, които вече ни е омръзнало да виждаме.

Анна Ангелова - Nero



YAMATO NADESHIKO SHICHIHENGE



Започнах да чета мангата малко след като изгледах аниме продукцията и трябва да си призная, че останах очарована. Макар и с доста отклонения от основната сюжетна линия, не се явява натрапчива като повечето осеяни с филъри и OVA шоджота, а напротив – основава се на една свежа идея, отклоняваща се от поставените норми в жанра си.

Историята се развива около четирима красавци, които се опитват да превърнат племенницата на хазяйката си в истинска дама, за да не плащат наем. Първоначално идеята им се струва добра, но след като се запознават с въпросната „дама“, разбират каква беля са си навлекли.

Главната протагонистка, Сунако, е 15-годишно момиче, запуснало външния си вид поради грубото отношение на последния й любовен интерес. Тя обича да прекарва свободното си време на тъмно в стаята си, гледайки филми на ужасите и говорейки си със своите анатомични модели Хироши, Акира и скелета Джозефина. Въпреки че не обича да контактува с живите около нея, тя е доста проницателна, стига да не става въпрос за собствените й проблеми. Най-големите й стихии са готвенето и бойните изкуства.

Chibi стилът, в който я рисуват през по-голямата част от историята, служи за подчертаване на контраста между нейните недостатъци и перфектната външност на момчетата, изобразени в Lily стил. Макар че не съм особено голям любител на горепосочените стилове, арт концепцията ми се струва както нестандартна, така и интересна.

Поради големия интерес от страна на публиката Yamato Nadeshiko Shichi Henge бива адаптирана в 25-епизодно аниме, а по-късно и в телевизионна драма. Тя е най-известната творба на авторката Томоко Хаякава.

Историята на Сунако е една прекрасна комедия, в която се преплитат романтика, мистицизъм и тинейджърски емоции, които ще ви покажат колко абсурдни ситуации може да ви поднесе живота. Тя е идеалният лек за всяка депресия, защото внася все топли чувства у хората, които я четат.

Автор: Ани „Nero“ Ангелова


SHHH
!!??
AIIEEEEEEEEEE!
A GHOST!


HOBBY
GAMES
вносители на Аниме и Гейм стоки
http://hobbygamesbg.com/

SILVER DIAMOND

Интригуваща не само заради запленяващия сюжет и интересните персонажи, но и заради забавните диалози, Silver Diamond е манга, която перфектно съчетава два от любимите ми жанра – фентъзи и комедия. Написана и илюстрована е от Сугиура Шихо, изрядна в изграждането както на героите, така и на атмосферата.

Протагонистът, Sawa Rakan, е на пръв поглед обикновен гимназист, който е изключително популярен сред съучениците си. Неговият живот се променя, когато намира непознат мъж в градината си. Това е Senrou Chigusa, изпратен в света на Rakan против своята воля. Той идва от паралелен свят, който е пред прага на унищожение заради Аяме – същества, които извличат хранителните вещества от почвата и растенията и по този начин ги убиват. Лишен от всякаква растителност и природни ресурси, той е обречен на разруха. Единственият начин да бъде спасен е да се открие Саноме – човек, който при допир със семе или растение, го кара да порастне. Естествено, Rakan се оказва точно такъв, затова и в последствие доброволно отива в другия свят, за да възвърне неговия начален облик.

Героите са развити изключително умело, като с напредването на историята израстват като характери по един или друг начин, без да губят и капка от първоначалния си чар. Rakan е добросърдечен, а в последствие научаваме, че освен това е храбър и предан на своите приятели. За разлика от повечето главни герои, той не позволява нищо да го възспре от осъществяването на целите си, затова играе в известна степен ролята на лидер. Chigusa, от друга страна, се държи хладно в началото,



но лесно се повлиява от Rakan и започва да цени приятелството най-много от всичко останало. Други важни герои са недоверчивият Shigeka Narushige, изоставен от майка си младеж, който по-късно се отнася грижовно към Rakan като към свой брат, и наивният Touno Touji, захвърлен от семейството си като ненужен поради своята слепота, а след като възвръща зрението си бива нает да убие Rakan, но го опознава и не успява да изпълни мисията си.

Скоро не бях попадала на манга, която да ме кара да се смея от сърце и то толкова начесто. Забавните моменти винаги са на място. Върху хумора оказват влияние не само героите, които си пасват идеално по характери, но и шонен-ай жанрът, изразяващ се най-вече в ненатрапчивата обвързаност на Chigusa към Rakan. Смея да кажа, че мангаката се е справила много добре в това отношение.

Личи си, че в историята на Silver Diamond е вложено голямо старание. Всеки въпрос, който възниква по време на първия прочит, евентуално получава логично обяснение и всичко си идва на мястото. На мен лично ми харесва идеята за обозначаването на ненужните деца с числа в имената. Такива са например Touji, чието име буквално означава „втора светлина“, и Miya – „трета вечер“. Освен с интересните приключения, през които преминават протагонистите, авторката се е справила добре и с мистерията, като дълго ни държи в неведение за миналото на Chigusa.

Въпреки всичко казано досега, в мангата има и някои моменти, които ми се сториха нелогични. Фактът, че Touji започна да си служи перфектно не само с пистолет, но и с лък, независимо че преди това е бил сляп, не ми се понрави. Друго странно нещо, което ми направи впечатление, е и възможността растения да порастат в почва, лишена от хранителни вещества. Но тези подробности могат да се пренебрегнат, тъй като мангата компенсира с множеството си добри страни.

Silver Diamond не само вниква в същността на приятелството, но анализира и проблемите, които съпътстват предателството и самотата, и как чрез тях могат да се намерят нови поводи за доверие. Мангата е подходяща за всеки, който харесва забавните приключения и няма нищо против шонен-ай жанра.

Виктория "Beloved" Вичева




WWW.JUSTUSNERDS.COM
BOOSTER GOLD
PAST IMPERFECT
THE AMAZING SPIDER-MAN
THE PARKER LUCK
SLOTT MARVEL NOW! RAMOS
GUARDIANS OF THE GALAXY
COSMIC AVENGERS
BENDIS MARVEL NOW! McNIVEN PICHELLI
ASTONISHING X-MEN
JUSTICE LEAGUE DARK
VOLUME 2 THE BOOKS OF MAGIC
JEFF LEMIRE MIKEL JANIN
BLACKEST NIGHT
FLASHPOINT
"The talk of the comic book world." —USA WEEKEND
GEOFF JOHNS ANDY KUBERT
THE NEW 52!
JUSTICE LEAGUE
VOLUME 1 ORIGIN
GEOFF JOHNS JIM LEE SCOTT WILLIAMS
AVENGERS VS X-MEN
MARVEL
BATMAN
TONY S. DANIEL
THOR
THE GODDESS OF THUNDER
AARON MARVEL NOW! DAUTERMAN MOLINA
THE NEW 52!
BATMAN
VOLUME 1 THE COURT OF OWLS
SCOTT SNYDER GREG CAPULLO JONATHAN GLAPION
POSEHN DUGGAN MARVEL NOW! MOORE
DEADPOOL
DEAD PRESIDENTS
CAMERON STEWART BRENDEN FLETCHER BABS TARR
BATGIRL
VOLUME 1 BATGIRL OF BURNSIDE
THE PUNISHER
BLACK AND WHITE
EDMONDSON MARVEL NOW! GERADS
SOUL HUNTER
THE BULGARIAN SITE FOR COMICS


ゴーストハント
GHOST HUNT

Много вероятно е мнозина да не са чували за това аниме. Също както Мушиши и то не успя да получи заслужения hype при излъчването си. За разлика от Мушиши обаче, изглежда скоро няма да получим втори сезон, независимо че има достатъчно материал от мангата. Единственото, което ми остава, е да чакам и да се надявам това да се случи.

Ако ви интересува свръхестественото или окулта, може би ще ви е интересно да се потопите в този свят на духове, проклятия и магии. Ако проявявате интерес към зловещи истории, от които могат да ви побият тръпки, особено ако гледате на тъмно, може би това е заглавието, което ще успее да задоволи желанието ви за нещо по-страшно. Истина е, че няма много заглавия, които да се смятат за добър ужас. Личното ми мнение е, че освен Another и Higurashi no Naku Koro ni, единствено Ghost Hunt заслужава внимание, въпреки че трите заглавия се различават значително едно от друго.

Ghost Hunt разказва историята на младия ловец на духове Шибуя Казуя и интригуващите случаи, които разкрива с помощта на нашата героиня - Танияма Маи, и на група професионалисти. За жалост анимето не успява да покрие цялата манга, но това е може би защото тя все още е била в процес на публикуване, когато се е излъчвало. За сметка на това всички 8 романа от поредицата за злите духове (Akuryou series), върху които е базирана мангата, до 1992 година вече са излезли на пазара. Но явно анимето е останало недооценено до самия си край, което е жалко, при положение че пазарът е затрупан от боклуци.



Историята е разделена на арки, като всеки случай е отделен в собствен арк. В 25-те епизода са събрани общо 8 и те включват както зловещи чудовища, така и почти забавната история с духове, на която беше отделен един епизод. Разбира се, като цяло атмосферата е мрачна и леко меланхолична, но това е разбираемо, като се има предвид каква е главната тематика – екзорсизъм, вдигане на проклятия и прочее. Интересното при Ghost Hunt е, че се наблюдава преплитане на окулта и суеверията както на изтока, така и на запада. Откриват се типичните за Европа полтъргайст и истории за вампири, както и за източна Азия – проклятия и магии. Ако се интересувате от окулта, със сигурност ще ви е интересно да получите допълнителна информация за психометрията, телекинезата, 9-те критерия, според които се определя дали дадено явление е дело на полтъргайст или не, както и редица други факти от нашето съвремие като съществуването на имението Уинчестър или историята за Влад Тепеш, познат още под името Дракула. Личи си, че зад това заглавие има солидна подготовка, включваща многобройни факти както от реалния живот, така и от литературата. И това е неговият неподправен чар.



Въпреки че е шоджо, романтиката тук е оставена на по-заден план, което прави продукцията подходяща дори за хора, на които любовните авантюри не им се нравят. По-плътно застъпена е мистерията около всеки отделен случай и фантастичните елементи, които включват не само призраци, но дори и богове.



Главният герой, чиято история всъщност проследяваме, е Шибуя Казуя – 17-годишно момче, което основава своя агенция за паранормални изследвания под името Shibuya Psychic Research. Характерно за него е, че миналото му и подбудите му да се занимава с това остават неясни почти до самия край на мангата, а анимето дори не успява да се докосне до тях. Освен обширните му познания в областта, той е човек, който има изключително високо мнение за себе си, което му печели прякора Нару (идващ от думата за самовлюбен – нарцисист).

Танияма Маи е главната героиня, която по стечение на обстоятелствата е принудена да работи с Нару. В последствие обаче у нея се пробуждат способности, за които дори не е предполагала, че съществуват. Разбира се, тук не става въпрос за вещерство или телекинеза. Всъщност случаят с Маи е малко поразличен – тя има силно изразена интуиция и предчувствие за нещата, които ще се случат.

Коджо Лин е асистентът на Нару, неговата дясна ръка. По произход той е китаец, поради което има широки познания за различните видове проклятия, използвани в Китай. По японските стандарти може да бъде считан за онмьоджи, тъй като използваните от него методи са много близки с тях.

Такигава Хошо е будистки монах, който отрича седенето в планината. Наместо това се занимава професионално с музика, а екзорсизмът му се явява хоби.

Мацузаки Аяко нарича себе си мико, шинтоистка жрица, но рядко успява да направи каквото и да било, за да помогне. Оказва се, че тя дори не е живяла в храм, както повечето жрици.

Хара Масако е известен медиум, който често се появява по телевизията. Тя е изключително чувствителна и има способността да усеща и вижда духовете, дори да разговаря с тях. Понякога обаче именно това я прави малко или много безполезна, тъй като често бива „извадена от строя“.



Джон Браун е млад екзорсист в класическия смисъл на думата (като член на католическата църква). Интересното при него е това, че говори на диалект, характерен за областта Кансай (Осака и Киото), което го прави малко или много нестандартен.

Що се отнася до анимацията, бих казала, че е стандартна за годината. Като аниме, което е адаптация на манга и романи, излизали предходни години (подобно на Parasyte), дизайнът на героите се различава значително в сравнение с оригиналния, като лично смятам, че тук той е подобрен. По принцип съм свикнала да свързвам J.C.Staff със заглавия, които се характеризират със сладурския външен вид на героите и атмосферата като Shakugan no Shana, To Aru Majutsu no Index, Zero no Tsukaima и др. Затова бях и приятно впечатлена, че са се справили толкова добре и при мрачните и зловещи сцени в Ghost Hunt.

Саундтракът, написан за тази продукция, перфектно пасва на атмосферата. Като усещане напомня на Досиетата X, но разбира се, като звучене не се припокриват. Когато мелодията на opening-а започне, това е моментът, в който започва да се надига усещането, че нещо ще се случи - нещо зловещо и може би стряскащо, нещо свръхестествено, нещо необяснимо. Именно затова считам, че е повече от подходящ. Малко са аниметата, които (почти) не използват вокал за opening и/или ending. Наскоро излязло заглавие, което също предлагаше инструментал за свой opening и което малко или много навяваше подобна мрачна атмосфера, беше Gokukoku no Brynhildr.

Ghost Hunt се излъчва през есента на 2006, т.е. през (по мое мнение) най-силния аниме сезон със заглавия като Death Note, Code Geass: Hangyaku no

Lelouch, D.Gray-man, Katekyo Hitman Reborn, Kanon (2006), Black Lagoon Second Barrage, Jigoku Shoujo Futakomori. Със сигурност мога да кажа, че Ghost Hunt гордо се нарежда до тях и дори (според мен) е над нивото на някои от споменатите заглавия.

Не мислете обаче, че Ghost Hunt има нещо общо с безмозъчните ужаси, които ни предлага Холивуд. Тук не се набляга на стряскащите моменти, а на добре изградената мистерия, комбинирана със зловещи нотки. Не е нужно да се стряскате през 5 минути, за да бъде един филм или друга визуална продукция „страшна". Това може да се постигне по други, по-изпипани методи. Като цяло обаче целта на анимето не е да ни плаши, независимо от самото заглавие, което малко или много напомня за Ghostbusters, а по-скоро да ни разкаже историите на онези, които не са успели да преминат към светлината. В това отношение се забелязва главната разлика между западния и източния тип ужаси. Разбира се, може да пробегнат тръпки по гърба ви докато гледате, но със сигурност няма да си „изкарате акъла" нито веднъж. Просто това не е нещо, което можете да откриете в Ghost Hunt.

Герои: 9/10
Дизайн на героите: 8/10
Анимация: 9/10
Озвучение: 10/10
История: 10/10
Обща оценка: 9.5/10

Мартина Вичева - Loveless




20 YEARS
НА ТЪМНО
Станете част от нашата аниме група на На Тъмно във facebook!!!
(натиснете надписа!)
Първи по рода си аниме срещи!

SHADOW CROCODILE (KAGEWANI)



Kagewani, познато още като Shadow Crocodile, е от онези анимета, които човек не очаква, а открива по случайност. То е всъщност ONA т.е. късометражно аниме, а това със сигурност допринася за неговата непопулярност. Първият му епизод дебютира на малкия екран през октомври миналата година сред заглавия като One Punch Man, Noragami Aragoto и Owari no Seraph, които излизаха по същото време, и за никого не би следвало да е изненада, че анимето си остана дълбоко неизвестно за масовата аудитория.





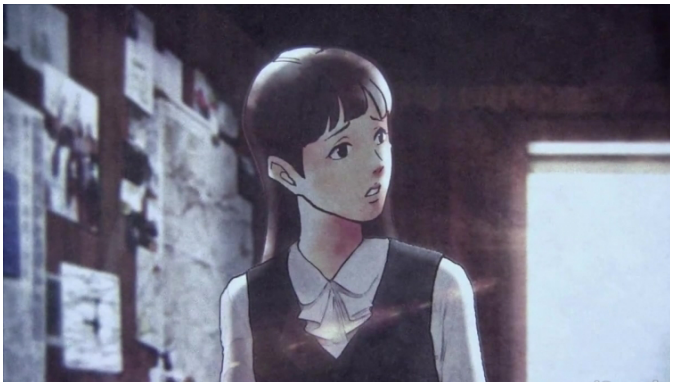
Кратките епизоди на анимето, всеки един от които трае едва 7 минути, правят неприятно първо впечатление. Това се дължи на факта, че Shadow Crocodile е част от проект на компанията Ultra Super Pictures, която всеки сезон представя по три кратки анимета в 30-минутен телевизионен блок. Друга причина, освен продължителността на епизодите, която отблъсква аниме феновете, е неговата скована анимация. Произходът на тази анимация води началото си от вече далечната 1920 година, когато в Япония, най-вече заради войната и голямата безработица, отново се възражда хартиеният театър. По това време много безработни хора тръгват да обикалят от село в село, разказвайки приказки с помощта на хартиени кукли, които се движат на много опростен фон. При заглавия като Yami Shibai, които искат да отразят автентичния дух на времето, тази анимация е уместна. За Shadow Crocodile обаче този артистичен похват е неподходящ и на места дразни. Въпреки всичко, ако човек е готов да пренебрегне тези два недостатъка, ще се наслади на една увлекателна мистерия.

