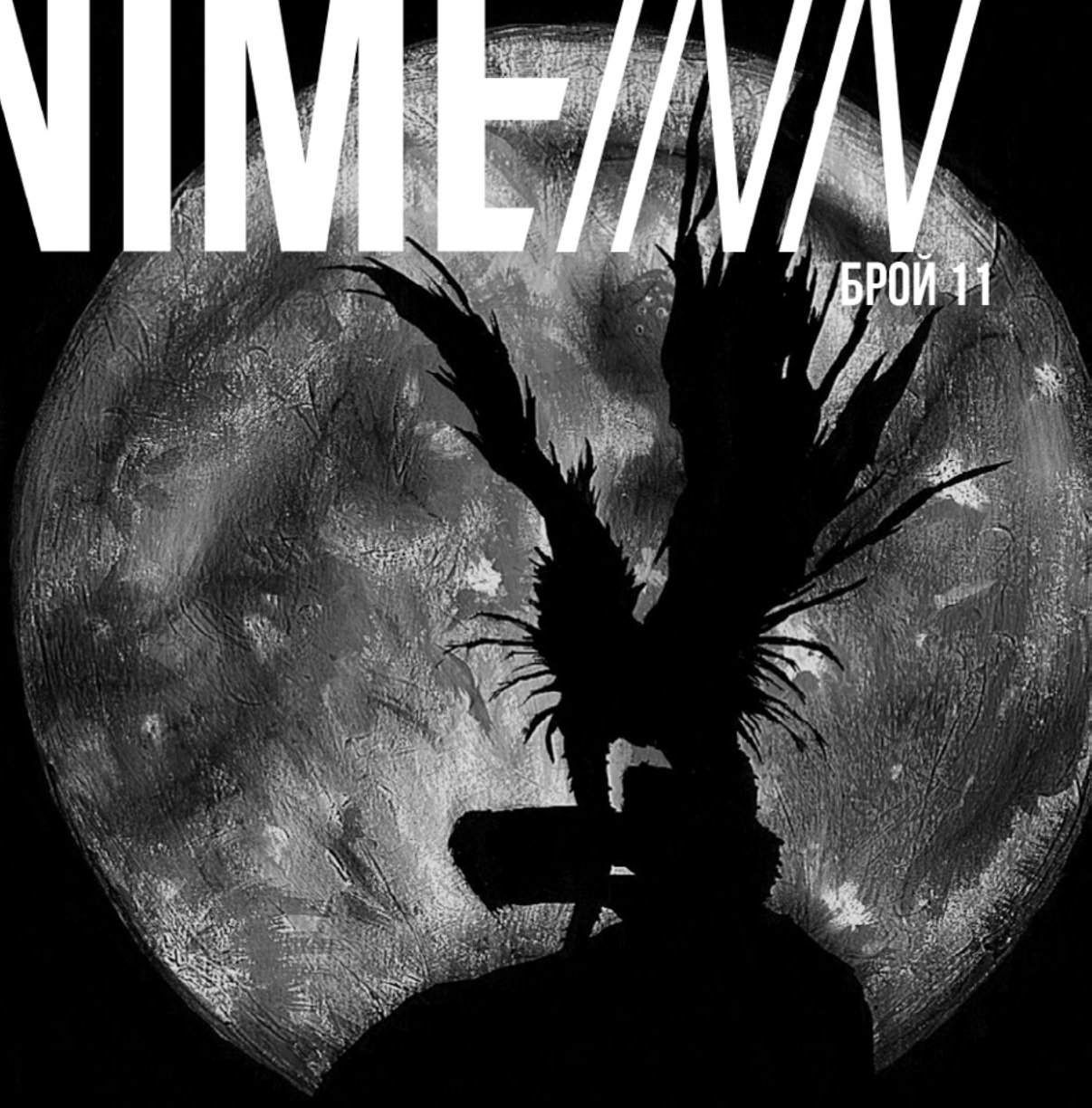
БЪЛГАРСКОТО СПИСАНИЕ ЗА АНИМЕ И ГЕЙМИНГ

ANIME/N/N

БРОЙ 11



DEATH NOTE

RE:ZERO/ANSATSU KYOUSHITSU/BOKU DAKE GA INAI MACHI
DARK SOULS TRILOGY/OVERWATCH/POKEMON GO

СЪДЪРЖАНИЕ

RE:ZERO (MANGA)
стр.05
AKIBA GIRL'S STATION
стр.09
DEATH NOTE
стр.13
NOBLESSE
стр.21
PRINCE OF STRIDE: ALTERNATIVE
стр.25
BLACK LAGOON
стр.29
HAI TO GENSOU NO GRIMGAR
стр.34
NORN 9
стр.37
DAGASHI KASHI
стр.40
MUSAIGEN NO PHANTOM WORLD
стр.42
YAMI SHIBAI S3
стр.44
AKAGAMI NO SHIRAYUKI-HIME
стр.46
DIMENSION W
стр.49
DURARARA!!X2 KETSU
стр.52
KONO SUBARASHII SEKAI NI SHUKUFUKU WO!
стр.54
AJIN
стр.56
REIKENZAN: HOSHIKUZU-TACHI NO UTAGE
стр.58
SCHWARZESMARKEN
стр.60
HARUCHIKA
стр.62
BOKU DAKE GA INAI MACHI
стр.65
GATE S2
стр.68
SHOUWA GENROKU RAKUGO SHINJUU
стр.70
ASSASSINATION CLASSROOM S2
стр.73
ИНТЕРВЮ С ДИМИТЪР АЛЕКСАНДРОВ - GAME EVOLUTION
стр.76
POKEMON GO
стр.79
DARK SOULS I
стр.83
DARK SOULS II
стр.87
DARK SOULS III
стр.93
UFC: 2
стр.98
RATCHET & CLANK
стр.101
UNCHARTED 4
стр.105
OVERWATCH
стр.109
OVERWATCH - ANA PATCH
стр.113
WORLD OF WARCRAFT: LEGION
стр.115
КОСПЛЕЙ СЪВЕТИ ОТ SHINNONA
стр.119
ИНТЕРВЮ С ЕМИЛИЯ КИРЧЕВА
стр.123
ИНТЕРВЮ С ГЕОРГИ СТОЯНОВ
стр.129

Главен редактор: Петър Милев

Редакция: *Мартина Вичева, Виктория Вичева, Ивайло Спасов, Емилия Кирчева, Ивайло Гатев*

Дизайн: *Петър Милев, Мартина Вичева, Виктория Вичева*

Списанието се издава от ф-ма "Петър Ред" ЕООД

Контакти:

адрес на редакция: град Дупница, у-л Венелин №41
сайт: animeinn.net, поща: animeinnbg@gmail.com
телефон:
0899 844 905


2016
aventure
INTER EXPO CENTER
3-4.SEPTEMBER

Магазин за аниме и манга фенове

Отаку Tenchi



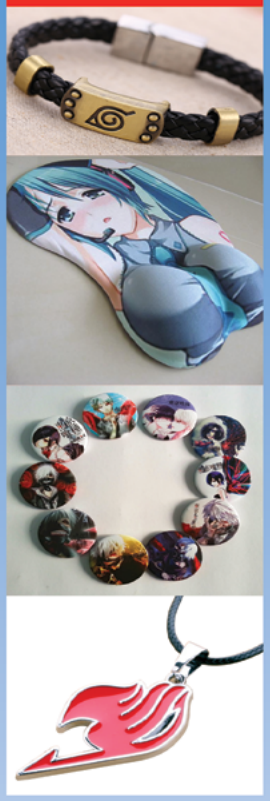
Фигурки



Манга



Аксесоари



Портфейли



Плакати



- ✓ Всеки месец ново зареждане!
- ✓ Отстъпки за редовни клиенти!
- ✓ Безплатна доставка за поръчки над 50 лв!
- ✓ Специални доставки!

Специално за притежателите на ANIMEINN

ВАУЧЕР за отстъпка 10% - “ANIMEINN10”

www.anime-mag.com



По невероятно стечение на обстоятелствата попаднах на тази манга точно преди да излезе анимето по нея. Бях приятно изненадан от подхода към историята и героите. Re:Zero не се опитва да бъде поредното заглавие за пренасяне в друг свят. Целта му е да покаже колко банален може да изглежда един сюжет от този тип и да те накара да четеш с удоволствие как главният герой постоянно се бъзика с това какво би трябвало да се случи след пристигането му в този нов свят, и как нищо никога не се случва така, както го обяснява.

До известна степен Re:Zero се вписва в ролята на тънка пародия със запазване на оригиналната си идея и нейното развитие. Заглавието успя да ме впечатли до такава степен, че не спрях да го чета, докато не стигнах до последната излязла глава. Не трябва да забравяме, че оригиналното заглавие е роман, който все още се публикува. Това предполага, че ще трябва да чакаме още дълго време, докато историята приключи окончателно. Хубавата новина е, че ще имаме много качествен материал, който да ни забавлява дотогава.

Историята е дело на Таппей Нагацуки, като романът започва да се издава през януари, 2014 година. Пет месеца по-късно излиза и мангата, базирана на нея. И докато има чувствителна разлика между арта, използван в романа (предоставен от Шиничиро Ооцука) и този в мангата (от Дайчи Мацусе), при историята не се наблюдава значително различие. Основният проблем е, че мангата успява да настигне романа прекалено бързо и това води до неговото разделяне на 3 отделни арки. Първата е „Един ден в имперския град“ (Outo no Ichinichi-hen), втората - „Една седмица в имението“ (Yashiki no Isshuukan-hen) и третата е „Истината за Нула“ (Truth of Zero), която все още излиза. До момента на писане на статията в анимето са стигнали до средата на втората арка.

Следващите няколко реда ще ви запозная със сюжета на Re:Zero. Младият Субару Нацуки бива магически прехвърлен в друг свят. Първоначално той се лута из околностите, опитвайки се да разбере в какъв свят се е озовал. Бързо разбира обаче, че на първо време няма да може да се върне в собствения си свят и че този свят е по-жесток от реалния. Докато броди из града в



опит да разбере ситуацията си по-добре, той се натъква на банда разбойници, които се опитват да го ограбят. И тук реално започва нашата история, защото в момента, в който той най-много се нуждае от помощ, такава идва под формата на красива полу-елфка. Той се заклева, че ще ѝ помогне от благодарност, че го е спасила от една болезнена и унизителна съдба - това се превръща в основния сюжет на анимето. С всеки следващ епизод проследяваме как Субару всячески се опитва да помогне на неговата спасителка, което допринася и за затъването му все по-надълбоко в опасността.

Може би е добре да ви запозная с персонажите, с които ще се срещнете. Във всяка арка има няколко водещи герои и няколко второстепенни. В „Един ден в имперския град“ главните са безспорно Субару, който вече споменах, и Емилия – красивата полу-елфка. Има още един персонаж, който е на прага между водещ и второстепенен, а именно Пак – духът-партньор на Емилия, който се грижи за безопасността ѝ и се разбира изключително добре със Субару сякаш са сродни души. Тук има и няколко второстепенни герои, от които най-развит е Фелт, която не знае на колко години е, но смята, че трябва да е поне на 15. Тя е бездомно момиче, което открадва брошката на Емилия по поръчка на Елза Гранхирт, известна с псевдонима си „Bowel Hunter“. Нейната работа е инсигнията да не попада обратно в ръцете на първоначалния ѝ собственик, за което, разбира се, ѝ се плаща. Останаха само 2 персонажа: Старият Ром, грижещ се за заложна къща и най-близкото нещо до баща на Фелт, Райнхард ван Астера, познат като „Sword Saint“ - най-известният рицар в кралството, който помага на Субару в едно от „нулиранията“ му.

Във втората арка всичките второстепенни герои от предишната арка са премахнати, за да бъдат заменени от нови такива, които според мен са по-интересни. Нека започнем с най-силните второстепенни герои, а именно сестрите Рем и Рам – те се грижат за Субару, докато той се възстановява, и го обучават в новата му работа като иконом. Други важни персонажи са: Беатрис – русокосо лоли, пазител на тайната библиотека в имението, която помага няколко пъти на младия Нацуки;



Розуал Л. Матерс – притежател на имението и най-силният магьосник в кралството, като може даже да се оприличи на Мерлин. Освен това той е и официалният настойник на Емилия, както и главен застъпник за мястото й на трона.

Артът на мангата е доста приятен за окото, заложено е много на новия стил на рисуване, който стана популярен през последните 5-10 години и беше основната причина да започна да я чета. Личи си, че Дайчи се е постарал да пресъздаде героите по такъв начин, че типичните за тях характеристики да са забележими още при първия ви сблъсък с тях. Разбира се, има изключения от правилото като Рем и Рам, които изглеждат еднакво в началото, но с всяка следваща глава стават видими множеството малки разлики между тях, личащи най-вече в изражението им при общуването им със Субару. Тук е добро място да вметна, че анимето много добре пресъздава стила на мангата. Студио White Fox са се постарали да направят стила максимално близо до оригинала, с което са се справили блестящо.

След успеха на анимето от пролетния сезон на 2016г. Yen Press са решили да вземат лицензна за английската версия на романа и мангата, т.е. можем да очакваме публикуването на първите им томове на 19 юли тази година. Тази новина ме остави с много топли чувства, защото най-накрая ще мога да се докосна до оригиналния източник на историята, която ме заплени преди няколко месеца. Препоръчвам ви и вие да се докоснете до нея!

Петър „Malygos“ Николов









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), Serdika Center Sofia (етаж 1), бул. "Цар Борис III" 21
ПЛОВДИВ Mall Plovdiv (етаж 2) • **ВАРНА** Grand Mall (етаж 2) • **БУРГАС** Burgas Plaza (партер)

AKIBA GIRLS STATION

малкият рай

На 16 юли 2016 година, т.е. практически преди месец, в Акихабара – технологичното сърце на Токио и столица на аниме и отаку културата, отвори врати поредният от веригата магазини Animate, но този път изцяло ориентиран към женската аудитория. Точно така, това е нашият малък рай. Вече няма да ни се налага да бием път чак до източно Икебукуро, за да открием всичко, което сме искали. Или почти. Въпреки че на пръв поглед впечатлява със своите 7 етажа, AKIBA GIRLS STATION (AGS) е доста по-малък от очакваното и следователно разнообразието от стоки също е понижено. За сметка на това обаче най-новите хитове са напълнили рафтовете, а тук-таме се виждат и някои стари познайници като Detective Conan, Gintama, Sailor Moon и други.



Нека почнем отгоре надолу. Седмият етаж е посветен изцяло на Boys Love (BL) и има всичко, за което може да се сетите – манга, доуджинши, новели, драма дискове. Манга колекцията не е достатъчно екстензивна (както би ми се искало), но всички популярни заглавия са там – Junjo Romantica, Sekaiichi Hatsukoi, Love Stage и наскоро получилата зелена светлина Hitorijime My Hero. Разнообразието от доуджинши обаче беше доста голямо, но за съжаление нямаше нищо от по-стари продукции. За сметка на това Touken Ranbu и Osomatsu-san окупираха по-голяма част от лавиците. Малко бяха новелите и драма дисковете, от които най-големи бяха колекциите на Ten Count и Danshi Koukousei, Hajimete no. За съжаление нямаше никакви BL игри, въпреки че специално търсих.







Шестият етаж представлява нещо като мини сцена, където се планират срещи най-вече с актьори, може би също с музиканти и т.н. Петият етаж за мен лично е доста безинтересен, тъй като не съм фен на мюзикълите. Той е посветен изяло на т.нар. stage plays, за които съм сигурна много от вас са чували – Naruto stage play, Kuroko no Basuke stage play, Touken Ranbu stage play и пр. Четвъртият етаж пък е запълнен с дискове и мърчъндайз на известни поп изпълнители, може да има дори и на някои рок банди, но не съм оглеждала обстойно 3D сектора.

Ако искате отоме игри и всичко свързано с тях, тогава следващата ни дестинация ще ви хареса – третият етаж. Една от стените е запълнена с лавици, обсипани с игри на Idea Factory – Diabolik Lovers, Norn9, Wand of Fortune и много други. Освен това именно тук може да се открият папки, ключодържатели, несесери, торбички, дори дрехи и плюшени играчки от нашумелите online игри Touken Ranbu и Ensemble Stars.

Един етаж по-надолу пък са аниме стоките – отново огромно разнообразие на всичко от нашумелите продукции като Bungou Stray Dogs, Osomatsu-san, Haikyuu, Prince of Stride, B-project, Tsukiuta. Рафтовете на Osomatsu-san са може би най-впечатляващите в целия магазин не само защото заемат най-голямо пространство, но и защото са запълнени с толкова мърчъндайз, колкото не можете да си представите. Можете дори да си намерите тениски и суитшърти като онези, които носят шестзнаците. Много ми се щеше да си взема като на Ичимацу, но за съжаление бяха малко скъпички и го оставих за следващ път. Освен това новоизлизащите адаптации като ReLife, Orange и Servamp не остават по-назад, въпреки че не спират дъха с някакво невероятно многообразие – главно манга, папки и ключодържатели или други малки нещица.
На първия етаж са разположени касите, където си плащате за всички удоволствия, с които сте напълнили кошницата си и вече можете да си тръгнете доволни и щастливи от пазара. За съжаление обаче, както казах и в началото, колкото и да ми пада на сърце, че отвориха толкова близо до мен ориентиран към женската аудитория аниме мангазин, все пак онова, което може да намерите на Otome Road в Икебукуро е в пъти повече – не само що се отнася до манга, книги, но и мърчъндайз и игри. Ако все пак сте останали незадоволени от AGS, мили дами, ви съветвам да хванете влака за няколко спирки и да се потопите в един по-голям и по-истински рай.

Мартина Вичева - Loveless







WWW.JUSTUSNERDS.COM













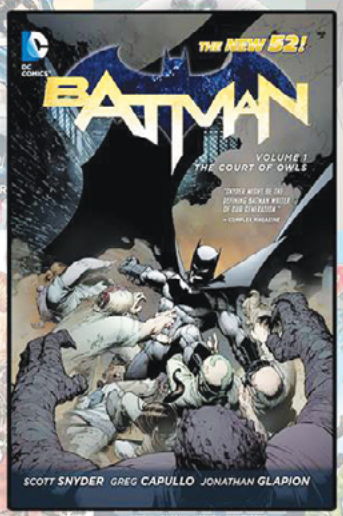


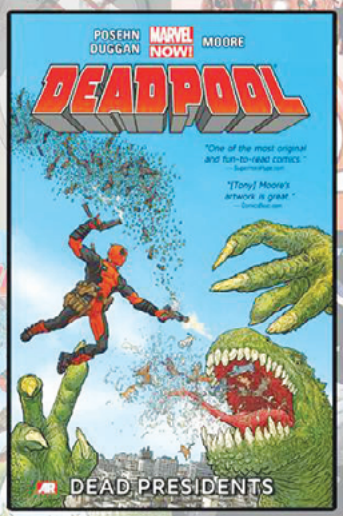
















THE BULGARIAN SITE FOR COMICS



ИМА ЧОВЕК — ИМА ПРОБЛЕМ, НЯМА ЧОВЕК — НЯМА ПРОБЛЕМ.
(ЙОСИФ СТАЛИН)

Човекът или най-големият враг на човечеството. Странна птица. Ако можеше да седи „мирно“ да създава семейства и да живее в унисон със себе си, вероятно днес нямаше да четете тази статия. Казват, че злото не спи и че най-голямата лъжа на дявола е, че не съществува, но според мен изкушението, вкоренено в Шекспировия въпрос „да бъдеш или да не бъдеш“, е основополагащото за тази мания за унищожение, водеща ни към трагичен край. Човечеството е познато със своята цикличност на действие. Нещата се повтарят и това е закон. В историята обаче остават малкото тръгнали да оспорят статуквото и, разбира се, паднали за идеите си. Не случайно статията започва с мисъл на великия тиранин и диктатор Йосиф Сталин, сравнение с когото един Хитлер е недоносче. И така има хора, има проблеми....

Впечатляващо и уникално дори не са комплименти за заглавието Death Note. Този феномен е труден да се опише. Гениалност, може би? То е едно от десетте анимета, които бих препоръчал на всеки новак в аниме средите. Двубоят между двамата главни герои Кира и Л може да бъде даван за пример в индустрията и не само. Два аналитични ума с висок коефициент на интелигентност, които при нормални обстоятелства щяха да бъдат от една и съща страна на барикадата. Зрелищен, грабващ, напрегнат, психологичен, интересен, истински, непредсказуем двубой с няколко обрата, които биха попарили съзнанието на всеки зрител и запечатали се за години напред, особено моментът, в който героите се срещат лице в лице. Шок. Шок за зрителя, който бива прикован пред малкия екран с желание за следващата доза от това изживяване. Феновете на заглавието обикновено се разделят между точно тези два героя, въпреки по-късния дебют на още няколко интересни личности като Мело и Ниър.

Сблъсък на титаните, на хората с толкова развит ум, позволяващ им да предвиждат всеки възможен ход и алтернативи напред със седмици, дори години. Кира и Л могат да бъдат оприличени със съвременния сблъсък на високите технологии.

Сякаш имаме два свръхзвукови изтребителя от пето поколение и разглеждаме всеки детайл по тях, в опит да намерим пробойна. Крайният изход от този двубой е труден за предполагане, както е и боксов мач в тежка категория между Кличко и Тайсън Фюри.

Автори

Едва ли за хората, запознати с японската манга, е тайна, че повечето автори или илюстратори ползват работен псевдоним. Те не само, че не харесват да дават името си, но рядко се появяват пред аудиторията. В Япония да си мангака не е една от най-уважаваните професии, въпреки че на запад ни се струва супер престижното и желаем да им подражаваме. От друга страна не са малко лудите фенове, които биха ги преследвали. Може би заради това известния с тази творба писател Оба Цугуми пази самоличността си в мистерия. От друга страна илюстратора Такеши Обата „играе" с опита и името си. Една от най-популярните теории дошла ни на базата на друга тяхна творба, Bakuman, е, че под Оба се крие Гамо Хироши известен с комедийната манга Tottemo! Luckyman. Ако оставим жълтините около него настрани, можем да изтъкнем способността му да създава и изгражда добри главни герои и интересен сюжет. Обата от своя страна е един от най-големите таланти по отношение на илюстроването и е спечелил името си именно заради това, че работи винаги в дуо заедно с писател. Първата му по-известна работа е мангата Hikaru no Go.

В тяхната втора взаимна творба, Bakuman, има няколко много важни подсказки, свързани с Death Note. Разбираме индиректно за важните решения, повлияли на втората част на мангата и къде е трябвало да свърши. А това е един много ключов момент от сблъсъка между Л и Кира. Редакторът и политиката на Шуеиша не са позволили авторите да оставят желания от тях край. Трябвало е нова, равностойна по сюжет арка, която да приключи нещата според трендовете в списанието. Това нещо не се харесва на авторите и безспорно според мен си личи нежеланието и някои от не особено добре обмислените идеи в сюжета. Авторите, освен че си изливат душата в Bakuman, намекват още там за следващия си съвместен проект - Platinum End, чиято реализация започна през 2016-та година и по всичко личи, че ще е следващият им хит. Въпреки това, двамата са критикувани относно приликите на творбата им със заглавия като Mirai Nikki и Death Note.

Смъртта на един човек е трагедия, смъртта на милиони е статистика (Йосиф Сталин)

Сюжет

Историята ни запознава още в началото със скучаещия „симпатяга" - шинигами Рюк. Нямал си пича работа и „без да иска" си изпуска тетрадката на смъртта в човешкия свят. Така случайно я намира главният ни герой Ягами Лайт, син на полицейски инспектор с бъдеща перспективна кариера. Амбициозен и решителен.

Тетрадката на смъртта от своя страна позволява на онзи, който я ползва, да убива хора. Нужно е да ги е виждал и да впише името им. Вероятно вие също бихте тествали уменията на това чудо дори да ви се струва поредния лош опит за шега на някого. Като викането на дама пика нощем, например. Лайт тества новата си придобивка и не след дълго това дава резултат. И то какъв.... Още в изненада от действието си той осъзнава, че в неговите ръце това е инструмент, който би променил света. Лайт се стреми да промени света към по-добро – да въздаде справедливост и











да накаже престъпниците, да създаде нов ред и човечество. Но за да промениш света, е редно да промениш първо себе си, нали? Накратко той иска да стане бог. Всичко върви добре до момента, в който най-добрия детектив в света, част от Интерпол, се появата с намерението да спре новия престъпник. Точно както се досещате, това е ролята на Л – същият, който няма нито един неразрешен случай и обича сладко на килограм. В основни линии сюжетът се върти именно между двата бряга на справедливост, за която всеки от персонажите се бори. На цената на всичко са готови да покажат коя трактовка за света е правилна, а това означава, че може да съществува само един победител. Ще успее ли Кира да промени човечеството и да царува или Л ще спре стремежите му? Предполагам знаете? Е, отговорът със сигурност е многопластов. Първата част на мангата е центрирана около техния двубой, във втората и по-слаба не само според мен, но и по-голямата фен аудитория на заглавието, нещата се въртят около пробилия вече в полицейските структури, политика и диктуващ нещата в света Кира. Там се появяват още интересни персонажи, чийто блясък трудно би се сравнил с този на Л.

Героите

Героите в Death Note са на два лесно разпознаваеми полюса. Ако едните са ярките персони и главни герои, оставили следа в аниме и манга историята, то другите са онзи „пълнеж“ нужен на първите, за да може творбата да се превърне в това което е. Според мен второстепенните герои са получили достатъчно екранно време, но можеха да бъдат развити с една идея повече. Те са просто поредните работохолици, борещи се за една кауза. Влюбената в Кира Амане Миса е от култовите мадами в заглавието, а те са само няколко на брой. Нейният образ е ярък, тя е жертвоготовна, вманиачена и обича Кира от цялото си сърце. Сюжетът около нея е ключов момент в първата част, а дистанцирането й във втората е може би един от решаващите фактори за края на заглавието. Интересен образ е бащата на Лайт – инспектор Ягами, който е човек на честта и истински баща, отдал живота си на кариерата и на справедливостта.



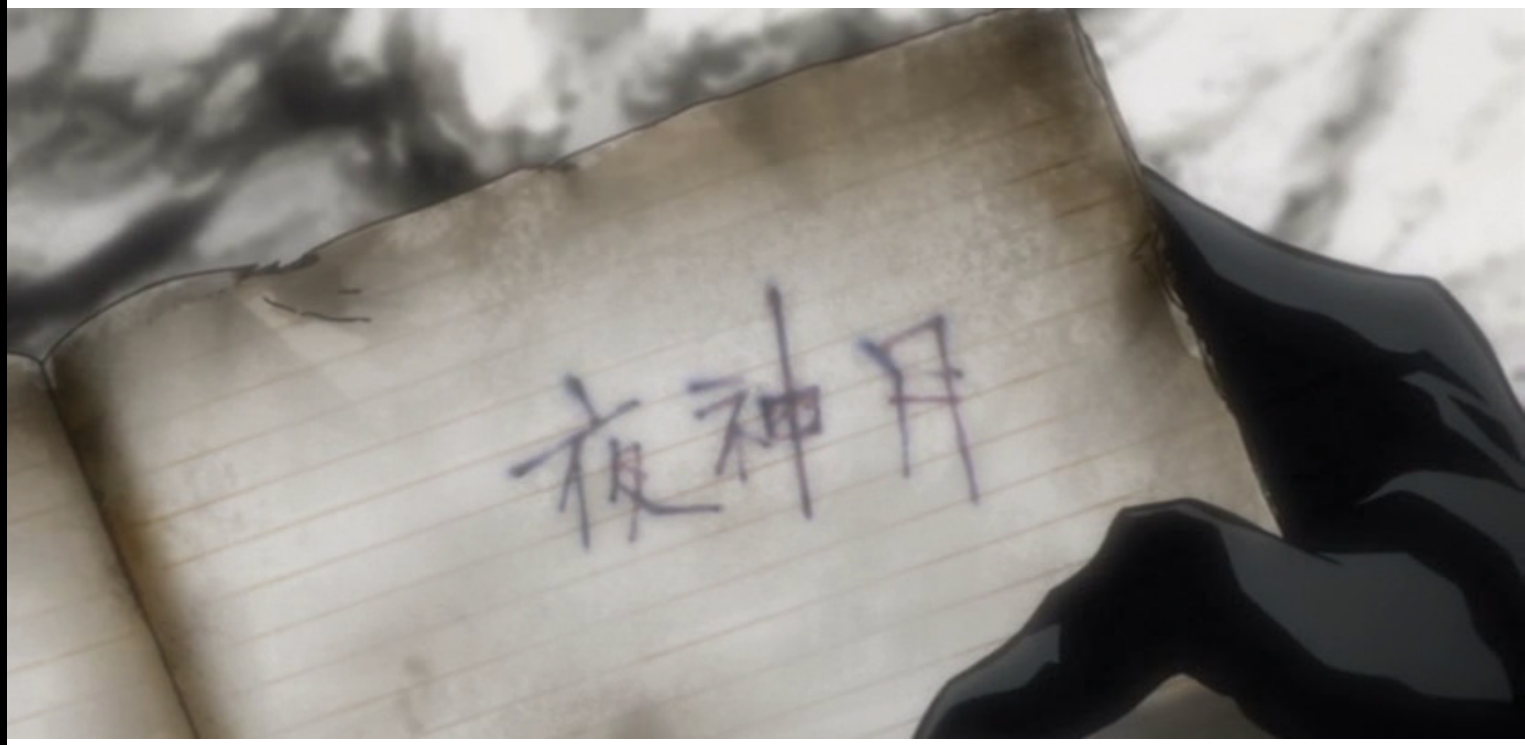
Той не би се спрял пред нищо, докато не залови злодеите и не въздаде справедливост, дори това да коства живота на собствения му син. Въпреки това обаче той безрезервно вярва в невинността на Лайт и до последно му има доверие. Целият екип, работещ за Л в каузата да победи Кира, е от истински, в добрия смисъл на думата, ченгета – верни и смели, изправили се пред най-голямото зло на света, което е съществувало. Кира се превръща в един безпощаден масов убиец. Уникално. Рядко можете да видите как един положителен главен герой с идеи за справедливост достига до лудост и се трансформира в анти-герой. Оприличавам тази метаморфоза като една от многото силни страни на заглавието. Ставаме свидетели на тази изкривена правда – в началото Лайт подбира престъпници с доказани престъпни деяния и елиминирането им донякъде е разбираемо, въпреки че борците за човешки живот веднага биха ме упрекнали за думите ми. Но замислете се, ако в нашия свят имаше човек, който да въздава справедливост за „лошковците“ по подобен начин, колко воини, кръвопролития, атентати и тероризъм щеше да има??

Интересно е да се отбележи, че любимата ябълка, която яде Рюк и често Лайт е изобразяван с нея е същност заигравка с Адам и Ева или отхапването на непорочния и забранен плод. Реално това ни показва линията, която не трябва да бъде преминавана от Кира и неговото самозабравяне в устрема да властва над човечеството! А, всички знаем, че забраненото е най-вкусно, най-ослаждащо се и че няма нищо по изкушаващо да прескачаме собствените си бариери...

Сюжетът на анимето завършва по един логичен, справедлив, брутален, начин. Но това не е всичко. Вратичката за каузите на двата основни героя остава отворена... Сюжетът и историята в този ненадминат психологически трилър са една „висока топка“, която трудно може да бъде достигната от повечето подобни заглавия.

Техническа част

Визията на главните герои е фундамент и синоним за Death Note. Героите в творбата са рисувани „по-човешки“ за по-голям реализъм, но със запазен за някои от тях характерен стил на големите очи. Лайт е изобразен като амбициозен младеж, зубър по нашенски, свръхинтелигентен и внимателно взимащ всеки детайл в предвид, включително външния си вид. Л от своя страна е най-уникалният герой в анимето – не особено подреден и спретнат, чудат, ходещ бос и с по-широки дрехи, ексцентричен заради мислене, държане, необходимост от глюкоза, показана ни с ядене на най-различни сладки неща. Тук има и известна доза фен сървиз на този процес, както и удоволствието докато Кира избива престъпници, вписвайки имената в тетрадката на смъртта. В това отношение Madhouse са царе. Анимацията е на най-доброто ниво за годините си, а сцените около Кира и Л чупят мивки и къртят фасади, особено моментите, в които Кира изпитва същински оргазъм, елиминирайки пречките си. Тези сцени на тържествуване и лудост са брилянтна режисьорска работа, съпроводени с невероятния саундтрак караха космите ми да настръхват. Не мога да не спомена и участието на групата Maximum the Hormone,



включително перфектното изпълнение за музикалните шапки на заглавието. Не съм почитател на J-Rock-a, ала няколкото им песни до ден днешен ми се въртят в собствения playlist.Мелодиите на Кира и Л пък съм слушал над хиляда пъти. Особено тази на Л ме вдъхновява, когато имам нужда от муза. Озвучителите, заедно с целия екип работил по заглавието, са други от виновниците за това качествено аниме.