Shadow Crocodile се състои от 13 епизода, но е за предпочитане анимето да се гледа като на пълнометражен филм и всички епизоди да се изгледат без прекъсване. Само по този начин може да се придобие едно цялостно усещане от анимето, позволяващо на човек да се потопи в неговия мрачен свят. Това начинание отнема около час и половина – време, в което се запознаваме с генния инженер Banba Sousuke и неговото необичайно "хоби" да изследва непознати видове. Въпросните същества са всъщност хибридни чудовища, които неминуемо убиват по

някой и друг човек във всяка серия. В първите епизоди анимето напомня на Mushishi по това, че няма единна история. С напредването на сюжета обаче става ясно, че това не е точно така. Една голяма част от загадките – защо Banba Sousuke е толкова обсебен от това да проучи тези същества, както и защо тези създания се появяват все по-често – за щастие биват разкрити към края.

Като жанр анимето се води хорър, но най-спокойно може да се счете и за мистерия. Част от чудовищата, които се появяват в сериите, наподобяват известни мистични създания. Едно от тях, например, прилича на Йети, а друго – на чудовището от Лох Нес. Въпреки това, Shadow Crocodile така и не успява да бъде страшно. Причината, която може да ви накара да гледате следващия епизод, със сигурност не е пристрастяващият адреналин от "стряскащите сцени", а разяждащото любопитство да разберете кой всъщност е Banba Sousuke и какво е общото между съществата, от които той толкова много се интересува.







Въпреки всичко казано до момента, анимето все пак не е сензация. За съжаление, кратките епизоди така и не позволяват на героите да се развият и мистерията плавно да се разнищи. Очаква се втори сезон през април 2016г. Вероятно той ще бъде много по-различен от първия и навярно анимето ще заприлича повече на шонен. Все пак, ако не друго, то Shadow Crocodile е поне интересно заглавие, което би предизвикало любопитство у почитателите на мистерията.

Ивайло Гатев



12+
www.pegi.info

PS4

PC DVD ROM

CAPCOM®

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)



Какво е животът? Поредица от отговори „да“ и „не“ на хилядите въпроси, с които се сблъсква човек. Ако проследим тези отговори, ще разберем как е живял той, какви са неговите мечти, страхове и грешки. Докато сме живи, всяко настояще се превръща неизменно в наше минало. А когато спомените за тези въпроси и отговори липсват, е невъзможно да проследим собственото си минало.

Golden Time започва с появата на Тада Банри, студент първа година, който закъснява за церемонията по случай началото на учебната година. На път за университета той се запознава с Янагисава Мицуо - Яна-сан. Когато най-накрая двамата стигат университета, пред тях се появява красива дама с букет рози в ръка - Кага Коко. Докато за Мицуо това е краят на света, за Банри тази среща е началото. Не след дълго му става ясно защо Яна-сан е ужасен от Коко. Тя го преследва ежедневно, опитвайки се да привлече вниманието му. Нахалната преследвачка поражда съчувствие в сърцето на Банри. Скоро Коко знае повече за него от всеки друг, включително и голямата му тайна - инцидентът в края на гимназиалния му живот, който заличава предишния Тада Банри и спомените му.

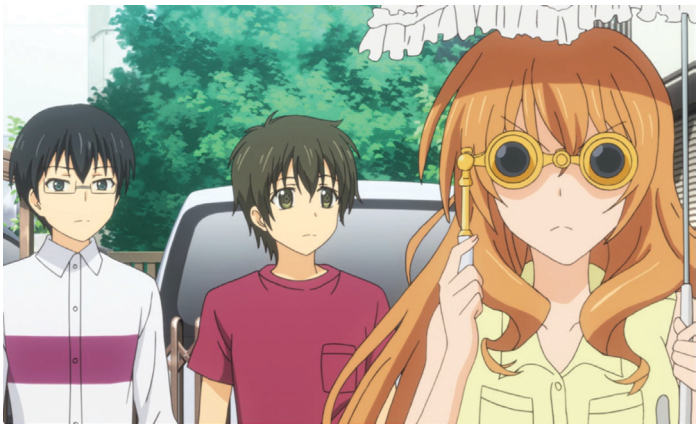
Новият Тада Банри се сприятелява не само с Яна-сан и Коко, но и с още трима души: Ока Чинами, която е част от филмовия клуб на университета, Сато Такая и Линда, която е на възрастта на Банри, но е втора година в университета. Не след дълго обаче миналото на Банри започва да чука на вратата и да изкарва хиляди болезнени спомени, създавайки нови рани.

Не мисля, че в това аниме може да се използва понятието „главен герой“. Според мен тук става дума за група от главни герои - Банри, Яна-сан, Чинами, Линда, Коко. Тук обаче ще разгледам само двама от тях: Кага Коко и Тада Банри.

Още преди инцидента в края на гимназията Тада Банри е несигурен, слаб и лесно раним. Той е чистосърдечен и се държи като дете, което се страхува от големия свят. След загубата на паметта си студентът става още по-несигурен, чувства се виновен, че е забравил кой е, но се опитва да го прикрие като игнорира хората от миналото си. Когато спомените му започват да се връщат, Банри често се отнася в мисли. По-късно започва да получава пристъпи на паника, а накрая изгражда и втора самоличност. Колкото повече прикрива това от всички, толкова повече отслабва емоционално.

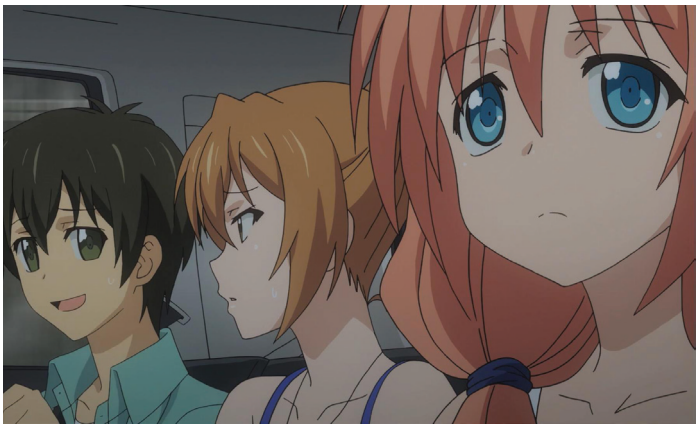
Кага Коко също прилича на дете, но в нейния случай тя не е страхливото дете, а онова, което ще направи всичко, за да получи играчката, която иска. Решена, че животът й трябва да протече по нейн план, тя преследва Мицуо, скривайки истината дори от самата себе си. Вътрешно момичето е неуверено и изпитва страх от самотата. Свикнала да получава всичко с пари, Коко е неуверена, когато е в искрени взаимоотношения с другите. Силно желае да се приобщи към хората около себе си, но вместо това тя прави всичко, за да не се сближи с тях и да страни от всички освен Мицуо. Коко търси някого, който да приеме нейните недостатъци и скоро Банри става този човек. Положителна











черта на Golden Time е, че персонажите се развиват постоянно. Интересен е начинът, по който объркана същност на Банри и старото му аз - като дух от миналото, биват представени. Недостатъкът, който ми направи впечатление е, че на места действието се извършва прекалено бързо - няколко епизода, включително и последният, изглеждаха някак сбито и претупано, което леко снижава нивото на продукцията. Още един елемент, който изпъква в анимето, е драмата. Далеч съм от мисълта, че това е нещо лошо, все пак сейнен аниметата са често изпълнени с драматизъм, но тукдрамата е с една идея в повече. Като фен на драмата в аниметата обаче, аз не се възмущавам от това.

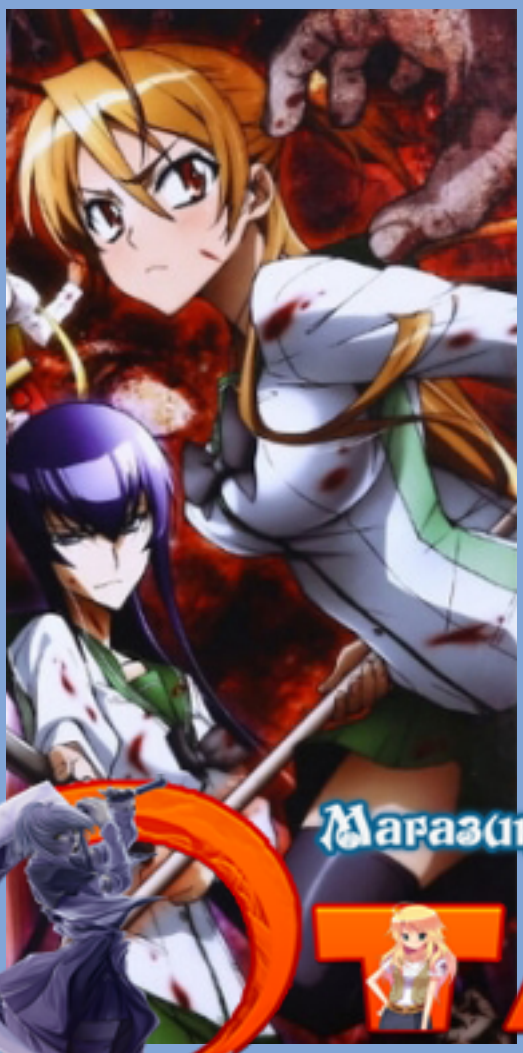
В основа на тази сейнен продукция е новела със същото име на Takemiya Yuyuko и илюстрирана от Komatsu Eji. Тя включва 8 тома и започва да излиза през септември 2010, а завършва март 2014.

Интересен факт е, че авторката на тази история е и автор на историята на популярното аниме Toradora.
Артът на Golden Time е в контраст с напрегната и драматична история на продукцията. Той е в познатия сладурски стил на студио J.C.Staff. Подобен арт имат анимета като Sakurasou no Pet na Kanojo, Ano Natsu de Matteru, Toradora.

Музикалното оформление не е нищо впечатляващо, но е приятно за слушане. В първата половина на анимето opening-ът е бърз и жизнен, докато във втората - макар отново с бързо темпо, е далеч по-тъжен. Самият opening е доста показателен за това как се развива историята. Най-силно въздейства образът на Коко и Банри, които са седнали на една пейка. Любимата ми част от музикалното оформление е първият ending. Той е с умерено темпо, доста е носталгичен и приятен за слушане.

Историята е наистина интересна - има смях, сълзи, прекрасен арт, красива музика и всичко необходимо да прекарате приятно пред екрана.

Десислава Вълканова
Оценка: 8/10



- ФИГУРКИ
- ПЛАКАТИ
- МАНГА
- КЛЮЧОДЪРЖАТЕЛИ
- ПОРТФЕЙЛИ
- РАНИЦИ И ЧАНТИ
- СТИКЕРИ
- ТЕКСТИЛНИ ПАНА
- КОСПЛЕЙ



Магазин за аниме и манга фенове

ОТАКУ ТЕНСИ





HTTP://ANIME-MAG.COM



Скритите бисери – онези анимета, които са невероятни във всички или повечето категории, но все пак не добиват голяма популярност. Най-добрата част от гледането им е липсата на щури фенове. Те могат да развалят удоволствието да гледаш някое аниме, а примерите са много – Attack on Titan, Tokyo Ghoul и други. Тяхната популярност води до високи очаквания и разочарование, докато скритите бисери са една приятна изненада. Едно от най-добрите такива анимета за мен е D-frag.

Самата история не е нищо особено – тя проследява приключенията на Кенджи Казама, който е принуден да се включи в клуб за създаване на игри. В D-frag има голяма доза ирония спрямо жанровете екшън и еччи, която показва колко абсурдни могат да бъдат те в някои анимета. Тук за пръв път видях fanservice да бъде използван не с цел да привлече мъжкото внимание, а за комедийна сцена. Всичко това е направено по много елементарен начин, който може да бъде разбран от всеки. Ярките цветове също допринасят за по-доброто качество на анимето.

Героите също бяха голяма изненада. В подобна комбинация от жанрове (сейнен, комедия, училищно) обикновено главният герой е неуверен и тромав новак. Тук обаче протагонистът Кенджи Казама е изпълнен с увереност. Но не главният герой привлече вниманието ми. Като всеки друг автор, Томоя Харуно е вложил много труд и енергия в тях, но същото внимание получават и страничните герои във всяко приключение. Единственото изключение са Йокошима и Атару Кавахара . Те се появяват из цялото аниме, но единствено се казва, че са членове на бандата „Казама“, чийто лидер е Кенджи. Техните персонажи са единствените, които не претърпяват развитие.

За мен D-frag е един от бисерите сред аниметата, които съм гледал. Събитията са забавни, а и няма множество факти, които трябва да се помнят. Хуморът заслужава десятка, но заради проблема с приятелите на Кенджи Казама крайната оценка на анимето за мен е 9/10.

Георги Димитров



Бях писала, че първият сезон на Owari no Seraph има потенциала да бъде едно от най-добрите анимета за пролет 2015 и държа на думата си – наистина беше така. Вторият сезон обаче успя да провали доброто впечатление, което остави предходният, и да срине високите очаквания, които имах за него. Но главният въпрос тук е защо се случи това? Отговорът е повече от ясен – няма достатъчно манга, която да бъде добре адаптирана. Резултатът е виден.

И така, какво се случи в Owari no Seraph? Накратко казано, нищо. Абсолютно нищо не се случва. В подготовката си за решителна битка срещу вампирите хората създават план, чрез който да им отвлекат вниманието в друга посока, за да могат да ги ударят там, където боли. И това е всичко. Целият втори сезон включва главно този един ден и нищо повече. Това е и причината всичко да изглежда прекалено мудно до самия финал.

Нищо чудно, че не се наблюдава абсолютно никакво развитие на героите – та какво развитие може да се очаква за един-единствен ден? И въпреки всичко смея да твърдя, че до 11 епизод нещата бяха добре. Разбира се, действието се развиваше бавно, но като цяло сюжетът беше добре изграден и логичен. В десети епизод имахме очакваната любовна сцена между Юичиро и Микаела, която беше изпълнена с типичния за тинейджърските романи драматизъм. Много хора със сигурност са въртели очи от негодувание, но не би следвало това да е изненада. Независимо от всич-

ко, все още в жанровете не е включен шонен-ай, въпреки че очеизвадно присъства и му се отдава доста голямо внимание от автора. Аз лично се зарадвах на тази сцена. Корабът отплава.

В последния епизод обаче изведнъж се случва всичко. Сякаш студиото е решило, че така или иначе няма манга, защо пък да не завършат с гръм и трясък? Така и става. Както Юу не можеше да контролира „ангела“ в началото, сега „от раз“ успя да унищожи всичко по пътя си. Голямата битка свърши за 2 минути, а съм сигурна, че можеха да я проточат в поне 1 епизод. Краят й също ме разочарова – поникнаха му рога и припадна, просто невероятно! На всичкото отгоре в последните минути всички магически се появяват без никакво обяснение, събрали чантите с провизии и готови да се борят за Гурен. Какво? Мика е вече явно част от голямото „семейство“ на Юу и никой няма никакъв проблем с това, че е вампир. Отново, никакво обяснение.

Анимацията, както беше и логично да се случи, не успя да задържи нивото, постигнато от първи сезон. В последния епизод всеки, който не беше показан в близък план, беше деформиран досущ като в Gunslinger Stratos. Дори opening-ът е направен изключително мързеливо – през по-голямата част от него само гледаме хора с веещи се от вятъра коси и пелерини, които се взират в пространството пред тях, а през другата – малко битки за шонен привкус. Меко казано съм разочарована, тъй като в първи сезон нещата стояха по друг начин.

Не знам какво се опитаха да направят с този втори сезон, но със сигурност не им се получи. Сега може би ще чакат да се посъбере малко материал от мангата. За съжаление, на този етап тя тепърва достига до края на анимето, така че не храня особени надежди за продължение близките 1-2 години. А и след онова, което ни предложиха като краен продукт, не съм сигурна дали ще имат достатъчно спонсори.

Оценка: 5/10
Мартина Вичева - Loveless



おそ松さん

Оказва се, че Osomatsu-san е безспорен хит в Япония с неколкократно по-високи продажби от безспорния фаворит на запада – One Punch Man. Защо обаче се получава този рифт? Е, истината е, че Osomatsu-san е в пъти по-добро аниме от надценената пародия за супергерои. Почти съм сигурна дори, че повечето от вас са подминали заглавието като малка гара, докато сте избирали какво да гледате в началото на сезон есен 2015. А и защо да му обръщате внимание? Анимацията изглежда като от миналия век, а и героите също. Ако сте си позволили да гледате първия епизод, ще се зачудите как нещо, което се е пръснало по всички жанрове и популярни анимета от последните години, може да бъде интересно за вас. Всъщност може да не сте пораснали достатъчно за Osomatsu-san, кой знае!

Нека започнем с кратък урок по история. През 1962 година мангата Osomatsu-kun, която е дело на Акацука Фуджио, започва да се публикува. След четири години, през 1966 година, се излъчва и първата аниме адаптация за малките шестзнаци от семейство Мацуно, а 22 години по-късно (през 1988) се излъчва още едно аниме за Осомацу-кун. Дълги години смятани за изгубени, оригиналните ленти от '66-та година биват открити в склада на студио Сенриока и биват пуснати на пазара на DVD в периода между 2001 и 2003 година. И ето, че стигаме до 2015 година, когато по случай 80 годишнината на автора започва излъчването на Osomatsu-san.

Реално погледнато Osomatsu-san се явява продължение на Osomatsu-kun. Малките шестзнаци са пораснали и вече са на около



двадесет годишна възраст. Всеки от тях си има свои отличителни черти не само на външен вид, но и в характера си. Най-големият, Осомацу, е любител на хазарта и често пъти може да бъде открит да залага на конни надбягвания. Карамацу от своя страна се отличава с това, че използва много английски думи в речта си и постоянно носи кожено яке и слънчеви очила. Чоромацу играе ролята на „straight man", но всъщност е отаку. Ичимацу винаги е рошав и гледа без интерес през цялото време и е смятан за много опасен, но няма приятели, защото е много срамежлив. Джушимацу е спортистът в семейството – от ранни зори той тренира бейзбол и тича наляво-надясно, лесно може да бъде разпознат по това, че устата му винаги е отворена. Най-малкият, Тодомацу, е любимецът на всички и именно затова е разглезен и вярва, че е много сладък.



Ако не можете да ги разпознавате лесно, може да си помогнете и с цветовете, които носят – червено за Осомацу, синьо за Карамацу, зелено за Чоромацу, лилаво за Ичимацу, жълто за Джушимацу и розово за Тодомацу.

Osomatsu-san в много отношения прилича на Gintama – по комедията, по пародията, по това, че няма изграден сюжет и е в същия Сазае-сан формат (при който всичко се случва в рамките на една и съща година). Нищо чудно, че е толкова популярно. Това със сигурност се дължи и на факта, че всички деца, които са израснали с Osomatsu-kun от 1988 година, сега са на същата възраст като братята Мацуно. Това за нас би било нещо като Покемон, ако, разбира се, главният герой имаше способността да остарява. Анимацията не е стандартна, а е в стила на аниметата в самото зараждане на индустрията – подобно на 60-те години на миналия век. Хубаво е да се види нещо различно, нещо старо и в същото време ново.

Освен всичко друго Osomatsu-san се радва на най-добрите озвучители на съвремието ни. Шестзнаците са озвучавани не от други, а от големи имена като Сакурай Такахиро (Kururugi Suzaku от Code Geass, Makishima Shougo от Psycho-Pass и др.), Накамура Юичи (Grey Fullbuster от Fairy Tail, Okazaki Tomoya от Clannad, Ichinose Guren от Owari no Seraph и др.), Камия Хироши (Orihara Izaya от DRRR!,

Itoshiki Nozomu от Sayonara Zetsubou sensei, Araragi Koyomi от Monogatari series и др.), Фукуяма Джун (Lelouch Lamperouge от Code Geass, Watanuki Kimihiro от xxxHolic и др.), Оно Дайсуке (Sebastian Michaelis от Kuroshitsuji, Heiwajima Shizuo от DRRR!, Erwin Smith от Shingeki no Kyojin и др.) , Ирино Мию (Hyakuya Yuuichiro от Owari no Seraph, Li Syaoran от Tsubasa Reservoir Chronicle и др.).

Ако все още мислите, че това не е вашето аниме, не се притеснявайте. Независимо от това, аз все още считам, че Osomatsu-san предлага по нещо за всеки, така че когато размислите, изгледайте няколко епизода – току-виж ви хареса.

Оценка: 8,5/10

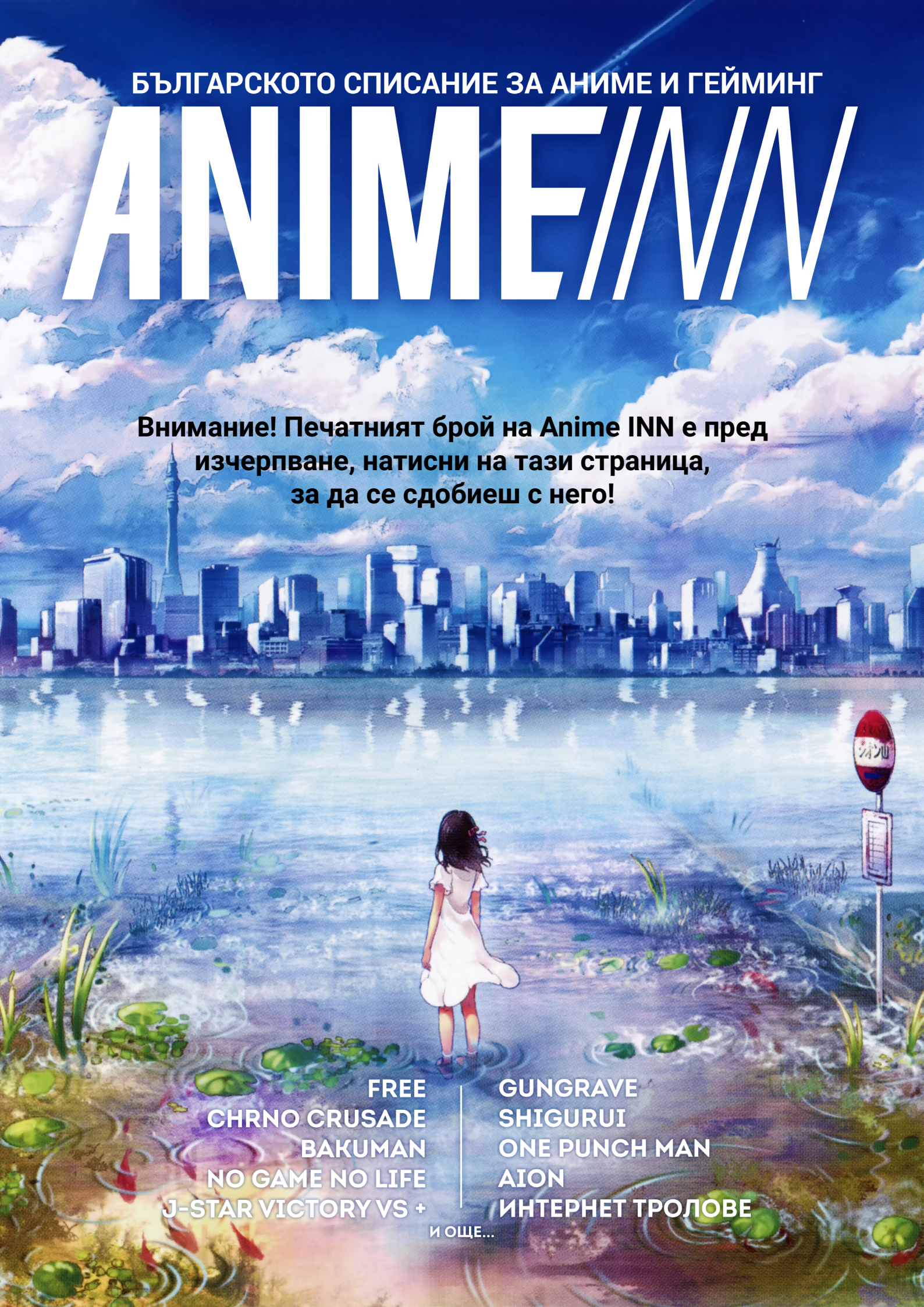
Мартина Вичева - Loveless



БЪЛГАРСКОТО СПИСАНИЕ ЗА АНИМЕ И ГЕЙМИНГ

ANIME INN

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



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

GUNGRAVE
SHIGURUI
ONE PUNCH MAN
AION
ИНТЕРНЕТ ТРОЛОВЕ

И ОЩЕ...

WWW.ANIME-MAG.COM

ФИГУРКИ



КОСПЛЕЙ



ЧАНТИ



ПЛАКАТИ




ПОДХОДЯЩО ЗА
16+







by TKK

Свидетели сме на едно от най-нестандартните анимета в еччи жанра, заиграващо се смело и експлоатиращо сексуалните въпроси до краен предел. Дори лесно бихте го сбъркали с хентай. Последните години са малко заглавията от този жанр, които можем да похвалим и обсъдим. Едно от по-свежите безспорно беше тоталния хит Highschool DxD. Привкусът, който ни носи Prison School, е от съвсем различен произход. Мангата сама по себе си е хит в Япония и това никак не е случайно. Авторът успява да изгради интересна атмосфера и да доразвие доказаните жанрови клишета. Нормално беше един от очакваните въпроси, свързани с това заглавие да бъде дали анимето ще представи творбата в добра светлина. Въпреки че далеч не е най-добрата възможна адаптация заради изпълнението 81 глави в 12 епизода, мога със сигурност да твърдя, че изпълнението е задоволително.

Според мен един от основните и грабващи елементи в аниметата е добре изграденият свят в него. Именно в това намирам една от основите довели до успех на заглавието. Авторът ни представя добре и логично надграден сюжет. Действието се развива в типично девическо училище с добра репутация. Ако сценарият за момче в девически клас е неписано правило за подобни заглавия, в Prison School ставаме свидетели на цели пет ученика от мъжки пол. Те са наивни и смело си мечтаят за любовни авантюри с напъпилите вече и прекрасни момичета в средното. Точно тези мечти ще ги забъркат в множество проблеми. Изправят се пред строго настроения таен девически студентски съвет по-известен с наименованието Underground Student Council. Момичетата там веднага ни грабват окото с визията, подходяща за секси секретарки или строги господарки. Или иначе казано, заиграване с фетишите на мъжката аудитория. Трябва ли да добавя, че разполагат с камшици, високи токчета и впиващи се в тялото униформи? Говорейки за униформи, не мога да не спомена, че цветовете в тях също се заиграват с нашите мозъци и водят до съзнателни фантазии. Добавям и това, че тези строги дами лишават от свобода нашите младежи и ги измъчват. *Достоен сюжет за еротичен филм за възрастни, нали?*

Всъщност всичките изброени благини в по-горните редове допринасят за успешното развитие на сюжета. Казано по друг начин, каквото и да правят героите в тези условия, то ще бъде интригуващо и привличащо интереса на зрителя. Е, слава Богу, те се справят добре и смело разбиват или доразвиват клишетата по забавен за нас начин. Историята ни представя множество забавни ситу-



ации между персонажите, както и доволно количество фенсървис. Не по-малко забавни са мислите на главните персонажи и желанието им да оближат обувките на строгите момичета. Наборът от фетиши в заглавието е изключително голям. Неловките сексуални сцени между двата пола също са поднесени с голямо чувство за хумор, макар и повечето от тях да имат елемент на бруталност и дори понякога да изглеждат като типична сцена от филм на ужасите. Подобна наслада и смях от натурално за мен еччи не съм имал от времената на класиката Golden Boy. Понякога случките в анимето са на пръв поглед абсурдни, а близостта на половете не е сведена само до виждане на бельо или изчервяване на бузи, държане за ръка, дори святата първата целувка може да бъде превърната в пародия благодарение на новаторския подход. Авторът е вложил замисъл дори в кроените от момчетата планове. Лично неочаквах такава дълбочина сред мъжките персонажи от подобен род заглавие. Хуморът е добре поднесен и на тема еднополови взаимоотношения, което ме навява на мисълта, че фенките на подобни анимета ще бъдат доволни. В анимето е наблегнато също и на романтиката. Тя е чудесно изградена на фона да случващите се събития. Замислих се как е възможно от една страна да имаме група момичета, изповядващи всички по-популярни фетиши и фантазии на моя пол, а от друга - обикновени момичета. Две коренно различни неща, но съчетани успешно заедно. Нашият главен герой Киоши (Kiyoshi) е интересен заради лавирането между абсурдните условия, в които е поставен, и свръх желанието му за нормална връзка и взаимоотношения с обикновено момиче, далеч от напъпилите в бюста, идеални на талия или различни на цвят и прически коси. Това, разбира се, е съчетано с оглед на факта, че на подрастващите все повече не им се нравят обикновените японки, за което вина имат и аниметата.

Анимето смело се заиграва дори с исторически събития. Общото между мъжките персонажи е, че са доста мазохистично настроени и им харесва да бъдат унижавани и наказвани от строгите момичета, най-пищната от които постоянно се поти и отделя голямо количество пот от тялото си. Нея можем да я видим в най-много фенсървис сцени, тъй като ходи най-разголена от всички и прашките й се впиват постоянно в тялото. *Как да не одобрявам подобни сцени?! Ако е еччи, да е истинско еччи!!!* Е, вярно, на моменти става досадно да гледаме между краката им по няколко пъти на серия, но хайде, сексът продава!

Ентусиазмът, с който изгледах първите четири серии (и то нецензурирани!), мога да сравня с този на любимите ми анимета. Зяпах в монитора в малките часове на нощта и се превивах от смях. Добрата новина на този етап е, че можете да намерите всички серии нецензурирани.Мисля, че цензурираните серии са по-подходящи за момичетата, избрали да се насладят на заглавието. Трябва да отбележа, че е подходящо предим-

но за момичета с по-широк кръгозор. В никакъв случай не го препоръчвам на по-консервативни или феминистично настроени такива. Момчетата също трябва да имат добра нагласа за подобно заглавие, защото ако подобни неща не ви влекат, трудно ще се насладите на видяното. Заглавието не го препоръчвам на хора под 16 годишна възраст, заради възможността да им даде погрешни впечатления относно взаимоотношенията между двата пола. Споменах момичетата, но не наблегнах на компанията, с която бихте гледали това аниме. Най-подходящата според мен е гаджето или любимия човек. Разбира се, хора като мен са егоисти в тази област и предпочитат първо да си го изгледат сами. *Можете спокойно да пуснете заглавието на момчешка компания и да им гледате сеира*, както направих на нова година. Половината го заклеймиха като хентай, а другите заклеймиха мен като извратен.



Изписах толкова много, а нищо не споменах за техническите елементи и актьорската игра. В интерес на истината анимацията е превъзходна. Героите са рисувани много детайлно, както и техните настроения, включително забавните мимики. Встъпителният музикален клип ми се понрави и го намирам за тематичен. Колкото до саунтрака - като цяло е приятен. По същество не е нищо особено и лесно бихте забравили за него, но това може би се дължи на другите по-интригуващи елементи. Ще е престъпление ако не кажа някоя добра дума за озвучителите. Като започнем от ролята на главния ни герой, изпълнена от Хироши Камия (Hiroshi Kamiya), познат ни с богата плеада от роли, като например от Monogatari поредицата. Давам и признание на Кана Ханазава (Kana Hanazawa), чиято героиня ми е най-интересна и участва в най-смешните сексуални сцени в анимето. Интересно ми беше да я видя в различна роля от Акане Цунемори (Psycho-Pass), въпреки че в последно време е една от най-популярните озвучителки и списъкът й с роли е дълъг. В Durarara също ми прави добро впечатление като Анри Сонохара. Тази мадама винаги ми е от любимите за слушане гласове.



Ако сте стигнали до този момент на статията, може би сте останали с впечатление, че хваля всичко. Имам този навик да прекалявам с похвалите като харесам нещо (както един от новите колеги от списанието, за когото всичко в любимото аниме е прекрасно). Ще си позволя да се самоиронизирам като го цитирам: „Героите са страхотни, анимацията е страхотна, атмосферата - и тя страхотна, озвучителите са страхотни, това страхотно, онова страхотно, абе дори изпражненията им са страхотни!“. Анимето има своите забележки. Понякога нещата се случват прекалено бързо и нямаме време да асимилираме някои от бъзиците. Други основни елементи от мангата са пропуснати, а тя е много по-добра и я препоръчвам. Вече са налични всички blue-ray епизоди без цензура. Гледането на цензурираните епизоди до голяма степен може да ви лиши от забавлението. Това аниме ще го гледам поне още няколко пъти и, надявам се, в добра компания.

Заключение

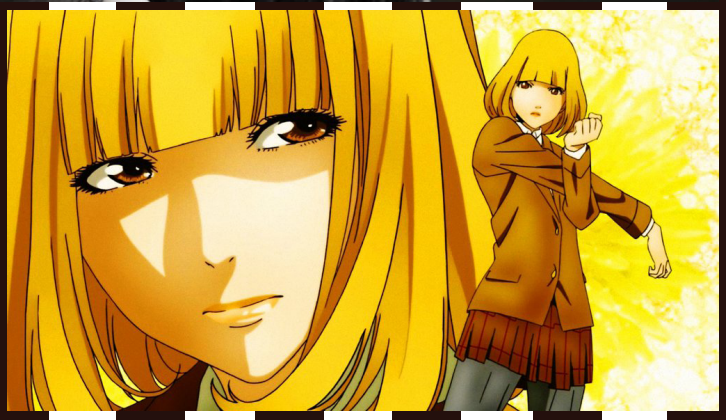
Заглавието не е за всеки и далеч не може да е толкова популярно сред масовата публика като Highschool DxD или други популярни еччита. Продукцията успешно съчетава добър сексуален хумор, който е в основата на успеха му, добра история и ненатрапчива романтика. Изпълнено е с добре развити клишета и някои оригинални хрумвания. Според мен е от аниметата, които бихте споменали пред приятели, докато твърдят, че гледате детски. Анимацията е високобюжетна, а *атмосферата - привлекателна за подрастващи младежи и перверзници с фетиши* като мен. В заглавието има всички, което желая от едно истинско еччи: умели и добри сексуални шеги и интересно поднесен фенсървис, който понякога е дори досаден. Заглавието влиза в личния ми списък с любими анимета. Бих се радвал да разбера какво мислите вие за това аниме и/или манга. За мен се превърна в приятен наркотик!