Озвучители



В ролята на Ягами Лайт е Мияно Мамору, чийто дебют на аниме сцената е с персонажа Киба от анимето Wolf's Rain през 2003-та година. Голямата му звезда изгрява именно в анимето Death Note, за която получава и няколко престижни номинации за награди. Интересно е, че награда за най-добър озвучител печели чак на второто провеждане на престижните Seiyu Awards. Това е така, защото при провеждането за първите награди Мамору е в жестока конкуренция с озвучителя на Лулюш от Code Geass в лицето на Джун Фукуяма, който печели наградата, а Кошимизу Ами – за поддържаща женска роля като Карин от същото аниме. С оглед значително по-слабата конкуренция този път той категорично печели наградата за изпълненията си като Сецуна Ф. Сейей от Mobile Suit Gundam 00 и Хакуген Рикусон от Koutetsu Sangokushi. През 2008 година печели наградата за най-добър озвучител на проведения Tokyo International Anime Fair за образа на Ягами Лайт и Сецуна Ф. Сейей. А през 2012 г. отново получава награда от Seiyu Awards, но този път за поддържащата мъжка роля в Chihayafuru и Uta no Prince-sama Maji Love 1000%. През 2014 година, този път в шестото издание на наградите, печели награда за най-добро музикално изпълнение за King Records.

Инерцията, която набира след Death Note, го дарява с едни от най-добрите роли и може да сте го чували с тези на Кида от Durarara, Ода Нобунага от Nobunaga the Fool, Рин от Free!, Окабе Ринтаро от Steins;Gate, Линг Яо от Fullmetal Alchemist: Brotherhood, Зеро от Vampire Knight, Death The Kid от Soul Eater.

Едва ли има нужда да ви разяснявам много за озвучителя, изпълняващ ролята на Л – Капей Ямагучи (което е псевдоним). Ако случайно не знаете, същият този „чичи" изпълнява ролята на Усоп от One Piece, Конан и Кайто от Detective Conan. Същински доайен в тези среди и един от най-популярните, както и добре подплатени озвучители.

Българската следа



Още от първото гледане на анимето забелязах няколко табелки с български имена на наши национали, докато вървеше конференцията на Интерпол, непосредствено преди да заговори Л. Все още малко от феновете знаят, че тези табелки са футболисти от нашия национален отбор по футбол като бяха показани имената на Божинов и Мартин Петров в кадър. Като цяло авторите са използвали за имена върху табелките действащи европейски национални футболисти от собствените им държави и това е един от малкото интересни и странични любопитни факти.

Нърдгазми

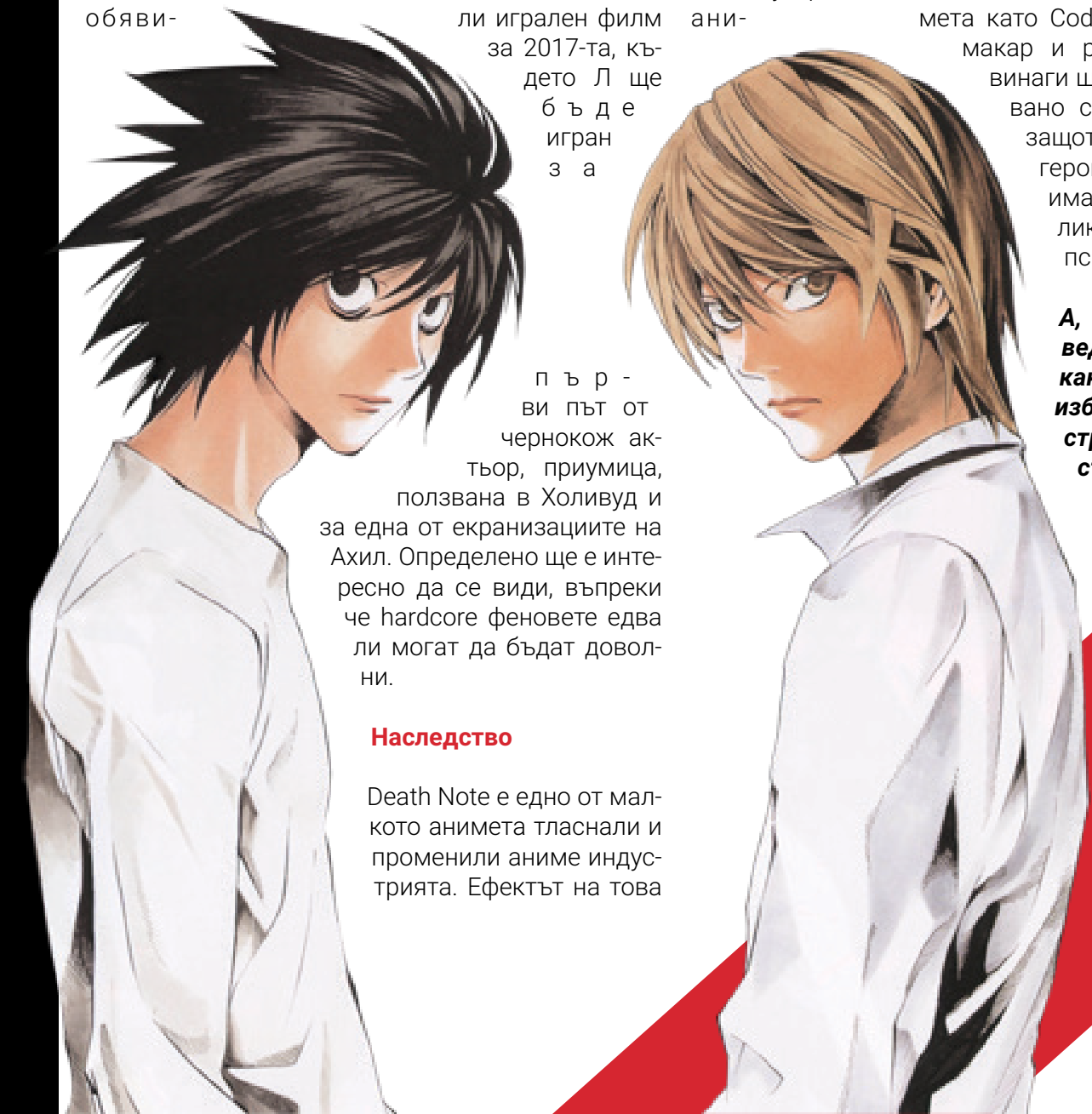


Един от моментите, довели феновете до тотален нърдгазъм, е разкриването на истинското име на Л – L Lawliet. През годините имаше какви ли не предположения в тази насока и това беше една от водещите конспирации на заглавието. Друг интересен момент за аудиторията е one-shot-a, с който е одобрена мангата за сериализация. В него героите са по-различни и има гумичка, с която може

да бъдат съживявани вече убити хора. За съжаление идеята с гумичката отпада в последствие, въпреки че всички се досещаме колко по-интригуващо заглавие с повече динамика и схеми можеше да има при нейното наличие.

Death Note след Death Note

След края на анимето и мангата се появиха три игрални филма. Любопитното при първите 2 от тях е, че действието се развива по начин, различен от оригиналната история и това прави двубоя Л срещу Кира непредвидим. Освен това има трети филм само с участието на Л, който се води като spin-off. Има два специални анимирани филма с няколко нови кадри, разказващи историята на анимето под друг ъгъл и лично на мен ми харесаха като припомняне на историята, очевадно гледайки ги години след анимето. Death Note в Япония получи TV драма и много успешна пиеса. В момента японците ни подготвят поне още един spin-off игрален филм, който ще се развива след историятаи ще има нови главни действащи лица. Освен това Netflix са обявили игрален филм за 2017-та, където Л ще бъде изигран за първи път от чернокож актьор, приумица, ползвана в Холивуд и за една от екранизациите на Ахил. Определено ще е интересно да се види, въпреки че hardcore феновете едва ли могат да бъдат доволни.



Наследство

Death Note е едно от малкото анимета тласнали и променили аниме индустрията. Ефектът на това заглавие може да се усети дори в днешни дни. Един от дръзките и ярки примери, че всеки герой има своята идеология, справедливост и борба – никой не е добър и същевременно никой не е лош. Всичко е въпрос на възгледи и на възприятия. Това е заглавие, създало безсмъртни образи, чиито имена завинаги ще бъдат цитирани в аниме и манга средите. Винаги ще има много питанки и думички като „ако". Възможно е в бъдеще да получим remake или продължение на анимето. Малко са аниметата, предоставящи ни титанични сблъсъци, нарисувани виртуозно с таланта на диригент, съчетаващи една класическа непредвидима игра на шахмат. Докато света съществува ще има престъпност и опит за борба с нея. Ако можех да сравнявам играта на двамата анимирани актьори с реален игрален образ, вероятно щеше да бъде с превъплъщението на Жокера от Хийт Леджър и вечната му борба срещу Батман.

Death Note е висина, която трудно може да бъде постигната от повечето съвременни анимета. Това заглавие е част от осмохилядниците в аниме индустрията и до него могат се наредят само анимета като Code Geass, което макар и различен жанр винаги ще бъде сравнявано с DN, вероятно защото като антигерои Кира и Зеро имат своите прилики и чалнати-психо моменти.

А, вие коя справедливост и на каква цена бихте избрали? На коя страна бихте застанали?



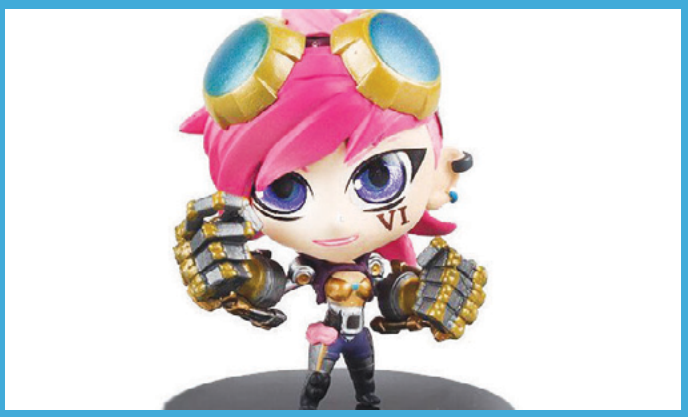












HOBBYGAMESBG.COM









УМОРИ ЛИ СЕ ДА ЧЕТЕШ ОТ ЕКРАНА?

MANGAPLANET МАГАЗИН ЗА МАНГА И АНИМЕ ФЕНОВЕ.



или
Епичността на Благородството

Noblesse е вероятно най-известната корейска манга, която дебютира през 2007 г. и от тогава може да се похвали с 8 тома и общо 407 глави, които излизат и до днес. Със сигурност сте чували и за други корейски манги или „manhwas". Сред най-популярните от тях са заглавия като The Breaker, Girls of the Wild's, The Gamer и Tower of God. Това, което отличава Noblesse от останалите заглавия, е „епичността" му.



Епичност е умението да се нагнети напрежение в сюжета и то да бъде освободено в кулминационния момент, предизвиквайки бурна реакция у всеки четящ manhwa -та. Въпросната бурна реакция обикновено се характеризира с животински крясък, придружен от цветущ език, описващ или злодея, или майка му, и конкретните неща, които ще им се случат след като „нашите" се изправят. Този похват, който всеки път действа безотказно, се използва многократно от Son Jae Ho – човекът написал историята, и Kwangsu Lee – илюстраторът на manhwa -та. Когато към това се добавят и изключително добре развитите герои, с техните странности и различия, се получава един динамичен екшън, който не оставя читателя да си поеме дъх.

Действието в Noblesse се развива в 21 век и започва с пробуждането на ***Cadis Etrama Di Raizel, прекарал 820 години в своя ковчег***. Скоро научаваме, че този красив странник с аленочервени очи е всъщност великият The Noblesse, което за известно време нищо не ни говори. След първата глава човек остава с впечатлението, че Noblesse е поредната история за вампири. Тази заблуда не е случайна, защото, колкото и иронично да е, и хората от света на Noblesse са допускали същата грешка, наричайки всеки Noble вампир. ***Nobles са древна и могъща раса с невероятно развито чувство за справедливост***, благородство и дълг да защитят по-слабите – в нашия случай, хората. Името е заимствано от френския израз „noblesse oblige", който в буквален превод означава „благородството задължава". Идеята е, че този имащ сила, положение и власт е задължен да поеме съответна социална отговорност. Никой не знае с точност колко години живеят тези мистериозни същества и само малцина знаят за легендарния остров Lukedonia, който от незапомнени времена е дом на тази раса. В редиците на Nobles има строга йерархия. Расата е разделена на няколко „клана", като всеки представител на съответния клан има характерни сили. Всеки клан, от своя страна, има свой лидер, който отговаря директно пред върховния Lord, който има функциите на крал и всяка негова дума е неоспорим закон за всеки Noble. С едно малко изключение: The Noblesse – съществото, стоящо над самия Lord, чиято задача

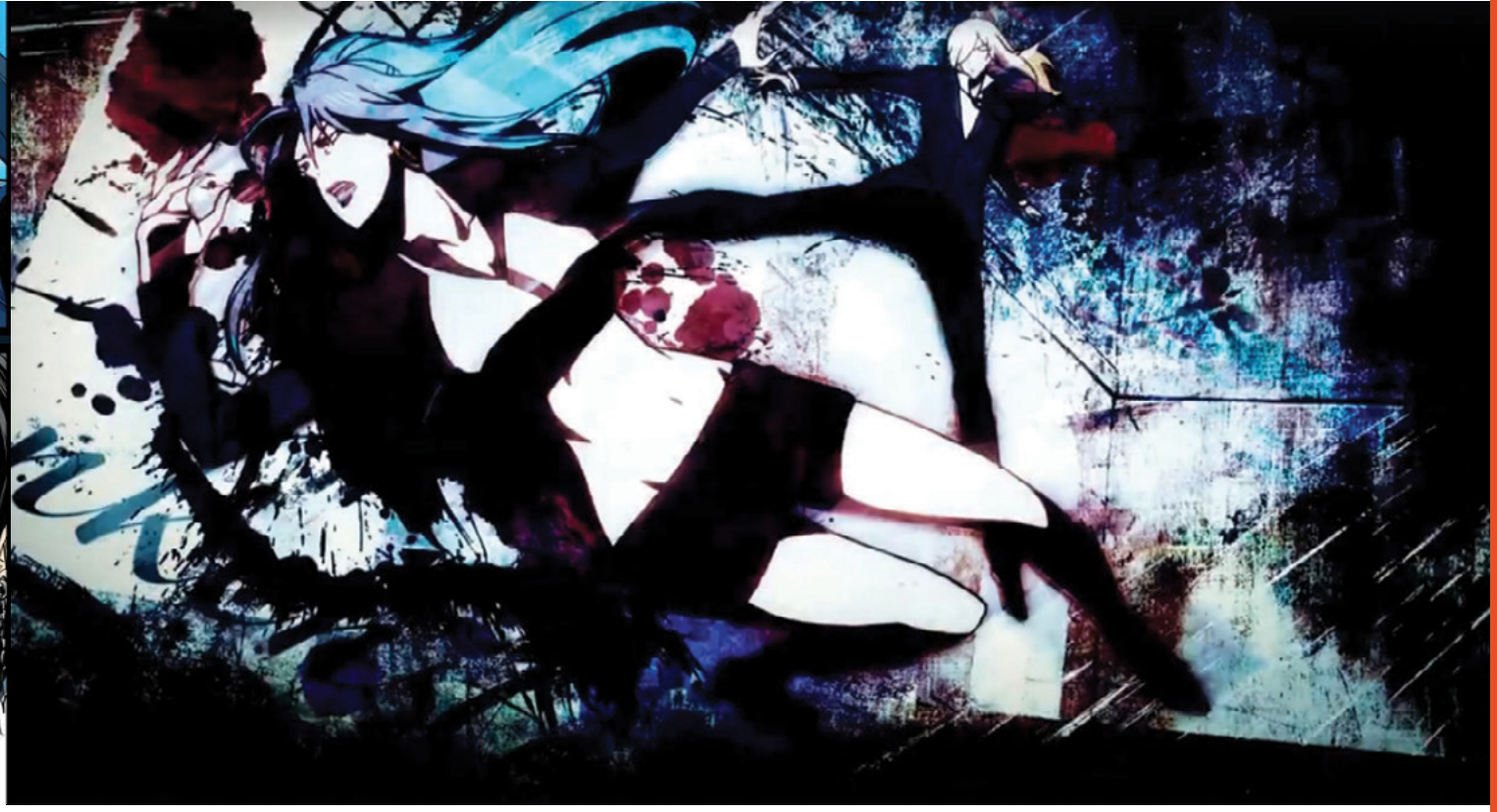


обаче е не да управлява, а да защитава и „напътства“ Nobles-ите, кривнали от правилния път.

Cadis Etrama Di Raizel или накратко Rai, както си позволяват да го наричат някои простосмъртни човеци, е най-могъщият представител на тази раса и може би най-силното същество бродило някога по Земята. След дългия си сън Rai се събужда в модерен човешки град и, следвайки инстинктите си, се озовава в гимназията Ye Ran, чийто директор е не друг, а самият доктор Frankenstein, верен слуга на Rai. С пробуждането на Raizel една жестока и мрачна човешка организация, позната като the Union, тръгва по следите му. И така неусетно светът на Noblesse започва главоломно да се разширява, набирайки лавинообразни скорост и размах. Не след дълго списъкът с персонажите набъбва и се оформят трите основни „сили“: The Nobles, модифицираните супер-хора от Union и кланът на върколаците. Трите движещи сили имат собствен поглед върху света и различни разбирания за това как той трябва да се развива. Това ще са и причините за многобройните бъдещи конфликти, в които ще бъдат въвлечени главните герои.
Макар и светът на Noblesse да е по-скоро шаблонен, пълнокръвните и многопластови герои са това, което вдъхва живот на заглавието. В центъра на сюжета стоят Rai и Frankenstein, с дори еднаква тежест. Rai е елегантен, мълчалив, състрадателен и проницателен. Живял хиляди години, той е героят, който, без значение от ситуацията, никога не трепва, а действията му често говорят вместо него. Frankenstein, от друга страна, е неговата почти пълна противоположност. Този известен доктор е педантичен, ироничен и откровен психопат, който винаги съумява да унижи противниците си по най-забавния възможен начин. Въпреки различията си, двамата протагонисти работят невероятно добре в екип и когато на бойното поле застанат рамо до рамо, всеки антагонист плувва в пот и отстъпва няколко крачки назад. Не за пръв път виждаме коренно различни по характер герои в главните роли. Samurai Champloo и Shingeki no Bahamut са типични примери, но там този контраст е в основа на голяма част от забавните ситуации, докато тук това цели основно да онагледи различните мирогледи.

В повечето „масови“ анимета и манги се наблюдава повърхностно отношение най-вече на ниво герой-зрител, което почти винаги е константно – т.е. всеки герои има характерно за него/нея отношение, което не търпи промяна. Това еднопластово поведение е на ниво герой-зрител, защото персонажите не променят отношението си, когато разговарят едни с други, а имат само едно „фасадно държание“, с което зрителите по-лесно ги запомнят. В Noblesse обаче това не е така и всеки персонаж има няколко „социални роли“ в зависимост от това с кого разговаря. Това проличава най-ясно в различните обръщение към Rai и допринася за цялата аристократична атмосфера, която надничa зад кървавите битки и мръсните заговори, впримчили и трите раси.

В Noblesse, макар и на заден план, се разглеждат и няколко други интригуващи мотива. В своето уединение Nobles расата е пропуснала развитието на хората и „изведнъж“ се оказва, че светът се е променил, а тези древни същества не са успели да се адаптират към новата обстановка. Хората вече нямат нужда от закрила и напътствия. Това



неминуемо довежда до крах в моралните устои на повечето Nobles. С други думи, повдига се въпросът: „Какво става с Боговете, когато вече не са нужни?“. Междувременно, хората не могат да се примирят с това, че са по-слаби и крехки в сравнение с Nobles-ите и върколаците, което ги кара да стигат до крайности, опирайки до провеждането на жестоки експерименти, с които Frankenstein е „изненадващо“ много добре запознат.

За радост на много фенове, Noblesse получи аниме адаптация. Първият анимационен филм – Noblesse:The Beginning of Destruction излезе в края на 2015 г., продуциран от корейското Studio Animal. Първата анимирана OVA от поредицата разказва за великата битката, която принуждава Cadis Etrama Di Raizel да влезе в дългогодишна хибернация. Целевата аудитория на филма са вече „зарибените“, стари фенове и едва ли той би се харесал на хора, незапознати предварително с manhwa-та. Тук е и мястото да отбележа, че тази OVA обяснява събитията случили се 820 години преди началото на оригиналната корейската манга.

Февруари тази година дебютира и вторият филм, продукция на японското студио Production I.G (Psycho-Pass, Ghost in the Shell, Usagi Drop), озаглавена Nobless: The Awakening, която вече е изцяло по първия том. Втората OVA, макар и много добре анимирана, понесе изключително много критика за буквалното препускане по сюжета, благодарение на което зрителят така и не успява да опознае нито един персонаж. До известна степен вина за това има и първоизточникът, тъй като самата manhwa започва нестабилно. Това си личи в характера и дизайна на героите, които търпят големи промени с течение на излизащите глави. Така например, в самото начало, Франкенщайн изглежда и е описан досущ като покорен, женствен слуга излязъл от някое shoujo – персонаж, който няма нищо общо със своята по-късна версия. Това, разбира се, далеч не оправдава изключително зле режисираната втора OVA.

Ако съм успял да ви заинтригувам, бих ви посъветвал да започнете от manhwa-та, като ѝ дадете шанс да набере скорост в началните глави, за да видите как разцъфва в следващите томове, и чак след това да изгледате филмите. Без никакво съмнение, Noblesse е заглавие от класа, което ще се хареса на почитателите на епичния, смислен екшън, които търсят нещо повече от добре нарисувани и анимирани битки.

Оценка: 9/10

Ивайло Гатев

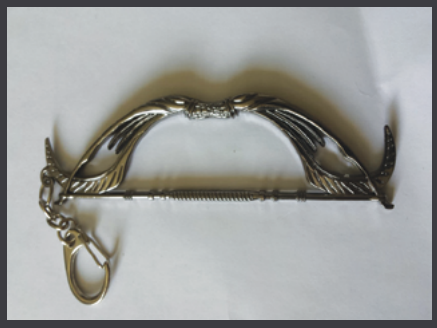
BULGARIANIME.COM

КАЧЕСТВО НА НИСКИ ЦЕНИ
* РАЗНООБРАЗИЕ ОТ СТОКИ*
10% ОТ ВСЯКА ПОКУПКА ОТИВА ЗА ФИНАНСИРАНЕТО НА ПЕЧАТЕН БРОЙ НА ANIME INN

НОВИ ПРОДУКТИ!!!



















PRINCE OF STRIDE ALTERNATIVE

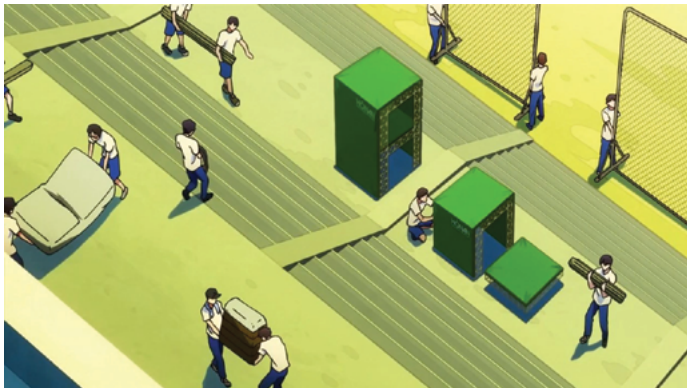
プリンス・オブ・ストライド オルタナティブ

BOYS SPRINT TO THE END OF SUMMER



Отново станахме свидетели на поредната адаптация по игра. Винаги, когато решавам да гледам подобно заглавие, подхождам с недоверие към студиото и най-вече сценаристите, тъй като, откровено казано, повечето подобни продукти са пълен боклук. Още повече, че Prince of Stride е не просто каква да е игра, а otome game, т.е. ориентиран към женската аудитория любовен симулатор. Е, прекрасно - имаме си харем от готини момчета и едно момиче, което да е обект на техните чувства. Дотук добре, но вече имам прекалено голям опит с ужасно анимирани адаптации, започвайки с почти всички игри на Idea Factory, минем през Kamigami no Asobi и не забравяме поредния сезон на никога несвършващото Uta no Prince-sama. Така че честно казано, очаквах да е поредният провал на шоджо сцената.

За мое щастие обаче очакванията ми бяха опровергани и причина за това е може би фактът, че романсът беше изкаран от играта. Ура! Най-сетне ще пропуснем нелепия микс, който обикновено се получава, както беше случаят с трагичната адаптация на BL играта DRAMAtical Murder. И така, премахването на главния любовен елемент със сигурност е едно добро решение за това заглавие, тъй като на негово място лесно се разполага „приятелството“. По този начин малко или много се засилва приликата с едно от хитовите анимета на KyoAni – Free! Дали защото вече знаят, че този модел е по-успешен, или по някаква друга причина, сценаристите, отговорни за Prince of Stride, зарадваха не само женската аудитория, но и голяма част от мъжката. Подобно на Free! тук също се работи повече за отборната игра и приятелството, отколкото за нещо друго. За разлика от анимето за плуване обаче, в Prince of Stride главно място заема спортът.









А какъв всъщност спорт е т.нар. Stride? Просто казано, той е микс от паркур, фрийрън и щафетно бягане. Разбира се, за наше огромно съжаление такъв спорт не съществува наистина, но в този алтернативен свят той е дотолкова популярен, че в световен мащаб има множество страйд турнири. В Япония по принцип има ученически състезания по всякакви спортове, като се започне с най-популярния сред тях – бейзбол, и се мине през традиционните волейбол, тенис, баскетбол, футбол, докато се стигне до дори типично японски състезания. В този паралелен свят обаче най-популярният спорт изглежда е страйд. А и защо пък не? Със сигурност той е доста интересен.

Героите, около които е концентрирано действието в анимето, принадлежат към клуба по страйд на гимназия Хонан, който преди година-две е бил победител на най-големия междуучилищен турнир End of Summer и се е славел като най-добрата сцена за развитието на страйд състезатели. Старите шампиони – малко напомня на „Хайкю“ и гимназия „Карасуно“, тепърва ще си възвърнат титлата.

Това все пак е доста популярна концепция и няма нищо странно, че е използвана и тук. Главните герои се разделят на основна тройка тип „Хари Потър“ и няколкото предишни членове на клуба по страйд. „Тройката“ включва нашата героиня Нана, копието на Хару от Free!, което вместо да плува, обича да тича - Такеру, и несигурния в себе си Рику. Останалият състав се състои от двоен играч от клуба по шоуги, контузен в предишно състезание капитан, подскачащ клонинг на Нагиса от Free!, както и напуснал клуба дългокос красавец, който тотално се вписва в лозунга „Notice me, senpai”.

Като всяко спортно аниме, драмата не липсва. Главна е темата за преоткриване на себе си и приемане на обстоятелствата такива, каквито са. Не е пропуснато и типичното спиятеляване с противниковите отбори дори след мръсни номера, което е характерно повече за шонен заглавията, отколкото за шоджо, каквото е Prince of Stride.

Независимо обаче от множеството прилики с други анимета поради сходен сюжет и герои, Prince





of Stride успява да задържи вниманието и интереса на зрителите. Подобно на много други спортни анимета главната цел е постигането на победа, което е мотив, повтарящ се винаги и навсякъде, но разбира се, действието не се концентрира върху самата цел като такава, а по-скоро върху пътя и действията, които в крайна сметка водят до тази победа. Няма спортно аниме, което да не инкорпорира именно тази идея. Ако сте фенове на спортните анимета, значи със сигурност си падате и по тази вече клиширана, но неизменна и важна част от тях. Prince of Stride успява да разпредели действието по епизоди толкова добре, че да не изглежда като Tokyo Ghoul, където тъпчеха материал като за послено и евентуално пропускаха много от съществените неща. Дори имаше типичен фен-сървиз епизод, който, сигурна съм, ще зарадва дамите. Единствената част, която ми се стори доста забързана и някак като откъсната от анимето, беше в края, но това е пренебрежително малък гаф, за който съм готова да си затворя очите.

Обикновено не споменавам често opening/ending песните, но тъй като тук opening-ът Stride High е очевидно писан специално за заглавието, няма как да не му обърна малко внимание. В сравнение с повечето песни тази звучи нетипично, но пък успява да приповдигне настроението. Може би докато я слушате, изпитвате нуждата да се раздвижите, да потичате? Според мен е идеална за спортуващите.

Ако си падате по паркур и фрийрън, задължително гледайте Prince of Stride. Но дори и да не сте фенове, би трябвало да знаете, че да гледате спортно аниме е в пъти по-забавно, отколкото да гледате спорт по телевизията.

Оценка: 8/10
Мартина Вичева - Loveless





БЪЛГАРСКИЯТ МАГАЗИН ЗА КОМИКСИ

Just -Us Nerds



JUSTUSNERDS.COM



ПРЕДСТАВЕНО

ОТ БАЙ ВЪЛЧО

BLACK LAGOON

Черната Лагуна – Цигарени целувки и ескейпизъм по японски

__“насилието е едно от най-забавните неща за гледане.“ - Куентин Тарантино__

Черната Лагуна (Black Lagoon, Burakku Ragūn) е уникат. От една страна, тънко се подбива с установени клишета, а от друга – прегръща такива с две ръце. Творбата на Рей Хирое е прекрасен начин да си прекарате страхотно свободното време, тъй като съдържа в себе си точно толкова количество акъл и интелект, колкото да не ви измрат мозъчните клетки.



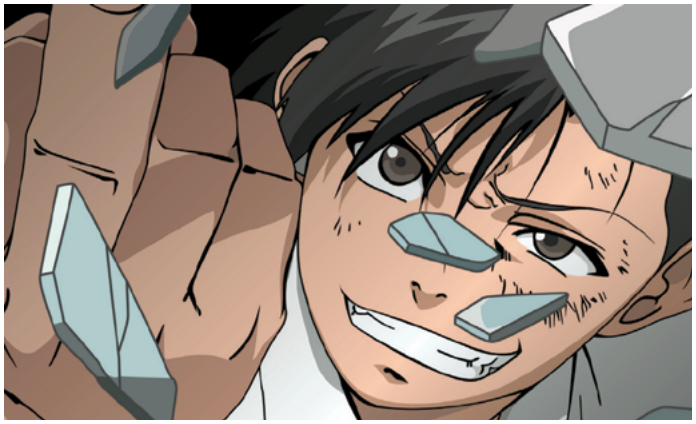
Действието започва ударно (простете играта на думи) и веднагически ни хвърля по средата на грабеж от пирати. Нашето момче – Окаджима Рокуро, се оказва мишена на компанията „Лагуна“ - шайка бандюги, които искат пренасяната от него тайна информация. Окаджима е кротко момче, типичен японски salaryman, издънил се на държавните си изпити, и тихият провал в семейството. Съдбата му се преобръща на 180 градуса, когато Ребека (на галено Реби или Реви) решава да го отвлече, за да може Лагуната да изцедят още пари чрез откуп. Така Рокуро се оказва заложник, чийто живот е незначителен за ръководителите му и още по-незначителен за „Лагуната“. Уви, нещата се скапват по-бързо от куча марка смартфон и в края на деня нашето японско бизнесменче приема ново име – Рок, и поема на път с катерът на Лагуната заедно с Ребека, Дъч и Бени. Историята се движи главно от персонажите и техните мотивации. Всяка арка започва и свършва във фиктивния град Роанапур, чийто излаз на морето и необитаван регион го правят свърталище на престъпници, главорези, контрабандисти и други видове нехранимайковци. Като основна наративна „котва“ между епизодите стоят взаимоотношенията на Рок с новите му колеги, вписването му в живота отвъд закона и неговите морални терзания, произтичащи от всичко това.

Анимацията е на адски добро ниво дори когато започнат най-бесните пукотевици и престрелки – всичко е ясно изразено и рядко ще се чудите „А бре, какво аджеба става на екрана?!“. Движенията на героите са от онзи тип „героично кръвопролитие“, с което се славят филмите на Джон Ву, а диалозите следват пример от Тарантино (оттам и избора на цитат за тази статия). Впрочем „преводът“ на екшъна от мангата е доста адекватен и следва една тънка линия между „Е, това няма как да стане в реалния живот!“ и „Вие вече се гъбаркате с мен!“. Точно този тънък баланс спомага анимето да не губи и за момент онзи усет за свръхнасилие, без да нарушава илюзията, че всичко се случва в „нормалния свят“. Когато обаче нещата наистина излязат извън приемливата граница, то това винаги е направено с умисъл. Примерно в началото на втори сезон се появяват близнаци – брат и сестра, за които има съмнения, че са... акхм... повече от хора – та това се подсилва от начина, по който използват оръжията си. Да ме прощават, но нищо не може да ме убеди, че лапе на 12-13 години може да държи тежка картечница така! С две думи, абсурдизмът се появява винаги на място, че да подчертае характера на даден персонаж. За да се поддържа илюзията за „90-те на миналия век“, мангата свободно използва лицензирани марки като Heineken и различни марки цигари, като в един особено експлозивен









момент звучи Electric Head pt.1 на White Zombie. Естествено, същите фриволности не могат да минат в анимето и заради това се ползват старите, добре познати псевдо-марки от сорта на Heireken, Koca-Kola и т.н.

Саундтракът на анимето е... ами... на място. Достатъчно енергичен, но не е нещо, което бихте си пуснали в плейлистата, с изключение на две-три парчета. Все пак трябва да отдам чест на пичовете от Breath Frequency, чиято песен Preach Headz Addiction "замества" тази на White Zombie в анимето. От друга страна, opening-ът на Black Lagoon – Red Faction на Mell, печели личната ми награда за японска песен на английски език с най-малко „Ингриш" моменти. Освен изречението „No time for sissy pig" няма други сериозни кринджове. Ако се чудите откъде ви е познато името, то Mell работи и по саундтраковете на Highschool of the Dead, Rideback и Shakugan No Shana. Героите реално говорят английски, заради това на моменти, когато анимето трябва да подчертае, че не говорят японски, на дубльорите им се налага да изръсят адски брутални „ингриш" изречения, от които ще ви набие на смях. Нямаше да е толкова фатално, ако нямаше важни реплики в тези моменти, но уви. Заради това... време е за ереста, анатемата, хекатомбата... Ако някой иска да гледа Black Lagoon, препоръчвам английския дублаж. Сериозен съм - в него дубльорите и аудио-инженерите са се постарали всичко да звучи достатъчно отчетливо и да се разбира за какво точно става дума на екрана, а не да се чудите защо Рок и Реви си плямпат на японски, изведнъж някакъв задава въпрос на Реви, а тя му отговаря на счупен английски...

Добре, минахме техническата част. Сега за малко по-сериозен анализ. Black Lagoon си е чиста проба ескейпизъм – Окаджима Рокуро захвърля живота на чиновник, за да стане пират. Само че историята представя това както като романтично бягство от сухото ежедневие, така и като сериозен избор в живота. Безинтересоваността на шефовете на Рок към живота му рефлектира почти патологичната дисоциация и изолация, в която тъне съвременният



японски младеж. Доста анимета разглеждат сценариите си именно през гледната точка на хикикомори или задръстеняк, който преоткрива себе си чрез появата на някакво магическо момиче (mahou shoujo). Животът на Рок се променя благодарение на Реви, която е всичко друго, но не и магическо момиче. Тя пък на пръв поглед изглежда като епитома на цундерето, само че нейната „психопатия“ не е резултат от необясним фетиш на създателя към такъв тип мадами или гоненето на определена група зрители. Психичното разстройство на Реви се разглежда като сериозен проблем и тенденцията й към насилие и разрушение са резултати от живота й, прекаран на улицата. Тоест тя не е супер „кауай“ ученичката с нож в ръка, която се хили истерично, защото това искат да гледат хората – тя е такава, защото такава е и историята й. Това важи за почти всички герои в анимето/мангата. Цялата тази „сериозност“ пък е покрита с дебел слой препратки към западната поп-култура: Рок, сравняващ Роберта с „Робот-убиец от бъдещето“, Реви – постоянно говореща за каубойски филми, а цялата история - носеща дъх на тарантиновски екшън. Напук на абсурдизма героите често дискутират и нападат моралните си позиции, като на моменти нещата „загрубяват“ и се стига до цитиране на екзистенциалисти като Жан-Пол Сартр. Рей Хирое успява майсторски да слее безмозъчна пуканица и касапница с доста тънки коментари към Япония и проблемите там. Вярно, цялата работа с разиграването на стереотипите звучи доста мета и помпозно, но е направено достатъчно плавно, че да не изглежда претенциозно. Просто още една шега, чиято основна идея е да ви разсмее, а после да ви задвижи малко зъбчатките, че хептен да не ви спре мозъка.



На този етап Лагуната има 2 сезона и серия от OVA-и, наречена Roberta's Blood Trail. Единственото аниме, с което мога да сравня Black Lagoon, е Cowboy Bebop, но нямам намерение да задълбочавам, защото има шанс да ядосам някого. Ако ви е втръснало от всичките клишета и тропи в аниметата, горещо препоръчвам Лагуната. Най-малкото ще се нарадвате на брутално забавен диалог, прекрасен визуален хумор, много, много престрелки и герои, чието развитие ще следите с удоволствие. Ако не ви е достатъчно, просто потърсете в Youtube: Black Lagoon Cigarette Kiss – ако и това не ви убеди... провалил съм се.

Бай Вълчо



БЪЛГАРСКОТО СПИСАНИЕ ЗА АНИМЕ И ГЕЙМИНГ

ANIME/NN

КОЛЕКЦИОНЕРСКИ БРОЙ 03



</CODE GEASS><KUROSHITSUJI.exe>

<DARK SOULS 3;><OVERWATCH><DOOM_2016>

GRIMGAR of FANTASY and ASH

HAI TO GENSOU NO GRIMGAR

Представям ви едно от аниметата, които бих определил като емоционални златни мини. Това заглавие жунглира умело между драма, ежедневие, екшън, приключение и фентъзи. Зимният сезон ни предостави дванадесет серийна адаптация на романа на Ao Jūmonji. Анимето е подходящо за хора, наслаждаващи се на жанрове като ежедневие, и любители на игри от жанра MMORPG, като например WoW или Tera. Крайният продукт е добре направен и успява да ни покаже света в различна перспектива от тази на анимета като SAO и Log Horizon.



Всяко едно малко действие е показано с удивителна детайлност. В Hai to Gensou no Grimgar виждаме развитието на героите стъпка по стъпка. Ставаме свидетели на техните емоционални реакции и опита им да изградят по-задружен отбор. Дори можем да говорим за добър баланс в характерите на героите.

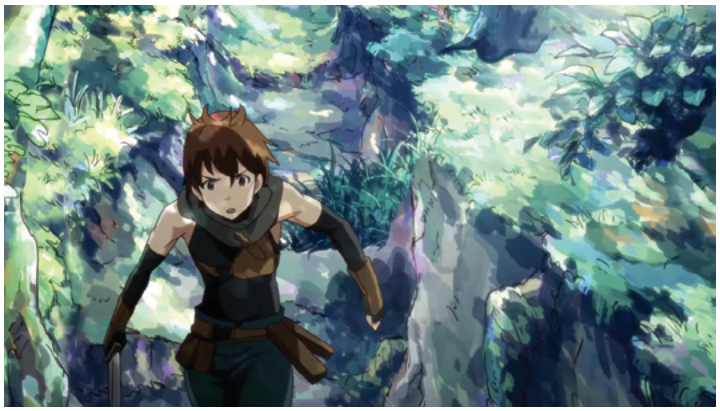
Всеки един от персонажите има собствен клас. Имаме си типичните войн (tank) - Мичики, тъмен рицар (offtank) - Ранта, лечител (priest) - Харухиро, крадец (rogue) - Манато, ловец - Юме, магьосник – Шихору, и лесната на пръв поглед задача да станат един отбор. Отбор, който да може да оцелее в този нелеп свят, където враговете дебнат отвсякъде извън големия град. За да се издържат и да живеят нормално, нашите герои имат нужда от пари, а тези пари, както сами се досещате, идват от плячкосаните трупове на същества като троловете.



В началото за групата е истинско предизвикателство убиването дори на един трол. Троловете, въпреки че не са много интелигентни създания, са доста жилави и умеят да използват уменията си, както и да викат помощ. Всеки един ход или всяко използване на умение от групата трябва да е внимателно премислено и планирано. В противен случай някой би се лишил с живота си. Животът ли? Да, в този свят смъртта е истинска. Няма прераждане или поне не за всеки.

Красотата на анимето е точно в опита за сплотяване на отбора и в желанието им за нормален живот, макар и без особени блага. Те страдат, те се борят, те плачат, те се радват като малките деца при малките успехи. На нашите персонажи не им е чуждо нищо човешко. Има ги хапливите подмятания, има ги и онези моменти на свалки и изчервявания. За тях всеки един ден е борба за живот. Когато не ходят на лов за тролове или не райдват някоя тъмница, те пак работят над екипировката си или подобряват останалите си умения като готвене и шиене. Стараят се да израстват, да се развиват и дори ни става приятно да ги гледаме





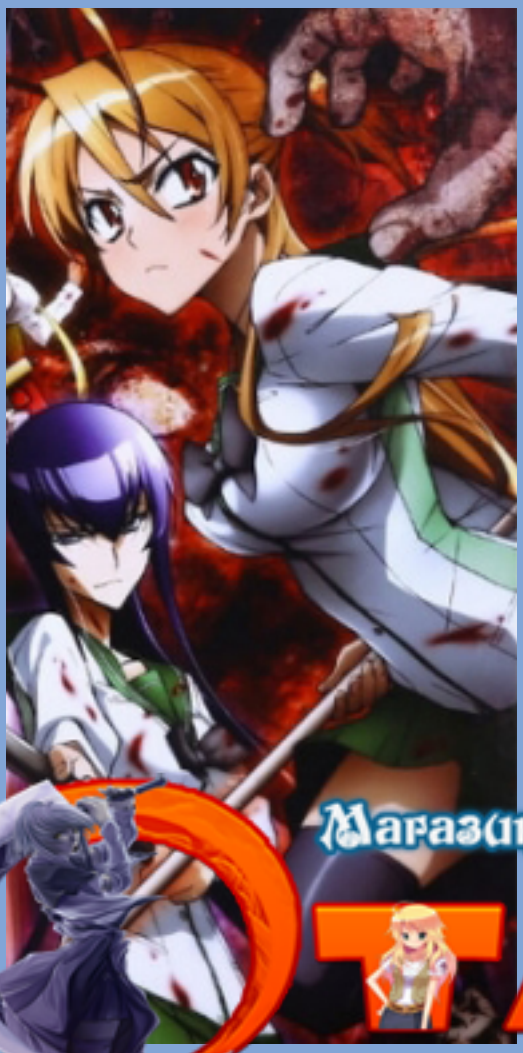

в този техен опит.

Това аниме ме остави изключително впечатлен, след като го изгледах. Чувствах се доволен от една по-различна трактовка на ежедневно аниме, обвързано с типичното ММО. Сякаш бях доволен, че всичко в това заглавие се гради от нулата, започвайки със събирането на пари за издръжка и стигайки до екипировката на героите. Дори взаимоотношенията между различните по характер персонажи бяха градени от най-ниското възможно ниво. Заглавието ми даде една готина топлота, каза ми „Хей, виж, има и други анимета, в които е вложено чувство". Продуктът носи любовна харизма. Желае да те прегърне и да те стопли като малко дете в прегръдките на майка си.

Анимето не е идеално. Понякога действието се развива доста бавно, а в други моменти нещата се случват на шеста скорост. Някои от феновете на романа не са доволни, защото аниме студиото A-1 Pictures е пропуснало някои детайли при адаптацията. Аз лично не мога да се оплача от продукта, който са ни предоставили, нито от добрия саундтрак. Като стана въпрос за саундтрак, някои от сериите имаха допълнителни песни в тях. Това не беше лош подход и със сигурност засили драматичния елемент в заглавието. Озвучителите бяха толкова добри, че даже не виждам смисъл да ги хваля. Пичовете си свършиха работата, а тя не беше лека. Когато пиша тази статия, все още се сещам за риданието или виковете на някои от героите, запаметил съм ги в съзнанието си. Това веднага ме навява на мисълта, че всичко това е благодарение на силните емоции, вложени от сеютата. Музикалната и завършващата шапка на анимето бяха в тон с него и никак не мога да се оплача, въпреки че не съм любител на бавни песни. Обичам по-фрапиращи такива, но в този случай всичко си беше на мястото. Може би не казах нищо за анимацията или дизайна на героите. Е, спокойно, и те са на ниво, както повечето елементи! Ако все още не сте гледали Hai to Gensou no Grimgar, ви препоръчвам да го направите, защото смятам, че си заслужава да се види!

Оценка 8/10

Петър „Ткк" Милев



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



Магазин за аниме и манга фенове

ОТАКУ ТЕНСИ






NORN9
ノルン+ノネット
LAST ERA

Ставаме свидетели на поредната адаптация на нашумяла игра от Idea Factory. Досега много от техните продукции се радваха на успех не само сред любителите на отоме-игрите, но и сред аудиторията пред малкия екран. Може би помните Hakuoki Shinsengumi Kitan, Hiiro no Kakera, Amnesia, Diabolik Lovers и Brothers Conflict. Някои от тях бяха гледаеми, други – пълен провал. За жалост, въпреки интригуващата идея при много от тях, невинаги сценарият успява да предаде същността на цялата игра, особено когато анимето е само 12 епизода. Такъв е и случаят с Норн.

За разлика от стандартните отоме игри, където има една единствена героиня, тук играчът има възможността да се превъплъти в цели три. Именно затова и в анимето, въпреки първоначалната идея на зрителите за стандартен харем, усещането за обикновено шоджо заглавие надделява. Докато прескачаме от една героиня на друга, проследявайки любовните им премеждия, вместо да бъдем въвлечени в един интересен, но и доста смахнат свят, тинейджърските трепети взимат превес над всичко останало, а изграждането на света остава на заден план. Тук-там авторите пускат по някоя троха, която да задържи интереса ни, но веднага след това отново бивame потопени в слуз от дебилен романс, чиито участници са с подозрително ниско IQ и темперамент на първокласници.

Реално погледнато Norn може да бъде сравнено с Diabolik Lovers и Kamigami no Asobi взети заедно и да покаже, че може да достигне дъното, без дори да се опитва особено. Сравнението не е случайно. Докато Diabolik Lovers е пример за това как да не се изграждат женски персонажи, Kamigami no Asobi ни показва как мъжките персонажи не трябва да бъдат толкова празноглави. Норн успява успешно да комбинира най-лошото от двете заглавия (независимо, че Kamigami no Asobi е игра, излязла на пазара няколко години след Норн).



Тук ставаме свидетели на абсолютно нелогичните действия на всяка една от героините – Кохару, Нанами и Микото, което е доовкусено от пълната невъзможност на „мъжете“ (ако изобщо мога да ги нарека така) да се държат адекватно за възрастта си. Те се състоят в това Кохару да напусне Норн, без дори да се замисли, тръгвайки нанякъде с главния антагонист; Нанами да е в постоянно самоубийствено настроение; а Микото да е уж толкова обсебена от Сакуя (с когото се познават от деца), но набързо да го захвърли настрани като парцалена кукла и да тръгне с другия (привиден) антагонист. Освен това, изглежда, на всеки един от персонажите му липсват базови мисловни функции. Ясно е, че никой от тях няма потенциала да бъде Шерлок Холмс, но да не можеш да разпознаеш някого, с когото сте живели заедно, дори след като му видиш лицето, ми се вижда малко прекалено.

Диалозите също изглежда са писани от 12-годишни, тъй като липсва каквато и да е смислена връзка в много от тях, да не споменавам, че в голяма степен звучат като разговори между пълни кретени. Очевидно е, че играта е правена за 14-15 годишни момичета, но все пак мисля, че са свалили летвата прекалено ниско. Колкото и глупави да са според тях днешните тинейджъри, според мен е обидно да им предлагат такъв продукт. Разбира се, що се отнася до играта нещата със сигурност стоят другояче – тя дава по-пълна и цялостна картина, тъй като голяма част от взаимоотношенията с второстепенните герои липсва в анимето. А това непременно е минус.

Не препоръчвам това аниме на никого, освен ако не си пада по безвкусни любовни бози или просто обича да гледа как мозъкът му бавно умира, слушайки глупостите, който се изливат в Норн.

Оценка: 1/10
Мартина Вичева - Loveless



だがしかし

DAGASHIKASHI



Доброто старо село, на което като деца сме прекарвали толкова безгрижни дни! Точно тези спомени за прекрасно детство извади на показ първият епизод на Dakashi Kashi. Ако човек се замисли, сюжетът в голяма част от аниметата се развива в големи населени места като градове или мегаполиси. Доказателство за това са както някои от по-новите анимета като One Punch Man и Tokyo Ghoul , така и анимета, излезли по-отдавна като Code Geass, Death Note и пр. Развитието на действието на село обаче ми подейства доста освежаващо, а и така анимето още с първия си епизод показа някаква оригиналност. За мен това беше достатъчно да привлече вниманието ми.

Сценарият на анимето е доста прост. Хотару Шидаре трябва да убеди Кокоцу Шиката да се откаже от мечтата си да стане автор на манга, за да поеме семейния бизнес – управата на магазин за сладкиши, от баща си. Ако това се случи, тя ще може да наеме баща му във фирмата си за производство на десерти, която е сред водещите производители в Япония. Това, разбира се, няма да се осъществи за един епизод, което веднага ме наведе на мисълта, че Dagashi Kashi ще е едно от онези анимета, които през цялото време ще поддържат всичко – от историята до героите, сравнително елементарни. Лично аз харесвам такива творби , тъй като не изискват особено внимание, но и не те натоварват с вълнение или други емоции. Просто гледаш епизод след епизод и се наслаждаваш на комедията.

За жалост не всичко е идеално. За мен комедийната звезда на предаването е Йо – бащата на Кокоцу. Но пък авторът явно не е съгласен с мен, тъй като в цялото аниме моят любимец участва само в може би три или четири епизода. Дори понякога е използван за фонов герой, който да запълни някоя дупка в сценария или да има причина чрез него авторът да отстрани друго действащо лице. Но не трябва да се забравя, че Йо от самото начало не е главен герой. Затова вместо присъствието или отсъствието да намалят крайната оценка на анимето, всяка поява на този герой работи в негова полза.
В началото ми беше забавно как момичето трябва да преследва момчето. Дори трябваше и да го покани на басейн с единствената цел Кокоцу да заобича сладкишите и да поеме бизнеса на баща си. Самата идея да се скрият водоустойчиви сладкиши във водата и героите да трябва да ги търсят беше някак си забавна. Ако трябва да сме честни, от време на време всеки иска да се върне към добрите стари игри от детството. Обаче от следващия епизод цялото аниме преминава в смесица







между реклама и лекция за някакъв вид бонбони, сладкиши или десертчета. За мен това не е голям проблем, но нямам достоверни източници, чрез които да проверя дали въобще такава храна съществува. Ако се окаже, че всичката информация е вярна , то тогава анимето би могло да послужи като средство за обогатяване на общата култура за хората, които се интересуват от Страната на изгряващото слънце и за всеки фен на сладкото. Но в случай че всичко, казано от Хотару и Коконоцу, е лъжа, в което се съмнявам, то тогава дори мангата ще е напълно безсмислена и няма причина някой да я чете. Личното ми мнение е ,че информацията е вярна , и авторът Котояма цели да запознае хората с историята на десертите, с които се хранят всеки ден, както и да напомни за игрите от детството.

Колкото и да е странна тази отдаденост на сладкото, цялата информация е предадена по доста интересен начин. Хотару не приказва като заспиващ лектор или учител, а говори разпалено, като човек, чийто живот зависи от приема на сладко. В комбинация със забавните анимации и използвания хумор анимето в най-скучните си моменти е по-забавно от голяма част от рекламите, които сме принудени да гледаме ежедневно.

Ако тъкмо сте изгледали някое емоционално аниме като Angel Beats или пък аниме, отрупано с големи количества информация, Dagashi Kashi е перфектният следващ избор. Няма множество от герои, които да трябва да помните, или пък жизненоважни за сценария факти. Ще изгледате едно забавно за жанра си аниме, без да се натоварвате или да се налага да оставяте хобито си настрана, докато се отърсите от емоциите, завладяли ви от гледан преди това японски хит.

Оценка: 6,5/10
Георги Димитров



Мога да ви кажа какво не е Musaigen no Phantom World. То не е от онези засукани екшън анимета, които ни спират дъха. Не е аниме с постоянно продължаваща драма. Нито пък е заглавие, което да задоволи масовата аудитория. Не е от онези анимета, водещи върховете на разни класации. Дори не е подходящо за харесващите плавния праволинеен сюжет. Дотук ви казах какво не е. А сега е ред да ви споделя впечатленията си и какво същност ни предлага това заглавие.



Няма да е изненада ако кажа, че е адаптация на роман. В последните години се появиха много успешни екранизации на романи и това започна да става все по-голяма тенденция. В това заглавие е развита концепцията за фантомите или онези същества, познати ни като духове. В анимето ги виждаме в една различна светлина. До голяма степен не е ясна тяхната поява. Те винаги са съществували в нашия свят, но хората не са имали умението да ги виждат. Сега, след като ги виждат, е редно някой да ги прогони и да се справи с безредиците, които причиняват. Трябва да уточня, че предимно децата и подрастващите имат умението да ги виждат. Това е и причината те да са отделени в училища за ученици със специални умения.

Тук се появяват нашите главни герои, нърда Харухико Ичиджоу и приятелката му от детството Маи Каваками, които са част от училищния клуб, борещ се с фантоми. За тяхно съжаление обаче те трудно се справят с поставените им задачи и за това прибягват до търсенето на нови попълнения за техния екип. Поради тази причина към тях се присъединява и Рейна Изуми. Тримата успешно се справят с фантомите и дори се наслаждават на добро сработване помежду си. Всеки един от тях има специално имение. Харухико рисува фантомите на специален скицник и това му помага да ги елиминира. Неговото умение му позволява да призовава на своя страна фантоми, които нерядко надвиват противниците и го измъкват от неловки ситуации. Маи има умение, позволяващо й да се бие в ръкопашен бой с фантомите посредством призоваване на един от пет елемента. Умишлено до сега не ви споменах, че тя е най-красивия персонаж в анимето със своите руси коси и сини очи. Рейна също не е за подценяване, защото може да изсмуква/изяжда фантомите. За съжаление невинаги справянето с фантомите е лесно задача. Повечето от тях си имат свои проблеми, подтикнали ги да полудеят

или да създадат собствена алтернативна реалност, в която въвличат нашите герои. Разбира се, те успешно решават проблемите на фантомите и това води до един щастлив край в почти всяка серия на анимето. Фантомите са доста разнообразни и могат да бъдат човекоподобни, котки или дори неодушевени предмети. Има фантоми които са напълно приятелски настроени и хората се възползват от присъствието им. Един такъв е малката Руру, която прилича на фея и е верен спътник на главния ни герой Харухико. Тя е винаги енергична, положителна и пуска разни лафове от време на време. Успява да допринесе за една приятна и неангажираща атмосфера. С няколко думи казано, тя е „лице“.





Без капка съмнение от моя страна мога да категоризирам това аниме към онези сладникави и разпускащи заглавия. Героите са симпатични, атмосферата е приятна и пъстра, наситена с много пролетни цветове. За любителите на подобни анимета е невероятно попадение, а за радост на всички други е подходящо за всякаква аудитория. Хареса ми как е направен фенсървиза в заглавието. Имаше няколко готини попадения, които бяха оригинални в сравнение с повечето клишета. Искаше ми се да видя по-сериозен романс в тези тринадесет епизода. Според мен най- силната страна на анимето е умението всяка серия да има някакъв определен акцент и добър баланс. Нерядко преди началото на конкретния епизод имаме разяснение на научни теории или философски размисли, които ни подсказват за същността на серията. В повечето серии имаме различни палитри от светове и това няма как да остане незабелязано. Комедията беше приятна и на моменти доста забавна. Личи си старанието за някои майтапи и пародирането на определени клишета.



Режисьор на анимето е известният с режисирането си по Clannad – Тацуя Ишихара. Самото заглавие е дело на Kyoto Animation, които са ренегати в индустрията от повече от 35 години. Специализирани са предимно в правенето на ежедневни, романтични и комедийни заглавия. Тези жанрове са преплетени в повечето им самостоятелни продукти с малко изключения. От по-известните им анимета са Full Metal Panic? Fumoffu, Kanon, Free и двете анимета по Clannad. В сериала нямаше сериозно забележимо музикално озвучение. Началната и крайна музикални шапки бяха стандартни, представящи героите. От озвучителите най-доволен съм Uesaka Sumire, която беше гласа на Маи. Виждам израстване в нея и с нетърпение очаквам други нейни роли. В последствие узнах, че Русия е една от любимите й страни и това обяснява до някакъва степен добре изпълнената роля на Анастасия в Cinderella Girls.

Като завършек на статията мога да ви напомня, че това заглавие не е особено ангажиращо и може да се гледа след някое по-„тежко“ аниме. Забава и отпускане - нищо повече! Забравете за особено развитие на героите и сюжет. Просто се насладете на добрата анимация и отлична за душата атмосфера.

Оценка 7/10

Петър „Ткк“ Милев

YAMI SHIBAI S3



Yami Shibai е поредица късометражни епизоди, започнали да излизат през септември 2013 година. Както подсказва и заглавието, анимето е изключително в жанра хорър и е една от малкото наистина страшни японски анимации, които препоръчвам от все сърце на всеки, който няма нищо напротив да спи на светната лампа или да утешава в прегръдките си ужасеното момичето до себе си.

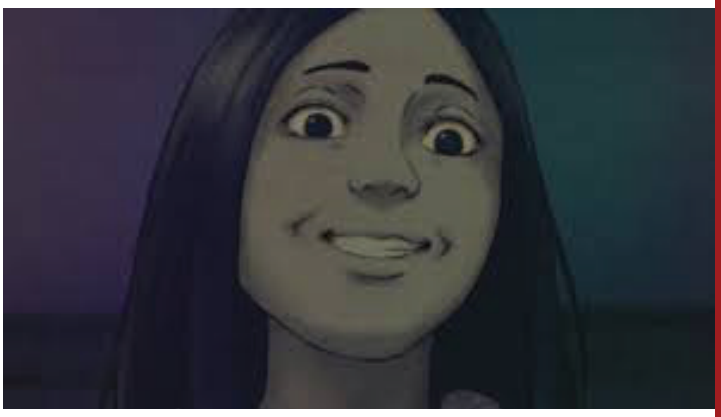
Първият сезон спокойно може да бъде наречен шедьовър. Всяка отделна хорър история в него, по една във всеки 4 минутен епизод, е оригинална и най-малкото потресаваща. Разбира се, в 21 век трудно може да се говори за оригиналност, но дори и баналните страшни историите са разказани по завладяващ начин. Даже на места точно предвидимият финал ги прави още по-ужасяващи.



В Yami Shibai е използвана същия вид анимация, както в анимето Shadow Crocodile. Този тип анимация е заимстван от Kamishibai (буквален превод „хартиен театър“), който е бил разпространен в Япония след 1930 г. до появата на първите телевизори. По това време много безработни хора странствали от село в село и, с помощта на въпросните хартиени пана, разказвали истории на децата, които, от своя страна, им давали пари след края на представлението. За разлика от Shadow Crocodile, където този креативен похват не бе уместен и човек остава с впечатлението, че паричните средства не са били достатъчни за нещо по-добро, то тук този вид анимация е повече от подходящ. Много от историите дължат „ужаса“ си точно на него.



Колкото и да ми е неприятно да го призная, Yami Shibai: Japanese Ghost Stories е „страшно“ и поради още една причина. След успеха на първи сезон продуцентите решават „изненадващо“ да направят и втори сезон, та даже и трети, но, за съжаление, наемат различни текстописци и режисьори. В резултат, вторият и третият сезон се оказват наистина страшен провал на едно много силно заглавие. От истории на ужаса епизодите се пре-









върщат в приказки на абсурда, а жанрът съответно се променя от „О, Господи, той ще умре!“ в „Ха ха, сценаристът е получил сериозно психично заболяване!“. Тази страшна деградация по никакъв начин обаче не е свързана с първия сезон, който наистина си заслужава всяка минута.

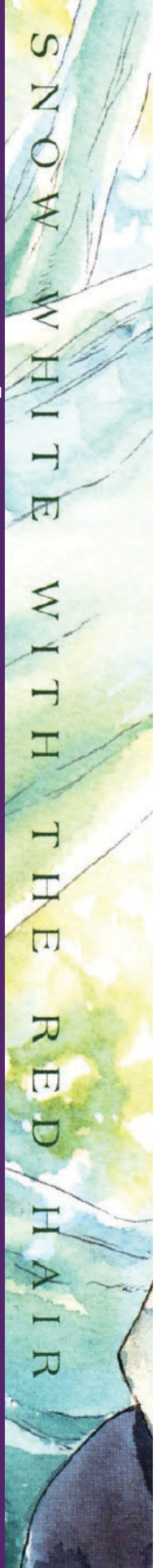
През 2013-та, когато заглавието направи своя дебют, Yami Shibai стана известно и с това, че всяка разказана история в анимето е заимствана от японския фолклор. До колко това е така, не мога да кажа, но определено някои мотивите не са известни на широката публика. В този ред на мисли, феновете на японската анимация ще могат да се докоснат и до източния „ужас“, все още неопростен и неклиширан от дългата ръка на западното кино.

Няма как и да не се замислим над това, какво наричаме ужас и дали има различни видове похвати за предаването му. Тук би бил много подходящ един цитат от великия Стивън Кинг:

„Съществуват три типа ужас: онзи, който те погнусява – отрязана глава, която подскача по стълбището…или когато лампите угасват и нещо зелено и лигаво полепва по ръката ти. Онзи, който те шокира/плаши – страха от неестественото, паяци големи колкото мечки, съживяването на мъртвите…или когато лампите угасват и нещо с остри нокти се впива в ръката ти. И онзи най-гадният, който довлича паниката със себе си – ужасът, който изпитва човек, когато се прибере вкъщи и открие, че всичко, което притежава, му е било отнето и на негово място намира почти съвършени дубликати…или когато лампите угасват и усещаш, че нещо стои зад теб, чуваш го, и чувстваш дъха му да лази по ухото ти, но когато най-сетне се обърнеш – не откриваш нищо зад себе си.“

Първият сезон на Yami Shibai: Japanese Ghost Stories успешно използва първите два типа ужас. Но едва след като приключиш с епизода и отидеш в тъмното до тоалетна, разбираш колко грешиш. Паниката някак си се е прокраднала в ума ти…

Ивайло Гатев



Ако харесвате шоджо, където главната героиня не си оставя магарето в калта, значи Червенокосата Снежанка ще ви допадне. Ако желанието ви за приключения не е било задоволено напълно от Akatsuki no Yona, то това заглавие може би ще успее да уталожи жаждата. Вторият сезон (или по-точно казано втората част) на Akagami no Shirayuki-hime вдига летвата и със сигурност заема позицията на най-добро шоджо на зимния сезон за 2016 година.

На всички са им омръзнали глупави момичета, които пасивно чакат да бъдат спасени и единствената причина изобщо да получават екранно време е ролята им в изтъркан и скучен романс. Въпреки че тук любовният триъгълник е вече напълно оформен, той не играе толкова главна роля колкото в други заглавия. Казвам любовен триъгълник, но е факт, че е по-скоро „почти триъгълник", тъй като Оби предпочита да прикрие чувствата си към нашата Снежанка. Разбира се, някои може да поспорят, че трябва да разглеждаме положението като четириъгълник – принцът на съседната държава също храни някаква надежда да бъде с героинята, но и той като Оби прави крачка назад в полза на Зен. Това може би е малко нереалистично, но пък със сигурност ни показва колко истински всички те желаят Shirayuki да бъде щастлива. Именно в това се изразява най-важният аспект от една добре създадена романтика, която да докосне най-нежните струни на женското сърце.