Петър „Ткк“ Милев











ANIPLAY 2016
СКОРО



機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ

Истината е, че след Gundam 00, франчайзът не успя да задържи вниманието ми с новите си продукции, тъй като по мое мнение те бяха прекалено „детски“. По принцип не поставям черта, но когато героите мислят и се държат ювенилно, просто изгубвам интерес. За моя радост най-сетне се появи достоен наследник и това са сираците с желязна кръв. Ако се смятате за прекалено пораснали да гледате как едни хлапаци на по 20 и по-малко години успяват да оцелеят сами в космоса, значи това не е вашето аниме.

И така, пренасяме се на Марс, където населението е третирано като измет, единствено защото жителите му не са имали привилегията да бъдат родени на Земята. Там, в тренировъчна база за наемници, се срещаме и с нашите герои – продадени или просто търсещи прехрана деца, които са принудени да се подлагат на опасни операции за аугментация и да се бият за живота си. Със сигурност това не е най-доброто място да пораснеш. Но пък е идеалното, за да израснеш като човек и да поемеш съдбата си в свои ръце. Така прави Орга, лидерът сред младежите, който успява да обедини всички под един общ банер и да създаде нова организация – Теккадан или Бригадата на Желязното цвете.

Като при всеки Гъндам, който съм гледала досега, и тук се вижда ясно политическата интрига, която е пуснала корени от Земята чак до Юпитер. Оче-







видно е, че за тях е неизгодно да загубят евтината си работна ръка, която и често пъти се оказва безплатна, тъй като много от родените в космоса носят името „космически плъхове“ и буквално имат статут на роби. Интригуващо е да се наблюдава подобен свят, особено когато е изграден сполучливо. Борбата за оцеляване на момчетата от Марс се преплита с революцията за правата на „марсианците“, благодарение на Корделия Айна Бърнщайн. Но какво ще се случи на финала все още не е ясно. Обикновено при този франчайз крайният резултат е крехък мир, постигнат с цената на много жертви. А не е ли това същността на мира в реалния живот? В това отношение Сънрайз успяват да постигнат известна достоверност, която липсва при стандартните бойни шонени, където щастливият край почива на една единствена битка между двама души.

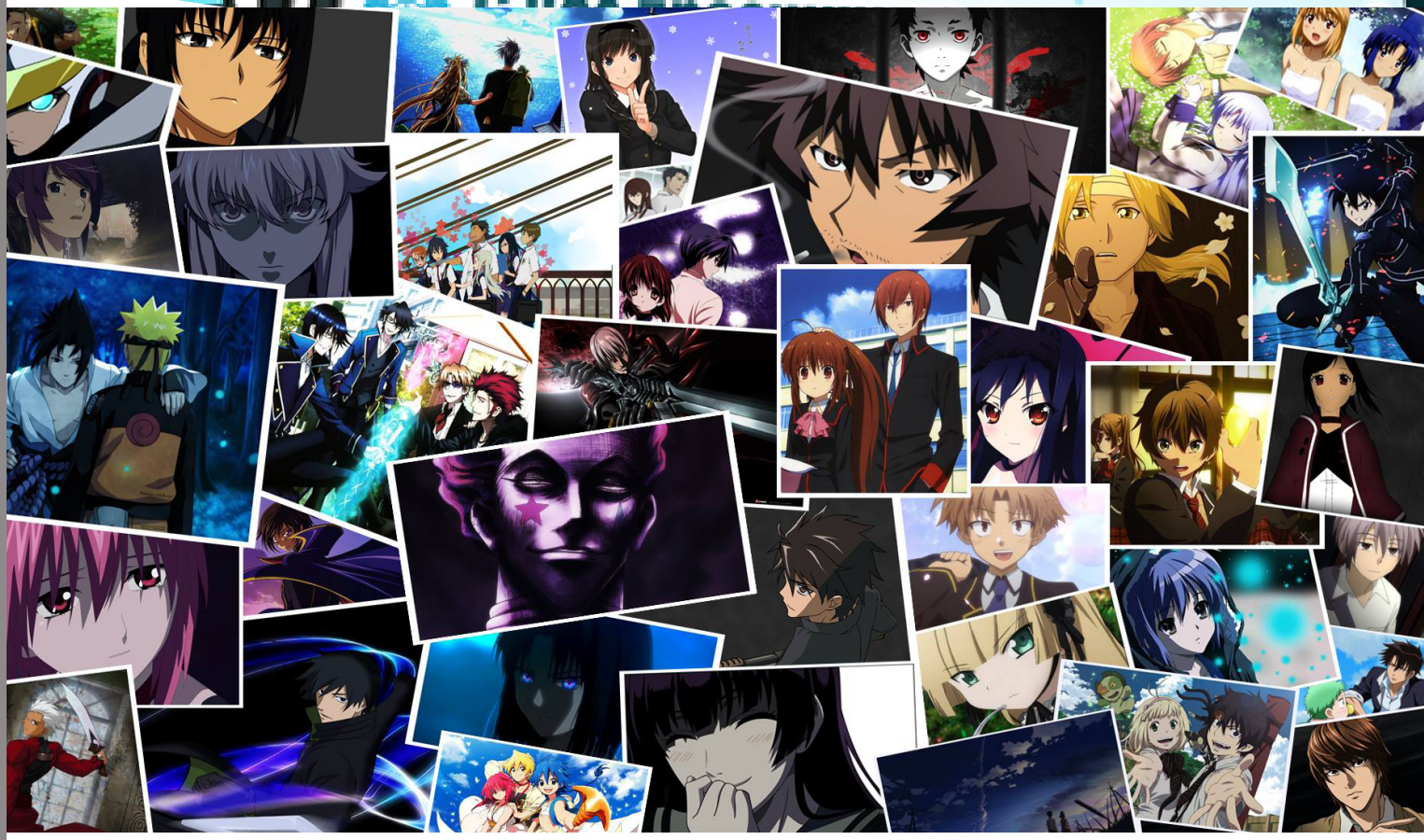
Що се отнася до дизайна на героите, единственото, което ме дразни е начинът, по който са решили да изглежда Миказуки – протагонисът. Дали за да се отличава от останалите или поради някаква друга причина, очите му са буквално два големи правоъгълника. Не разбирам защо всички останали са нормални, а той – не, но явно има някаква умисъл (или поне се надявам да е така).

Не мога да не спомена невероятните попадения за opening (Raise Your Flag на A MAN WITH A MISSION) и ending (Orphans no Namida на MISIA), които са със сигурност най-добрите за есен 2015, а и за цялата година. Докато първата песен представя борбата на героите, била тя вътрешна или насочена към враговете, то втората е по-меланхолична – като естествения завършек на една битка, която, дори спечелена, е взела своите жертви. Харесва ми как изглеждат като цикъл и дават усещането за завършеност на всяка серия. За съжаление, не мога да кажа същото за втората двойка, просто защото тя не успя да достигне нивото, което се очакваше след силното начало.

На всеки почитател на mecha жанра би му допаднало това заглавие. А дори и сега да правите първите си стъпки в него, смятам, че това аниме би ви помогнало да го заобичате като мен, а и като мнозина други.

Оценка: 8/10
Мартина Вичева - Loveless

СПЕЧЕЛИ с TOMODACHI-BG



www.tomodachi-bg.info

TOMODACHI-BG

ОНЛАЙН МАГАЗИН ЗА ФЕН АРТИКУЛИ И АКСЕСОАРИ



ДЕЙВИД БАУИ: ВЕЧНИЯТ КОСМИЧЕСКИ СТРАННИК

Дейвид Бауи е един от най-известните музиканти, продуценти и творци от миналия век. Автор е на изключително много значими музикални произведения като Starman, Rebel Rebel, The Man Who Sold the World, Space Oddity, Absolute Beginners, I'm Afraid of Americans и много други. През годините Бауи успява да плени милиони както с гласа, визията и иновативността си, така и с умението си да композира музика за саксофон, китара, пиано... Творчеството му многократно е променяло света на музиката, дори и след като той отдавна е преминал към друг етап в живота и музиката си. Дейвид Бауи е от малцината изпълнители, успели да завладеят сърцата на десетки поколения по целия свят.

След трагедията в Тохоку, Япония през 2011-та година множество рапъри и поп звезди започнаха да записват всевъзможни песни и клипове в "подкрепа" на пострадалите. За съжаление, почти всички "съпричастни" знаменитости забравиха бедствието веднага след като модата да помагат на Япония отшумя. За разлика то тях, Дейвид Бауи е един от онези изпълнители, които са искрено привързани към Япония. Това личи и в неговото творчество, което отразява странностите на този източен свят.

Как един лондончанин заобича Япония?

Но защо всъщност г-н Дейвид Робърт Джоунс, както е истинското му име, е толкова привързан към нашата любима страна? Отговор може да бъде намерен в произведението „Crystal Japan" - инструментал, който издава като сингъл в Страната на изгряващото слънце през 1980 г. Инструменталът е част от маркетинг кампанията на „Crystal Jun Rock" – марка саке, като дори самият Бауи се появява в рекламата. Оригиналното заглавие на парчето е „Fujimoto-san" и е щяло да е последната песен в албума „Scary Monsters", стига да не се бе превърнало в самостоятелен сингъл.

Историята говори, че британецът се е влюбил в японската култура от пръв поглед. Първият му сериозен допир с нея е чрез творчеството на открито хомосексуалния танцьор и актьор Линдзи Кемп, който преподавал танци и пантомима в London Dance Center. В класовете му се наблюдавало силно японско влияние, най-вече на композитора Тору Такемицу. Бауи бързо се привързва към тези часове и благодарение на тях рокерът разбира, че всеки може да твори, защото в изкуството не те съдят по това как изглеждаш.



Звездите и киното

Дори сред феновете на музиканта, не е много известен фактът, че г-н Джоунс е участвал и в японския филм „Senjou no Merry Christmas" по книгата „The Seed and the Sower" на сър Лорънс фан дер Пост. Там Бауи играе майор Джак Селиер, военнопленник в японски лагер.



Япония, рокът, и музеят на Виктория и Алберт

По време на своето турне „Aladdin Sane“ през 1973 година, сценичното облекло на Дейвид Бауи включва три специфични костюма, базирани на традиционни японски дрехи. По-късно, през 2013 г., по време на изложбата “David Bowie is…” в лондонския музей на Виктория и Алберт, хиляди хора оценяват приноса на световноизвестния музикант за разпространяването и утвърждаването на японската мода на запад.

По-долу виждате същите тези три облекла - (от ляво надясно) ‘Tokyo Pop’ е цял костюм от изкуствена материя. ‘Плетиво’ пък е асиметричен гащеризон. Последното сценично облекло е мантия изписана с йероглифи. И трите тоалета са по дизайн на Кансай Ямамото, известен японски дизайнер. За пръв път Дейвид Бауи среща японския дизайнер през 1971 г. на модно шоу, организирано от Great Gear Trading Company. След края на модното ревю, британският певец остава очарован от костюмите на Ямамото и не след дълго двамата творци, започват да работят заедно.



Всъщност, тези три костюма са и поредната революция, започната от Бауи. Сега йероглифите може и да са на почти всяка тениска или чанта, но през седемдесетте това съвсем не е било така. Няма да бъде преувеличено ако кажа, че точно онази мантия на музиканта е донесла свободата, от която азиатските култури се нуждаели по това време. За онези, които се чудят, йероглифите по дрехата на Бауи се четат като името на музиканта, но означават нещо съвсем различно: „Ужасяващо повръщане и злобни забележки“.

Да спомена ли колко си прилича с традиционното хаори на четвъртия хокаге от Наруто?



Нещо повече, „космическият самурай“ (първата дреха) е изработена от пайети и сатен, с хакама. Хакама обаче се носят най-вече от практикуващите кендо, не от рок звездите. По забавен начин дизайнерът Кансай Ямамото вплита японската култура във втората одежда на музиканта, използвайки класическите за кимоно цветове за изработката на костюма.

Легендата никога не изчезва, тя просто се превръща в звезден прах.

В завършек, нека споменем и японските актьори „оннагата“ – мъже, които играят женски персонажи в кабуки представления. Самият Тамасабура Бандо V, считан от много за най-добрия оннагата актьор през 20-и век, е помогнал на Бауи да прегърне женското у себе си и го е научил как да си нанася грим в стила на този традиционен японски театър.

Макар и изложбата в Лондон да беше съвсем кратка, историята на Дейвид Бауи – творецът, който промени световната култура – никога няма да спре да се пише и разказва. Изкуството в света е едно общо наследство, без значение в колко далечни земи се твори. Истински важните събития винаги ще намерят как да се увековечат. Също както рок идолът Дейвид Бауи е намерил начин да въплъти красивите традиции на Япония в своя нетипичен английски маниер.

Този велик музикант и истински привърженик на Японската култура почина на 10-и януари 2016 г. Два дена след като отпразнува 69-ия си рожден ден. За да почетем творчеството му и иновациите, променили отношенията между Изтока и Запада, можем само да кажем едно огромно **ありがとうございました！**

Шинона



БЪЛГАРСКИЯТ МАГАЗИН ЗА КОМИКСИ

Just -Us Nerds



JUSTUSNERDS.COM

ТОП 5 НА ККК

През 2015-та година ние от списанието се постарахме да отразим повечето и по-интересните излизащи анимета. Понякога писахме на базата на впечатления само от един епизод, понякога на три или четири, а в последно време дори на изцяло излезлите заглавия. В този контекст на мисли желая да уточня, че съм започнал да гледам почти всички анимета намерили място в страниците на броевете ни. Като аниме фен съм се старал да избягвам актуалните и силни на деня заглавия, но често съм си сверявал часовника с тях. Човек не трябва да се държи в неведение относно новостите, а да се старае да бъде информиран. В този текст ще споделя моя топ 5 за 2015-та година, но преди това ще спомена заглавията останали извън класацията ми. Опит за моя топ 5 през 2015 направиха: Seraph of the End, Kekkai Sensen, Oregairu 2, One-Punch Man, GATE и Durarara x2. В друга статия ще споделя, защо не успяха да се впишат в челните места. А, сега ви представям моя скромен топ 5:

5
PUNCHLINE



Punchline беше именно едно от заглавията, които разочароваха масовата аудитория с първите си четири епизода. За съжаление това повлия на общото мнение и анимето остана далеч от полезрението, което го остави недооценено. Като човек, харесващ изключително много всички анимета на студио MAPPA, нямаше как да не му дам шанс. Историята беше достатъчно хаотична и заплетена, за да направи разплитането ѝ най-големия чар на продукцията. Идеята да можеш да повлияваш на събитията без наличието на тяло и да възпираш собственото ти предишно аз от определени действия, за да спасиш света е интересна и привлекателна. Главният герой сам по-себе си е истински ребус и би привлякъл окото на хора, почитатели на транссексуална тематика. Неговата жертвоготовност ни лиши от типичния за подобни заглавия щастлив край. Фенсървисът е друг от елементите, който може да бъде похвален. Не беше нито натрапващ, нито клиширан, а напротив - естетически красив и радост за очите. Шегите с котарака и еротичните сцени бяха много на място, въобще, хуморът успя да се представи на прилично ниво. Анимето ми хареса, идеята ми хареса, героите също и именно това, че нямах големи очаквания към него изигра своя плюс.

4



DEATH PARADE

Това заглавие е от тези, които задоволиха очакванията ми и предложиха точно онова, което исках. Още от OVA-та бяха заложени добрите основи за едно хубаво аниме. Анимето изважда на показ най-лошите човешки черти и задава определени въпроси. Идеята за арбитри, които да отсъждат кой човек къде да отиде, ми се стори много иновативна. Все пак едните получаваха втори шанс за прераждане, а другите отиваха в чистилището. Персонажите не бяха по-малко интересни сами по себе си. Decim малко по малко започна да разбира тази тайнствена човешка душа, което му даде нов поглед над обсъжданията и ги направи по-справедливи.

Анимето завърши със силен край. Успя да ни покаже една добре изградена история, макар тя да се развиваше на фона на различните случаи. Сцената, посветена на танца с кънки, ме грабна, а на това бих казал добре изградена драма. Философията, застъпена в Death Parade, е атрактивна и актуална. Поставя куп въпроси за това как живеем нашия живот, как се държим с другите хора, готови ли сме на всичко, само за да задоволим нашите егоистични потребности? Можем ли да живеем не само в хармония със себе си, но и с останалите хора? Доколко сме подготвени за най-естественото нещо в живота ни – смъртта? Защо тя е толкова плашеща като тема и ни ужасява?