Вторият сезон предлага много повече драма, интриги и приключения в сравнение с предходния – имаме отвличания, пирати, революционери и битки. Бих направила лек паралел с Akatsuki no Yona, тъй като там също имаше подобна сцена, но за разлика от Йона, която е решена на всичко да се бори, то Червенокосата Снежанка по-скоро поставя всички останали пред себе си – готова да помогне първо на другите и най-накрая на себе си. Така че въпреки сходните отвличания и пиратски кораби, героините реагират по тотално различен начин в дадената ситуация, което при съпоставка със сигурност ще ви даде допълнителна гледна точка над нещата. Освен повече действие, тук имаме и няколко малки допълнителни разкрития – не само за миналото на героинята, но и за бъдещето на Раджи и Зен. Всичко това задължително трябва да е леко украсено с малко драма, за да бъде пълна картината.





При все че не получихме достатъчно развитие на главните персонажи, фактът, че сюжетът беше концентриран върху някои от тях в различните мини-арки, ме навежда на мисълта, че при евентуален следващ сезон онези от персонажите, които сега бяха оставени на заден план, ще бъдат развити. В тези 12 епизода Оби и Раджи претърпяха най-голямо развитие. Макар и персонажът на Оби да беше задоволително добре развит в предходния сезон, тук имахме възможността да наблюдаваме редица ситуации, които ни показват колко всъщност се е променил от първата си поява. За разлика от Оби обаче, развитието на Раджи като личност се влияе почти изцяло само от главната героиня и неговите взаимоотношения с нея. Жалко е, че Зен и Снежанка нямат същото развитие, но това може би се дължи на това, че по-голямата част от тяхното израстване вече е приключило в първия сезон. И въпреки това според мен Зен все още има доста път пред себе си.

Независимо от всичко обаче онова, което ни предлага вторият сезон на Akagami no Shirayuki-hime, затвърждава добрите впечатления, които ни бе оставил първият – красивата анимация в пастелни цветове, прекрасното музикално оформление, интересните герои, но освен това ни даде още много интригуващи персонажи и изживявания. Със сигурност не препоръчвам на никого да се хвърля на дълбокото – винаги трябва да се започне от първи сезон. Най-малкото, защото тук историята продължава оттам, откъдето завърши предходната. Приятно гледане.

Оценка:8/10
Мартина Вичева - Loveless











В МБАЛ "Св. Иван Рилски" бе открито с водосвет напълно обновеното АГ и родилно отделение в присъствието на болничното ръководство, председателя на Общински съвет г-н Ивайло Константинов, общински съветници и лекари. Завеждащият Д-р Борис Попов и екипа на отделението получиха поздравления и пожелания за успешна работа в новите модерни условия от своите колеги. Завеждащите отделения по хирургия- доц. д-р Недин, Вътрешни болести - д-р Гюзелева и Детско отделение- д-р Стоянова бяха сред гостите на откриването. В новото отделение се очаква въвеждането на модерна диагностична апаратура за диагностика на новородени, както и други съвременни методи, до момента достъпни само в София и Благоевград.



Един красив плакат е достатъчен, за да се влюбите в някое аниме. Малко е като любовта от пръв поглед, която е необяснима и ние просто наричаме „химия“.

Ако сте решили да изгледате това аниме само от визията на постера му, може би се чувствате късметлии. Бих го нарекъл една от перлите на зимния аниме сезон 2016 година. ***Налице е приемлив сюжет, нестандартна визия на главния герой, добре допълващ го робот, супер анимация и интересно изграден свят.*** Един от най-добрите първи епизоди, които съм гледал в последните години, е именно на това заглавие. До четвърти епизод успя да ни въвлече в атмосферата, а след това ме заплени пред екрана и застави да изгледам на един дъх.

Анимето ни представя свят, в който е открит четвърти тип енергия „W“. Тази енергия е неизчерпаем източник и е бъдещето на цялото човечество. Както се досещате, нефтените изделия вече не са на мода. Почти всичко в недалечното бъдеще се захранва от бобини, те са малки по размер и лесно се интегрират. Криминалният свят не спи и ползва нелегално направени бобини. Всички бобини взимат енергия от голяма сграда, която има във всяка страна, дело на корпорация New Tesla. Освен полицията, с криминалния свят се борят хора наречени колектори. Тяхната роля е да из-

вземат бобините в полза на трети лица. Нашият главен герой е един от тези колектори. Запознайте се с облечения като самурай Кьома Мабучи. Той, въпреки че е колектор, не използва бобини и прави всичко според старите стандарти. Дори колата му е на гориво. Освен, че е консервативен, Кьома често изглежда грубоват и сърдит. За оръжия използва дълги пики, които хвърля към противниците си. Умението му прилича много на това на Хеи от Darker than BLACK. Негова пълна противоположност е другият главен герой и негов партньор – ***зеленокосата мацка Мира***. Тя е добродушна, положителна, енергична, усмихната и нищо женско не ѝ е чуждо. Нейното присъствие създава един добър контраст и се бори успешно със сивотата около Кьома.

За съжаление в сюжета имаме един много стереотипен антагонист в ролята на луд учен, незаслужаващ дори да му спомена името. Той се появява малко след средата на анимето и има изцяло безкористни цели, непозволяващи ни нито да се поставим на негово място, нито да го разберем и съжалим. Той е човек, готов да жертва всеки човешки живот в името на успеха на теорията си.
Второстепенните герои в анимето са сполучливо изградени. Някои от тях е възможно да ви станат любимци или визирам африканския принц Lwai Aura и крадецът Losser. Има още интересни герои, заслужаващи вниманието ни, но няма да акцентирам върху тях. Редно е да ви оставя поне малко от любопитните неща.

Самата продукция е дело на Studio 3HZ в колаборация за компютърната анимация със студио Orange. Интересното е че 3HZ имат едно-две заглавия като самостоятелни и не повече от пет анимета до този момент, като именно ***Dimension W е най-доброто им аниме.*** Малко са студията, можещи да се похвалят с подобен хит сред първите си проекти. Анимацията и визията на героите, включително и ешкънът, са изпипани до най-малката подробност. ***Винаги съм твърдял, че когато правиш нещо както си му е реда, няма начин то да не е качествено.*** Хората са се постарали за всичко като почнем от музикалните шапки и стигнем до състава от озвучители. Вярно е, че анимето не е оригинално, а е адаптация на мангата на Yūji Iwahara. Не знам доколко са се придържали към материала, поскоро ми прилича на оригинален край.

Западните ни колеги не спряха да хвалят и споменават това заглавие докато още излизаше. Можем да си го обясним лесно дори само да вземем нетипичната визия на някои от героите.
Не мога да остана безпристрастен, без да спомена едно име на голям човек – Дайсуке Оно (Daisuke Ono). Ролята на Кьома толкова много му пасва, че трудно си я представям с друг озвучител. Дайсуке е много силен в изиграването на темерути с твърди, проблемни, характери. В гласа му има една топлота, смесена с цепеща мрака сериозност. Сякаш роли като Шизуо от Durarara, Луиджи от Giant Killing, Коккури от Gugure! Kokkuri-san, Джонтаро от JoJo, Ятогами от K, Себастиян от Kuroshitsuji, Sinbad от Magi, Ървин от Attack on Titan, не бяха напълно достатъчни да и заплянят в неговото майсторство. Бих се

поклонил като фенбой на този човечец, който е роден талант в тази област. Той е пример как един добър озвучител може да представи не само собствената си роля, но дори и цялото аниме в една друга, по-силна светлина. Този пич продава. Никак не е случайно, че всеки сезон получава поне по една-две топ роли. Тази слава и респект не е заслужена от всеки. Самото му име носи кредити на заглавията и вдъхва доверие.

Напълно неизвестния за мен до този момент режисьор Канта Камеи също заслужава похвали за работата си. Обикновено много лесно усещам кога е преминал половината епизод още преди рекламите в него. Това заглавие обаче задържаше постоянния ми интерес и искрено се надявам да има още сезони. Макар че, обективно погледнато, този е задоволителен сам по себе си. Задоволителна роля има научната фантастика като елемент, измествайки екшъна, нищо че анимето ни дава предпоставки за типичното екшън заглавие. Аплодисменти за което.

Благодарение на това аниме си припомних не само защо станах аниме фен, но и удоволствието от това да гледам аниме. Не е идеално и има своите кусури – слаб антагонист и недостатъчно развитие на темата за енергията W. Сигурно е, че това никак не ни възпрепятства да се насладим на заглавието. Ако сте харесали анимета като Darker than BLACK, Psycho-Pass и Ergo Proxy, сте добре дошли с това сериалче. ***Анимето е „пушка“*** и го препоръчвам широко. Хайпът покрай него е реален и заслужен, а то заслужава много повече. Желая ви единствено приятни часове с Dimension W.











Оценка 8/10

Петър „Ткк“ Милев

Най-сетне достигаме финала на втория сезон на DRRR! Първата част ни запозна с нови герои, втората – изгради техните характери и заплете сюжета, а последната – даде развръзката. Реално погледнато без другите 2 части на анимето и дума не може да става да говорим за тази, така че ако все още сте назад с материала, ви съветвам да се върнете, след като наваксате достатъчно, защото колкото и да се опитвам, няма как да премахна всички спойлери. Ако все пак това не ви пречи особено, четете на свой риск.



В края на Тен всичко вече беше доста добре оплетено в стилен възел, но какво става, когато той започне да се разплита? Нека първо си припомним какво се случи досега. Микадо стана лидер на Сините Квадрати, за да премахне „престъпните елементи“ от Долърите. Масаоми събра отново Жълтите Шалове, за да спре Микадо. Анри отново е в период на самоомраза. Шинра бива малко „посчупен“, Шизуо е вкаран в затвора от децата на Сайка, а Изая както винаги гледа сеир.

Интересно е обаче защо много от новопоявилите се герои не играят абсолютно никаква съществена роля в последната част на анимето? Най-блестящ пример за това са сестрите на Изая, които през цялото време единствено спамят в чата. Честно казано, краят на втория сезон на DRRR!! беше доста странен, именно защото малките свръхестестени моменти, които досега бяха вкарвани в някакви рамки, се оплетоха едни в други и накрая избухнаха като експлозия в края на екшън филм. Колко на брой Сайка изобщо съществуват и колко удобно е те да се срещнат ей така – случайно, в парка? Като нещо, което е изключително рядко, явно тези остриета не са всъщност толкова необичайни щом само в един квартал на Токио с щракане на пръсти изведнъж се събраха цели четирима. Но, разбира се, за удобство на всички най-старата и силна Сайка е тази на Анри. Прекрасно. Колко неочаквано! Нека продължим с Холивуд – серийния убиец, който още по-удобно се оказва роднина на една от всички Сайка в квартала. Холивуд обаче нямаше абсолютно никаква роля нито в тази, нито в предходната част на втория сезон, та се чудя отново за какво изобщо трябваше да вмъкват Хиджирибе Рури. Може би, за да може братчето на Шизуо да си намери половинка. Колко сладко! Като споменахме Шизуо, ми се ще да попитам защо, ако Селти е толкова важна за него, той, без да се замисля, се хвърля да убива Изая както все-









ки ден? Може би инстинктите му са по-силни от всичко останало? Може би е по-първичен, отколкото съм си мислила? Може би е просто насилие в човешка форма. Стигаме до Изая – онзи, който обикновено дърпа нишките изотзад и който, колкото и странно да звучи, този път е без директна вина за случващото се. Освен, разбира се, че остави главата на Селти да бъде откраднатa, но това не е толкова важно, нали? Само дето Селти се превръща в неконтролируем гигантски черен облак, който може да бъде спрян единствено, ако върнат главата й. Е, това се случва и естествено, всичко е мед и мляко и рози и прелестни разноцветни дъги, но първо трябва да минем през няколко куршума, прострелни рани, малко сълзи, псевдораздели и като за финал – една отрязана глава и типичен „happy end“. Какво повече може да иска човек?

Може би малко повече логика, но коя ли съм аз да критикувам? Все пак не мога да отрека, че в сравнение с всичката паплач, която излиза през последните сезони, DRRR!! си остава малко или много от добрите анимета.

Оценка: 7/10
Мартина Вичева - Loveless

Екшънът е един от най-харесваните жанрове. Той присъства в голяма част от хитовите анимета през последните години – One-Punch Man, Seraph Of The End, No Game No Life, Attack On Titan , Tokyo Ghoul, Sword Art Online. Но популярността на жанра има и своите недостатъци. Аз лично не харесвам екшън аниметата, тъй като те почти винаги са съпроводени с много клишета. Някои от най-известните са „ти си по-силен от мен, но със силата на приятелството ще те победя“, „ аз съм толкова голям стратег, че мога да предвидя дори кога ще кихнеш“ и „с моята сила ще покоря този нов свят, в който бях призован“. Спор няма, забавни са за гледане. Но тези измислени светове в един момент просто губят чара си. Радвам се, че попаднах на KonoSuba, тъй като това аниме успява да разбие някои клишета и да покаже как действията биха се развили, ако погледнем на нещата по по-реалистичен начин.

Всеки герой от Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku o!, или накратко KonoSuba, е обратното на определени клишета. Няма припокриване, нито пък контраст. Всичко се допълва, за да се получи един цялостен образ.

Казума Сато е главният геой, но в него няма нищо героично. Той е типичният геймър, който прекава голяма част от времето си през компютъра, излиза рядко от дома си, а последният път, когато го прави, „умира“ от страх, че ще го блъсне бавнодвижещ се трактор. Избира богинята Аква да го



придружи в новия свят, в който предстои да продължи живота си. Всеки, който е гледал поне едно аниме, изпълнено с психологически игри, би помислил този ход за мъдър. Само че го няма клишето за нечовешки умния главен герой. Аква се оказва напълно безполезна.

Богинята обаче не може да надвие дори една жаба. Няма източници на божествени способности, подхранвани от любов, приятелство или нещо подобно. И Хестия от DanMachi не е богиня за пример, но поне е полезна за своя любим и единствен член на гилдията – Кранел Бел, а и има статут на богиня. Аква е напълно пренебрегвана от местните жители. Дори приятелите й не я уважават като божество поради нейната тромавост и неспособност да се бие.

В гилдията на Казума Сато са и рицарката Даркнес и чародейката Мегумин, чиито образи също осмиват големите герои от екшън и фентъзи аниметата. Даркнес е мазохист, който не може да уцели и неподвижда скала, а Мегумин може да използва силите си само веднъж на ден. Но през цялото време техните образи остават второстепенни. Дори когато има опити от страна на автора тези герои да бъдат показани, те остават в сянка, защото самата им роля в анимето е да подчертават качествата (или по-скоро липсата на такива) у главните герои. Дотук пародията на екшън аниме е наистина качествено направена. Но ако пародирането остане едно и също, то зрителите със сигурност ще изгубят интерес. Затова заедно с осмиването на сериозния екшън има и развитие в живота на героите. Въпреки липсата на какъвто и да е късмет, те успя-



ват да постигнат значителни победи, които също са пародирани.

Историята обаче в един момент е грубо прекъсната. След победата на един от генералите няма никаква реакция от страна на управляващия владетел. Сякаш един лидер, успял да подчини цял свят, ще забрави за един от най-приближените си военни. В аниметата понякога не се търси логика, но самият автор споменава за победения генерал, заради което аз очаквах да има някаква реакция от стана на владетеля на цялата земя. Може би това ми попречи да се насладя на следващите няколко епизода, но тази „грешка" е донякъде поправена от дошлия по-късно Унищожител, който героите трябва да спрат. Авторът толкова умело успява да пародира битката със застрашаващата целия град машина, че след като изгледах епизода, бях склонен да простя за недоразумението с по-рано победения генерал.

За мен KonoSuba успява по добър начин да пародира всички излезли досега екшъни. С приятния си хумор и реалистично осмиване с лекота бих определил анимето като една от най-добрите комедии, които съм гледал. Препоръчвам Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku o! на всеки, който не е голям фен на екшъна или са му омръзнали клишетата.

Оценка:8,5/10
Георги Димитров





亜人 AJIN



Доста от вас сигурно са отписали Ajin веднага щом са научили, че в основата на заглавието стои компютърна анимация, позната още като CGI. Честно казано, първоначално и аз бях скептично настроена, тъй като не съм й особено голям почитател. Вярно, за разлика от филми като Final Fantasy VII: Advent Children, Tekken: Blood Vengeance и Captain Harlock, които са визуално зашеметяващи, компютърната анимация в аниме стил често пъти изглежда не само непривлекателна, но и скована и навява чувството, че липсват поне няколко кадъра между отделните движения – подобен е случаят при Nobunaga Concerto, Bubuki Buranki и Sanzoku no Musume Ronja. При Ajin обаче има значителен напредък в това отношение. Анимацията тече много по-плавно и естествено и не се наблюдава същото насичане както при други заглавия. Резките движения по време на битка не са изключение - и при тях се усеща старанието, което е вложено в анимацията. Естествено, и тук съществуват недостатъци. Такъв е най-вече странният изглед от отдолу към лицето на героите, при което главата им придобива формата на сплескана топка. За наше щастие, рядко се представят кадри от този неприятен ъгъл, затова и посочената несъвършеност може да се пренебрегне. До известна степен ме радва мисълта, че анимето е изцяло CGI, а не е ужасна комбинация от стандартна и компютърна анимация, при което самото превключване от едната към другата отвлича вниманието от случващото се на екрана.

А за какво всъщност става въпрос в анимето? Най-просто казано, сюжетът проследява премеждията, през които преминава протагонистът Нагай Кей. Той се оказва Ajin – безсмъртен човек, който като такъв става прицел на японското правителство. Тук е необходимо да спомена, че всички Ajin имат свръхестест-

вени сили, чийто източник е IBM (Invisible Black Matter), служеща и за пълното възстановяване на цялостта и функциите на тялото след като настъпи смъртта. Тези „сили“ най-често включват материализирането на „черен призрак“, който да се справи с противника (било то нормален човек или друг безсмъртен). Както може би вече се досещате, Кей е по-специален вид Ajin, тъй като неговият „черен призрак“ не обича да му се подчинява. Самият замисъл има голям потенциал, който започва да се развива добре във втората половина на сезона. На места историята е предсказуема, но чарът й се състои най-вече в това как ще се стигне до очаквания резултат.

Това, което остава мистерия за мен обаче, е сложният характер на главния герой. Уж не му пука за хората по принцип, но е готов да отвърне с добрина на онези, които са му помогнали, а когато го наранят, не вижда никакъв смисъл в идеята за отмъщение. Не потрепва и когато убиват някого пред очите му. Най-важното за него е да спаси собствената си кожа, но и на това понякога противоречат собствените му действия. Макар в началото да си мислех, че е поредният безнадежден протагонист, в последствие се оказа много добър манипулатор, който просто иска да живее спокойно, далеч от други хора. Това разминаване може би се дължи на смяната на автора на мангата. Тя е проект на Миура Цуина и Сакурай Гамон, който в началото е отговарял само за илюстрациите. В крайна сметка създателят на историята – Миура Цуина, се отказва след приключването на първия том на мангата, като дава възможност на Сакурай Гамон сам да я продължи. Анимето е добра адаптация, макар да има леки разминавания с оригинала.

Музикалното оформление е отлично подбрано и успешно подчертава напрежението, което се гради при напредването на сюжета. Използваните мелодии са винаги на място, а понякога дори подтикват към действие. Няма как да не коментирам и песента в интрото – може би най-доброто попадение за opening от аниметата, излезли тази година.

Ajin е много добър екшън с доста луд антагонист и оригинална идея. Все още има тонове неизяснена информация за IBM, тъй като повечето теории за нея са само спекулации, както и неясно минало на много от героите. Продължението на историята ще видим в очаквания втори сезон. Ако все още не сте гледали Ajin, ви съветвам да го направите, защото е едно от малобройните анимета тази година, които са наистина стойностни. Ако продължавате да избягвате това заглавие само заради компютърната анимация, но имате желание да опознаете света на Ajin, то тогава бих препоръчала да прочетете мангата.

Оценка: 8/10
Виктория “Beloved” Вичева



REIKENZAN: HOSHIKUZU-TACHI NO UTAGE



Макар и не особено вълнуващ зимният сезон ни предостави и добри заглавия, останали извън полезрението на повечето хора. Reikenzan е точно от тези неангражиращи и очарователни анимета. Именно изграденият с лекота свят на богове и свежият образ на главния герой Оурику са основните причини за приятните чувства, породени от това заглавие.

Оурику още в самото начало се отличава със своите интелект и самочувствие. Той, заедно със стотици други кандидати, се явява на изпит, организиран от боговете, за избор на техни ученици. Само най-добрите и способни могат да бъдат редом до тях и да станат техни възпитаници и евентуално - наследници.

Друг интересен персонаж е богинята Оубу. Тя изглежда като типичната прелъстителка, обичаща да сръбва алкохол и да харчи пари на поразия. Не са малко неприличните намеци, излезли от нейната уста, по адрес на Оурику. Нейното присъствие е тясно свързано със смел и комедиен фенсървиз – има прекрасни гледки за окото и хумор за ума. Тук виждаме как без да бъде разголен един герой, можем да се насладим на чара му.

Хареса ми и използването на по-грубоватия и просташки хумор, който на моменти е дори пародиен. Това много ме грабна и ми издигна мнението за заглавието. Самият продукт не е особено ангажиращ и за този един сезон не ни показа особено развитие в сюжета, нито ни показа повече от света. Ние знаем много малко за него и само ни пускат трохи оттук-оттам, които, смея да твърдя, не са достатъчни.

Развитие се наблюдава предимно над Оурику, а другите герои около него имат по-скоро второстепенна, да не кажа третостепенна, роля. Оубу неведнъж ни грабва интереса и нейните взаимоотношения с Оурику са най-интригуващи в този първи сезон.

Анимето е дело на Studio Deen и е съвместен проект между Япония и Китай. Самото заглавие е адаптация на китайски уеб комикс. Любопитното е, че вече има информация за предстоящ втори сезон. Анимацията е по-скоро нискобюджетна, но продуктът е стойностен. Всички анимационни заигравки с емоциите на героите са на място.

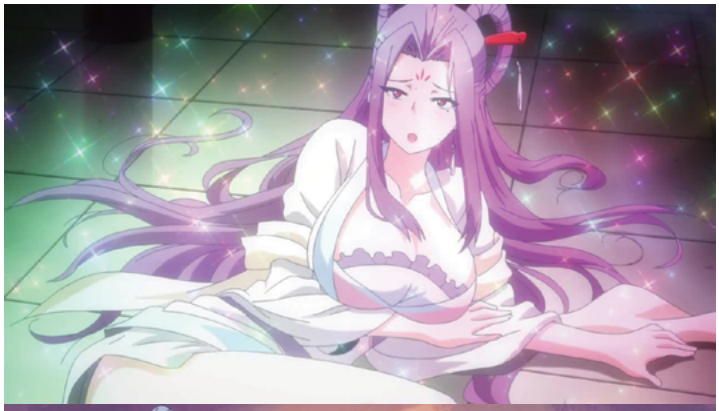
Озвучителите също са се постарали и гласът на Юрико Ямагучи в ролята на Оубу все още кънти в ушите ми, вероятно защото ми е позната предимно като Орочимару от Naruto или Нико Робин от One Piece. Но за разлика от другите си роли, тук е в една много по-лигава и свободна такава. От своя страна, озвучител на Оурику е гласът, познат ни масово с ролята на Манами от Yowamushi Pedal - Цубаса Йонага.

Ако търсите едно не особено претенциозно с нищо аниме за приятно изкарване на времето, бих ви препоръчал да дадете шанс на Reikenzan. Без да се отличава с невероятен сюжет и развитие на героите, то ни предоставя приятна комедия, съчетана с готини персонажи. Разбира се, първият сезон ни оставя един неясен привкус, защото свършва насред нищото, но мисля, че това не е проблем при подобно заглавие. На моменти може да ви се стори доста объркващо, особено по време на тренировките и на цялата история, свързана с ки енергията, защото дори на мен някои неща все още са ми неясни или трудни за разбиране. Може би приликата на Оурику с Аладин от Magi беше това, което ми пълнеше душата в една част от времето, или може би това се дължеше на използвания бамбуков клон за меч от Оубу, кой знае?

Ще се радвам и на други мнения относно това скрито от масовата аудитория аниме, което заслужава няколкото минути внимание в страниците на Anime INN.

Оценка 6/10

Петър „Ткк“ Милев







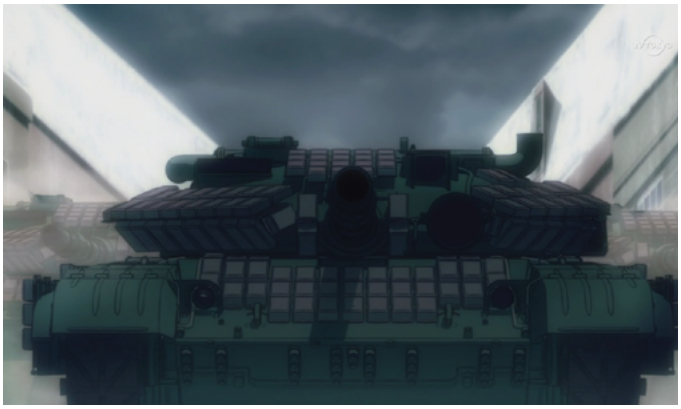




SCHWARZESMARKEN

Като историк (по хоби) нямаше как да пропусна да изгледам Schwarzesmarken, което беше едно от по-различните като концепция анимета за зимния сезон 2016. Преди да го започна дори си нямах на представа, че се явява spin-off заглавие на Muv-Luv Alternative: Total Eclipse. За разлика от него, което е адаптация по игра, новото заглавие е адаптация на добре познатите ни романи (light novels).

Първото по-сериозно впечатление ми прави фона, на който се развива действието. Главно лице в случая е страната позната ни като източна Германия или ГДР. Това не само подбуди интереса ми, но и ми дуднеше в главата: „трябва да се гледа“. Рядко излизат исторически базирани анимета с различна основа от японската история и култура. Всяко подобно буди любопитство.



Действието в първите серии на анимето предизвика интерес в немалко от приятелите ми. Постоянно получавах сръчквания да изгледам следващата серия, защото ставало все по-добро. За разлика от тях обаче, аз имам едни по-широки представи за бившата соц-държава, включително познания за манталитета на някогашния социализъм или комунизъм.В Monster бившата соц-държава е много по-добре представена.

Какво ни представи заглавието? Основата, разбира се, беше пилотирането на хуманоидни машини (меха) и борбата им срещу извънземен интелект, дошъл да покори Земята. За да бъде още по-абсурдно, но базирано на определени исторически истини, майката на соц-държавите – бившият СССР, не предоставя никаква по-сериозна подкрепа на нашата бедна източна соц-Германия. Западните страни в ролята на другите германци и НАТО с радост, както винаги, биха се притекли на помощ. Един от абсурдите в анимето според мен е именно тук.



Все пак това е алтернативна история и няма как да зачетем моите оплаквания за напълно основателни. Но е редно да се подчертае, че е хубаво нещата да имат своите определени и разумни граници, защото смелото развитие на теми, които, според мен, не са били достатъчно добре изучени от авторите, е довело до една нелепост и пълна катастрофа. Нелепост е именно предателството на политбюро комисар, който всъщност трябва да е очите и ушите на на НКВД. Що за глупост? Вярно, това може да се погледне като идеален пример за „великата“ идея за обединяването на германците в една страна, защото най-малко са един народ. Дори в ден днешен разликите между източна и западна германия все още се усещат в

самата държава.

Героите в заглавието са типични за жанра и типажите в подобни анимета. Визуално не представляват голям интерес, нито са оригинални, защото, както споменах, са съзнателно създадени за аудиторията. Главният протагонист в ролята на Теодор е може би най-голямото разочарование сред тях. В 12 серии ние чакаме той да измисли нещо и да покаже уменията си, да вземе нужните решения и да изпъкне като главен герой. Това не само, че се случа полувинчато, но и е един от най-заслепените персонажи създавани някога в подобни заглавия. Бледо копие на онова, което трябва да бъде, е най-точното ми описание. Основната сюжетна линия с него е събирането му с изгубената му и манипулирана сестра Лизе, която, след многогодишно отсъствие след като ЩАЗИ я залавя и дори е смятана за мъртва, изведнъж като по филмите става част от ескадрилата на брат си. Тя е доста плосък и предвидим персонаж. За съжаление не е единствена, защото в ролята на Катя виждаме почти същия пълнеж. Един от малкото симпатични герои в лицето на командира на ескадрона Иридина не е добре развит и веднага ме оставя с чувство на негодувание. В анимето има прекалено много герои и това пречи на развитието им. Смъртта на някои от тях не ни носи никакви емоции, защото не сме се привързали към тях. Опитите за драма в това заглавие са тотално сбъркани. За съжаление, една от основните причини са слабо изградените отрицателни персонажи. Войната с извънземния интелект, който е оригинално направен като идея, макар и предимно CGI, остава на заден фон заради вътрешнополитическите борби в източна Германия. Нямах нищо против да видя едни политически игри и надцаквания, дори гражданска война, ала не им се получи. Беше плоско, нямаше нищо впечатлително, освен битките и анимацията. Ако говорим за технически елементи, вероятно това е една от силните страни на заглавието.

Ако се абстрахираме от негативното ми мнение към продукцията и погледнем от друг ъгъл на нещата можем да кажем малко добри думи. За кого е подходящо това аниме? За хора, които нямат много изгледани анимета в репертоара си или просто обичат меха битки и апокалиптични теми. Като пример мога да дам заглавие като Black Bullet, което е по-добре направено и е подобно на това аниме. Анимето се гледа лесно, без особени затруднения, и не ни кара да се напрягаме за някаква мисловна дейност. Самата концепция и идеи са интересни, най-малкото защото е различно. Ако просто искате да проследите историята на източна Германия през живота на Теодор и да се запознаете с катастрофа подобна на ВСВ, можете спокойно да го започнете. Ако търсите качествено развити герои, атмосфера и сюжет, не сте попаднали на правилното аниме. Екшънът със сигурност е едно от добре направените неща и може само да ни радва.
Моята оценка за заглавието и най-вече за бедността от към реализъм на темата, лошото изпълнение на идеите и пропиляния му потенциал е **3/10**.

Петър „Ткк“ Милев








HaruChika е интересна смесица от Hibike!Euphonium, Hyouka и стандартно ежедневно аниме. Накратко казано, сцената е духовият оркестър на гимназията, а малките мистерии, които главният герой разкрива, поддържат анимето да не остане прекалено „ежедневно“ и именно затова – да доскучава. Въпреки че дори в заглавието се намеква за два основни персонажа, истината е, че Харута е единственият главен персонаж, докато Чика играе ролята на помощник и източник на част от шегите, които, както може би се досещате, са често на нейн гръб.

Подобно на Hibike!Euphonium целта и на този духов оркестър е да спечели националния конкурс за най-добър гимназиален оркестър. Според мен е немислимо дори да се предполага за нещо поразлично, тъй като все пак неимоверният боен дух е характерен за младите, за онези, които, както подсказва заглавието, са в разцвета на младостта си. Не бива да забравяме, че оркестърът няма достатъчен брой членове и задължително трябва да се снабди с талантливи кадри, което е и главната сюжетна линия, макар и да изглежда сякаш всеки епизод е сам за себе си. Това разпокъсване е характерно за ежедневните анимета, в които, както сме наясно, нищо не се случва. И така, Харута поема ролята на Шерлок Холмс, а Чика – на недосетливия доктор Уотсън. „Мистериите“, ако изобщо могат да бъдат наречени така, не са нищо друго освен метод за присъединяване на нови членове. След като техният проблем бъде разрешен, те тихомълком биват асимилирани в духовия оркестър. Но дори и така, те остават на заден план през всички 12 епизода, като в различна степен някои от тях се появяват, за да подпомогнат развитието на сюжета. В крайна сметка главната мистерия остава диригентът на оркестъра, който се оказва голяма клечка в музикалния свят. Изглежда всички по-малки мистерии се въртят именно около тази.

Нещо, което ми се стори странно, беше фактът, че въпреки неспособността на Чика да свири на флейта, няма и 5 минути, които да бъдат отделени на това как тя се справя с обучението – само от време на време Харута й подхвърля колко е зле и как трябва да се упражнява повече. Почти също-











то нещо се случи и в K-ON! преди години, но разбира се, на повечето хора не им направи впечатление. Изглежда ежедневните анимета, за разлика от спортните, нямат нужда от такова „надъхване“, ако мога така да се изразя. Независимо от ясната цел, която се поставя още в началото на анимето, тя през цялото време служи единствено за фон, върху който се пишат мини-мистериите, поддържащи интереса жив.

Нека не забравяме и най-важния факт, който отказа мнозина да продължат със заглавието след първи епизод – Харута е гей. Но какво от това? Повсеместното тесногръдие на зрителите беше извадено на яве, въпреки че това почти по никакъв начин не влияе на главното, което се случва – а именно набирането на музиканти. Според мен именно HaruChika е един много добър пример за това, че сексуалността ти не те определя като човек. Жалко, че най-важната част от аудиторията не успя да научи това, тъй като бързо-бързо подви опашка и избяга.

Единственото, за което съжалявам, е че анимето не успя да предложи нищо ново и остана на средно ниво от началото до края. Въпреки всичко обаче атмосферата, която създаде, беше приятна и успя да постигне онова, което трябваше. Независимо че беше излъчено зимата, според мен анимето дава усещане за лято. Затова ако все още не сте го изгледали, но имате намерението, сезонът е идеален за целта.

Оценка: 5/10
Мартина Вичева - Loveless

WWW.ANIME-MAG.COM

ФИГУРКИ



КОСПЛЕЙ



ЧАНТИ



ПЛАКАТИ





BOKU DAKE GA INAI MACHI

Гледайте го. Просто, защото трябва да го гледате. Защото е съвременно, интригуващо, добре направено и отличаващо се. Атмосферата е опияняваща, ритмична и допринася за потапянето в бурното море от трилър. Гледайте го, защото е един от малкото добри примери как се прави качествено аниме в последните години.

Главният герой Сатору е млад мъж като всеки друг на неговата възраст. Мечтае да се реализира като мангака, но тъй като това е трудно, му се налага да се прехранва с друга работа. Сатору има невероятната дарба да предотвратява смъртта на околните. Това „умение“ е свързано с връщане назад във времето преди да се случи нежеланата смърт. Подобно нещо можете да забележите и в настоящото аниме от пролетния сезон Re: Zero.

Сатору става неволен участник в неприятен и смъртоносен карамбол, свързан с един от най-близките му хора. Не само че става жертва на обстоятелствата, но е заподозрян и за извършеното убийство. В този момент, въпреки че по всичко личи неговата тотална безизходица, нещата взимат 180 градусов обрат.

Понякога за да промениш едно действие, трябва да предотвратиш поредица от ходове, които изглеждат независими едни от други. Така се пренасяме години назад, когато Сатору е в началното училище и всички около него са живи, здрави, безгрижни.

Да знаеш какво е чувството да загубиш някого, да знаеш как да промениш съдбата и въпреки това да си затворен в тялото на дете и лимитиран откъм действия, що за ад е това?

Скокът в миналото беше шокиращ и неочакван за мен. Не бях запознат с мангата и нямах представа какво ще ми предложи анимето, което беше толкова популярно сред феновете, че изобщо не можеше да бъде игнорирано.

Анимето започна с един от най-добре правените и изпипани първи епизоди, които съм виждал в последните години. С всеки следващ епизод драмата и трилърът се засилват. За мое съжаление едно от слабите места на заглавието е лесно предсказуемия антагонист-убиец. Хората с по-набито око могат лесно да разберат самоличността му още от първите три серии. Не мога да си обясня дали това е било идея на автора, за да може да




...Mamá.



проследим по-точно съдбата на Сатору от неговата гледна точка докато знаем за неговия противник или не. Освен всичко антагонистът не е особено детайлно развит и най-вече мотивите му за извършването на подобен род серийни убийства. Точно заради това анимето след четвърти епизод ме караше да се чудя кога по дяволите Сатору най-сетне ще се сети за самоличността му. Задочната битка между тях е от важните фактори в анимето. Успяваме да видим как може да бъде променен един почти идеален план за убийство. Игра на нерви, която ще изиграе лоша шега в бъдеще, най-вече заради липсата на логиката в това съревнование. Анимето беше добро и постоянно се засилваше интереса поради перфектната режисура и качествено изградена атмосфера.





За едно дванадесет серийно аниме да има няколко важни обрата в един сюжет е безспорен плюс. Другите недостатъци, които мога да изтъкна, са дело на различната адаптация от мангата на Кей Санбе, която е публикувана в сейнен списанието Young Ace. ***Мангата е от онези заглавия, които не привличат с визия или дизайн, но успяват да грабнат с добрата си история.*** Похвално за аниме студиото, че са съумели не просто да вдъхнат живот на мангата, но и да предадат един ясен и цялостен дизайн на героите. Това ги направи по-добре рисувани от мангата и разпознаваеми. Мангаката рисува доста грубо персонажите си, особено откъм черти на лицето. Кен'я (Kenya) за мое лично съжаление е героят, пострадал най-много при адаптацията. В мангата оставаме с впечатлението, че има главна роля и изиграва съществен принос за хващане на убиеца. Последната арка на мангата е игра на котка и мишка, ставаме свидетели на едно надцакване, където всеки ход и време са от значение. В анимето това ни беше спестено и краят не беше особено впечатляващ, въпреки че е добре замислен и оригинален.



Сатору получи един заслужен край, който повече от зрителите и читателите биха искали.

Техническата част на заглавието е направена отлично или поне нищо не успя да ме раздразни и да ми се набие на очи в отрицателен аспект. Екипът от A-1 Pictures, включително работата на Кейго Сасаки за дизайна на героите и режисурата на Томохико Ито заслужават адмирации. Озвучителите също допринесоха за добрия продукт. Дебютиращият в ролята на Сатору Шиносуке Мицушима получи добри отзиви за играта си и публиката очаква още негови роли. Изградилата име в индустрията и известна с плеада от роли Аои Юки успя за пореден път да ме заплени с добрата си игра и невероятен глас, глас, който ме караше да се усмихвам. Това е една от причините да не съм съгласен с развитието на Кайо. Заглавието получи spin-off манга наречена Boku dake ga Inai Machi Gaiden и игрален филм, който излезе по кината на 19 март 2016г.

В заключение мога да кажа, че това аниме заслужено е едно от любимите на феновете от завършилия зимен сезон 2016. В заглавието има няколко обрата, чудесно изпълнен трилър, впечатляващо унасяща атмосфера и режисура караща ни да гледаме епизод след епизод. Анимето има своите дребни недостатъци, но това не би ви попречело да му се насладите или да го препоръчате на приятел.

Оценка на анимето 8/10

Петър „Ткк" Милев

GATE:

СЕЗОН 2

Сблъсъците между различни цивилизации винаги са будили спорове и интереси. Още от древни времена човечеството разсъждава в подобни насоки. Много философи, изобретатели, астролози, археолози в миналото са опитвали да открият други светове, огнедишащи дракони или цивилизации. Темата е експлоатирана от немалко книги, филми, включително и анимета. Противопоставянето на нашия свят с този отвъд портата в Gate привлече моето внимание.

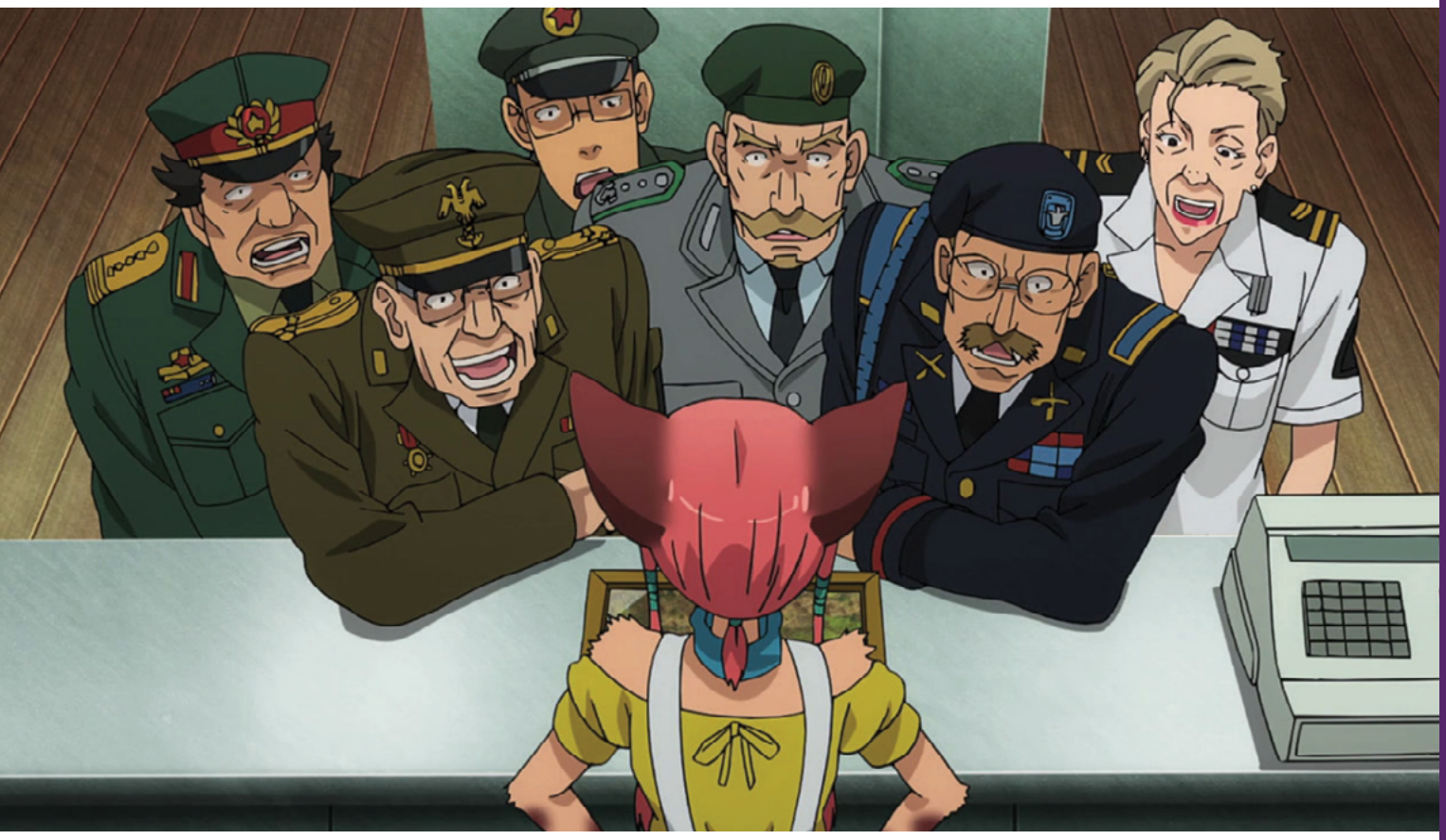


Въпреки че в аниметата често можем да срещнем дуели между огнестрелни и средновековни оръжия като мечове, саби и други, то в Gate сме свидетели на противопоставяне на целия съвременен свят срещу средновековния. В една чудата атмосфера, изпълнена със същества от познатите ни Нощни и Горски Елфи до момичета с тела на котки, зайци или птици.



В първи сезон се запознахме с главния герой Ита ми, който е 33-годишен отаку и част от военните защитни сили на Япония. Главен акцент в сезона беше неговият сплотен екип от военни, които се справяха безстрашно в един средновековен свят, сражавайки се в най-различни ситуации. Успяхме да се запознаем с повечето действащи лица и главни герои, като дори вникнахме, макар и съвсем леко, в политическата обстановка и състезанието за завладяване на нови територии отвъд портата в Япония. Както сами се досещате, всяка световна сила би искала да притежава ресурси от другия свят и може би Япония е най-правилния избор за контрол над портата. Въпреки че те също гонят своите политически цели, са доста благородни и хуманни като отношение спрямо новите раси и територии. Вярно, че когато трябва да демонстрират силата и възможностите на своята модерна техника, не проявяват никакви колебания.

Вторият сезон успя добре да допълни изградената картина и приятна атмосфера. Станахме свидетели на няколко мини арка, един от които беше битката с лошия дракон. В този сезон видя-



хме харема от женски персонажи около Итами в една по-различна светлина. Тяхното екранно присъствие беше увеличено за сметка на екипа на Итами. Както обичам да се изразявам, **чудатите мацки от новия свят започнаха да показват ноктите си**. Въпреки всичко, развитието им не е особено голямо, но все пак има такова. От друга страна вторият сезон продължава да ни показва слабата страна на антагонистите в тази история. За мое съжаление глупостта на принц Зорзал, както и неумението му да борави с политически инструменти и похвати много ме разочарова. Подобен антагонист е срам за заглавието и е трудно да се гради добър сюжет с неговото участие. Въобще не искам споменавам за елементарните манипулации над него от трети лица.

GATE 2 успя да ни покаже няколко добри по замисъл политически ситуации. В това естество заглавието се представи много добре и си личи, че в романа е мислено логично и реалистично по въпроса. Отново ни бяха показани съвсем като за фон няколко политически момента, свързани с държавите от нашия свят като Русия, Америка и Китай. Тяхното желание да се докопат до портата не е никак за пренебрегване.

Технически анимето ни представи отново добър продукт откъм анимация. Озвучителите бяха на нивото от първи сезон и никак не мога да се оплача от тях. В крайна сметка Gate е едно от добрите анимета през зимния сезон на 2016 г. Съвсем заслужено е вниманието, което получава откъм аудитория. Разбира се, за развитие в историята и самия сюжет почти не може да се говори за тези два сезона. Това до някъде ме натъжава, защото втори сезон ни остави почти в нищото, намеквайки ни за поне още един сезон. Във втората част на анимето почти липсваха забавните и шеговити елементи като тонът беше по-сериозен и мрачен. **Един от плюсовете на заглавието е, че е лесно смилаемо и се гледа с удоволствие.** Елементите са добре напаснати -почти като сплав, а фенсървизът не ни прави чак толкова голямо впечатление.

За финал мога да кажа, че очаквах повече от продължението и се надявам, ако има следващ сезон, да се запълнят дупките и да се представи една добре разказана и развита история. В противен случай ще е жалко ако този потенциал не се развие и отиде на вятъра...

Оценка 7/10

Петър „Ткк“ Милев



Може би много хора са подминали Showa Genroku Rakugo Shinjuu и това със сигурност е била най-голямата им грешка за зимния сезон на 2016 година, тъй като анимето със сигурност е най-доброто попадение тази зима. Джосей заглавията може да са малобройни, но няма какво да се лъжем – със сигурност са едни от най-добрите продукции (напр. Usagi Drop, Nodame Cantabile, Chihayafuru, Amatsuki). В това отношение Showa Genroku Rakugo Shinjuu не разочарова, а напротив – превръща се в така жадуваната светлина в края на тунела от допотопни небивалици като Norn9, Musaigen no Phantom World, Divine Gate, Schwarzesmarken, Shoujo-tachi wa Kouya wo Mesazu и други повече или по-малко инфантилни анимета.

Ако не знаете нищо относно Ракуго, това е форма на театрално изкуство, при която артистът е седнал пред публика и разказва най-често хумористична история, като има на разположение ветрило и кърпа, с помощта на които подсилва разказа и илюстрира някои действия от повествованието. Историите са точно определени и са строго традиционни, няма импровизации. Може да не ви се струва особено интересно, но на живо нещата стоят по доста по-различен начин. Дори да си нямате ни най-малка идея за какво иде реч, веднъж започнал разказа си, артистът въвлича зрителите в него и е неописуемо забавно.

Showa Genroku Rakugo Shinjuu разкрива задкулисните трудности и живота на артистите. Историята започва, когато наскоро излезлият от затвора главен герой се среща с най-влиятелната фигура в Ракуго средите, Юракутей Якумо, и го моли да чиракува при него. Въпреки първоначалния си отказ, Якумо го приема като ученик и му дава името Йотаро (често използвано като нарицателно за „глупак“). Оттам нататък обаче историята не се фокусира толкова върху чирака, колкото върху неговия учител и неговата житейска история. И вярвайте ми, това е една от най-





прекрасно изваяните драми, които съм имала щастието да гледам.

Нека ви представя младия Бон – даден против волята си да чиракува при Юракутей Якумо, изоставен от майка си, който мрази Ракуго, защото го смята за загуба на време; и малкия Шин – бездомен сирак, който е практически влюбен в Ракуго. Тези две момчета стават съперници, но повече от това – неразделни приятели. В крайна сметка Шин пробужда любовта на Бон към това изкуство и реално му показва пътя, който той ще поеме до края на живота си. Това е история за приятелството между двама мъже, което не може да бъде разрушено от никого. Това е история за намирането на онова, което ще се превърне в единствена пътеводна звезда и ще дефинира живота им. Това е история за страст по-силна от любовта.

По принцип рядко коментирам озвучаването, но тук се чувствам задължена да спомена невероятната актьорска игра, защото щом става дума за такъв тип театрално изкуство, какъвто е Ракуго, това е най-важният фактор за цялостната продукция. Ишида Акира (Бон), познат ни още като Хакуба Сагуру от Detective Conan/Magic Kaito, Кацура Котаро от Гинтама, Athrun Zala от Gundam Seed и др., успява да направи така, че практически всеки би се разтопил, когато той говори. Със сигурност това е най-доброто попадение за Showa Genroku Rakugo Shinjuu. Нека не забравяме и Ямадера Коичи (Spiegel Spike от Cowboy Bebop, Zenigata Kouichi от Lupin III, Cheese от Anpanman и др.) в ролята на Шин, който успява да вдъхне живот на най-темпераментния герой в историята.

Ако все още се чудите дали това е анимето за вас, нека ви кажа нещо – това заглавие е за всеки. Никой не трябва да го пропуска.

Оценка: 9.5/10
Мартина Вичева - Loveless





www.tomodachi-bg.info

TOMODACHI-BG

ЗАБАВЛЯВАЙ СЕ С ПРИЯТЕЛИ!

АНИМЕ МАГАЗИН
ОТВАРИ ВРАТИ ВЪВ ВАРНА



Tomodachi-BG е първият за страната физически аниме магазин, който отвари врати в морската ни столица – Варна, през месец април 2016!

Стартирайки през 2015 година, магазинът бързо се развива и след 6 месеца създава едно специално място, където всички феновете да могат да се докоснат до аниме културата по всяко време!

Освен огромното разнообразие от всякакви аниме артикули на страхотни цени – чаши, тениски, плакати, манги, cosplay аксесоари, плюшки, фигурки и още и още… при тях може да намерите и разнообразни K-pop и гейминг фен артикули!

Но изненадите не свършват до тук, в магазина може да се забавлявате с приятели на различни конзоли, игри, работилници и тематични дни!

НАПРАВИ СИ ПРИ НАС ФЕН ПОДАРЪК ПО ТВОЙ ДИЗАЙН!



ТЕНИСКИ



ЧАШИ



ПАДОВЕ ЗА МИШКИ

…И ОЩЕ!

Посетете сайта и страницата на магазина, за да разберете какво Ви готвят !

Адрес на магазина - гр. Варна, ул.”Прага” 20

https://www.facebook.com/tomodachibg/



“Когда не знаеш как поступить, поступи по человечески.”

Тъжно. Наистина тъжно. Наистина тъжно, защото всяко добро аниме в един момент намира своя край. Край, отъпкан с пауки, комедия, драма, истини за живота. Класната стая за убийци успяваше за два сезона същевременно да жонглира с приятен хумор, забавна атмосфера, на моменти достойна за уважение драма и всичко това в компанията на един необикновен оригинален герой – Коро-сенсей.

Ако в началото първият сезон ми напомняще за един добър и интересен училищен живот с уникален ментор и учител, то краят му загатна за сериозността на заглавието. Вярно е, че бавно градяхме връзки и привързаност към героите заедно с Коро-сенсей - персонаж, който успя да ни грабне с всички сили дали заради перверзността си или просто защото е голям образ, едновременно умеещ да преподава и да се бори за живота си. Вторият сезон започна там, където свърши първият, в последната арка на който успяхме да видим резултата от обучението на учениците през последните месеци, а същевременно срокът до 20-ти март наближава. В този сезон отново имахме противопоставяне на наказания клас срещу елита на училището. Освен състезание между класове сме свидетели на противопоставяне на два различни метода на обучение. Дали директора ще надделее върху нашето октоподче като ментор можете да разберете само ако изгледате второто аниме.

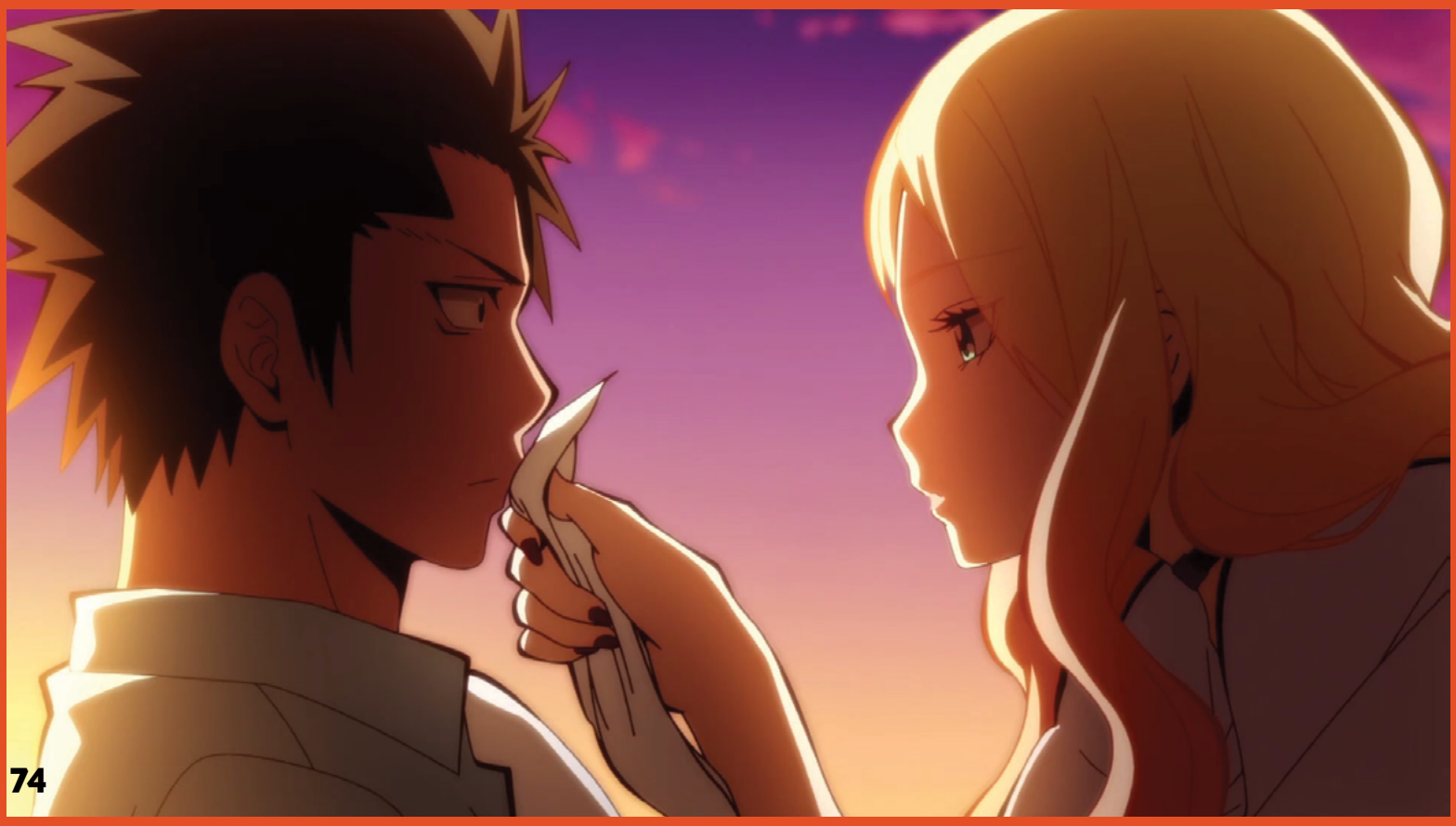


Духът на втори сезон е една идея по-различен. Отдалеч може да се усети полъх на напрежение. Усеща се, че краят наближава, като атмосферата става доста по-нажежена. Затова и ясно можете да откроите двете анимета. Първото изгражда отношението на героите, а второто ни подготвя за









заветния финал. Опитите за убийство над учителя Коро са по-сериозни, добре обмислени, а и другите му врагове или убийци подхождат по-професионално в дадена ситуация. Борбата за неговата смърт се ожесточава , но въпреки това има моменти за забавление.

Най-сетне към края на анимето научаваме истината за миналото на октопода и как всъщност се е превърнал в това чудовище. Както знаем, истината понякога боли. Не случайно съм написал руска поговорка за началото на статията си. В буквален превод означава „Когато не знаеш как да постъпиш, постъпи човешки“, а това е разковничето на заглавието. В живота често липсва справедливост. Вярно, тя е относително понятие. Възможно ли е според вас един човек, отнел стотици, дори хиляди животи, да получи справедливост? Да остане жив и да живее нов живот, заобиколен от приятели? Справедливо ли е според вас? Вярно е, че всеки заслужава втори шанс, но вие бихте ли дали такъв на човек, отнел най-скъпото ви? Може би? Това е труден избор. Избор, който аз не бих могъл да направя.
Когато четях края на мангата на едноименното заглавие се просълзих, защото като читател/зрител и човек, обожаващ замисъла й, исках “моята“ справедливост, а не тази на пустия на моменти живот. В същия този момент си дадох сметка колко силно ми подейства мангата. Почудих се дали в анимето ще видим добра адаптация или ще е нещо различно и оригинално. Част от мен желаеше да види „друг“ край, а другата нямаше търпение за една добра адаптация по мангата. Бях сигурен, че няма да съжалявам. Именно в 24-ти епизод се насладих на драмата, едвам стърпях сълзите си и отново осъзнах защо тази продукция е толкова приятна.

Ако трябва да обсъждаме героите, да, някои от тях получават задоволително развитие, особено Нагиса. Карма също се откроява през втория сезон. Има какво да се види и в израстването на другите персонажи.

От техническа гледна точка анимето е на високо ниво. Добре са анимирани битките и анимацията е идентична с тази на първи сезон. Дизайнът на героите е качествен и подсилва ефекта на комикса. Първият музикален видео клип ми харесваше повече, но вторият също има добър замисъл. Свидетели сме на поредната емблематична роля на озвучителя Джун Фукуяма, известен като Лулуш от Code Geass. Със сигурност тази роля няма просто да се запише в CV-то му,

а дълго аниме феновете ще го споменават с нея редом до други епични негови роли.









Ще ми липсва анимето, ще ми липсва и Коро-сенсей. Всеки рано или късно получава своята справедливост по един или друг начин. Всяко добро аниме има и своя заветен край, обичан или мразен. А щом искам да гледам още от него, то тогава авторът правилно е преценил финала му или е спрял точно тогава, когато става най-интересно. Това е перфектно замислена творба с цяла торба човешки поуки и незабравимо менторство на един рядко уникален персонаж.

Петър „Ткк“ Милев



Интервю с Димитър Александров, организатор

Вече и България ще може да се похвали със свое мащабно гейминг събитие – Game Evolution. То ще се проведе между 9-11 септември тази година в най-голямата зала в страната „Арена Армеец София" и със сигурност ще сбъдне много очаквания и мечти в рамките на цели три дни. Помолихме Димитър Александров – един от основните организатори и бивш професионален състезател по електронни спортове, да ни разкаже повече за това смело начинание.

Здравей, Димитър. До момента сме ходили на не един и два гейминг турнира в страната. Какво точно се крие зад Game Evolution?

Всъщност Game Evolution не е единичен турнир, а тридневно мега събитие, което ще обедини традиционните и електронни спортове. Нашата основна цел е да покажем колко много се е променил гейминът и в какво се е превърнал в днешно време. До преди 20 години самият аз бях професионален играч и имах щастието да участвам в турнири по цял свят и видях с очите си как се роди професионалният гейминг. Междувременно в България по причини, които не мога да обясня, той започна да запада, докато в целия свят – включително в държави от Източна Европа, гейминът прерастна в огромна индустрия, която, освен всичко друго, създаде и много нови професии.

Интересно. Кои са те?

В зависимост от интересите и уменията, които човек има и иска да развие, той може да се включи в много дейности, свързани с гейминга. В България всички търсим добре платена работа и секторът на електронните спортове вече предлага страшно много възможности за реализация и добър стандарт на живот. Не говоря за геймъра, който седи по цял ден пред компютъра и играе, както си мислят повечето хора тук. Освен че можеш да станеш професионален



геймър и да печелиш по 10-20 хиляди евро на месец, ако си тренирал достатъчно, или пък си мениджър на отбор, можеш да работиш като стриймър в онлайн платформата Twitch, която има по-голяма гледаемост от всяка друга телевизия по света. Всеки може със собствения си компютър, който има камера, да си направи канал и да печели от същите неща, от които печели една телевизия – реклама, спонсори и т.н. Ако умее да говори добре и не се притеснява от камерата, той може да е водещ на предаване или да помага на водещия с апаратура и подобни. Ако пък е запознат в детайли със самите игри, може да е кастър и да коментира мачове на живо, точно както правят футболните коментатори. Разбира се, има още хиляди

други възможности, които изискват специфични умения - дизайнер, програмист, аниматор, аудио инженер, писател на историята и диалозите в играта, технически писател, който се занимава с документацията и инструкциите на играта, преводач, тестър, технически съпорт, продуцент, спортен психолог, треньор, маркетинг мениджър и много, много други. Както казах, самият аз съм работил „Професионален геймър" и помня колко странно ме гледаха хората навремето, когато им кажех как си изкарвам парите. Благодаря на майка ми, че погледна извън кутията, така да се каже, и искрено повярва, че не си пропилявам живота. Така ми даде увереност, че бих могъл да променя закостенялото мнение на много други родители в България и да покажа с целия екип на Game Evolution огромните ползи от електронните спортове. Нека читателите ви дойдат със своите родители и да видят с очите си всички тези възможности, които гейминът предлага. Да не забравяме, че това, което в момента младите учат в училище или в университета, ще е отживелица след пет години, докато секторът на електронните спортове ще се е развил още повече – той всъщност вече надмина по приходи кино индустрията на Холивуд. Не е случайно, че в някои държави вече има пилотни проекти за образование чрез гейминг в средните училища точно с цел децата да развият умения, които винаги ще са на мода – аналитичност, способност за взимане на решения, логическо и стратегическо мислене, математически и компютърни умения.

Да се върнем към събитието. Какво да очакваме от Game Evolution 2016?

Имаме шест игри с гарантиран награден фонд от 21 000 лв., който не е никак малък за България. Те са League of Legends, CS:GO и Hearthstone, сравнително новата Overwatch и моята любима Warcraft 3. Не сме забравили и популярната FIFA, която като че ли е най-близко до не-геймърите. За нея ще има около 20 плейстейшъна в специално студио като в истинска телевизия и с реален футболен коментатор – това също се прави за първи път в страната.

А ще има ли международно участие?

Онлайн квалификациите приключиха през изминалия уикенд. Междувременно провеждаме и квалификации в Румъния и Гърция с партньори по места, от които ще се класират три румънски и три гръцки отбора за CS:GO и Hearthstone. Турнирът е най-големият за нашите географски ширини, така че очакваме интерес и от други съседни държави.

Какво ще предложите на хората, които не са геймъри?

Стигнахме до най-интересния въпрос, защото, както споменах, искаме това да е едно разнообразно шоу, а не само гейминг ивент. За тези, които не седнат на компютрите, сме предвидили най-различни забавления. Заедно с Българската федерация по баскетбол организираме турнир по стрийт баскетбол с награден фонд от 1 000 лв., който ще се проведе в три възрастови групи - момчета и момичета съответно до 15 г. и 18 г. и мъже и жени над 18 г. Също така отборът по американски футбол „Булдозер" ще разкаже повече за този интересен спорт, който не е толкова развит в България. Ще има и скейт зона, в която всеки ще може да се забавлява. Освен спортните прояви организираме и Dance Evolution – най-големите танцови батъли в България. На голяма сцена ще се качат 24-ма от най-добрите танцьори от цялата страна, които ще бъдат разпределени в 8 отбора по трима души. Те ще се борят в танцови битки 3:3 в стиловете фънк, b-boying и хип-хоп. Екипът, който покаже най-майсторски умения, ще грабне 1.200 лв., а за останалите състезатели са предвидени много предметни награди. Разбира се, ще има и косплей конкурс и феновете ще могат да си направят селфи с култови косплейъри. Това не е всичко. Предвидили сме специално обособена рейсинг зона с 4 напълно оборудвани седалки и най-модерни очила за виртуална реалност, томболи и много, много награди. А най-голямата изненада ще покажем по време на официалното събитие на 9-ти сутринта. Накратко – предвидили сме забавления за всички възрасти – деца, родители, та дори и за баби и дядовци.