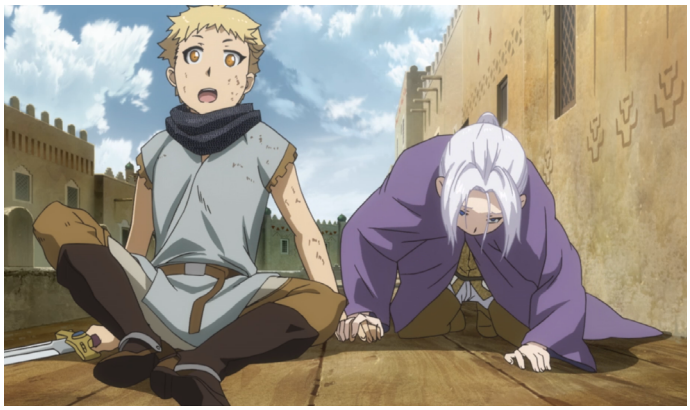
Death Parade ни показва как по-голямата част от хората не желаят да приемат факта, че са мъртви. Дори в това положение те пак са готови на всичко, за да продължат напред, за сметка на останалите. Силно се надявам да станем свидетели на втори сезон, въпреки че този завърши добре и не се нуждае от продължение.

3

ARSLAN SENKI

Като човек с хоби история не мога да подмина аниме, базирано на персийска легенда. Няма да чуете нищо ново, ако ви кажа, че беше едно от добрите анимета на 2015. Мангаката има огромна „вина“ за това – все пак тя е създала неимоверния шедьовър Fullmetal Alchemist. Именно неговата аура витаеше над това заглавие и му даде неестествено добър старт. Анимето се гледаше гладко и безпроблемно заради добре изградения си сюжет. Един от малкото му минуси на този етап е слабо развития и безинтересен антагонист. Продуктът ни предложи привлекателна анимация, реалистична хореография на сраженията и CGI подобно на това на Kingdom. Цялостно той беше добре балансиран. Сериалът задържа интереса и ни представи различни по характер и визия герои. Вярно, липсва атмосферата от оригиналното заглавие, но всяка адаптация с плюсовете си. Саунтракът също ми допадна. За Arslan Senki съм писал в 07-ми брой и до голяма степен мнението ми от тогава се надгражда и затвърждава. Дори съм по-доволен от очаквано. Мога да го сравня с пийването на хубаво червено вино, бавно отпивано с наслада и задоволство.







2

NINJA SLAYER THE ANIMATION



За мое съжаление много хора, включително екипа на списанието, подминаха този категоричен според мен хит. От една страна мога да ги разбера, но от друга мисля, че заглавието е подходящо за хора със силно изразен финес и фино небце на теми като пародии, аркадни игри и нетипична анимация. Винаги съм твърдял, че анимацията не е най-важното в едно аниме. Грехота е обаче да подминеш една от най-добрите пародии на тема нинджи и да не успееш да направиш референции с игрите от преди 15-20 години. Някои от нас са играли на аркадни машини, други на пиратски терминатор. Анимето ни предоставя пародия на аниметата като цяло, на злодеите, на битките, отчасти на героите. Реално героите са по-скоро в утвърдените стандарти, но миксът, в който участват, ги кара да изпъкват. За мен е най-силната оригинална пародия за 2015.

Не смятах, че Trigger ще успеят да ми донесат такава приятна изненада след Kill la Kill. Имат основна заслуга за нестандартния дизайн и арт не само на анимацията, но и на героите. На моменти бихте си помислили, че нямат бюджет за анимация докато гледате сериала, всъщност те наистина нямат такъв, но това е идеята, на която залагат да мислите. Най-сладкото за мен е, че те надградиха и успяха да надминат себе си. Прескочиха високата летва, която сами бяха поставили. Адмирации!

1

PRISON SCHOOL



В този брой (010) съм посветил дълга статия за това аниме. До голяма степен в нея отговарям на въпроса „Защо Prison School е номер 1 в моята класация?“. През последните години с нетърпение очаквах истинско еччи. Добре изграденият свят, комедия, драма и еротични моменти ми дадоха точно онова, от което имах нужда. Смях се и се забавлявах от сърце. Добрата и хитова манга има основни заслуги и за силния сериал, но няма как да не отбележим и сравнително добре изглеждащата анимация. Пролича си, че екипът и режисьорът се бяха постарали, въпреки забързаните на моменти сцени. Повече за оригиналното заглавие и мнението ми можете да прочетете в статията в този брой!



AnimeS EXPO




HOBBY
GAMES
вносители на Аниме и Гейм стоки
http://hobbygamesbg.com/

МАКОТО ШИНКАЙ

ЕДИН НА ВСЕКИ 127,3 МИЛИОНА ЯПОНЦИ



Нефтът и талантливите хора си приличат по много неща. Те всекидневно задвижват света - нефтът е основно гориво за повечето машини, а талантливите хора са двигателят, който неуморно тегли цивилизацията напред и нагоре. Но докато нефтът е рядкост – природен ресурс, който е на изчерпване, то почти всеки човек има необикновена, безценна дарба, с която се е родил. И двете обаче трудно могат да се използват без нужната обработка. Едва след дестилация черното злато се превръща в бензин, нафта или парафин, а талантът, от своя страна, има нужда от упорити, целенасочени усилия, за да бъде развит.

За съжаление, стотици писатели, космонавти, музиканти и учени не работят това, което обичат, защото не са събрали смелост да инвестират в таланта си и да реализират мечтите си. За щастие, Макото Шинкай не е част от тази многобройна тълпа. На 43 години известният аниме режисьор има зад себе си 9 анимационни филма, донесли му световна слава и заслуженото прозвище следващият Миядзаки. Въпреки всичко това, Шинкай не е гений. Той е просто поредният мечтател – човек от многочислена нация, който обича да чете манга и гледа анимации. Но за разлика от останалите, аниме режисьорът мечтае не загледан в небето, а със запретнати ръкави пред компютъра. Това го превръща от поредния талантлив човек в един на всеки 127,3 милиона японци.

Откъде започва един аниме режисьор?

Истината е, че да си роден японец определено е добро начало. Аниматорът е роден през 73-та година в град Нагано, префектура Нагано, Япония. Бъдещият режисьор учи японска литература в токийския университет Чуо, още познат под името "Hakumon" – Бялата Порта. Може би още като студент Макото Шинкай кове пътя на успеха си. Все пак се изисква солидно количество смелост, за да учиш литература като висше. Малцина студентите избират специалност със сърцето, вместо с ума си, особено след като знаят, че в последствие реализацията ще бъде трудна. След като завършва университета Макото Шинкай си намира работа като графичен дизайнер в Nihon Falcom, японска компания за производство на компютърни игри. Интересно е да се отбележи,

че по това време известният аниме режисьор не е разбирал почти нищо от графичен дизайн и още по-малко от специфичния софтуер, който се използва от аниматорите. Тези умения Шинкай придобива по време на петте години през които работи за Falcom, като всеки ден след работа часове наред продължавал да се самообучава.

Дебютът – важно начало!



През 1999 година аниматорът дебютира с късометражния филм "She and Her Cat: Their Standing Points." До голяма степен, пет-минутната, черно-бяла анимация обобщава основните теми, които Шинкай в последствие ще доразвие в следващите си филми. "She and Her Cat" е красив разказ за самотата на едно момиче през очите на нейния домашен любимец. Макар и меланхолична, историята не е задължително тъжна. По-скоро всичко е въпрос на гледна точка. Филмът ни показва елементи, които всеки фен на Шинкай би разпознал от далеч. Това са именно влакът, който безцелно лети от една гара към друга, това е и дъждът, който нежно и тихо отмива днешната горест. Друга характерна особеност на неговото творчество е акцентът върху човешките навици, които често пъти правят нашето ежедневие сиво и безсмислено. Повествованието в късометражния филм започва в една дъждовна пролетна сутрин и завършва сред тих снеговалеж в едно студеното зимно утро. Този ограничен и на пръв поглед монотонен свят е разтърсен от няколко телефони обаждания, с които Макото Шинкай пресъздава външния враждебен свят, нарушаващ покоя на ежедневието. В типично японски стил краят е оставен отворен, като зрителят е този, чиято задача е да го разтълкува.
Въпреки всичко, "She and Her Cat: Their Standing Points" е изключително некомерсиален проект. Всъщност, от самото начало задачата на филма не е била да стане петминутен хит, който да донесе слава на своя създател. В повечето случаи "работата" на дебютната творба на един артист, бил той художник, писател или аниматор е в това да предизвика интереса на правилните хора. С други думи, да привлече птиченцето, което да кацне на рамото. И наистина Haniwara, продуцент от Mangazoo, се свързва с Макото Шинкай, предлагайки своята помощ в разпространяването на филма.

Престраши се да опиташ…

Година по-късно, аниме режисьорът отива при новия си най-добър приятел с идея за следващата си OVA. След като получава необходимата финансова подкрепа, Шинкай напуска Falcom и се отдава изцяло на новия си проект. Две години по-късно, през 2002г., излиза 25-минутната анимация със заглавие "Voices of a Distant Star", с която вече Шинкай става известен в цяла Япония. Аниме феновете в страната на изгряващото слънце първи се докосват до изключително красивата и оригинална анимация на Шинкай. Филмът предизвиква още по-голям интерес, когато публиката разбира, че аниме режисьорът сам е направил целия филм – от режисурата, до анимация през написването на диалога и озвучаването.



"Voices of a Distant Star"е научнофантастична романтика, която разказва историята на Микако и нейния съученик Нобору. Заради междугалактическа война с извънземни, влюбените биват разделени още преди да влязат в гимназия, като единственият начин да поддържат връзка един с друг е чрез SMS-си. Филмът обаче в последствие понася много критики за своята наивна и бих казал дори неправдоподобна любовна история.
Да повторим наученото, но този път – с размах!
Зад следващия проект на Шинкай – "The Place Promised in Our Early Days", излязъл през 2004г., вече работи цял екип аниматори. За съжаление, пълнометражната анимация до голяма степен споделя негативната критика на предходния филм на режисьора. Но макар сюжетът да не е напълно издържан, анимацията нееднозначно показва таланта на Макото Шинкай да създава измислени светове, пред които и реалността бледнее.



Визитната картичка на Шинкай.

За Урсула Ле Гуин това е “Землемория”. За Стивън Кинг – “То”. За великия актьор Алън Рикман това беше ролята на Снейп. Без значение колко известен, гениален или продуктивен е един творец, той винаги има една единствена magnum opus – от лат., „велика творба”. На 3-ти март 2007 г. в Япония за пръв път се излъчва „5 Centimeters Per Second”. Още тогава става ясно, че шестдесет минутната анимация на Макото Шинкай е нещо повече от поредния филм на режисьора. За няколко седмици „5 Centimeters Per Second” става известна из цялата страна и не след дълго пълнометражната анимация печели международна слава, като обира почти всички награди в своята категория.

Ще ми се да вярвам, че Шинкай все още не е достигнал своя връх, но при всяко гледане на „5 Centimeters Per Second” разбирам колко трудно аниме режисьорът би надминал този свой шедьовър.

Анимационният филм е разделен на 3 части, като всяка от тях носи различно заглавие и, по-важно, различно послание. Точно заради това накъсване и промяна в гледната точка филмът е толкова успешен и затрогващ. Почти винаги романтиката като жанр страда от своите плоски, тривиални персонажи, които зрителя вижда в една единствена светлина. Но тук японският режисьор показва завидно майсторство, изграждайки една сложна, многопластова любов, която, както всичко в този свят, е преходна. Филмът доразвива всички елементи характерни за творчеството на Шинкай и, в същото време, добавя достатъчно от една много важна подправка, която аниматорът има навика да пропуска – сюжет.



Трите части обаче не са равнопоставени. Първата, наречена „Есенцията на Вишневия Цвят” е спираща дъха история за силата на една детска любов, която оцелява въпреки голямото разстояние и краткотрайния цъфтеж на Сакурата. Сред тези първи 20 минути от анимацията се намират най-силните моменти в целия филм, но ако той спираше до тук, щеше да се превърне в поредната изтъркана романтика. Следващите две части, макар и не толкова въздействащи, са причината поради която „5 Centimeters Per Second” е преди всичко филм за възрастни. Не

малко аниме фенове критикуват Втората част на анимето – „Космонавтът”, казвайки че тя стои не на място. До известна степен има истина в тези нападки, но, от друга страна, точно контрастът между двете части създава заряда на творбата. Краят, отново, е изключително Японски. Ако запазена марка на Холивуд е да бълва филми с щастлив край, то японското кино е известно с това, че краят никога не е „щастлив „ и рядко е напълно ясен. Това с пълна сила важи и за творчеството на Шинкай. Изглежда режисьорът много настойчиво иска да покаже, че без значение колко силна е една любов, тя, въпреки всичко, трябва да се съобрази с челичните лапи на реалността. Това е и посланието на последната част от филма – „5 Сантиметра за Секунда”, която, за разлика от предишните, не е самостоятелна, а по-скоро играе ролята на епилог. За мен краят беше предвидим, но в същото време, той е и перфектният завършек на този разкошен филм. Що се отнася до анимацията… има неща в живота, които, колкото и да ми се иска, не мога да опиша – Те просто трябва да се видят.

Когато стигнеш върха…

Когато човек надмине себе си и докосне висините, често пъти губи мотивация да продължи. За щастие обаче Шинкай продължава да твори дори когато е напълно ясно, че трудно би създал филм по-добър от „5 Centimeters Per Second”. На това негово упорство дължим следващите два филма, които аниме режисьора продуцира. Това са именно “The Children Who Chase Lost Voices from Deep Bellow” и “Garden of Words”. В тези две пълнометражни анимации феновете на Макото Шинкай имат възможност да видят режисьора в малко по-различна светлина. Тук аниматорът е много по-задълбочен и вплита множество мотиви и метафори в на пръв поглед праволинейния сюжет.

Макото Шинкай - Един на всеки 127,3 милиона японци

След всичко това е важно да се опитаме да дадем ясен отговор на следния въпрос: „Как Макото Шинкай е станал толкова успешен? „. Надявам се отговорът вече да е очевиден – за разлика от повечето от нас, Шинкай се е осмелил да повярва в мечтите си и не се е поколебал да инвестира години труд в тяхното осъществяване.
Следващият филм на режисьора се очаква да излезе август 2016. Новият проект на Шинкай вече изненада хиляди фенове с неочаквано късото си заглавие “Your Name” – което, по изключение, не е изречение. Дали това се дължи на творческа стагнация, или редакторска рецесия засега остава неясно. Но едно е сигурно – това лято още веднъж ще се насладим на спираща дъха анимация.

Ивайло Гатев



ТОП 10
НАЙ-ЛОШИ АНИМЕТА ЗА 2015
by Loveless

DISCLAIMER: Това е моето лично мнение.Всеки има право да не се съгласи с него. Това е извадка от всички анимета, които съм гледала през 2015 и е базирана на около 60 заглавия. Shounen Hollywood не е включено в класацията, защото нямах сили дори да го започна, но ако беше, щеше да бъде под номер 4, просто защото топ 3 са наистина върха на глупостта.
На някои позиции са сложени по 2 анимета,, тъй като „битката бе изключително ожесточена“ и не успях да се спра само на едно от тях.



Working 3

Има ли нещо по-разочароващо от това едно от любимите ни анимета да получи продължение, но то почти напълно да отрича корените си? Комедията, която видяхме в първия сезон на Working, тук е заменена със стандарна и скучновата романтика и драма. Отличителните черти на героите, които ги правеха интересни и нестандартни, са оставени на заден план и забравени. Независимо, че се наблюдава някакво развитие, за мен то не може да компенсира факта, че комедията, която е основният жанр на анимето, липсва.

One Punch Man



За hype-а, който получи, One Punch Man ме разочарова особено много, може би защото имах завишени очаквания към него. Какво се случва, когато една добра идея не бъде приложена по подходящ начин? Пародията за супергероите бързо се превърна в типично аниме за такива. За съжаление героите са плоски и неразвити, малко или много скучни. Битките са повече за запълване на време, отколкото за развитие на сюжета. Много жалко за усилията, хвърлени от студио Madhouse, за продукцията на One Punch Man – колкото и добри да са анимацията и озвучаването, те не са в състояние да компенсират за всички останали пролуки в корпуса на този кораб. За мен той няма шанс да се върне от дъното на океана.

Tokyo Ghoul Root A

Лоша адаптация в комбинация с прекрасна анимация и приятен саундтрак. След пълния ужас, който беше първият сезон на Tokyo Ghoul, се понесоха слухове, че вторият сезон ще бъде оригинална история на Ишида Суи, но се оказа, че останахме излъгани. Разликата с мангата беше главно в 2 основни момента. Разбирам защо мангаката се отказва от това продължение – то е не просто нелогично, но и абсолютно абсурдно. Не знаех дали да се смея или да се проклинам, задето изгледах цялата нелепа продукция. Финалът беше толкова дебилен и противоречив, че се чудих как изобщо са позволили да се излъчи по телевизията.





Kekkai Sensen

Още един пример за създаването на интригуващ свят с множество научнофантастични и фентъзи елементи, но с лишени от всякакво развитие герои и повсеместно пръснат сюжет. Колкото и завладяваща да е идеята, когато това е единственото, което може да предложи едно аниме, то то вече се е провалило. Дори няма нужда да споменавам факта, че излъчването му беше прекъснато, тъй като студиото не успя да се справи със сроковете си или това, че същинската история започва чак след 8 епизод, а всичко преди това са глупави филъри с герои, които нямат почти никакво отношение към сюжета. Единствено саундтракът е добре подбран.