Какви са цените на билетите и къде могат да бъдат закупени?

Тридневният билет за фестивала струва 25 лв. и може да се купи от www.eventim.bg. Еднодневните билети имат цена от 10 лв., като входът за деца до 6 години е свободен, а за техните баби и дядовци има намаление от 50%. Баскет и скейт ивентите ще се проведат във външната зала, така че за тях не е нужен билет. Събитието и през трите дни ще е отворено от 9 сутринта до 8 часа вечерта, така че всеки ще има възможност да дойде и да види гейминг еволюцията в България.

Накъде след Game Evolution 2016?

Навсякъде на Балканите има сериозен интерес към гейминга, но в много малко съседни държави се правят подобни мащабни събития. Както казах, твърдо решени сме да възродим гейминга в България – разбира се, с помощта на феновете. Така че Game Evolution ще бъде най-якото гейминг мероприятие до момента. Живот и здраве, догодина планираме още 4 събития в цялата страна и ако всичко се получи според плановете ни, ще направим нещо още по-сериозно с нашите партньори. ***Но нека първо се запознаем тази година в зала „Арена Армеец" – очакваме ви!***

Pokémon GO PLUS™





НАБЛИЗО ИМА ПОКЕМОН!

Не пропускай възможността да го уловиш максимално бързо без дори да вадиш телефона или таблета от джоба си!

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), Serdika Center Sofia (етаж 1), бул. "Цар Борис III" 21
ПЛОВДИВ Mall Plovdiv (етаж 2) • **ВАРНА** Grand Mall (етаж 2) • **БУРГАС** Burgas Plaza (партер)



Играта, която завладя света за броени дни. Играта, за която слушаме по новините, която виждаме навсякъде по социалните мрежи и чиито играчи непрекъснато засичаме, било то като изскачат пред колите ни на шосето или се блъскат в нас по парковете. Това е Pokemon Go.

Преди години, когато все още излъчваха анимацията по телевизията и тъкмо излизаха първите игри, се надигна цяло поколение фенове. Сега заедно с ветерани треньори вървят и новобранци, всички обединени от едно – желанието да станат най-добрите.

Но какво в играта всъщност привлича толкова много хора?

Pokemon Go завладя хиляди изключително бързо. Сама по себе си играта не изисква много. Трябва ви само телефон с Андройд 4.4. или по-актуална версия на операционна система, интернет и GPS. Не са ви нужни специални конзоли, дори не трябва да плащате, за да играете. След като си инсталирате играта, е време да си направите аватар и вече сте готови да хванете първия си покемон! На екрана ви ще излязат Булбазор, Чармандър и Скуъртъл и ще можете да изберете който и да е от тях.

Вече имате стартър и е време да покорите града си.

В долния десен ъгъл на екрана се намира карта, която показва кои покемони са около вас. Тези, с които не сте се сблъсквали все още, излизат само като силует, а останалите са напълно оцветени.

За да се натъкнете на повече различни видове, ще трябва да се поразходите, защото самото им „споунване“ е напълно непредвидимо. Това, разбира се, не е никакво предизвикателство за наистина запалените играчи, които даже влизат в дворовете на съседите си за един Пикачу.

Самото хващане на покемони е лесно - хвърляте покебол с правилна траектория и вече е ваш. След време ще забележите как имате много от един и същи вид, но не се бойте. Ако искате да се отървете от малко покемони, само трябва да ги изпратите на професора. В замяна получавате „кенди“, което се използва за подсилване на самия покемон или за неговата еволюция.

В началото, за да вдигнете ниво, ще е нужно да посещавате и доста покестопове. Те биват най-често паркове, детски площадки, забележителности или различни графити. Освен EXP те също така ви снабдяват с различни вещи като покеболи, еликсири и яйца. Яйцата представляват алтернативен начин за хващане на покемони. Те са от 2км, 5км и 10км и за да се излюпят трябва да изминете съответното разстояние, след като сте ги поставили в инкубатор.

Когато най-накрая станете 5-то ниво, е време за битки. Първо ще трябва да си изберете един от

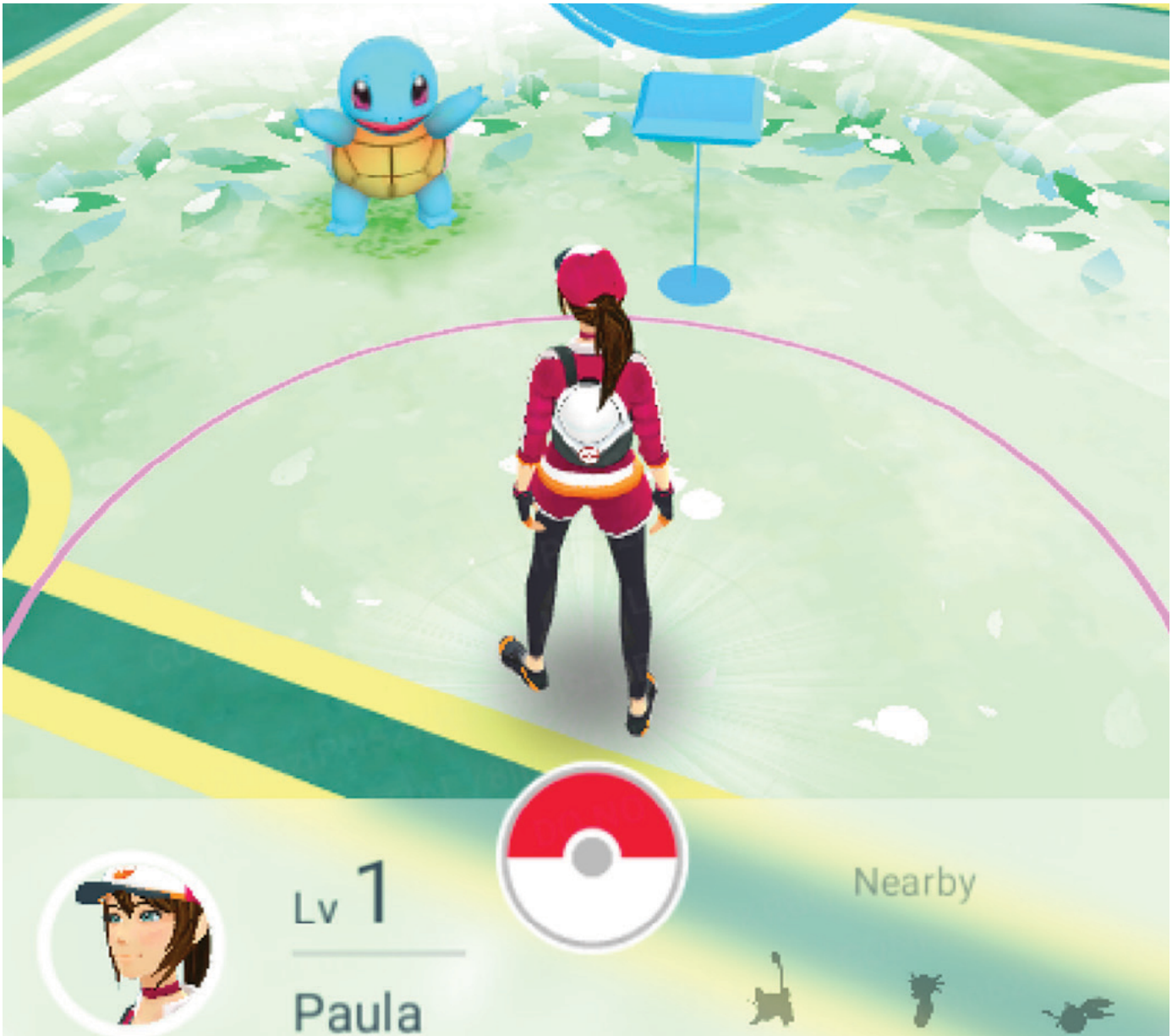
три отбора – Валор, Мистик и Инстинкт. Аз лично съм от Мистик и засега сме най-многобройни според световните статистики. След като сте избрали, бързо тичайте към кварталната зала и се надявайте да е бяла, за да сте този, който я залови първи. Ако не сте сред тези късметлии, ще е нужно да сваляте престижа на противниковата, докато се освободи. Във всеки случай, за да ви отчете, че сте в зала, трябва само да си оставите покемон да я пази. Защо имаме тази система ли? Много просто - тя служи за показване на превъзходство пред останалите отбори, а също така и за спечелване на 10 покекойнс дневно от всяка зала. С тях може да закупувате дадени вещи, които помагат за по-лесното хващане на покемони. Разбира се, така или иначе същите тези предмети ви се дават при вдигане на дадено ниво, но има и нетърпеливи. От друга страна, за премиум играчите е създадена и опция за заплащане с истински пари за даден брой покекойнс. Това всъщност е единствената „платена" част от играта.

Да, толкова е лесно да започнете и точно това, че играта не изисква много, е една от хубавите й страни. Все пак Pokemon Go повече от всичко стимулира физическата активност, сближаването с природата и играта с приятели. Не е нужно да сте чалънджър, за да се запознаете с играчите около вас и да се забавлявате заедно. Само трябва да протегнете ръка (в този случай държейки телефон, за да разберат, че и вие играете).

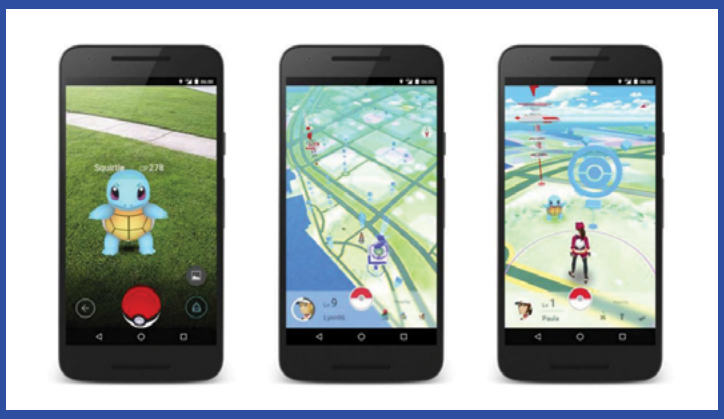
Естествено, няма как да отречем, че колкото и добри намерения да са имали създателите на играта (Niantic и Nintendo), съществуват смъртни случаи, както и доста наранени играчи. Но нали още на началния екран пише да гледате къде ходите? Всеки носи отговорност за себе си, никоя злополука не е причина да се страхувате да играете.

В крайна сметка, решете сами. Искате ли да станете част от световен културен феномен и „да ги хванете всичките" или ще подминете този „тренд"?

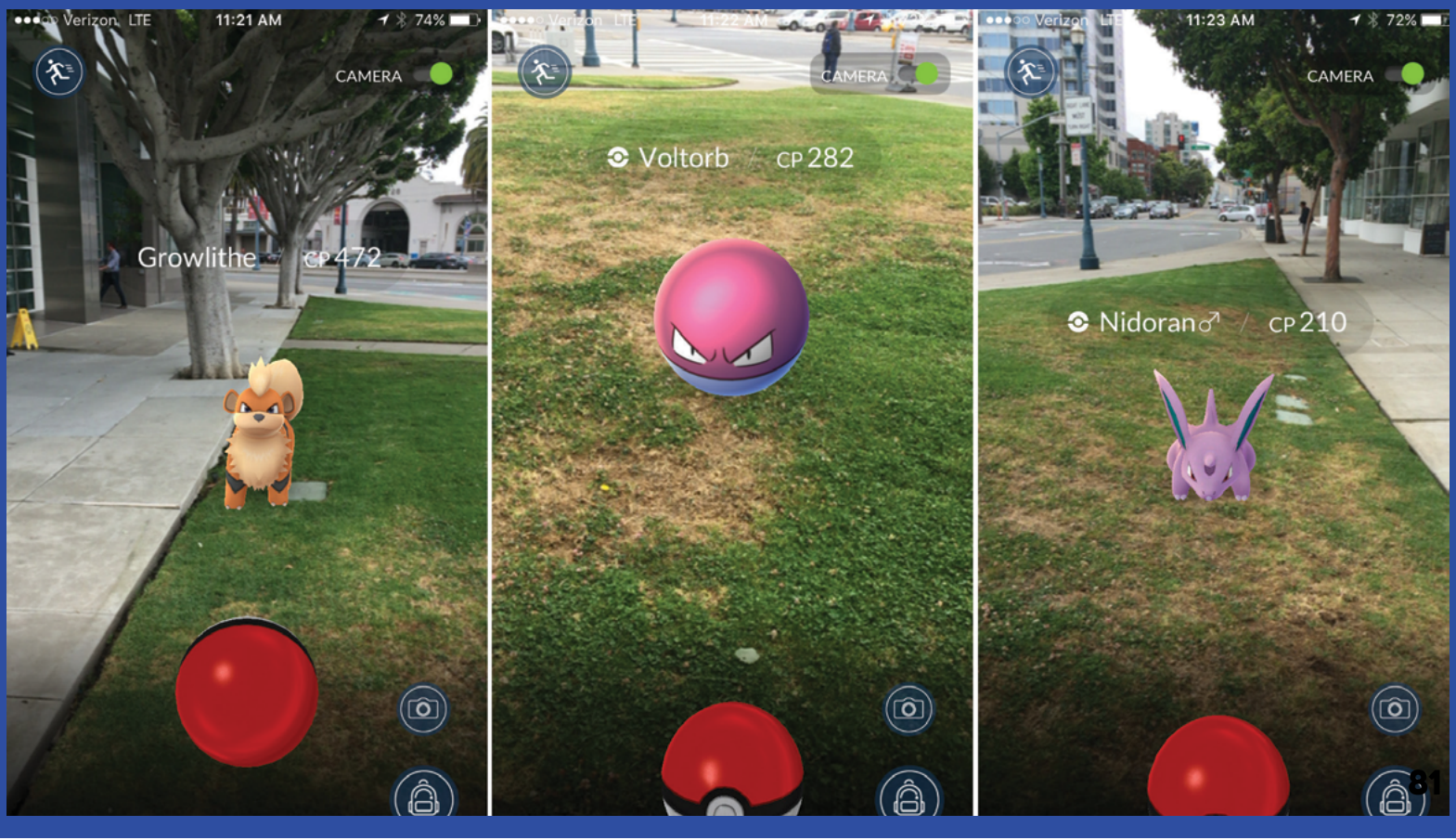
Йоанна „Aeron" Стаматова




T-Mobile LTE 18:27 100%
T-Mobile LTE 11:23 AM 92%
AT&T LTE 11:37 AM 89%




Pidgey CP 129
100
3
Pokémon Caught 100 XP
TOTAL 100 XP
OK
CP 129
Pidgey
HP 35/35
Normal / Flying
1.75 kg
0.29 m
2415
STARDUST
27
PIDGEY CANDY
POWER UP
800
1
EVOLVE
12


Verizon LTE 11:21 AM 74%
CAMERA
Growlithe CP 472
Verizon LTE 11:22 AM
CAMERA
Voltorb CP 282
Verizon LTE 11:23 AM 72%
CAMERA
Nidoran♂ CP 210

ГУМ ДУПНИЦА
ТВОЯТ ЕСТЕСТВЕН ИЗБОР!













GUM-DP.COM



Dark Souls е екшън ролева игра (ARPG), създадена от FromSoftware и публикувана от Namco Bandai Games като втора част от Souls серията (ръководена от Хидетака Миязаки), и наследник на Demon's Souls.

Да започнем с Introduction Cinematic-а. Епичен е! Кратък, обобщава сюжета на играта, без да издава самоличността и произхода ти, защото това зависи от развитието на героя ти. Той е най-дългият cut scene в играта (тя почти няма такива) и перфектно представя света на Dark Souls.

Началото на туториълът е също доста интересен: някакъв тип ти мята труп, съдържащ ключа за вратата на килията ти, с надеждата ти да си избраният Undead (немъртъв), който да се измъкне от „The Undead Asylum" и да изпълни предсказанието. Туториълът е част от Introduction-а на играта и съм напълно сигурен, че 80% от вас биха умрели няколко пъти на него. Но не се безпокойте, това само ще ви подготви за безспирната поредица от смърт и преиграване на нивото.



Най-вероятно ще се полутате малко докато откриете правилния път, но когато го откриете отново се срещате с типа с трупа от началото на туториъла – Оскар, Рицар на Астора. Намирате го полумъртъв, говорите с него и той ви казва: „За съжаление не успях в мисия си, но може би ти ще поддържаш факлата запалена. В моето семейство има пророчество:

***~Ти, който си Немъртъв, си избран по време на масовото бягство от Немъртвото Убежище, за да изминеш дълъг път до земята на древните Лордове. След като биеш Камбаната на Пробуждането, съдбата на Немъртвите ще бъде в твоите ръце**.~*

Е, вече знаеш. Мога да умра с надежда в сърцето си. О, още нещо, вземи това. Estus Flask, любимата напитка на Немъртвите. Сега трябва да си кажем сбогом. Не бих искал да те нараня, след като умра, така че тръгвай. И благодаря."

По-късно отново се срещате с The Asylum Demon, но този път сте подготвени и би трябвало да го победите с лекота. Поне би трябвало, но по-скоро не. С Estus Flask-а, който получихте от Оскар и едно ново оръжие, нещата стават възможни, така че не се отказвайте! Сигурен съм, че ще изпитате огромно удолетворение след като му нацепите канчето. Той ще ви даде първото ви Humanity (възстановява кръвта на героя, пречиства го от негативни ефекти (прокълнат, отровен и др.), и увеличава устойчивостта му към тях), ключ за голямата врата и информацията, че Estus Flask-а ви възвръща жизнените точки при отпийване.

Ще походите до ръба на скалата и ще видите последната част от Introduction Cinematic-а. Стига спойлери, време е да поговорим за контролите, геймплей и за някои неща за играта, които лично аз харесвам изключително много.

Контролите на клавиатурата не са сложни, даже са доста удобни, но в началото определено ще ви бъде объркващо. Сигурен съм, че след стабилен брой отпити за скок, завършили с падане отвисоко; излишни атаки и грешен тайминг на париране, ще свикнете с тях и доста ще ви допаднат.

Геймплейът е доста интересен и разнообразен, с малко минуси, като дълги анимации, или такива, които не можете да пропуснете. Hitbox-ът не е много добре направен и ще има много моменти, когато ще ви удрят, въпреки че изглежда, че атаката минава покрай вас. Имате Health Points (Кръв) и Stamina points (Издръжливост). Първото е ясно. Стамината се използва за спринтиране, търкаляне и всякакво действие, различно от ходене и стоене на едно място, като докато сте с вдигнат щит тя се възтановява по-бавно. Ако стамината падне на 0 докато сте с вдигнат щит, ще сте зашеметени и ви остава единствено да се молите да оцелеете. Уменията, които може да използвате в битка са Parry, Riptose, Backstab, Roll, Kick, Plundge Attack и Jump Attack.



Parry и Riptose вървят ръка за ръка. Parry (Париране) е да отблъснеш атаката на противника с Щит или някое оръжие, като Parrying Dagger (както се подразбира от името), което позволява да се парират атаки (с Greatshields и с повечето бойни оръжия не може да се парира). Riptose (Рипост или контра удар) може да се направи бързо след Париране на атака, като стартира специална анимация, по време на която вие нямате Хитбокс, тоест никой не може да ви удари.

Backstab (Намушкване в гърба) има подобна на Рипоста анимация, само че както се подразбира, за да го направите трябва да сте зад опонента си и да натиснете бутона за бърза атака. Рипоста прави повече щета от Backstab, най-вероятно защото е по-трудно да Парираш и да направиш Рипост бързо, вместо просто да минеш зад противника и да го боцнеш.

Roll (Търкалям), както говори превода, е претъркулване, с което може да избегнете 95% от атаките в играта стига да го използвате в точния момент, иначе просто ще се прецакате. Има пръстен, наречен „Dark Wood Grain Ring“, който променя анимацията от Търкаляне на Премятане (назад и напред), като удължава момента, в който не можете да поемете щета и намалява времето, за което героят се възтановява от анимацията. Kick (Ритник) се използва срещу противници с вдигнат щит. Движението отнема голяма част от издръжливостта на опонента, поради което е много добро движение за зашеметяване.



Plundge (Забивам) и Jump атаките са почти едно и също нещо, само че Jump атаката се прави с напред + Heavy Attack (Тежка Атака), докато за Plundge атаката трябва да падате от по-високо място и да натиснете бутона за Quick Atack (Бърза Атака). Забиващата атака прави повече демидж от Скачащата атака. Макар и механиките да са интересни, все ще се намери някой опонент, който да ви затрудни. В такива моменти можете просто да ползвате Block&Hit тактика. Блокирате атака, удряте, отдръпвате се и повтаряте. Изисква доста голямо търпение и е скучна тактика, така че по-добре първо се помъчете без нея.

Бос битките са страхотни – не са прекалено трудни, нито прекалено лесни. След достатъчно натрупана информация от провали, успявате да ги сразите и изпитвате това приятно чувство на развитие и надмощие и определено сте удовлетворени от постигнатото. Най-много ми харесват символичните битки като тази със Sif, the Great Grey Wolf. На пръв поглед Сиф е много готин и як вълк, който се опитва да предпази гроба на собственика си Knight Artorias, използвайки меча на Артириас. Дори когато го оставите на малко кръв, той започва да куца и на вас ви става тъжно за мъничкото сладко кученце, нямате избор. А ако сте изиграли цялото допълнително съдър-

жание (което се развива в миналото, както пише по-долу), историята и cut scene-а се променят и драматичния елемент достига по-големи висоти и от последния епизод от турски сериал. Допълнителното съдържание (DLC) „Artorias of the Abyss“ (което е включено към Dark Souls: Prepare to Die Edition) е доста добре направено. Включва солиден брой нови предмети, нови зони и босове. Историята на DLC-то всъщност се развива в миналото. Тя е като бонус ниво, което се активира, когато намерите „Счупен Медальон“ (Broken Pendant). Princess Dusk изчезва и на нейно място има проход към миналото. Ако не влезете (направете го, заслужава си), просто пропускате DLC-то. Любимите ми бос битки от там определено са с Knight Artorias (или още наричан Artorias the Abysswalker) и Manus, Father of the Abyss. Knight Artorias, поради добре направената анимация (cut scene), арената в която се провежда битката и бойните уменията на боса. А битката с Manus, Father of the Abyss я харесвам, защото я намирам за най-трудната битка в играта. Някои хора биха казали, че със Сребърния медальон (който отблъсква тъмни магии) става по-лесно, но използването му по време на битка си е предизвикателство само по себе си.

Фактът, че в Dark Souls някои от босовете ги има и като обикновени противници, е страхотен детайл. Тази част от играта определено демонстрира растежа на героя ви и развитието на бойните ви умения. А след като победите последния бос, имате възможността да започнете NG+ (Нова игра с повишена трудност) с героите, с които сте го победили. Опонентите имат повече кръв, правят повече демидж и дават повече душѝ. При нова победа на последния бос може да започнете NG+2, после NG+3 и така до NG+7, което е най-висока трудност, въпреки че и да преигравате още, докато макснете всички статистики на героя си.

Да поговорим за NPC героите в играта. Имат доста интересни интеракции, макар и да нямат толкова общо с историята, колкото с това да ви помогнат по някакъв начин, да ви прецакат или да ви дадат възможността да сключите договор (Covenant) с тях. Това има повече общо с онлайн частта на играта. В зависимост с кого сте сключили договор, когато помагате на друг играч или нахлуете в света му, за да му вгорчите живота (като малко го поубиете), освен душѝ получавате и различни предмети, които може да размените със съответното NPC за екипировка, оръжия и др.

Gwyn, Lord of Cinder е последният бос, с който приключва играта. Едно от нещата, към които е слаб, е огън, което е иронично, защото той самият използва огнени атаки. Ще го видите в Introduction Cinematic-а, заедно с 4те лорда - The Witch of Izalith, Gravelord Nito, the Four Kings и Seath, the Scaleless. След като сразите Gwyn, имате два избора, от които зависи бъдещето на света на Dark Souls.

Въпреки всичките си минуси, които понякога правят живота ви ужасен, играта е доста интересна и щом я започнете ще ви се иска да не свършва. Затова я препоръчвам на всеки геймър, който си пада по трудничките RPG игри.

Мартин „T-Rash“ Рашев




НА ТЪМНО
www.natamno.com
ТВОЯТ anime СВЯТ
НА ЕДНО МЯСТО!
- 10 %
ПРИ ПОКУПКА НАД 50 ЛВ
Донеси този талон в някой
от магазините "На Тъмно", и
можеш да ползваш отстъпка от - 10%
*Талонът важи до 30.06.2016 г
**Не важи за www.natamno.com



Dark Souls II е екшън ролева игра (ARPG), създадена от FromSoftware и публикувана от Namco Bandai Games, като продължение на Dark Souls I.

Като цяло мога просто да бъда гаден и да кажа „Като първата, но по-тъпа и с гадни контроли". За щастие не съм гаден и всъщност играта не е чак толкова лоша.

Да започнем с това, че като цяло историята на Dark Souls I е: „Те" намират душите на лордовете в огъня и ги използват, за да победят древните Дракони, и така започва епохата на огъня. Обаче видиш ли, огънят не гори вечно, затова Gwyn използва душата си, за да го задържи запален и да предотврати проклятието. Макар и историята на втората част да не е пряко свързана с Dark Souls 1, се развива хиляди години по-късно, в същия свят като първата част. „Много царства са се издигали и разпадали", казват няколко от NPC-тата в играта. И разбира се, вие сте избраният, който ще победи всички основни босове и ще запали главните огнища.

В миналата епоха Vendrick бе избраният немъртъв. Той победил четирите основни боса, използвайки душите им, за да отложи Hollowing и построил царството Drangleic. Vendrick и брат му Aldia били заинтересовани от същността на живота и душата, и вярвали, че прокълнатите Немъртви са ключът към по-голяма мистерия: циклите на Огън и Тъмнина. След дълги проучвания, Aldia открил, че драконите от легендата имат роля – да разрушът цикъла. Говорило се, че драконите съществували във времето на Древните, преди първият огън да бъде създаден, следователно са извън цикъла на Огън и Тъмнина. Един ден мистериозна жена на име Nashandra дошла при Vendrick, твърдейки, че идва от далечна земя и го предупредила, че има заплаха от другата страна на морето: Гигантите. Тя убедила царя да прекоси морето и да нападне пръв тяхната родина и той го направил. Повел армията си и прекосил морето до Земята на Гигантите. Заедно с Nashandra, Vendrick и армията му победили Гигантите и взели ценна награда. Когато се върнали, Vendrick направил Nashandra негова кралица и се насладили на спокойни времена. Царят и брат му продължили проучването и с времето Vendrick започнал да се съмнява в кралицата и се отдалечавал от нея. Проклятието се върнало и той знаел, че краят на епохата му наближава. Както се върнало проклятието, така и Гигантите нападнали царството, за да си върнат отнетото. Воините на царя се борили с всички сили, но били победени от Гигантите и техния Господар. Войната продължила дълго. Ситуацията изглеждала зле, но незнаен герой победил Лорда на Гигантите и довел победа на царството. Обаче всичко било твърде късно, защото царството вече било в руини. Малкото останали Гиганти или били използвани за експериментите на Aldia, или оставени и забравени, заедно с обезумелите воини. Проклятието започнало да бушува отново. Царят затворил много от белязаните в Бастилията (the Bastille). Брат му ставал все по обзет от експеримента да създаде дракон и взел много немъртви от Бастилията в крепостта си в Източен Drangleic. Намерението на Aldia били да създава дракони, но повечето в крайна сметка били извращения. Царят предупредил брат си да спре с експериментите, но Aldia не го послушал, затова Vendrick го

затворил в крепостта му с „King's Seal" (Печата на Царя). Царят продължил проучванията си и скоро осъзнал, че Nashandra всъщност иска душата му. Vendrick сложил Печата на Царя на пътя към тронната зала и избягал от замъка в Shrine of Amana. Nashandra останала сама в замъка и скоро и тя изчезнала. Царят знаел, че кралицата иска душата му, която е достатъчно силна, за да го пази от обезумяване толкова дълго. Той скрил душата си в Shrine of Amana и изолирал себе си в подземната Undead Crypt. Най-лоялните му воини го последвали, докато не останал само Velstadt, който закрилял Vendrick докато не обезумял и той. Nashandra търсела Царя и неговия печат, но Shrine of Amana бил дом на Milfanito, който знаел песен, която отблъсква Мрака. Nashandra успяла да хване Milfanito, но била твърде слаба, за да възпрепятства следващите затрудения, затова се върнала в кралството и зачакала.

Тъй като в тази част от поредицата има една голяма промяна спрямо Hollowing механиката на играта, в Introduction Cinematic-а се набляга точно на това. Създава се мрачна атмосфера. Показва се семейството ви, което се разтапя пред вас, след това се появява една бабичка, която ви казва, че нищо от миналото няма да има значение, че един ден ще се озовете пред портите на Drangleic и няма да имате представа защо сте там (да, буквално това казва). Благодарение на проклятието, след всяка смърт и прераждане вие ставате все по-Hollow и губите разсъдака си, спомените си и сте жаден за душѝ. Докато гледах филмчето на първата част ме побиваха тръпки и се надъхвах да я играя. Докато гледах филмчето на втората част бях нещо от сорта на „Какво по дяволите се случва? Тая що ми говори така? Тоя що скача в бездната?".

След като скочите в бездната се събуждате в Thing Betwixt. Тъмна и студена планина, в която се намира къщичка на бабички („екипът на FromSoftware") и младо момиче, което се грижи за тях. Мъничко ви се присмиват, че не помните кой сте и ви дават Human Effigy, и ви казват как ще губите всичките си души отново и отново. Human Effigy е същото като Humanity предмета от Dark Souls, само че тук не ви възстановява жизнените точки, а вместо това ви прави отново човек. Това е моментът, в който най-сетне създавате героя си.

Какво лошо има в това? Да започнем с това, че Cinematic-а започва преди създаването на героя. В самото видео демонстративно сте Мъж. При създаването на георя нямате опция да си смените пола. Всеки, който би искал да играе момиче, би бил доста разочарован. Първата част доста добре се справи с това, като позволява създаване на мъжки или женски персонаж и изграждане на миналото на героя.

Но нека хейтим играта по-късно. Въпреки всичко, новите механики не са лоши, макар Hitbox-а не е по-добър от Dark Souls I, че даже е и по-зле. Най-важните промени са: При смърт ставате Hollow, както в предишната част от поредицата, но този път максималните жизнени точки се понижават с всяка следваща смърт и така до 50%. Има и пръстен, който увеличава границата на 75% - „Ring of Binding". И може да станете обратно на човек само с Human Effigy или като използвате White Sign Soapstone, след което да помогнете на друг









играч да победи някой бос. Има и трети начин, но той става възможен към средата на играта. Има врата, която се отваря само докато сте Hollow. Тя води до стая с няколко опонента и има огън, на който може да се молите, и ако нямате Human Effigy в инвентара си, ви връща към човешката ви форма.

Другата важна механика е Power Stance, която позволява да се биете с по едно оръжие във всяка ръка, по-ефективно от нормален „Dual Wielding". Не всички оръжия, които могат да се използват в Dual Wielding, могат да се използват в Power Stance обаче. А откъм статистики единственото изискване е 1.5 пъти обикновените изисквания на оръжието (например: меч иска 10 strength и 7 dexterity, за да може да го използвате, в Power Stance ви трябват 15 strength и 11 dexterity). Power Stance се активира като задържите бутона, с който хващате оръжието си с две ръце.

И другото нещо е Estus Flask-а, количеството и начина му на работа. Вече лекува по-бавно и количеството е изключително ограничено. Но за сметка на това има Lifegems, които лекуват още по-бавно и са доста добри за между битките. Моят съвет е колбите да се пазят за бос битки, освен ако не ви се наложи преди тях, поради липсата на Lifegems разбира се.