Nagato Yuki-chan no Shoushitsu

Като фен на поредицата за Сузумия Харухи, очаквах много от това аниме. Освен че анимацията беше ужасна (все пак няма как да е на нивото на KyoAni) и Кьон изглеждаше като изваден от възглавница във всеки епизод, главният проблем с Nagato Yuki-chan no Shoushitsu беше напълно скучната история. Дори когато изглеждаше така сякаш истинската Юки се беше вселила в тази, се оказа просто недоразумение и всичките надежди за нещо повече от трето-разрядно ежедневно аниме се строполиха с гръм и трясък. Героите на пръв поглед бяха същите като тези в оригинала. За съжаление обаче техният неподправен чар липсваше. Все пак една основна черта от характера на Кьон липсваше и това беше повече от осезаемо.





Junketsu no Maria

Какво ще кажете за разголени вещици в средновековна Франция? Е, бих казала, че този сейнен е пълен боклук не само заради недообмислената си история, слабата драма и абсурдните псевдо-еротични моменти, но и поради редица други проблеми. На фона на сблъсъка между вещиците и църквата, следваме една чиста не само телом, но и духом вещица – Мария. Явно е, че целта е да й симпатизираме, но е трудно, тъй като тя се държи изключително нелогично и детински. Освен, че анимето е исторически неадекватно, всеки един от героите, независимо от възрастта му, се държи по един ювенилен и кретенски начин без оглед на последствията от собствените им постъпки. Без интригуващи герои и добър сюжет едно аниме е напълно обречено. Junketsu no Maria е пример за това.

Rolling Girls



Интригуващата цветова гама, която грабва вниманието в първите минути, леко ми напомни на No Game No Life. За жалост обаче приликите се изчерпват с това. Още след първия епизод, това аниме оставя странно блудкав привкус в устата и нежелание да гледам другия епизод следващата седмица. Принос за това, разбира се, има ужасно глупавият линеен сюжет и еднотипността на епизодите. Как да ти хареса нещо, което реално не претърпява никакво развитие, а е хванато в едно безкрайно повторение като от онези ужасни модерни поп песни, които пускат нон-стоп по радиото? Невъзможно. Героите са клиширани и скучни като на моменти само външният им вид ги различава едни от други, тъй като дори характерите им са еднакво плоски. Препоръчвам да избегнете това радиоактивно заглавие, ако все още не сте се опарили.

Gunslinger Stratos: The Animation

Това е още един пореден пример за ужаса, който понякога (доста често) се получава при анимирането на игри. Независимо колко популярна е една игра, нейната популярност не е способна да компенсира онова, което получихме като краен продукт. Абсолютно отвратителната анимация и гротескния дизайн на героите, които в 90% от времето изглеждат деформирани, в комбинация с неадекватността на персонажите и абсурдния диалог неизменно водят до заключението, че Gunglinger Stratos е пълен боклук, който не заслужава и минута внимание. В крайна сметка рекламната кампания на Square Enix през 2014 беше достатъчно добра, за да хвърли малко прах в очите и да вдигне очакванията, които имах за анимето. За съжаление то не успя дори да достигне 10-минутната OVA от предходната година нито по качество на анимацията, нито по сюжет. Разочарована съм.



Koufuku Graffiti



Аниме за храна! Нещо толкова рядко, естествено, ме „принуди“ да го включа към списъка си с анимета, на които задължително трябва да хвърля по едно око. Жалко, че беше до болка обикновено и неспособно да задържи вниманието на когото и да било. Въпреки добрата работа на студио Shaft, това заглавие е на светлинни години от други техни продукции като Monogatari или Sayonara Zetsubou Sensei. Знаем, че адаптацията на 4-панелна манга е трудна, но имаме перфектен пример за успех в това начинание – Gekkan Shoujo Nozaki-kun. За съжаление Koufuku Graffiti не успява в нито едно направление. Псевдо-кулинарно аниме с псевдо-еротични сцени, дебилни персонажи и абсолютно никакво развитие, Koufuku Graffiti пада до самото дъно на пропастта, която се опитва да прескочи.



Dance with Devils

Колко много мога да кажа за това аниме! То е просто умопомрачително зле. Дотолкова, че се чудя как изобщо са намерили спонсори за подобна гавра. Но нека не съдим прекалено строго. Какво всъщност прави Dance with Devils толкова ужасно аниме? Нека започнем с това, че подобно на Дисни филмите и тук героите започват да пеят, когато най-малко очакваме. Освен че всеки от главните персонажи успява да се изяви като певец в American Idol, към трупата им се включват и цял ансамбъл пеещи кучета, които ни карат да не знаем дали да се смеем или да потръпнем от ужас. Разбира се, нека не забравяме, че текстовете на тези песни са не просто абсурдно глупави, но със сигурност те могат да се сравняват само с творбите на великите поети... Трябва да спомена и „любимата“ ми финална битка, където нашите безстрашни спасители решават да попеят малко, докато лошите седят и ги гледат, явно тактично изчаквайки да привършат с песента си. Но Dance with Devils не е просто неадекватен мюзикъл – то е много повече. Като типичен харем в шоджо стил, анимето се оказва полу-дубликат на небезизвестното Diabolik Lovers. И тук имаме група от нарцистични, садистично настроени момчета с мания за величие и комплекси, които едва се побират в малките им телца. Тези прекрасни индивиди, до един влюбени до уши (и невъобразимо ревниви) в нашата наивна глуповата героиня, са по-скоро източник на отвращение и присмех, отколкото на възхищение или симпатии. Е, ако това ви харесва, заповядайте, погледайте малко, но внимавайте да не оглупеете след това си преживяване.



Makura no Danshi

Какво се случва, когато на някого му хрумне гениалната идея да въвлече зрителя в историята на едно аниме? За съжаление тук отговорът няма да се хареса на никого. Makura no Danshi е заглавие, което препоръчвам тактично да подминете, просто защото, освен че е пълна загуба на време, е и най-зловещото заглавие за миналата година. Да, зловещо. Но не защото е страшно, а просто защото някакви същества от мъжки пол се взират в теб през екрана, говорят ти глупости, задават ти дебилни въпроси и чакат в пълна тишина отговор. След това казват още някоя глупост и се изчервяват като момиченца на първа среща. Е, съжалявам, но това не е сладко, от това те побиват тръпки. Особено след като възрастовата граница пада до 5 годишни деца, които искат да спиш с тях. Добре, че епизодите са само по 5 минути, иначе можеше безвъзвратно да бъдем психически увредени.

Vampire Holmes

Адаптациите на мобилни игри явно не се отдават на аниматорите. Или пък може просто игрте да не са в ред. Каквато и да е причината, Vampire Holmes успя почти да достигне върха на тази класация. Това е и единственото аниме, което не успях да изгледам до края поради неимоверната абсурдност, скована анимация, която прилича на театър с хартиени кукли, и липсата на какъвто и да било сюжет. Тъпотията, която лъха от това заглавие, не може да бъде овладяна дори със скъп парфюм. Не може през половината епизод Холмс да лежи на кушетката и да чака да се появи Кристина, която в лице напомня Дио от „Странните приключения на ДжоДжо“ или потоянното дюдюкане на Хъдсън. Така не се прави аниме, пък било то и 3-минутно.





.Diabolik Lovers: More; Blood

Най-сетне стигнахме до самият връх на тази класация! Да, най-лошото аниме на 2015 със сигурност е вторият сезон на Diabolik Lovers. И как иначе? Ако сте треторазрядна главна героиня, чиято единствена функция е да бъде храна за група вмпири, как бихте се почувствали? Със сигурност отговорът тук е „зле“, но изглежда Юи лесно се поддава на мазохистичните си наклонности и й е приятно да бъде подхвърляна насам-натам от едната група вампири на другата като парцалена кукла. Като всяко шоджо заглавие и тук се сблъскваме с тъжното минало на похитителите и неимоверно ставаме свидетели на своеобразен Стокхолмски синдром подобно на миналия сезон. За съжаление обаче никой не се интересува от прекрасната ни девойка, тъй като тя е практически безполезна. Колкото и да се пише за това аниме, със сигурност няма да е достатъчно да се опише колко ужасно е то. Един съвет от мен – не го гледайте.



ANIME INN AWARDS 2015

Тази година екипът на Anime INN реши да номинира и избере най-добрите анимета за изминалата 2015-та година. Списанието успя да отрази новите заглавия и проследи изкъсо случващото се на източния аниме фронт, което, според нас, не бе много. В класацията влизат само анимета излезли през изминалата календарна година, като тя не включва заглавия дебютирали 2014-та и завършили през 2015-та година.

*В гласуването са участвали само автори в списанието, но все пак това е приблизително обобщеното мнение на целия екип на Anime INN.

И победителите тази година, освен Леонардо Ди Каприо, са:

Най-добро аниме за 2015 г. :
Gintama



Най-добър саундтрак:
Aldnoah.Zero 2nd Season

Най-добър главен мъжки персонаж:
Sakata Gintoki, „Gintama“

Най-добър главен женски персонаж:
Bishamon, „Noragami Aragoto“

Най-добър второстепенен персонаж:
Guren Ichinose, „Owari No Seraph“

Най-добре изграден антагонист:
Takasugi Shinsuke (Gintama)

Най-добър трилър:
Death Parade

Най-добро драма аниме:
Arslan Senki



Най-добро романтично аниме:
Ore Monogatari

Най-добра комедия:
Gintama

Най-добро приключенско/екшън аниме:
Arslan Senki

Най-добро еротично аниме (еччи):
Prison School

Най-добра научна фантастика:
Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor EXODUS



Най-добро спортно аниме:
Haikyuu!! Second Season

Най-добра меха:
Aldnoah.Zero 2nd Season

Най-добро фентъзи:
Noragami Aragoto



Аниме с най-добри ефекти:
Fate Stay Night Unlimited Blade Works S2



Най-лошо аниме:
Diabolik Lovers: More, Blood

Най-лоша адаптация:
Tokyo Ghoul Root A



Най-добра манга за 2015:
Prison School

Най-добър озвучител мъж:
Miyano Mamoru:
- Sakuragi Ryouta (Ame-iro Cocoa), Asano Gakushuu (Ansatsu Kyoushitsu), Kida Masaomi (DRRR!x2), Matsuoka Rin (Free Movie), Fushimi Saruhiko (K:Return of Kings), Fujiwara Takumi (New Initial D Movie: Legend 2 – Tousou), Amai Mask (One Punch Man), Pandora's Actor (Overlord), Tsukiyama Shuu (Tokyo Ghould Root A), Hyakki Maruo (Young Black Jack

Най-добър озвучител жена:
Hanazawa Kana
- Tsunemori Akane (Psycho-Pass), Onodera Kosaki (Nisekoi), Sonohara Anri (DRRR!x2), Jiemei (Ushio to Tora), Kitora Ai (World Trigger)

Най-добро аниме студио:
Madhouse
- (Overlord, Diamond no Ace 2nd season, Death Parade, One Punch Man)



Подробности за проведените номинации и победителите очаквайте в сайта ни!



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)

TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX | SIEGE



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE

От дълго време не съм попадал на First Person Shooter игра като Rainbow Six Siege, която да задържи вниманието ми дори и след първите един-два часа. Това е така, тъй като аз харесвам по-динамичните игри от типа на Quake и Unreal Tournament. Но Rainbow Six Siege ми допадна поради своята разчупеност и интригуващ геймплей.

Възможността да стреляш през почти всичко и многото опции за атака и защита правят играта толкова интересна. Първоначално си мислех, че това ще е нейната слаба страна, защото би те карала да се чувстваш застрашен от всички страни. Като започнах да играя обаче, осъзнах, че това важи не само за мен, но и за противниците ми, затова и бързо започнах да преценявам как да процедирам в различните ситуации (атакуващ — защитаващ).

Бях забравил, че това е ТАКТИЧЕСКИ shooter и че трябва всъщност да мислиш много повече за това как и откъде да минеш, за да успееш да подсигуриш целта си с възможно най-малко съпротивление. Това много разчупва геймплея и е основната причина Siege да ми хареса до такава степен. Тренировъчните мисии (Situations), които би трябвало да те подготвят за истинската част на играта, а именно Multiplayer режима, са доста приятни и предизвикателни. Въпреки това, не могат да заместят липсата на Single player режима, но за това ще спомена по-късно в статията. Multiplayer-ът е причината тази игра да ми е толкова забавна. Това да се събереш с няколко приятели и да се разберете кой откъде ще мине, кой ще разбие или подсили дадена стена, е безценно преживяване. Режимът се дели на 3 раздела: Bomb (обезвреждане на 2 бомби), Hostage (спасяване на заложници) и Secure Area (подсигуряване на стая, в която има химична лаборатория), като всички те са Casual или Ranked.

Terror hunt е любимият ми режим, защото там мога да се забавлявам дори и без помощта на отбора ми. В него 5 човека се изправят срещу определен брой „терористи“ (броят им зависи от трудността), управлявани от A.I. Играта е доста предизвикателна, особено ако не си достатъчно подготвен.

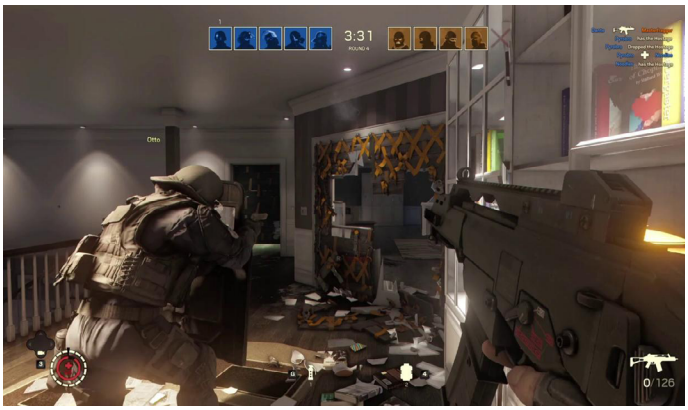
Конзолното копие ми се струва по-трудно от това за PC, най-вероятно заради по-сложния контрол. Но това не означава, че не е едно от най-добрите shooter-и за конзола от известно време насам. Лично аз го харесвам повече от Star Wars: Battlefront.



Като цяло играта е била проектирана с идеята да бъде състезателна. Това е както преди-

ство, така и недостатък. Въпреки че тази отборно ориентирана насока я превръща в толкова интересна и зарибяваща за играене, основният ѝ проблем е в това, че са

използвали идеята на free to play модела. Това да имаш in-game currency, с която да си купуваш персонажите за игра, без да имаш възможност да ги пробваш чрез безплатна ротация, е доста досадно, особено като включим и факта, че даден герой може да присъства само веднъж в дадена игра. Това допълнително усложнява трудността, тъй като може да си отключил само един оператор, а някой да ти го вземе и да ти се наложи да играеш с основния такъв, лишен от специални умения. След като това ти се случи 2-3 пъти, разбираш, че или трябва да имаш поне 10 персонажа, от които да избираш (което изисква огромен брой точки), или да се предадеш и просто да започнеш да играеш само с основния.



Това което пропуснах да спомена е, че първият герой от всяка фракция струва 500 точки, като цената на всеки следващ от същата фракция се вдига с по 500 (пр. вторият струва 1000, третия 1500 и т.н.). Това е изключително напрягащо на моменти, особено като се има предвид, че вече си дал не малко пари за играта, и вместо да получиш целия си content и да започнеш да играеш, трябва да натрупаш точки, за да можеш да си отключиш различни персонажи. Клипчетата, които се пускат, като закупиш даден герой, показват неговите силни страни и като цяло подсказват какво всъщност трябва да се прави с него.

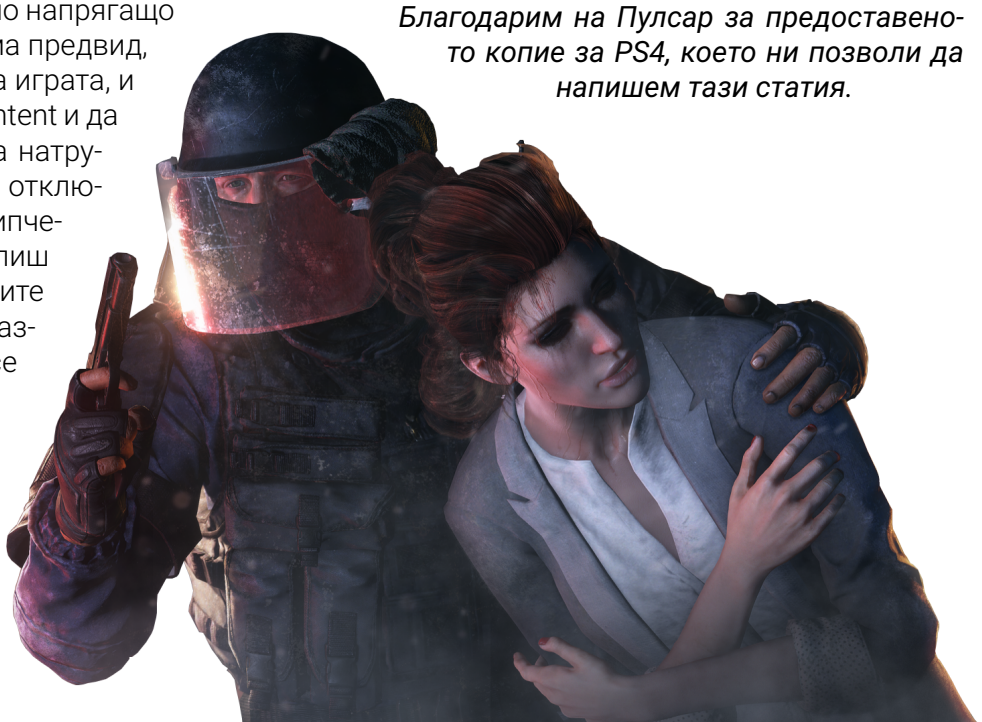


Нека продължим със слабите страни, като спомена, че играта е ограничена и откъм брой карти. Като ги играеш първите 5-10 пъти е добре, но като стигнеш стотния брой и започва да ти идва в повече и да искаш малко разнообразие. Ако имаше свобода на избор за промяна на позицията на бомбите или на стаята, която трябва да се защитава, би било направо перфектно, но тази възможност за жалост липсва и това прави картите доста еднообразни. Ограничават се и опциите за барикадиране или атака.

В заключение мога да кажа, че играта е едно от по-добрите заглавия, излезли във First Person Shooter жанра през последната година, и можете да му се наслаждавате както на PC, така и на PS4 и Xbox One. Аз лично успях да тествам играта само на PC и PS4, но не забелязах никакви проблеми с fps, lag или какъвто и да е друг проблем в изпълнението ѝ. Препоръчвам ви я, ако сте фенове на отборно ориентираните игри, заслужава си вниманието.

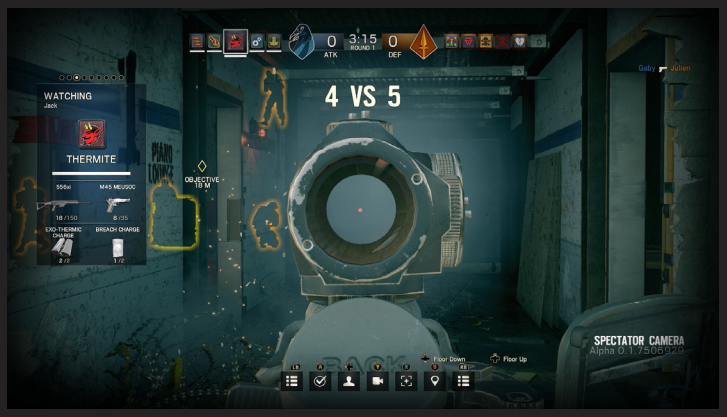
Петър „Malygos“ Николов

Благодарим на Пулсар за предоставеното копие за PS4, което ни позволи да напишем тази статия.




FBI




WATCHING
THERMITE
4 VS 5
SPECTATOR CAMERA



ПОДАРИ СИ ПРИКЛЮЧЕНИЕ!



STARCRAFT 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

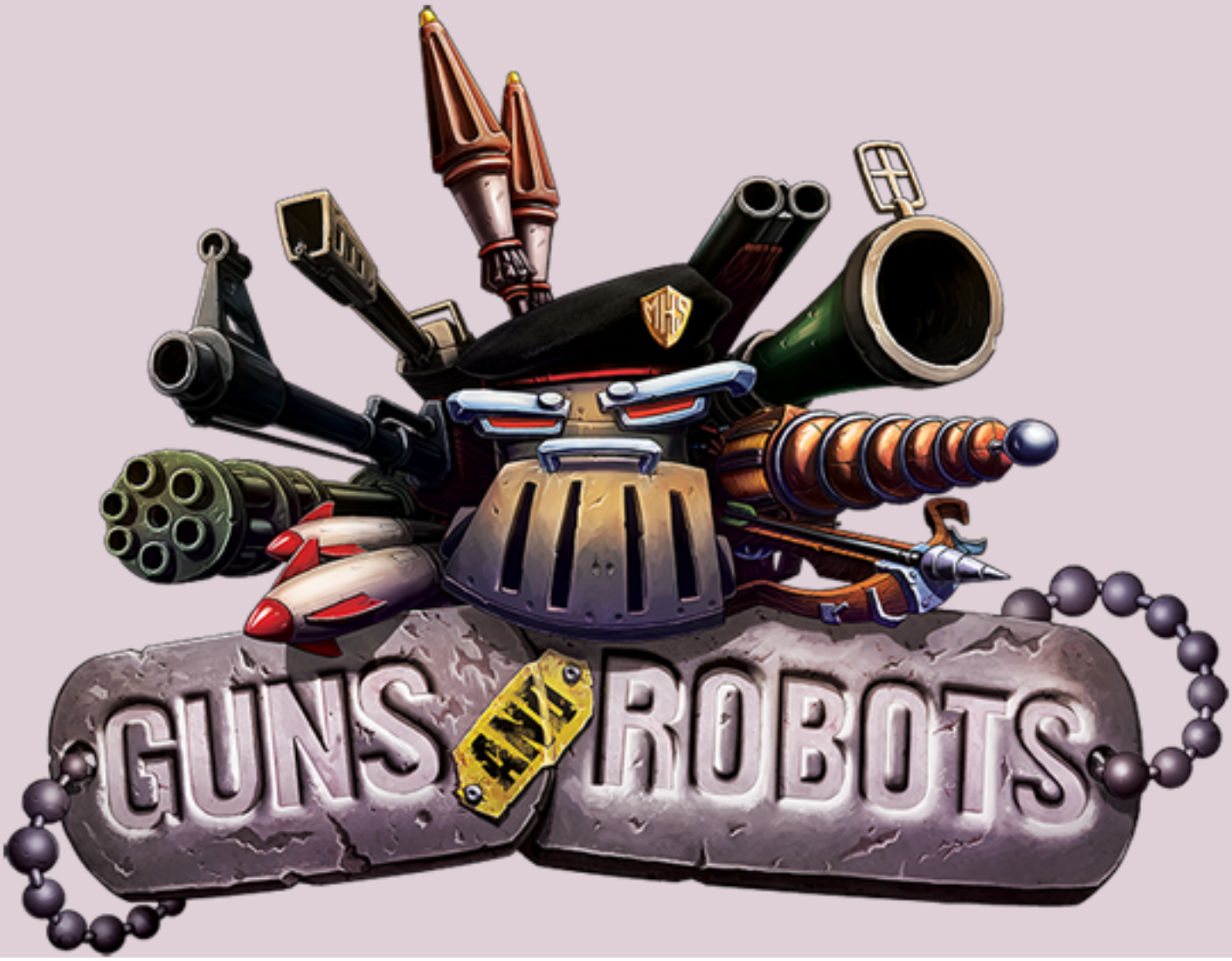
PULSAR GAMES
СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА
КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ
www.pulsar.bg

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)



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)



На пръв поглед Guns и Robots е едно забавено, но обещаващо MMO с доста хубава графика, но напълно скалъпените онлайн битки могат да ви накарат да се откажете от играта още от първата битка.

Guns and Robots е уеб базирана безплатна MMO игра от Masthead Studios, в която имате възможността сами да сглобите робота, с който ще се биете. Играта основно се свежда до два различни компонента: изграждане на роботи от резервни части и двигатели и водене на цялата война срещу творенията на другите потребители. Можете да експериментирате с много видове оръжия и брони, докато не намерите подходящата за вас. Странното е, че на моменти сглобеният ви робот изглежда толкова счупено, че изисква много промени по цялостният си интерфейс, за да стане едно цяло. Ще трябва първо да изградите 3 отделни модула за шаси (рамка), тяло и оръжия. След това ще ви заведат до отделен екран в гаража, където ще трябва да си съберете всички модули в цялостен робот.

Разбира се, системата е малко сложна, но все пак е доста лесно придвижването в гаража и изграждането на някои роботи-бойци. Също така има тестово поле, където ще можете да изпробвате новите си творения в подземна площ за обучение преди изваждането им на бойното поле. Всичко това ще ви бъде обяснено старателно в дълъг урок без опция за превъртане или ускоряване.



Нека обърнем внимание и на втората част от играта – онлайн аренатa. Контролът на оръжията ви са бутоните на мишката, като съответно можете да избирате кое оръжие от коя страна на робота да бъде. Винаги можете да ползвате и по 4 оръжия, но това ще ви направи доста по-бавни. Трябва да бъдете предпазливи да не ви свършат патроните







по средата на играта, защото ставате безполезни за отбора си. Картите са най-различни и разнообразни, а отборите са от 2 до 5 играча в отбор – Regulators и Outlaws. Започвайки играта, ще бъдете пуснати в базата на отбора си, от където ще тръгнете за битката. По картата има многобройни тунели, подземия, тайни места и специални награди, които да поправят получените щети или да ви заредят с патрони. Мачовете са по 5 минути като винаги могат да свършат по-рано или с равен резултат за двата отбора. По средата на екрана ви има мерник, който се променя щом се прицелите в мишената. Избягвайте близките битки. Целете се първо в главата, за да нанасяте повече щети. Тялото е от второстепенно значение за битката. Убият ли ви веднъж, до края на играта можете само да наблюдавате от погледа на съотборниците си. Картите са степенувани по трудност, но всички от тях са с добре изпипана 3D графика и околна среда с подробни детайли и ефекти.

А ето и защо онлайн битките могат да ви накарат да се откажете от играта: поради минималния брой играчи, ще бъдете хвърлени в първия мач, който системата намери, без да съобрази нито нивото, нито уменията на играчите. Затова шансът да се паднете срещу някой доста по-опитен противник още от първата игра е голям. Другото, което не е добре измислено е това, че не можете да изберете картата, на която да играете, тя се дава произволно от играта.

Но игнорирайки тези недостатъци, играта е много забавна и неангажираща. Саундтракът е на ниво, графиката също, затова инсталирайте от Steam и започвайте! Пожелавам ви приятна игра!

Николета Иванова



http://vesaka.deviantart.com
FEATURED ART BY **VESAKA**



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)



RESIDENT EVIL 0 HD REMASTERED

Още заглавието на играта навява спомени и те връща в годините, когато целта на игрите беше да затрудняват играчите. За жалост вече рядко ги правят толкова интересни. Като оставим носталгията настрана, спокойно мога да кажа, че Resident Evil 0 HD Remastered е сравнително добро попадение. Интригуваща е, а е и сравнително трудна. Изисква се малко мисловна дейност, за да успееш да се справиш с изправените пред теб предизвикателства. Това е причината Resident Evil франчайзът да е толкова успешен.

Като видях, че ще изкарват HD Remastered вариант на тази игра, първоначално си помислих, че ще е поредната недоизпипана стара игра за 40€. С наближаването на датата за нейното излизане разбрах, че всъщност ще искат само 20€ за нея, от което останах сравнително доволен. След като я пробвах, установих, че бяха запазени старите геймплей механики, които правиха играта толкова трудна, и в същото време играта изглеждаше като съвременна такава.

Останах малко разочарован от липсата на промени по геймплея, които можеха да направят играта още по-интересна и да спестят много главоболия. Например, можеше да направят взимането на предмети да не изисква героя да е на точно определено място или поне да можеше да ги избираш с мишка. Другото, което можеха да подобрят, е камерата. Много пъти ми се случваше да умирам точно защото не виждам нищо пред себе си или защото камерата се е сменила в последния момент, и вместо да бягам от зомбитата, да отида и да ги прегърна.

Новото нещо, което видях в Remaster варианта, е т.нар. Wasker mode. След като превъртите веднъж играта, имате възможност да играете с Албърт Уескър, който замества Били Коен. В този мод вие се чувствате като господ заради уникал-



ните му умения, които са безумно силни. Реално историята не се променя, защото клипчетата пак са с Били вместо с Уескър.



Следващите редове са за тези, които не са запознати с поредицата. Resident Evil 0 е survival horror игра, в която Ребека Чеймбърс и Били успяват да разберат как всъщност е бил създаден „Т вирусът“, как е бил разпространен и кой стои зад всичко това. Това е прелюдието към първата Resident Evil игра. Първоначално излиза през 2002 г. за Nintendo Game Cube, а през 2008 г. и за Nintendo Wii. През 2015 г. обявяват, че през 2016 г. ще пуснат на пазара HD Remastered вариант за PS4, X360, XBO и PC. Играта предоставя нова система за работа с предметите. Докато преди можеше да оставяш предмети само в предварително зададени места, в Resident Evil 0 можеш да ги оставяш и взимаш където си искаш. Това е колкото приятно, толкова и отвратително, тъй като много често се налага да минеш през половината карта, за да вземеш предмет, който си оставил там.

Атмосферата запазва напрежението, което е подобно на предишните Resident Evil игри. Това до голяма степен се дължи както на брилянтното използване на музикалния фон, така и на липсата на такъв в дадени моменти. Друг фактор са и изненадващите моменти в играта, в които нещо ти изскача и те стряска. Има и уникални пъзели, специално предвидени за системата със свободната смяна на герои, която се използва за първи път във франчайза.

Като за финал ще кажа, че Resident Evil 0 е една от по-добрите игри в поредицата, и я препоръчвам на всеки, който харесва Survival Horror жанра. В момента даже се продава в комплект с Remaster варианта на Resident Evil 1 във верига магазини Пулсар. Това са игри, които си заслужават парите и вниманието.

Петър „Malygos“ Николов



HEAVY RAIN

BEYOND
TWO SOULS™



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)



LIMBO.BG



ИНТЕРНЕТ ТРОЛОВЕ

Добре дошли в ролевия свят на българското интернет пространство! Аз съм вашият дънджън мастър, или както е възприето вследствие „Ендивал“ – разказвач. Първата ви работа е да си изберете realm и да си направите герой. Внимавайте обаче – името му трябва да съдържа поне 12 символа, нито един от тях на кирилица, поне 2 цифри, както и поне един препинателен знак (но без запетайка, наклонена черта, диез или тилда). Следващата стъпка е да си изберете клас – можете да сте:

- ***Наблюдател/пазач*** – Такъв, който седи на високата си кула и се присмива на другите герои, като рядко обелва дума. Когато го направи обаче, обикновено предизвиква остра реакция от страна на другите герои;

- ***Клавиатурна нинджа/воин-логореец*** – Те се характеризират с голямо вербално КбПД, с което успяват да накарат всички свои врагове да замълчат – просто за да спрат пороя от нападателни думи на микросекунда, който ги залива;

- ***Мъдрец от школата на дървените философи, които обитават гората на хипстърите*** – Героите, предпочели този клас, боравят с дълги и аналитични съобщения, изпълнени с мъдрост, които обаче никой не чете, тъй като повечето герои започват играта със заклинанието „TL;DR“ и най-често го използват срещу тях;

- ***Хамалин/политолог*** – Този клас се характеризира с висок коефициент на съотношение между срички и креативни ругатни. Те разбират от всичко и държат да го изразяват чрез цветисти фрази, които най-често включват роднини, телесни течности, представители на други раси и сексуални препратки;

- ***Критик/конспиратор*** – Те винаги намират слабите места на другите герои в realm-а и ги нападат без свян. Конспираторската част се изразява в правене на най-често грешни предположения и пускане на слухове, с които да накарат героите да бъдат гонени от всички кръчми, защото имали заушка в трети клас, например;

● ● ● ●

Ако нито един от класовете не ви харесва, вие не сте достатъчно адекватни психически, за да можете да просъществувате достатъчно дълго и да вдигнете левъл. Най-добре се откажете още сега, за да не се налага да ви помагам по-нататък в играта, когато другите герои ви вкарат сериозен демидж, а вие опищите света и ги провокирате да ви вкарат още. За вас е класът „новак/връзващ-се-лесно“, който започва без стартови умения и бонуси.

И като го споменахме - следват уменията и магиите. Вече уточнихме, че част от класовете започват играта със заклинанието „TL;DR“. Това са наблюдателят, воинът и политологът. Другите два класа имат други стартови заклинания – мъдрецът има „елитаризъм“, а критикът – „жило“. И докато първото е сравнително безполезно, тъй като вдига единствено точките на героя в категория „скучност“, „жило“-то дава на своя притежател възможността да накара всеки от другите герои да повярва на всяка негова дума. Бележка: стартовите заклинания могат да се използват неограничен брой пъти.

● ● ● ●

Какво? Другите умения ли? А, те се усвояват по време на играта, така че няма как да си ги изберете. Но пък имате право и на стартов предмет, който отново е строго специфичен за всеки клас. Наблюдателят започва с „остен“ – дълга 10 метра, гъвкава бамбукова пръчка, на върха на която е закрепена карфица с кафява главичка. Воинът получава „самопишеща клавиатура“ – с нея може да достигне 300 символа в секунда, но има своите минуси – предметът често дефектира и клавишът Enter се натиска сам през няколко секунди, освен това кирилицата не работи почти никога. Мъдрецът има в торбичката си „уикипедиа“ – енциклопедия на няколко езика, от която може да цитира. Хамалинът разполага с „българо-сръбски речник“, от който черпи вдъхновение за атаките си. Критикът пък започва играта с портативна библиотека „теория на конспирацията“, която му помага за изграждане на теориите и пускането на ефективни слухове.