Много полезна, но не нова механика, е телепортирането между огнищата. Тук можете да се телепортирате от самото начало до всеки отключен Bonfire. Има Soul Vessel – предмет, с който като отидете при трите бабички в Thing Betwixt, може да рестартирате вдигнатите статистики и да ги вдигнете по друг начин. Pharros' Lockstone е много интересен предмет, който се използва като ключ, за да отключи някоя тайна стая, да промени някой капан и др. (използва се върху неща като лица по стените и пода). В света има вкаменени NPC-та, които може да излекувате с Fragrant Branch of Yore, които предимно отварят други нива от играта. В огнищата, най-вече главното огнище в Majula, може да горите някои предмети. Sublime Bone Dust прави всеки Estus Flask да пълни повече кръв, Bonfire Ascetic прави нивото около огнището по-трудно и Human Effigy намалява шансът да нахлуе някой играч в света ви и да ви убие. Вдигането на нива на героя става от Emerald Herald в Majula, при която може да носите Estus Shard, с помоща на които тя увеличава количеството Estus Flask-ове, които може да използвате.

Една от досадните промени е качване на нивото на героя, а именно, защото може да го правите само при Emerald Herald, който се намира в Majula. Herald-ът е най-важното NPC в играта. Тя е една мацка с име Shanalotte и е била създадена от драконите, специално за да спре проклятието, но планът им бил неуспешен. Въпреки това тя насочва немъртвите към Throne of Want, очаквайки да се появи някой достатчно силен, за да победи четиримата могъщи боса, да заеме мястото на Vendrick и да прекрати проклятието.







Ако вече сте фен на поредицата, най-вероятно сте чували всички критики спрямо двойката. Това е така, защото създаването на Dark Souls II е ръководено от друг екип. Екипът на Хидетака Миязаки по това време ръководеше създаването на Bloodborne и оттам идват големите недостатъци на Dark Souls II.

След създаването на Demon's Souls, когато Миязаки бива интервюиран, винаги са искали да коментира трудността на играта и той винаги е отговарял с едно и също, че играта не е направена трудна, само за да бъде такава, а че тънкостите и отделеното време върху трудността на играта се използват, за да се създаде кулминационен

момент, като битката с Ornstein & Smough от Dark Souls I. Но това очевидно е било грешно интерпретирано от новия екип, работил над DSII.

Изглежда са се питали „Как да направим играта по-трудна?“, а не „Как да направим играта по интересна?“. Дори едно от първите неща, които ще забележите в Majula е паметник, на който се отброяват умиранията на всички играчи онлайн или само вашите, ако играете офлайн. Защото е ясно, че ще се мре.



Бос битките са под още по-голяма критика. Вместо на повечето босове да се дадат по-добри движения, просто са нахвърляни допълнителни противници. Добър пример за това е сравнение между Royal Rat Authority от DSII и Sif, the Great Grey Wolf от DSI. Битката с Royal Rat Authority е доста по-трудна, само и само защото са сложили 4-ри малки плъха в бос стаята, а битката със Sif е доста по-иконична. Когато си помисля за Dark Souls: Prepare to die Edition, си спомням голям сив вълк с меч в уста, опитващ се смело да защити господаря си. Когато си помисля за Dark Souls II – помня само колко са досадни босовете. За разлика от Dark Souls I, където постоянно се отключваха преки пътища и нивата се свързваха едно с друго, карайки света да изглежда жив, дизайнът на света на Dark Souls II е доста мързелив, и то поради същата причина – повече работа върху това играта да бъде трудна, вместо интересна.

В Demon's Souls бос битките с повече от един противник са 4, а в Dark Souls: Prepare to Die Edition са 7, а в Dark Souls II: Scholar of the First Sin са 12. Като в ДСII повечето имат мързелив дизайн, подобно на Capra Demon от 1-цата. Това най-вече се усеща при Belfry Gargoyle битката, която е копи-пейст от ДСI, само че може да има повече активни гаргойли едновременно. Бойните механики на играта са направени за битка 1 срещу 1, благодарение на бавните анимации на атаките и lock-on камерата. В битка като Prowling Magus, в която има 3 магьосника и няколко други противници, измежду които и пълзящи, ако искате да убиете пълзящите, lock-вате камерата на тях. През това време магьосниците ви обстрелват, а вие дори не можете да прецените кога да започнете атаката си, така че да може да избегнете магиите след нея.

Разнообразието от босове е доста малко. Голяма част от тях са по-големи хуманоиди, с гигантски two-handed оръжия и същото важи и за движенията им. Повечето имат бавна атака над главата, движение за скъсяване на дистанцията и 2 или 3 hit combo. Много от атаките на босовете проследяват играча до точно преди удара, правейки всичко по-трудно. Това нещо се наблюдава и в предишните игри от поредицата, но не толкова често. Пък и там разнообразието е голямо, а тук, след шестия гигантски брониран бос, с гигантско оръжие за две ръце, определено доскучава. Има дори и обикновени опоненти със същата lock-on механика, като Бронираните костенурки, за които дори тази механика е в повече, взимайки впредвид, че ако застанете зад тях, те просто лягат върху вас и ви става мъчно и гадно.

Мързеливият начин на затрудняване на играта не спира само дотук. В ДСII има много повече групи от чудовища на едно и също място. Дори и такива, които нападат заедно още преди да са атакувани. Не че го няма и в ДСI, но там бяха балансирани, като не правят много демидж, нямат щитове или са на малко кръв, а понякога и трите. А по-силните опоненти, като Черните Рицари на Gwyn, бяха изолирани далеч един от друг, дори на края на последното ниво от играта.



Множеството силни противници на едно място стимулират играчите да използват евтини трикове. Много от опонентите просто не могат да излезнат от определено място, позволявайки на играча просто да стреля отдалеч или да ги изолира като задържи само един опонент. Това са среща толкова често, че се чудя дали създателите са си мислели, че това всъщност е добър дизайн и затова са го оставили. Ако бях на мястото на Vendrick, бих защитил царството, като построя повече врати и тесни коридори. Малко или много фактът, че след убиване на противниците няклко пъти подред, те спират да се съживяват, горе-долу балансира нещата.

Когато пуснаха играта и влезнах да играя бях доволен, до момента, в който стигнах Heide's Tower of Flame и не срещнах нито един Heide рицар. При положение, че срещнах на 3 други места. Просто имах чуството, че прибързаха с пускането на играта и спрях да я играя. След време излезнаха няколко допълнителни съдържания (DLC) – Crown of the Sunken King, Crown of the Old Iron King и Crown of the Ivory King, като и трите са включени в Dark Souls II: Scholar of the First Sin Edition.

Когато пуснах играта и направих значителен прогрес, бях шокиран. Нищо не беше същото, всичко изглеждаше по-добре, не само като дизайн, но и като графики. Всички противници бяха разместени, дори има Heide рицари в Heide's Tower of Flame, които стават агресивни след като победиш боса на местността. Количеството предмети и екипировка, добавени в съдържанията, е солидно на брой и има доста добре изглеждащи оръжия. И стигаме до Frigid Outskirts, където играта от по-добра от преди, се влошава 10 пъти. Това ниво е пълно със сняг, всичко е бяло, периодът, в който бурята се успокоява и разбираш къде се намираш е твърде кратък, нивото е голямо, и на всичкото отгоре има някакви произволни кончета на сатаната, които идват и ти съсипват настроението за дни наред. Ставаш супер добър, губиш само 2 колби до боса. И се оказва, че те са два Lud and Zallen, the King's Pets, същите като Aava, the King's Pet (вече сте го срещали), само че имат по-малко кръв, същия демидж, но и Zallen има Enrage, който го кара да поема по-малко и да прави повече демидж.

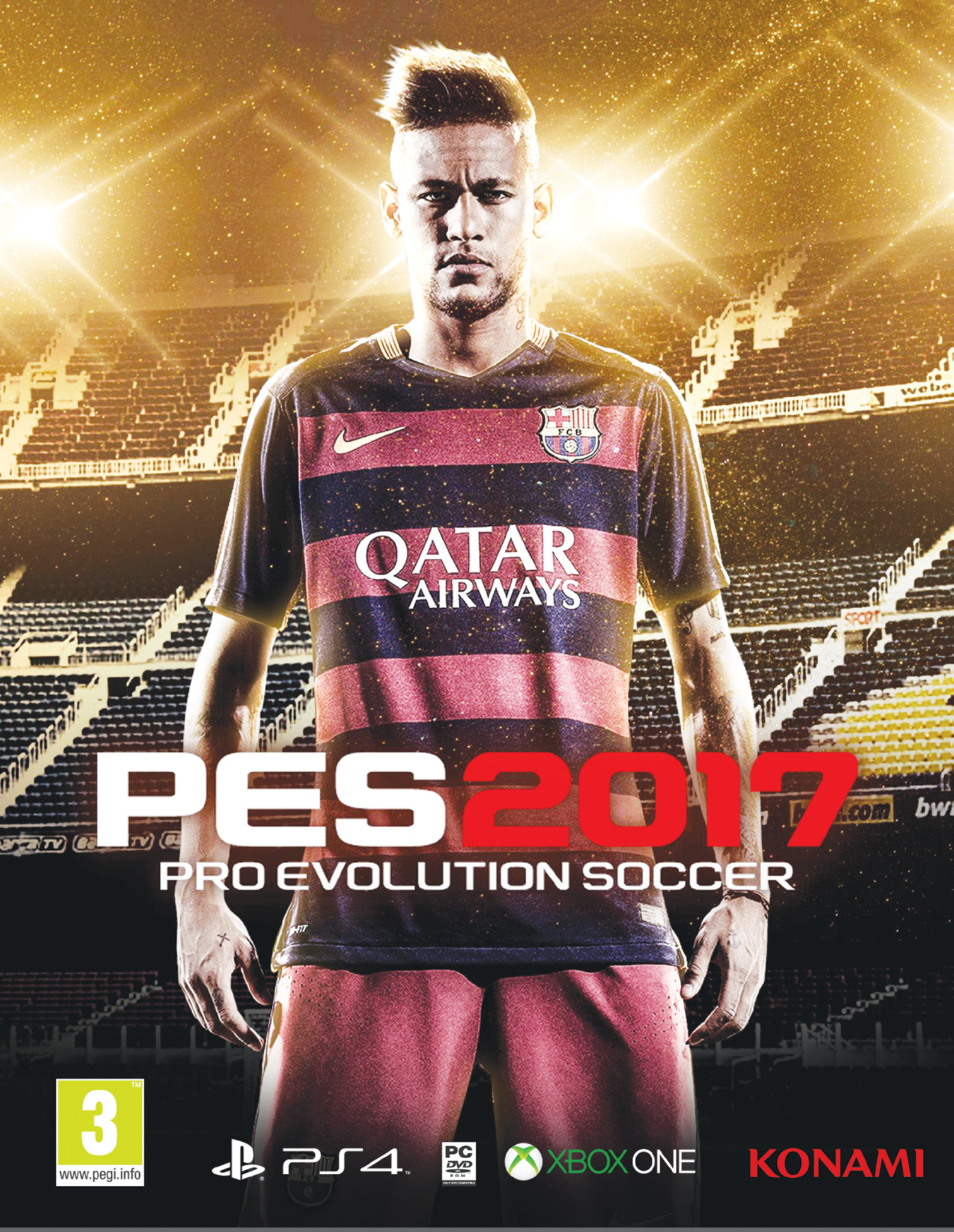


Когато достигнете the Throne of Want, започвате битка срещу Throne Watcher and Throne Defender, които са доста труднички. Когато убиеш един от тях, той не умира, ами коленичи на 0 кръв. След 20 секунди живият отива и „съживява" този, дето коленичи, и то го връща на пълна кръв. А след като ги победите – изненада! Започва битка с Nashandra, която на пръв поглед изглежда трудна, но за късмет не е чак толкова. След това трябва да отиде до ръба, където има статуи на Гиганти и започва последният Cinematic.

Ако сте срещнали Aldia, Scholar of the First Sin на всички 3 локации и сте победили Vendrick, преди да победите кралицата, тогава ще може да се сбиете с Aldia. И вече, след като победите и него, имате избора да напуснете the Throne of Want, което води до различен краен Cinematic или просто да повторите решението от преди допълнителното съдържание.

Въпреки всичките критики, играта е добра. Но можеше да бъде много по-добра. За хората, които са играли ДСІ препоръчвам просто да пропуснете 2 и да започнете 3. А за хората, които не са играли нито една от игрите – започнете с Dark Souls II, и след това 1 и 3. Така поне ще бъдете доволни с всяка следваща част.

Мартин „T-Rash" Рашев



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), Serdika Center Sofia (етаж 1), бул. "Цар Борис III" 21
ПЛОВДИВ Mall Plovdiv (етаж 2) • **ВАРНА** Grand Mall (етаж 2) • **БУРГАС** Burgas Plaza (партер)



Както предишните игри, Dark Souls III е екшън ролева игра (ARPG), създадена от FromSoftware и публикувана от Namco Bandai Games, като продължение на Dark Souls I и II. „Souls“ поредицата е ръководена от Хидетака Миязаки. 2-ката трябваше да бъде това, което е 3-ката, но не е защото Хидетака Миязаки, по време на създаването на ДСII, не можеше да участва в ръководството на процеса, тъй като беше зает с Bloodborne, която е по-добра от ДСII точно поради тази причина. ДСII е ориентирана около трудност, а не геймплей. Това е поради грешното разбиране на идеята на Миязаки от Шибуя Томохиро и Танимура Юи (Директорите на Дарк Соулс 2). Да разгледаме Интро Синематик-а и да му се порадваме. След като го изгледах, веднага направих връзка с ДСI. Не само защото има същата озвучителката (Pik Sen Lim), но и събуди интересът ми към историята и ме побиха тръпки от него, особено частта с Yohrm, the Giant, а и формата по който е представен е същият. „Кратък, обобщава сюжета на играта, без да издава самоличността и произхода ти, защото това зависи от развитието на героя ти.“, също така, като показва и дава имената на тези върховни създания, прави срещането им в играта символично и просто знаете, че нещо важно ще се случи.

Започва с „Да наистина, нарича се Lothric. Където преходните земи на Лордовете на Жарта (the Lords of Cinder) се срещат.“. Това е доста важно изказване, а са минали 3 секунди от началото. От него разбираме, че Lothric е мястото, където много Лордове на Жарта са заслужили титлата, въпреки, че земята се е променила с течение на времето. Това кратко изказване ни казва, че тази преходна земя се е променяла доста пъти, като например от Lordran в Drangleic в Lothric. И дори много други кралства между тях. Следващата част от синематика ви настройва да мислите по този начин още повече. „В пътешествието си на Север, Поклонниците разкриват истината на старите думи: -Пламъкът угасва и Лордовете остават без тронове-“ Лордовете на Жарта са тези които са жертвали душата си за да удължът живота на първия пламък и са станали Hollow, след което няма кой да седи на трона и така, докато пламъкът започне пак да угасва, тогава трябва нов „Монарх“. И нататък: „Когато пламъкът е застрашен, камбаната бие, събуждайки старите Лордове на Жарта от гробовете им.“ Ако сте някой като мен, играл Дарк Соулс I, най-вероятно си мислите, че презказанието в ДСI беше избраният немъртав да бие камбаниета на пробуждането за да стигне до земята на Лордовете, Lordran. Тогава Gwyn е единствения Lord of Cinder, ами ако всъщност вие сте го пробудили? Това е поредната скрита истина от първичните змии (the primordial serpents) ? Или илюзия направена от Gwyndolin, синът на Gwyn ? И след това продължава с показването и наименоването на Лордовете които биват събудени в ДС3: „Aldrich, Saint of the Deep; Farron's Undead Legion, the Abyss Watchers и самотният Лорд на оскверната столица, Yhorm, the Giant.“ В следващата част се говори за Лордовете и тяхната връзка с the Kindled „Незапалените“. „Само в истина, Лордовете ще изоставят троновете си и Незапалените ще се въздигнат. Безименни проклети Немъртви, неподходящи дори да бъдат Жар и така Пепелта търси Въглени.“ общо взето, както в ДСI използваме Humanity за да станем Човек от Немъртъв, в ДСII използваме Human Effigy за да премахнем Hollow вида, така и в ДСIII използваме Embers за да се превърнем от „Незапален“ в „Запален“.

Геймплейът на играта е просто... Уникално добър,



особено ако го сравняваме с останалите части. Не съм и очаквало друго от екипа на FromSoftware под ръководството на Миязаки. Началния гейм-плей е „най-плътен“ от останалите 2 части + Демон Соулс. Започваш играта, разбираш за Ravenous Crystal Lizards (Ненаситен Кристален Гущери) и от описанието на предмета който можем да вземем от тях, Titanite Scale (Използва се за подобряване на оръжия), стига да не сге се отказали от това да го убиете в началото, разбирате защо нашите малки приятели Крикталните Гущери са станали големи и лоши: „В редки случаи, Кристалните Гущери поглъщат души, придобивайки тези чудовищни пропорции и големи люспи“. Срещате се с няколко NPC-та, част от които са ви познати от предишните части, а други предоставят разширени поредици от куестове. Левел дизайна е комплексиран, но не и толкова колкото на Дарк Соулс I. Там всяка зона беше като начертана на лист хартия и след това този лист бил смачкан, тоест всичко се вър-теше и се стигаше до някъде където си бил, чрез някой пряк път или нещо такова. В ДСI всяко огни-ще бе важно, защото страхът от това да загубиш 300 000 души е по-силен от достойнството да по-кажеш колко си добър. В тази част, огнищата са по-скоро място за запазване на временния про-грес. Започвате играта, след 5-10 минути макси-мум, намирате огнище, убевате първият бос и пак огнище, играете още 5 минути, Firlink Shrine което е главното огнище, от там се телепортирате в High Wall of Lothrick ето ви пак огнище, ако сте внима-телни ще намерите следващото огнище след точ-но 3 минути прогрес. Или още по-добър пример, след като убиете Vordt of the Boreal Valley, имате огнище в бос стаята, използвате банера и прис-тигате на огнище, слизате по стълбите отваряте голямата порта, 2 крачки след портата ОТНОВО ОГНИЩЕ.Иначе не е зле, графиките са страхотни, има изненадващи трансформации на противници-те, разбира се всеки противник си има слабост и да проучваш света е изключително награждава-що. Също така има много неочаквани атаки, на-рочно поставени барели с барут на определени места, като първото Infuse-ване на предмет е точ-но Огнен, увеличавайки шансът да се прецакате сами с тези гадни барели. Много ми харесва фа-кта, че противниците могат да използват новите умения на оръжията си. В името на балансиране-то, не всички противници могат. Вдигането на ле-вел става по същия начин като в 2-рата част, но с лека промяна. Докато Level-Up екрана е отворен, се чува „реч“ на Пазачът на Огъня (the Fire Keeper) която гласи следното:

„Let these souls, withdrawn from their vessels,
Manisfestations of disparity
Elucidated by fire,
Burrow deep within me,
Retreating to a darkness beyond the reach of flame,
Let them assume a new master,
Inhabiting ash, casting themselves upon new forms.“

„Нека тези души, отделени от техните съдове*,
Проявления на несъразмерност
Просветлени от огън,
Ровейки дълбоко в мен,
Настанявайки се в тъмнина извън обсега на пла-мък,
Нека приемат нов господар,
Обитавайки пепел, себе отливат се в нови фор-ми“???

Тази идея е взета от Демон Соулс, като разбира се изречените думи са различни. Бос битките са интересни, не са прекалено трудни, освен първите няколко пъти. Какво прави битките интересни? Този път е отделено повече време над създаването на босовете, не са толкова еднообразни, колкото бяха в ДСII. Някои от атаките на повечето хумановидни боса, може да се парират. По-нататък ще поговорим повечко за босовете, като в тази част са повече свързани с историята на 3-те игри, отколкото с новите механики на играта.

Хитбоксът е много по-добър от преди, смея да кажа, че е перфектен. Повечето движения и механики са взети от Дарк Соулс I и са подобрени. Като например, в Дарк Соулс I и II, можеш да промениш траекторията на някои от атаките докато анимацията на атаката се възпроизвежда. А сега, можем да правим това с всички оръжия и атаки, което прави Играч срещу Играч частта още повече базирана на умения.



Най-добрата добавка в тази част са уменията на оръжията. Да, точно така, всяко оръжие и всеки щит в играта има различно умение и героят има „Focus points“. От там и новият „Ashen Estus Flask“ който пълни фокуса, при използване. За да активирате умението на оръжието което използвате, трябва да го държите с две ръце, освен ако нямате щит чийто умение е да активира умението на оръжието ви. Предимно щитовете имат Париране за умение, но варират от тези които активират умението на оръжието, до умения които позволяват атакуване с щит. Уникалните оръжия и щитове, често имат и уникални умения. Като например Bonewheel Shield има умението Wheel of Fate, което е атака с щитаа и завъртане на колелото по едно и също време. И няма как да не спомена любимото ми умение, „Sacred Light and Flame“ на „Twin Princes‘ Greatsword“. Това са 2 умения в едно, като зависи дали използвате Бърза или Силна атака. Бързата атака активира умението „Sacred Lothric Light“ което е пробождащ напред лъч светлина, а Силната атака активира „Flame of Lorian“ което е огнена атака с малко по-голямо разстояние. Друг интересен и новодобавен избор е, че можеш да превръщаш обикновеният Естъс в „Прашен“ Естъс и обратното, което можем да направим при Andre. Той е ковач, от Дарк Соулс I и е един от символичните NPC-та на играта. Наистина, за някой който е пракарал стотици или дори хиляди часове игра на ДСI, да види Андре в 3-тата част е доста носталгично, но и приятно чуство, определено влия над атмосферата заедно и с фактът, че главното огнище е Firelink Shrine. Дрои отвън, до входа към главното огнище има полугол противник с катана. Тази катана се нарича „Uchigatana“ и е още едно от нещата за които се сещам когато си помисля за Дарк Соулс I. Докато играете срещате доста познати персонажи (главно от ДСI), че дори стигате до Anor Londo (земята на Лордовете), Grand Archives (първата среща със Seath, the Scaleless) и Kiln of the First Flame (локацията на битката с Gwyn, the Lord of Cinder). Всички тези локации са представени в техния „тъмен вид“, което отразява резапалването на Първия Пламък и как това го прави слаб с времето, както и казва Миязаки няколко месеца преди пускането на играта „До сега винаги сме се концентрирали над пламъкът, Светлината, Кръговрата на пламъка. Дарк Соулс III обаче, ще бъде концентрирана върху тъмната част от поредицата.“ Което ме подсеща и за „Прашният Естъс“ който ей така се появава точно сега, когато пламъкът е най-слаб и угасва, превръщайки се в пепел.





В тази часто от поредицата имаме 4 различни endings (Ending 1: To Link The First Flame; Ending 2: The End of Fire; Ending 3: Unkindled Ending и Ending 4: Usurpation of Fire), да точно така, цели 4 са. И

този път не са нещо от сорта на: „Убиваш последния бос, сядаш на огъня или излизаш от стаята или не правиш нищо."

Първият ендинг е доста очеваден, убиваш боса и се жертваш за да продължиш кръговата на пламъка. Само да вметна че в Дарк Соулс I, когато се жертвате за кръговрата, целия „Kiln of the First Flame" избухва в пламъци, точно поради тази причина рицарите на Gwyn стават Black Knights от Silver Knights, когато той жертва собствената си душа. Не и тук, изморения първи пламък ви запалва и бавно ви „абсорбира". Останалите ендинга имат стъпки, като 2 и 3 са вариация един на друг, но ще спойлна сами 2-рия, тъй като според създателите това е истинският ендинг. Ендинг 2: Краят на пламака, след като направите стъпките за този ендинг и убиете последния бос Soul of Cinder, се появява призоваващ надпис (работи по същия начин, като онлайн частта на играта), отивате при него и призовавате the Fire Keeper. Започва филмчето за края на огъня и тя казва следните неща:



„The First Flame quickly fades.
Darkness will shortly settle.
But one day, tiny flames will dance across the darkness.
Like embers, linked by lords past."

„Ashen one, hearest thou my voice, still?"

„Първият Пламък угасва бързо.
Мрака ще се настани скоро.(цялата светлина в света на Дс3 намалява)
Но един ден, малки пламъчета ще се разтанцуват из тъмнината.
Като въглени, запалени от Лордове бивши"

„Пепеливи, чуваш ли гласът ми все още?" (казва го след като настъпи пълен мрак)

В едно интервю Миязаки е попитан дали не се прекалява с Соулс и Блоодборн игрите и Ной отговаря, че настина създаването на тези игри до безкрай не е добра идея и че ДСIII е голямото прекратяване на поредиците. Също така споделяйки, че FromSoftware ще се занимава с нови заглавия тъй като идеята да има ДСIII вече е била в действие когато е станал Директор на компанията и играта ще бъде важен маркер в еволюцията ѝ.

Не знам дали са го направили нарочно но самия факт, че Fire Keeper-а казва: „Пепеливи, чуваш ли гласът ми все още?" след като пламъкът угасва показва, че въпреки всичко земята продължава да се върти, не всичко е свършило. Затова този ендинг и според мен е най-подходящ.

Едно от главните подробности на Соулс поредицата е, че историята е представена достатъчно да те грабне, но сам да решиш каква по-точно е тя, свободата да теоризираш всичко.

„Дарк Соулс е някак си недовършена и искам да си мисля че е довършена от играчите, от

тяхните разкрития, докато са изиграваали играта. И бих се радвал да кажа, че цялата тази недовършенност на играта е нарочно, но е и нарочно и без да искаме, по различни начини.“ - Хидетака Миязаки





Част от аудиторията на играта мисли, че Дарк Соулс II не трябва да съществува и, че е трябвало да бъде това което е ДС3. Аз съм и съгласен и против. Съгласен съм, защото историята на Дарк Соулс наистина няма нужда да бъде показвана отново и отново, след като това е един безкраен кръговрат. Също така самата продукция на 2-рата част беше под нивото което беше показано от трейлъри и тийзъри. Чак след пускането на DLC-то Scholar of the First Sin всичко беше по-добре, но пак не беше това което беше представено преди пускането на играта. Но в крайна сметка съм напълно окей с този факт, че дарк Соулс I, II и III съществуват вместо само I и III. Самото изживяване беше страхотно за мен след всички тези часове. Беше страхотно! Наистина няма какво да чакате, щом се почуствате готови за едно страхотно приключенско изживяване, започнете да играете Дарк Соулс поредицата. И помнете, слава на слънцето!

Мартин „T-Rash“ Рашев





Да бъдем честни, EA в спортно отношение са предимно познати с Fifa и всякакви други игри остават на заден план. През годините преминаха през баскетбол и дори американски футбол. Но, ето, че в ръцете ми попадна продължението на едноименната UFC игра.

Бях разцъквал първата UFC и не останах особено очарован от нея. В интерес на истината съм тренирал бокс и темата за MMA не ми е никак чужда. Повечето, запознати с бойните изкуства, знаят, че UFC реално е най-популярната и голяма федерация в MMA. Първата игра беше много небалансирана или поне такава беше версията за PS4, която играх. Можеше да се изрине целия ростър с няколко от борците и буквално имаше движения, които в комбинация нокаутират опонента в 90% от случаите.



За моя радост в UFC 2 балансът е налице и това трудно може да се случи. Добро впечатление ми направи менюто на играта. То е подобно на Star Wars: Battlefront и това на Fifa 16, което ще рече, че е добре подредено и опростено за улеснение на играчите.

По време на двубой имам чувството, че имам много по-голяма свобода в сравнение с предната игра, както и повече движения и захвати, включително повече разновидности на нокаунти. За съжаление, поне за PS4, механиката свързана с хватките за предаване, е много досадна и много лесно можете да загубите двубой, въпреки опитите да се освободите от опонента ви. Вероятно по този начин с лекота загубих поне 5 двубоя в началото на играта и това за малко да ме откаже от нея.



Можете да се биете с голям набор от женски персонажи и като цяло всичко, като започнем от ринга и стигнем до самия бой, е много реалистично направено. Определено не очаквах да се постарают толкова много. Можете сами да си направите боец, да го моделирате както искате и да изиграете кариера с него, започвайки от най-ниското ниво. Това въведение е едно от най-успешните за

играта и безспорно ми се стори интересно.

В обобщение мога да кажа, че играта има над 250 бойци, от които може да избирате, както и множество модове за игра, включително multiplayer и онлайн. Можете да се биете за титли и да правите всякакви custom щуротии, за които като фенове на MMA само сте си мечтали! Много голям асортимент от движения, защити, захвати и хватки. Дори в играта дебютират няколко от известните рефери като Herb Dean и Dan Miragliotta. Тя предоставя прекалено много възможности, които аз дори няма да успея да ви изброя. Можете да си правите custom евенти или да предвиждате реалните като развитие, включително да ги преигравате. Лично аз прекарах първите часове от играта в Practice Mode, за да схвана механиката и да се ориентирам и бих ви препоръчал да направите същото.

В момента повечето известни гейм медии дават средна оценка 7/10 за тази игра и като се има в предвид лицензите, които EA държат, може да се предположи, че е най-добрата игра за MMA, правена досега. Ако сте фен на този боен спорт и искате да се вживеете малко в него, няма да сбъркате ако си вземете играта. Тя скоро няма да ви омръзне. Разнообразието в нея е голямо и по всичко личи, че има база за израстване и онлайн съреднования, подобно други бойни игри, включително с награди и ранглиста. Понякога реализмът на играта е малко плашещ, не ми се мисли колко добра ще е новата Fifa 17, която идва с редица подобрения, включително по енджина.

Благодарим на ***Pulsar Games***, че ни предоставиха възможността да тестваме играта и да напишем това ревю, базирано на ритейл копието.











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), Serdika Center Sofia (етаж 1), бул. "Цар Борис III" 21
ПЛОВДИВ Mall Plovdiv (етаж 2) • **ВАРНА** Grand Mall (етаж 2) • **БУРГАС** Burgas Plaza (партер)



Ratchet & Clank

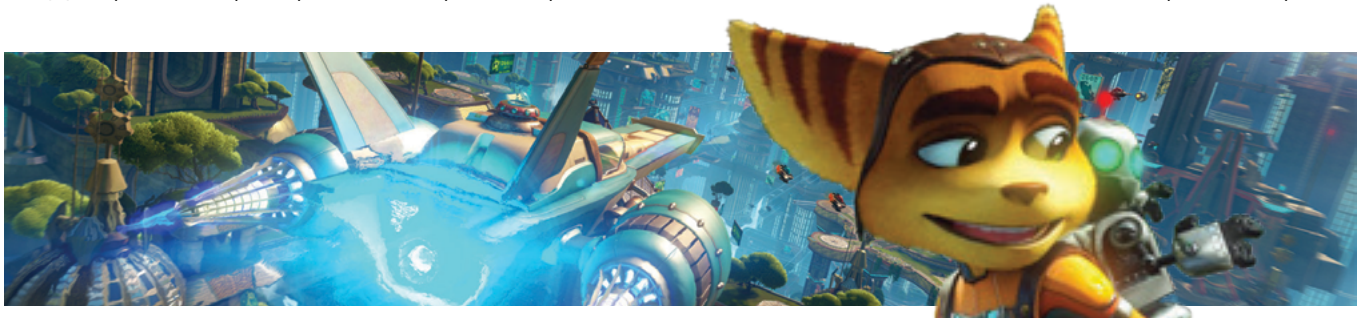
От години не съм се забавлявал толкова с игра, както с Ratchet & Clank. Тя ме върна години назад, когато излезе първата игра от поредицата. Няма как да не спомена, че играта е претърпяла промяна, но според мен тази промяна е в добра посока. Въпреки че първоначално Ratchet & Clank беше смятана за прост remaster/reboot на PS2 версията на играта от 2002 г., тя се оказа своеобразен reimagine. И са се справили брилянтно, защото играта е подходяща както за стари фенове, така и за хората, които тепърва се сблъскват с тази поредица.

Безспорно най-отличителната черта на Ratchet & Clank е нейната красота. Личи си, че от Insomniac са се постарали да предоставят този визуален разкош. Като започнем от сцените, които са вкарани от филма, минем през прекрасно представените планети и завършим с множеството детайлни анимации, играта е своеобразен пир за очите. Единствената ми забележка би била, че малкото филмчета, които са правени с in-game engine-а, изглеждат доста недоизпипани, в сравнение с тези от филма. Но това в случая ме накара да се сетя за добрите стари години, в които излезе WarCraft 3, тъй като при него имаше абсолютно същия проблем. Благодарение на тази носталгия успях да преглътна, тези малки грешки.