● ● ● ●

Горе-долу това е. Останалите правила ще научите в процеса на игра. Готови или не... започваме! Само едно последно предупреждение – по време на играта забравете за съчувствие, обективност, грамотност и аналитично мислене. Тези умения ще бъдат включени в експанжъна, чиято дата все още е ТВА.

ДИДО КАРОЛЕВ



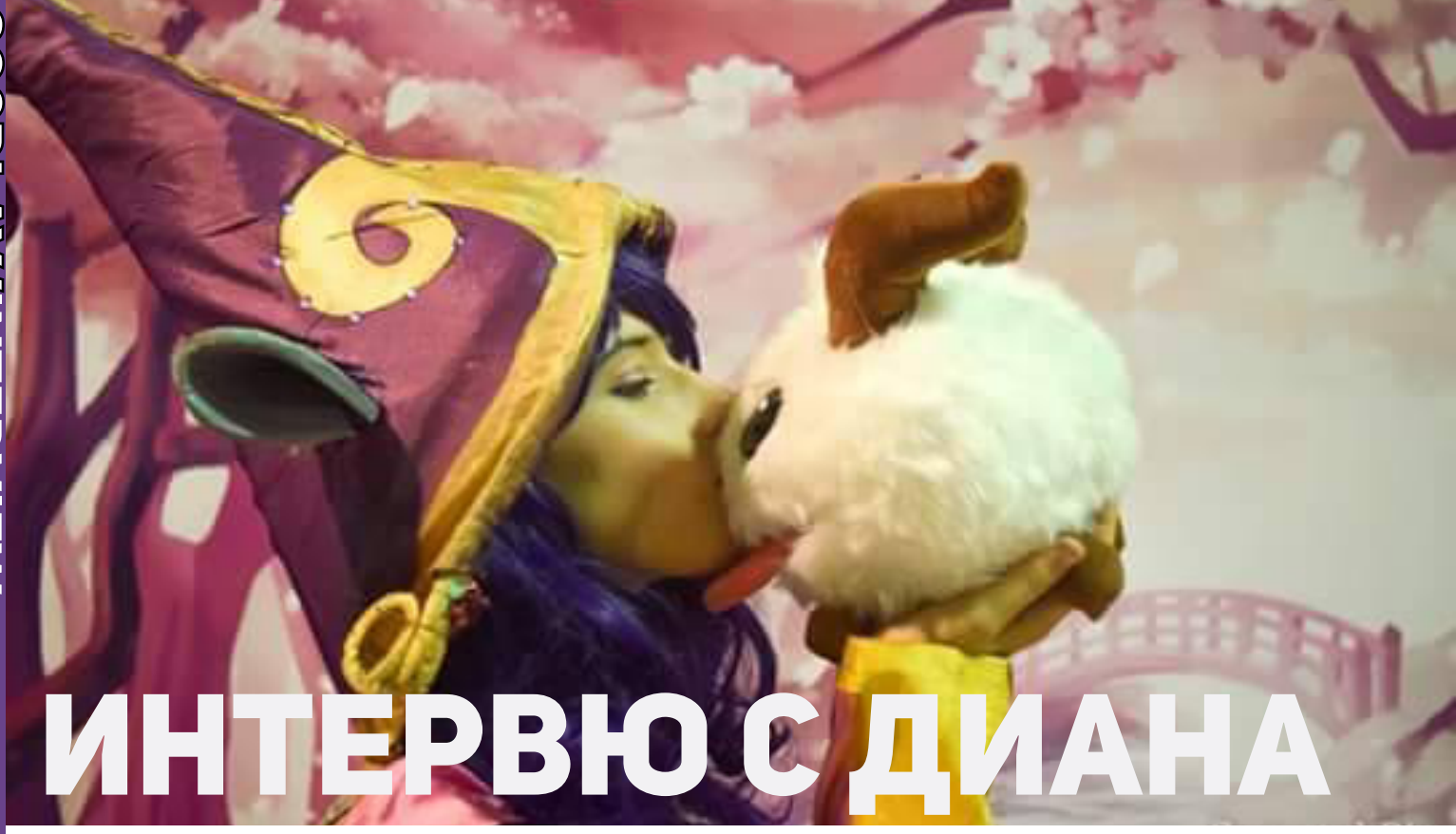


Фронтовата линия на Anime INN има нужда от свежа кръв, нови съмишленици! Нужни са ни автори (пехотинци), редактори (летци), дизайнери (танкисти) на Adobe InDesign и преводачи (диверсанти) от български на английски.

Всеки боец е от значение, войната е безмилостна, жестока, но с ваша помош ше я спечелим!!!

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

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



ИНТЕРВЮ С ДИАНА

Представи се!

Казвам се Диана, на 17 години от София. Уча в гимназията по приложни изкуства „Свети Лука“ със специалност детски играчки – 12 клас. Обичам да рисувам, да изработвам неща и да крафтя. Занимавам се с косплей от 2 години и много ми харесва да мога да пресъздавам любимите си герои. Обичам да играя конзолни и компютърни игри, като любими са ми League of legends, Diablo 2, Pokemon (White), Super Mario, Sims (Supernatural) и др.

Как реши да се занимаваш с косплей?

Ами, като малка обичах да гледам Наруто. Това беше любимото ми аниме и разглеждах снимки на косплеи на героите и много ми хареса как хората могат да се превърнат в любимите ми герои чрез грим и дрехи/броня. Помня, че си правих ленти за глава като от анимето и обичах да пресъздавам битки с най-добрия си приятел. Преди 2 години открих, че има аниме ивенти и отидох на първото си такова – AnimeS Expo и когато видях косплеярите се вдъхнових да се пробвам и аз. Тъй като уча в приложно училище по изкуства ми беше лесно и забавно да измисля и създам косплея. Разбрах колко много усилия, средства и време отива в един косплей и много ми хареса да се занимавам с нещо, което да мога да покажа на други хора. Да мога да споделям изкуството, което създавам, е много важно за мен и косплея обединява моята страст към игрите, аниметата и изкуството/крафтинга.

Ние за първи път те срещнахме с твоя костюм на Lulu от „League of Legends“. Много ти се зарадвахме! До този момент какви участия и костюми направи?

Ами, миналата година успях да посетя всички аниме ивенти в София, Бургас и Варна, което за мен си беше изпитание, защото пътуването с косплей реквизити и багажи е доста стресиращо и отделно жегата ни измъчи. Направих два костюма, но само един съм показвала на сцена. Pentakill Sona от „League of legends“ и Zone-tan. Косплеят на Сона беше доста труден и скъп, но в последния момент успях да го завърша. Мисля, че след него ще си дам почивка от толкова „грандиозни“ косплей проекти, защото ми дойде в повече и финансово, и психически, но си заслужаваше всичките безсънни нощи! Също участвах в направата на Pentakill Yorick косплея на моя приятел и също беше много забавно и открих нови начини за крафтене. Zone-tan косплеят е простичък, но повечето хора много му се радват, защото е интересен герой и е по-така...ако ме разбирате (grin emoticon) забавно е да видиш реакцията на хората, като те познаят, защото знаеш какво са гледали. Мисля да го представя на сцената тази година, въпреки че завършвам и уж си дадох почивка заради изпитите, но, тъй като е простичък, смятам да го довърша. Още не знам точно на кой ивент ще е, но съм измислила сценката и се надявам да се хареса на публиката и да успея да се справя без да припадна от притеснение.

Вярно ли и е, че предпочиташ да косплейваш заедно с партньор?

Ами, да. Имам ужасна сценична треска и фобия от големи групи хора и ми е много трудно да излизам на сцената сама, особено в стегнат и неудобен костюм, в който едвам дишам. Веднъж опитах да изляза сама – Anifest 2015 с Лулу косплея и наистина разликата беше огромна и се притеснявах много повече, защото знаех, че хората ще гледат само мен и всичко зависи от моето представяне. Не смятам че мога да се справя добре сама, но за мен е победа само да изляза на сцената, защото това е голям мой страх, който се опитвам да превъзмогна и косплеят ми помага много. Надявам се в бъдеще да се отпусна и да мога да излизам на сцената и сама без да слизам трепереща и бледа.

Наистина, косплеят е скъпо занимание – нужни са не само финансови средства, но и достатъчно време. Въпреки всичко, няма как да не те попита дали имаш някакви планове за косплей в бъдеще?

Ами честно казано са много и всеки ден се намират нови идеи. Засега съм решила да направя Beast boy (Teen titans) женска версия, Pool party Lulu, Winter wonder Lulu, Arcade Sona, Annie (grown up version), Sally (Nightmare before Christmas), Jibril (No game, no life) и Shiro (Deadman wonderland).

Ще се радваме да те видим с тези костюми на бъдещи ивенти! Имаш ли други интереси в областта на изкуствата? Обичаш ли да рисуваш?

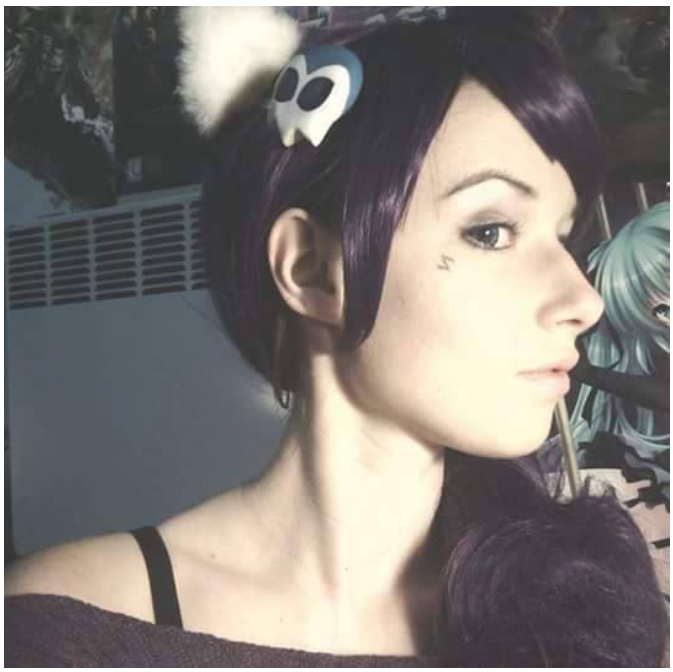
Ами, рисувам от както се помня и винаги съм обичала да пресъздавам идеите и картините на въобръжението си. Рисуването за мен е начин да освободя идеите и емоциите, които се натрупват, върху лист хартия. Обичам да рисувам хора и животни, тъй като харесвам да изобразявам раздвижени фигури. С цветове обичам да рисувам природата и абстрактно изкуство или, по-просто казано, това, което е в главата ми. Тъй като нямам прекрасно зрение, обичам да си измислям нещата, а не да прерисувам или копирам. Според мен, си личи, когато в един проект или рисунка е вложено повече старание и любов, тъй като всеки човек си има собствен стил на рисуване, който е като негова запазена марка, и веднага си личи дали работата е негова, или не и дали в нея е вложено чувство.

Сподели ни кои са любимите ти анимета и видео игри.

Ами, любимо аниме нямам, защото харесвам доста. Soul eater, No game, no life, One punch man, Demong king, Chobits, High school of the dead, Tokyo ghoul, Naruto, Dears, Umaru, Pokemon. Любимата ми игра е League of Legends и Sims Supernatural за компютър, Pokemon за DS, Medievil за PSP. Харесвам и игри като Tekken, Mortal combat, Diablo 2, Super princess peach за DS и Super Mario kart за 2DS, Hearthstone и други. 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.

Ти си най-известният веган сред косплей средите. Разкажи ни повече за този начин на живот!

От много малка обичам животни. Израстнала съм сред животинки и винаги съм обичала да се грижа за тях и да съм сред тях. По цял ден гледах Animal planet и много от нещата за начина им на живот знам от там. За съжаление, когато сме малки не разбираме и никой не ни казва от къде идва храната ни и не правех връзка между това, което ям, и животните, които толкова обичах. Баща ми беше месар, а вуйчо ми ловец. Месото бе огромна част от менюто ми. Бях си заклета месоядка. Един ден попаднах на клипове и статии на хора, които водят този начин на живот и дават съвети и помагат на останалите, които искат да опитат. По това



това време имах проблеми с теглото си и със себе си психически и исках да отслабна без да гладувам и да измъчвам тялото си. Не беше трудно да откажа животинските продукти, въпреки че ми бяха много любими. Най-важното, преди да започнеш каквато и да е промяна, е да се образоваш максимално, за да не правиш грешки или да се откажеш. Бях чела и гледала толкова много информация за това как тези храни вредят на нас, на планетата и и на животните, че просто бях ужасена, че не съм го знаела по-рано. Нямах възможност да направя избора си по-рано, защото информацията не ми беше известна. След като видиш как измъчват и убиват животните е много трудно да продължиш да ядеш тези продукти без да ти стане гадно. На мен лично този начин на живот ми помогна ужасно много, тъй като имах доста проблеми със здравето и килограмите заради което много ми се подиграваха. Това е възможност да водиш здравословен начин на живот без да гладуваш и да трениращ по цял ден. Аз съм твърдо против диетите, защото съм преживяла доста проблеми заради тях. Просто не си заслужава да се измъчваш за нищо. Отделно този начин на живот помага не само на хората, но и на планетата, и на животните. Мисля че като по-интелигентни индивиди трябва да правим по-добрия избор и да пазим планетата ни и съществата, с които я споделяме, защото тя ни е една и ако продължаваме да грабим с пълни шепи от ресурсите без да ги възстановяваме, то някой ден те ще свършат и децата ни ще страдат от нашите грешки. Искам най-вече да помогна на хората, на които им пука, знам че има много, които ни смятат за луди хипита или мислят, че си бутаме мнението навсякъде, но никой човек не е променил мисленето на хората без да е са го мразили, обиждали, наранявали и т.н. Няма как всеки да е съгласен с мнението ни и разбирам това напълно, но това в чинията на хората са моите приятели, които са затворени в клетки, измъчвани и убивани за нещо от което вече нямаме нужда и това ме натъжава, и не мога да седя и да мълча. Моята цел е да дам информацията на хората, да им покажа нещата, които са скрити от медиите и обществото, а вече те могат да правят каквото решат с нея. Единственото, което искам, е хората да имат избор, да не подкрепят нещо, за което не знаят. Искам да помогна на младите момичета, които имат проблеми с външния си вид и заради това им се подиграват и се депресират, преживяла съм всичко това и знам какво е и не искам никой да страда така, на мен нямаше кой да ми помогне и насочи в началото затова искам аз да помогна на хората в нужда преди да е станало късно. Искам да запазим природата, която имаме и да оставим другите живи същества да живеят щастлив и свободен живот както нас. Всеки се ражда с цели и желание за живот и всеки трябва да има право да го живее пълноценно, а не да седи затворен в клетка. Вярвам, че ако се боря за тези мои цели, ще ги постигна и ще помогна на хората и животните в нужда. Това е моята цел в живота и се радвам, че мога да я споделя тук, защото така ще стигне до много хора и се надявам да помогна и на други да променят живота си към нещо по-добро за тях и да помогнем на природата, от която









толкова зависим, да продължи да краси и храни планетата ни.

Страхотно е човек да се бори за това, в което истински вярва! Ти си много добър и приятелски настроен човек. Често сме те виждали да се снимаш по събитията с всеки желаещ. В този ред на мисли, можеш ли да ни разкажеш някоя история свързана с феновете и отношението им към теб?

Винаги има хора, които ще те мразят независимо какво правиш или какъв си като човек. Разбирам че има хора, които не ме харесват заради това, което споделям в социалните мрежи, заради косплея ми или просто заради самата мен, но такива хора само ме вдъхновяват да бъда себе си и да продължавам да се развивам, защото когато един човек се държи грубо с някого той му показва какъв да не бъде. Когато си бил нараняван от нечии думи или действия не би направил същото, защото ще знаеш колко гадно ще се чувства другият човек, а и в крайна сметка нищо хубаво не се постига с омраза. Тя е просто губене на време и емоции. Вместо да мразиш някого можеш да се стремиш да си по-добър и да ми покажеш, че си по-добър човек, а не по-лош. И все пак всеки ден получавам съобщения от хора, които оценяват това, което правя и ми благодарят и се радват на работата ми. Това веднага премахва всички негативни мисли и придава повече смисъл на това, което се опитвам да постигна. Една добра дума е по-силна от хиляди негативни изказвания. Трябва да гледаме на нещата по един по-позитивен начин и да приемаме комплиментите на хората като вдъхновение, за да продължаваме да правим това, което ги радва. Аз не наричам хората, които ме харесват или се снимат с мен „фенове", защото не се смятам за нещо по-важно или невероятно от тях. Аз съм съвсем нормален човек като всички други и искам да ме приемат като такава и да знаят, че винаги ще намеря време да отговоря на въпросите им и да им помогна с каквото мога, защото искам да бъда вдъхновение за някого, и да покажа на хората как да не се засягат от лошо мнение, и да гледат право напред, и да постигнат мечтите и целите си.

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. . Да видя как той се развива пред очите ми – от самото начало до сега. Щастлива съм и да добавя част от мен чрез това интервю!

Снимките са предоставени от Диана.



ЕКИП:

ГЛАВЕН РЕДАКТОР : ПЕТЪР МИЛЕВ

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

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

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

HTTP://ANIMEINN.NET