Едно от най-добрите нововъведения в играта е ролята на Captain Quirk, като разказвач на историята. Да, правилно разбрахте, историята е разказана от егоцентрика на Галактическите Рейнджъри. И точно заради това играта има различна история от това, което помним в оригинала. Лафовете, които пуска по средата на играта, са безценни. Те повдигат настроението на играча и го карат да се разсмее, като по този начин го държат ангажиран и го зарибяват да играе още. А самата история се разказва от Quirk на един от неговите съкилийници, което допълнително внася комичност на цялата ситуация. Историята сама по себе си обаче не е нищо специално. Имате един герой и неговия партньор, които се борят срещу архизлодей, който се опитва да унищожи галактиката. Това е направо речниковото определение на думата клиширано.

За разлика от оригинала, тук нямаме чак толкова много пъзели, оръжия, планети и др. Това обаче не трябва да ви разочарова, защото Insomniac са изцедили възможностите на това, което имате до самия максимум. На моменти дори не усетих разлика между оригинала и тази версия и даже се почувствах все едно двете игри са слети в едно общо, и те карат да играеш още и още. Малкото моменти, в които играх с Clank, бяха свързани с решаване на логически пъзели, които изискват известна доза ходене напред-назад за изпълняване на задачата.

Освен пъзелите обаче играта предоставя и няколко различни мини игри, като например космическа битка, в която целта ви е да взривите против-





никовите кораби. А опциите за това са различни всеки път. Друга тип мини игра са лазерните пъзели, които решавате с Trespasser-а, който взимате по-напред в играта. Insomniac са помислили и за тези, които нямат времето и силите да се преборят с тези пъзели и са вкарали auto-hack система, но имайте предвид, че използвате ли я няма да получите наградата от болтове, които получавате, както и achievement-а за успешно хакване на всички терминали.

Нека споменем и няколко от специалните предмети, като Trespasser-а. Всеки един от тези предмети ви помага да минете определена част от нивата, като например Grind Boots, които ви помагат да се плъзгате по някоя от магнитните релси в играта или пък Hydro Displacer-а, който ви позволява да изсмуквате водата от дадено място, и да я използвате на друго. Не можем да пропуснем и най-забавната джаджа, а именно JetPack-а, с който можете да летите свободно из дадени нива, стига разбира се да внимавате да не ви свърши горивото. Като цяло играта постоянно ви кара да се връщате на предишни планети, за да можете да откриете някой от скритите златни болтове или други бонуси, които не сте могли да вземете преди това, защото сте нямали дадения предмет, нужен ви за това.

Много добро впечатление правят оръжията в играта. За добро или лошо, заради новия облик на играта не могат да се използват всички стари оръжия и затова арсеналът ви е сравнително променен. Запазена е системата за вдигане на нива на оръжията. Като стигнете най-високото ниво на дадено оръжие, получавате някакъв допълнителен бонус към него. Например Гранатите ви се разпадат на множество по-малки гранати, горелката ви предизвиква противниците ви да се взривят при смърт или моят най-любим Mr. Zurkon, който при пускане ви предоставя с цели два робота за цената на една амуниция. Не мога обаче да не спомена и най-якото като концепция оръжие, а именно The Pixelizer. Това оръжие действа като пушка, с тази разлика, че освен че причинява щета на противниците ви, тя ги превръща в пикселизирани техни версии и ако умрат, докато са в тази форма, се разпадат на малки пикселчета. Чувството да видиш как една орда от противници се превръща в разпадащи се пиксели е безценна. Разбира се има много повече оръжия, които са с различни бонуси на максималните си нива, но няма да ги споменавам всички, за да ви позволя сами да им се зарадвате.

Нововъведението в тази версия на играта е талант системата, която можете да развивате с уни













калната валута Raritanium. Тези подобрения са, както тясно свързани с оръжията (повече амуниции, щета, скорост на стрелба и др.), така и такива, които помагат на развитието на героя ви (намиране на повече болтове, Raritanium или карти). С всяко следващо ниво на оръжието си вие отключвате нови опции за усъвършенстване. Има и специални скрити такива, за които се изисква да бъдат закупени всичките подобрения, граничещи с тях, които са доста по-силни от нормалните.

А да, за малко да забравя да спомена и колекционирането на карти. Нещо, което може да накара много стари играчи да пребледнеят. Да, и тук събираш карти, но за разлика от старите JRPG-та, в които първоначално беше създадена тази механика, тук те не са чак толкова досадни и даже ви дават бонуси в играта, като намиране на повече болтове, Raritanium или карти. Правилно чухте, при събиране на колекция от три карти има шанс да получите бонус в намирането на нови карти. Звучи абсурдно на пръв поглед, но разбира се това е валидно само за някои колекции. Други ви дават подобрения на оръжията или ви отключват Омега версията им в Challenge mode-а на играта, който отключвате след първото си превъртане.

С ръка на сърцето мога да кажа, че Ratchet & Clank е игра, с която искрено се забавлявах и която ми достави множество часове забавление. Ако някой ме попита в момента, дали бих я играл отново, веднага бих му отговорил с „ДА!“, защото това е игра, която има своята преиграваема стойност и бих ѝ се насладил още много пъти. Ratchet & Clank е игра, която заслужава всяка една стотинка от цената си, че даже и отгоре. Препоръчвам я както на хора запознати с поредицата, така и на такива, които тепърва ще се сблъскват с нея. Забавлението е гарантирано!

Петър „Malygos“ Николов

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





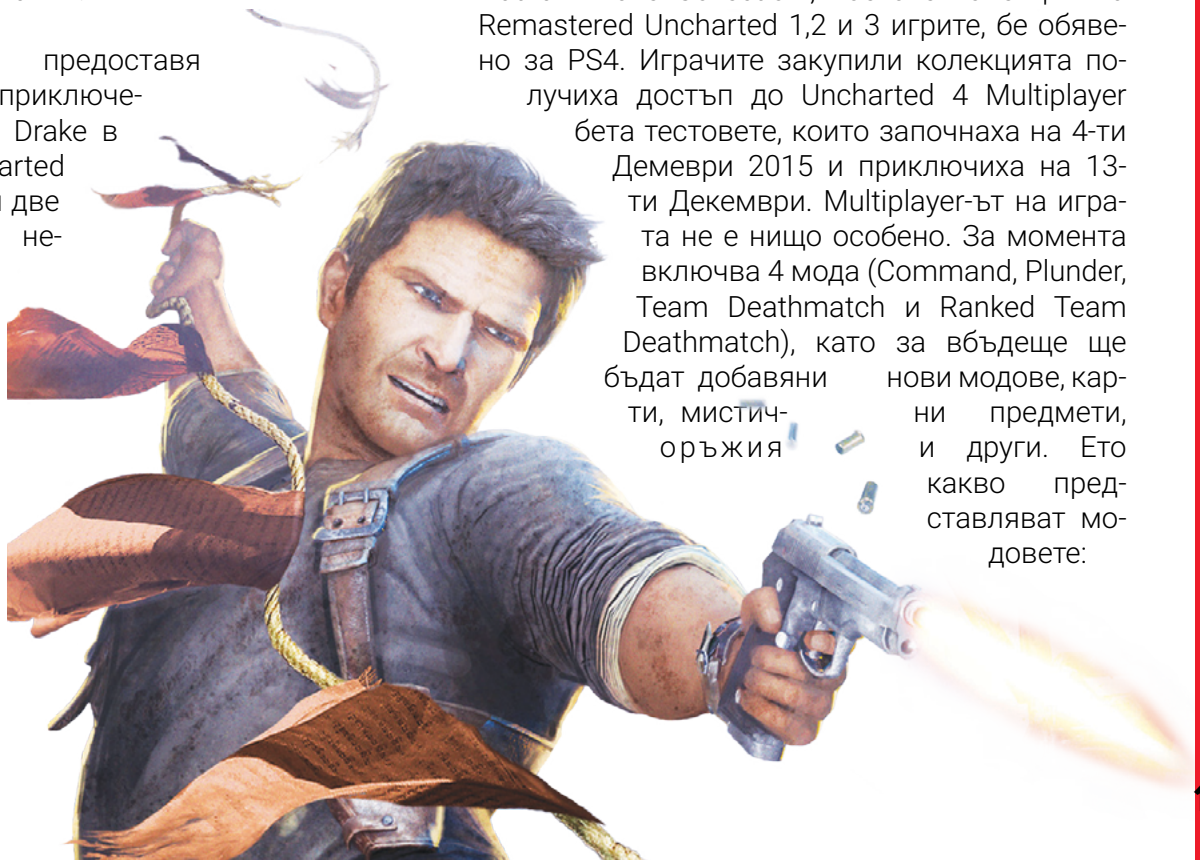
PULSAR GAMES
СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА
КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ
www.pulsar.bg

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

UNCHARTED 4
A Thief's End

Произведена от Naughty Dogs (известни още с Crash Bandicoot и The Last of Us) и издадена от Sony Interactive като PS4 Exclusive, Uncharted 4 е една от най-чаканите игри, пуснати през 2016 година. Основната причина за това е, че първоначално играта бе обявена на 9-ти Юни 2014, на прес-конференцията на Sony по време на E3, след това на 11-ти Март 2015 от Sony потвърдиха, че играта ще бъде издадена чак на 18-ти Март 2016, за да имат повече време за създаването и изшлайфането на играта. На 1-ви Март 2016 обаче, издаването бе отложено още веднъж, за да бъде световно, като новата дата бе 10-ти Май същата година. Само че две седмици преди въпросната дата, на 26-ти Април, Амазон започна преждевременно доставяне на копия от играта. На следващия ден Shuhei Yoshida (Президент на световните студия на Sony) обяви, че копията били откраднати повреме на доставяне в магазин във Великобритания.

Играта предоставя последното приключение на Nathan Drake в сагата на Uncharted и за него имам две думи: просто невероятно! В тази част от поредицата има нов персонаж, братът на Nathan, Samuel Drake, което добавя интересна динамика в играта. Геймплеят е разнообразен с по-отворени зони, повече Stealth елементи и визуални подобрения. Графиките на Uncharted 4 са едни от най-добрите на PS4 за момента. Независимо дали ще проучвате пещери, карате Джип в джунглата или ще пребивате и застрелвате хора, в Uncharted 4 това е направено много добре. Не ми допада това, че играта е линейна и играчът няма въздействие над историята. След стотиците часове, които съм прекарал в развиване на историята на Dark Souls съм станал доста докачлив на тази тема. Също така, макар и да има по-отворени зони, светът на играта е доста ограничен. Все пак това не прави удоволствието от играта по-малко. Просто всички знаем, че игри, които позволяват на играча да въздейства на историята и да я променя по някакъв начин, са предпочитани.



На 4-ти Юни 2015 „Uncharted: The Nathan Drake Collection", което е колекция на Remastered Uncharted 1,2 и 3 игрите, бе обявено за PS4. Играчите закупили колекцията получиха достъп до Uncharted 4 Multiplayer бета тестовете, които започнаха на 4-ти Демеври 2015 и приключиха на 13-ти Декември. Multiplayer-ът на играта не е нищо особено. За момента включва 4 мода (Command, Plunder, Team Deathmatch и Ranked Team Deathmatch), като за вбъдеще ще бъдат добавяни нови модове, карти, мистични предмети, оръжия и други. Ето какво представляват модовете:



- **Command**: Два отбора от по 5 човека, които се бият за контрол над 3 зони. Всеки отбор получава точки в секунда за всяка контролирана от тях зона, като първият отбор, достигнал 700 точки, печели.

- **Plunder:** Два отбора от по 4 човека. Целта е всеки отбор е да запази идола си в съответната кутия и да открадне идола на другия отбор. Първият отбор, който направи 3 точки, печели.
- **Team Deathmatch**: Отново два отбора от по 5 човека, които се състезават кой отбор ще направи 40 убийства пръв. При смърт, всеки играч се съживява и продължава да се обстрелва с противниците си. (Нищо ново, това е най-известният мод сред Shooter Multiplayer игрите, макар че по-често лимитът се определя от време, а не от брой убийства).

- **Ranked Team Deathmatch**: Същото като предишното, с тази разлика, че тук играчите получават ранг, базиран на тяхното представяне.

Ranked модът ми е най-привлекателен, защото си падам по предизвикателства. Там се предполага, че играят по-добрите играчи. Освен малкото количество модове, броят на картите не е много по-голям. За момента има 9 карти, от които Island, Remnants и River са ми любимите. Въпросните карти излъчват едно такова древно, антично настроение и обстановка, което аз лично предпочитам. Картите не са големи, горе-долу с размерите на Counter Strike карта, което е напълно окей за 5v5 стрелялка.

Мултито можеш да играеш с главните протагонисти и антагонисти от Story мода на играта. Освен Melee атаките, имате избор от не малък брой пушки и пистолети, а освен тях имате и Mysticals (мистични предмети, всеки с различни ефекти), Gear (гранати и други съоръжения), Heavy Weapons (оръжия, които нанасят големи поражения, като Револвер, Гранатомет и други) и Sidekicks (NPC, което ви помага по определен начин). Тези 4 вида „оръжия" се избират предварително преди започване на играта, след което може да ги закупите с виртуалните долари (които събирате по картата или получавате при убиване на противник) и да ги използвате според преценката ви.

В играта могат да се купуват и някои неща с истински пари, но хубавото в случая е, че това не прави играта pay-to-win. Нещата, които може да купувате, са чисто козметични, например очила, костюми и т.н. Още от Uncharted 2 има наличието на Booster-и, които дават някакви бонуси в играта (например лекувате съотборници по-бързо, презареждате оръжието по-бързо, забелязвате експлозиви, когато са наблизо и т.н.). Тези буустери се купуват единствено с игрални пари и имате два слота, в които може да екипирате различен тип. В Uncharted 3 имаше комплекти, които изискват да закупите някои неща с истински пари и ви дават бонус буустер слот, което малко прецакваше баланса в играта. Засега подобно нещо не е имплементирано в 4-тата игра и по-голямата част от играчите се надяват микротранзакциите да си останат само

за козметични благинки. Дали ще играеш много, за да натрупаш достатъчно точки (с които да закупиш някоя дрешка), или ще дадеш истински пари за въпростните точки, няма никакво значение. Това дава равностойно положение както на играчите с пари, така и на тези без пари.

Въпреки, че не съм впечатлен от възможностите на мултито (Няма нито Free for all, нито Deathmatch с повече или по-малко души в отбор), играта е забавна и удоволствието е голямо. Запазен е приключенският елемент от Single player частта – като катерене по сгради, залюляване с въже, през което време може да стреляте, лекуване на припаднали съотборници, използване на специални предмети и други. Геймплеят е интересен и ненатоварващ, и е приятно продължение след Single player частта. Оценката ми за Multiplayer все пак е 7/10, заради липсата на някои основни модове (които може и да бъдат пуснати вбъдеще, но засега все пак ги няма), а също и защото играта е ексклузивно за PS4, където прицелването е по-трудно, отколкото с мишка.

Мартин „T-rash“ Рашев











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), Serdika Center Sofia (етаж 1), бул. "Цар Борис III" 21
ПЛОВДИВ Mall Plovdiv (етаж 2) • **ВАРНА** Grand Mall (етаж 2) • **БУРГАС** Burgas Plaza (партер)

OVERWATCH

Всички се чудиха дали новата игра на Blizzard ще има успеха на предишните им заглавия. За пореден път обаче ни доказаха, че не трябва да се съмняваме в тях. Какво от това, че досега не са правили FPS (First Person Shooter) - това не им попречи да ни предоставят най-интересния и забавен представител на жанра от години насам. Никога не трябва да се съмняваме във възможностите на Blizzard да ни предоставят висококачествена игра. Даже и аз бях скептично настроен първоначално, но когато най-накрая успях да се добера до отворената Beta, всичките ми съмнения изчезнаха и се влюбих в нея.

Overwatch е както името на играта, така и на отряда от елитни бойци за справедливост, събрани заедно с целта да въдворят ред в разкъсания от война свят (The Omnicrisis). Инициативата успява да се справи и светът влиза в ера на иновации и откритие. С годините обаче вярата в тях постепенно намалява и се стига до момент, в който се разформироват. Години по-късно светът отново е раздран от конфликти и Overwatch са нужни повече от всякога.



След като ви запознахме надве-натри с историята, мисля, че е време да преминем към по-важното, а именно геймплея. Overwatch беше определена като новия Team Fortress и до голяма степен наистина има прилики с него, но това не означава, че е копие. Blizzard както винаги са взели най-доброто от няколко игри и са го синтезирали в свой собствен хибрид. Има много неща, които на мен лично ми напомнят на добрите години на Unreal Tournament. Играта е съставена от 4 вида карти, които са:

- **Control** — отборът се бори за владеенето на една точка до достигане на 100 точки за победителя.
- **Assault** — целта тук е да превземете или защитите първо точка А, а после точка Б за определеното време.
- **Escort** — тук трябва да придвижите дадено превозно средство от базата ви до противниковата такава или да спрете противника да го направи, като по пътя имате няколко контролни точки.
- **Assault/Escort** — хибрид на горните две, но за разлика от чистия Escort, тук първо трябва да превземете дадена точка и чак след това да придвижите определено превозно средство до противниковата база или да спрете противниковия отбор да го постигне.При тях се разделяте на два отбора от по шест играча, като целта на едните е да атакуват, а на другите





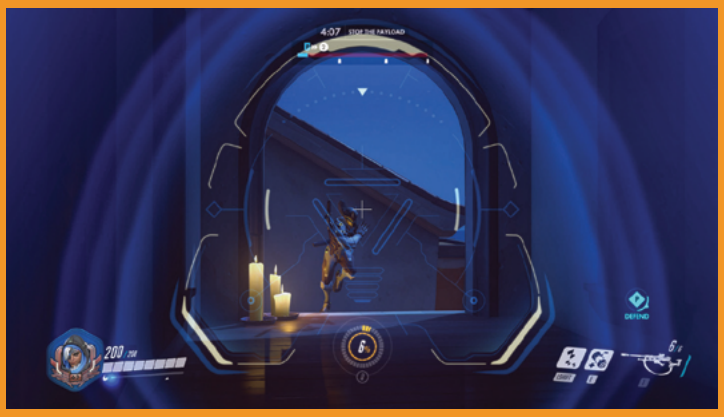


- да защитават дадените точки. Това не важи за Control картите, където всички атакуват и защитават едновременно. Броят на играчите във всеки отбор може да ви се е сторил странен, но добавянето на един играч над стандартните пет прави играта по-интересна и по-лесна за намиране на съотборници, или поне аз смятам така. Главната причина да съм на това мнение е duo-queue системата от MOBA игрите. Много по-лесно е да направиш системата да събира три двойки играчи, отколкото да търси две двойки и един самостоятелен играч, а и така е по-лесно да се запазва балансът в подбора на играчи.

Всеки герой в играта е уникален и като концепция, и като визия, и като характер, и като арсенал. Това кара играчите да харесат самия персонаж, а не просто механиките, които зад него. А Blizzard са царе във вдъхването на живот в своите творения. Не може да не почувствате удоволствие, като убиете Tracer с Widowmaker или се изправите с Genji срещу Hanzo, защото вече сте видели техните истории и се чувствате все едно сте се вплели в тях. Разбира се, има го и другия вариант, в който сте изпразнили пълнителя си в Tracer и точно когато си помислите, че сте я убили, тя да ви метне бомбата си и да си пусне Retrace, взривявайки ви, докато тя е възстановила по-голямата част от кръвта си. Или пък да играете с Bastion и точно да сте си намерили едно уютно местенце, от което да можете да избиете целия отбор, срещу вас да се изправи Genji, който да ви убие със собствените ви куршуми. Точно тези моменти в играта обаче правят Overwatch толкова зарибяваща и забавна. Всеки един от героите, разделени в четирите роли, има своите силни и слаби страни и това да знаеш как да се възползваш оптимално от тях е едно от най-важните неща в играта. Но избързвам - нека първо ви запозная с всяка една от групите поотделно. Нека започнем с Атакуващите герои — те нямат много кръв, но за сметка на това компенсират с мобилност и щета. Продължаваме със Защитаващите герои — тяхната сила е далекобойността и създаване на препятствия, но страдат откъм кръв. Ето, че стигнахме и до Танковете — както най-вероятно сте се досетили, досега те имат много кръв и мобилност, но са по-слаби откъм щета и далекобойност. Последната роля, която ще разгледаме, е тази на Подкрепящите герои — разбира се, те не могат да се похвалят с голяма щета или пък кръв, но предлагат една огромна мобилност. Никой отбор не може без тях, защото те са тези, които ги поддържат живи. Естествено, този подбор, който правя, има и изключения, защото всеки герой има своите специфики и не може да падне под общ знаменател с останалите, но това само допринася към това да разберете колко уникална и интересна е всъщност Overwatch.

Играта има характерен за Blizzard арт стил. Както във World of Warcraft, и тук е заложено на анимационния стил, който има значителни прилики с аниме стила на рисуване. Освен това се залага предимно на светлата гама. Всичко това прави героите много по-привлекателни за масовата аудитория, а и картите изглеждат много по-приятни,




4:07
STOP THE PAYLOAD
DEFEND
200





затова и играчът може да се забавлява.

Главният проблем на множеството нови заглавия на пазара е, че се опитват да направят игрите възможно по-реалистични. Това имаше своя чар преди няколко години, но с времето хората разбраха, че с този стил се натоварват допълнително, вместо да се забавляват и отпочиват, каквато всъщност е първоначалната идея на игрите. Оръжията в играта са перфектният пример как нещо може да изглежда реалистично и анимационно в същото време. Като най-добър пример за това е Genji, който използва шурикени в нормалната си атака и катана като ултимативно движение. Това са оръжия, които съществуват и в реалността, но начинът, по който са нарисувани, и духът, който носят, ви навежда на мисълта, че това не може да е реално.

Музиката в играта е страхотна, не мога да ви опиша колко време съм прекарал просто в слушане на някои от символичните за нея мелодии. Музиката на Play of the Game е незабравима и надъхваща до такава степен, че много често ми се случва да си преглеждам някои от Highlight-ите само и само за да я чуя. Озвучаването на героите е перфектно. Не мога да повярвам, че са си направили труда да записват фрази от специфичния за героя майчин език. Когато Hanzo или Genji използват своето ултимативно движение, се чува определената за персонажа фраза на японски, а когато има две Mercy-та в играта, една от тях изрича репликата на ултимата си на немски, тъй като явно е от германската част на Швейцария. Това не са единствените благинки в озвучаването на играта, но определено са едни от най-запомнящите се.

Чаках с нетърпение Open Beta-та на Overwatch, за да мога най-накрая да я пробвам и да преценя дали наистина заслужава всичкия този хайп около нея. Е, не останах грам разочарован. Имаше един момент между Beta-та и излизането на играта, в който се чувствах в абстиненция. Единственото ми успокоение беше, че има хора, които са дори в по-лошо състояние от мен. На тях толкова им се играеше Overwatch, че Role Play-ваха дадени герои в други игри. Попаднах на клип, в който няколко приятели са се събрали и играят Counter-Strike: Global Offensive с имената на любимите си герои, използвайки техните оръжия и пишейки специфичните за тях реплики. Това наричам всеотдайност! Даже за известно време се замислих дали и аз да не го пробвам, но бързо се отказах от идеята.

След въвеждането на Competitive Mode-а на 30-ти юни можем спокойно да кажем, че играта ще пожъне още по-голям успех с времето. Брилянтното нещо, което правят Blizzard, е предлагането на състезателен дух на иначе лежерно изглеждащи игри. Чух някои хора да изтъкват това за минус. От моята гледна точка обаче това е един неимоверен плюс, тъй като хората обичат да се състезават, независимо дали играта е предназначена за лежерно играене или състезателно ниво.



Overwatch е играта, която обсеби живота ми през последните няколко месеца и ще продължава с години. Присъстваме на раждането на поредния шедьовър от Blizzard. Ако до момента не сте се сдобили с копие от играта, ви препоръчваме да побързате да си го набавите дали ще е от най-близкия ви Пулсар или от предпочитания от вас магазин, защото това е игра, която заслужава всяка стотинка, въпреки скептицизма на някои хора. И в подкрепа на моите думи ще напомня за 10-те милиона играчи, купили си играта.

Петър „Malygos“ Николов



OVERWATCH

Минаха няколко месеца, откакто излезе Overwatch, и си личи, че хайпът около играта малко е намалял. Това, разбира се, не значи, че милиони играчи все още не я играят. Blizzard се стараят да държат играта свежа чрез добавянето на нови герои и постоянни пачове. Последните такива даже раздвижиха играта в няколко добри насоки.

Първият по-съществен пач намали щетата не само на умението Fan the Hammer на McRee, но и тази на Widowmaker и увеличиха headshot damage multiplier-а. Две седмици по-късно излезе Competitive mode на играта за PC, а след това и за PS4/XB1, след което Overwatch стана още по-приятна, защото всички закоравели фенове отидоха да играят Competitive и Quick Match-ът стана в пъти по-забавен. На 6-ти юли излезе един малък пач, който намали времето на Sudden Death на всички карти освен Hollywood (която си остана 1:45) и Numbani (чието време се увеличи на 1:50).

Следващият пач представи новия герой Ana, която е лекуващ снайперист. Снайперът й прави 80 Damage over Time* или 75 Healing over Time* (* - времето е около 0.9 сек.), като тя не може да направи headshot. Уменията й са Sleep Dart, който прави 5 damage и приспива противник за 5.5 секунди или до първия удар върху него с cooldown от 12 сек.; Biotic Grenade, който прави 60 damage или лекува за 100 кръв, като след това остава ефект за 5 сек., който увеличава healing-а на allies със 100% или премахва възможността за healing на противников герой с cooldown от 10 сек. Остана само Ultimate, което дава 50% boost към damage и damage reduction и 30% boost към speed за 8 секунди. Освен това пачът направи D.Va истински танк, като промениха Defence Matrix-а, така че да може да се използва като Barrier Field на Reinhardt, което подпомогна неимоверно за нейното оцеляване в битка. Освен това тя получи и съществено подобрение на ultimate-а си под формата на още щета и по-малко чакане преди взривяване. Шокиращо това я направи един от най-играните танкове от позицията й като най-малко игран персонаж. Други промени в същия пач са: увеличаване на щетата на McRee на средна дистанция; увеличаване кръвта на Zenyatta, намаляне на щетата на нормалната му атака и увеличаването му при алтернативна, както и увеличаване на скоростта и възстановяването му по време на ultimate. Най-интересната промяна е добавянето на healing като boost на ultimate уменията на всички герои, които могат да лекуват по един или друг начин.

Последният излязъл пач пък вкара няколко малки, но съществени промени в играта. Първо увеличиха скоростта на стреляне на Ana с 20% и пълнителят й от 8 на 10 куршума. Друга голяма промяна е намаляването на разстоянието, на което McRee прави максималния си damage, с 10 метра и увеличаването на скоростта на стрелба от Fan the Hammer с 15%, както и намаляването на времето между Flashbang и стрелба от 0.5 сек. на 0.35 сек. Тези изменения могат да изглеждат малки на хартия, но са от огромно значение за подобряването на играта.

Както можете и сами да видите, Blizzard не си поплюват и постоянно подобряват играта, каквото и очаквахме от тях. Но според мен все още има няколко неща, на които трябва да обърнат внимание, като едно от тях е нуждата от нова карта или мод, които да разчупят геймплея и да върнат част от напуснали играчи. Друго много важно е да успеят да запазят играта Toxic free. Ако сте от хората, които са се отказали от нея, ви препоръвам да влезете, за да пробвате Ana, която е доста забавна за игра. А пък ако все още не сте се сдобили с нея, сега е перфектният момент да я започнете.

Петър „Malygos“ Николов



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

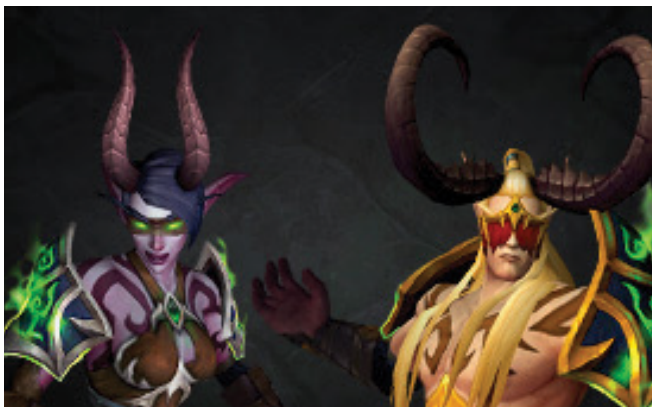
СОФИЯ The Mall (партер), Paradise Center (етаж 2), Bulgaria Mall (етаж 3), Mall of Sofia (етаж 2), Serdika Center Sofia (етаж 1), бул. "Цар Борис III" 21
ПЛОВДИВ Mall Plovdiv (етаж 2) • **ВАРНА** Grand Mall (етаж 2) • **БУРГАС** Burgas Plaza (партер)



World of Warcraft: Legion е шестото продължение под формата на експанжън на едноименната игра на Blizzard. За някои, и то с право, това е поредната залъгалка за изстискване на пари от сагата, а за други е лъч светлина. Най-накрая, след няколко спорни експанжъни, се връщаме към настоящата история и събития в Азерот. След не успява да призове Легиона в алтернативната времева линия по време на Warlords of Draenor, Gul`Dan е изпратен за назидание обратно в Азерот, за да поправи грешката си. При връщането си в настоящата времева линия той отива в The Broken Isles и освобождава Ilidan и този път успява да „покани“ Легиона за третата си инвазия над Азерот. Както се досещате историята отново се обърква до неузнаваемост. В момента на писане на статията пач 7.0.3 е наличен за играчите в официалните сървъри и наближава официалната дата на излизане на Legion. В тази статия ще нахвърлям съвсем накратко какво мисля за новата част и ще акцентирам над най-важното, включително мнението ми за World of Warcraft.

Pandaria на пръв поглед изглеждаше като ориентирана към китайските и другите азиатски фенове. За World of Warcraft играчите имаха толкова много очаквания, но в крайна сметка се случи напълно обратното и този експанжън беше като досаден филър, чиято цел беше да замаже очите на отдавна гладните за нещо ново играчи. След него World of Warcraft отиде на дъното за цялата си над 10 годишна история и достигна най-ниското ниво на платени акаунти, което дори накара Blizzard да престане да показва броя на активните играчи.

И когато всички бяха отписали най-известното MMORPG на планетата, маркетингът отново заработи с пълна сила с обявяването на **Legion** и завръщането на един от най-обичаните герои във вселената на Warcraft – самият **Illidan Stormrage.** Реално Blizzard, с концепцията си за Legion, ни предоставят това, което не успяхме да видим и изиграем преди. Отдавна е бил замислен новият клас – Demon Hunters, включително и евентуалната инвазия на Легиона, но чак сега имаме възможността да преживеем тази история.



Друго интересно за Legion е, че всъщност той събира материал и концепция равна на три отделни експанжъна, за които се спекулираше от фенове-те с години наред. Да, говорим точно за Emerald Dream и Eye of Ashara, които така и не видяха бял свят, но ето, малко стари идеи и малко вълшебен





прах ала Chris Metzen и имаме новия готин буламач, за който феновете ще се избиват, както всеки път! В случая получаваме Emerald Nightmare като самостоятелен райд, а Eye of Ashara като тъмница за парти от 5 човека. Новите територии или „континент“ ще е The Broken Isles или група от острови, намираща се на юг от Northrend и на запад от Eastern Kingdoms. За феновете на поредицата наличието на този континент не е тайна и се очакваше един ден да се „новоизплюпи“ на картата на Азерот в W.o.W.

Новите територии ще бъдат The Broken Shore, Azsuna, Stormhein, Val`sharah, Highmountain и Summar. Независимо от всичките обявени екстри на новия експанжън, графиката и геймплеят продължават да изглеждат така, сякаш са от средата на 10-те години на новия век. От пуснатия трейлър „зарибявка“ почти нищо не ме впечатли.
Както се досещате, най-силният и небалансиран клас в началото ще бъде Demon Hunter. Това се случи и с Death Knight-а по време на Wrath of The Lich King. Ловците вече няма да имат трапове, както много магии и таланти бяха орязани от другите класове при предишните експанжъни. Най-доброто в PVP отношение е, че гиъра вече няма да е толкова голям фактор. Вече ще се залага предимно на умения и това ме навежда на мисълта, че Blizzard се опитват да наложат World of Warcraft като електронен спорт. Което до голяма степен не им се получава в последните години, въпреки турнирите и големите награди, които дават на собствените си събития.

В момента „хайпът“ на тема W.o.W е по-голям от всякога, заради базирания на историята на Warcraft филм, който беше в края на тази пролет по кината. Същият филм имаше над 15 разлики с основната история, но те не попречиха филмът да стане тотален хит в Китай и да спечели почти 500 милиона долара до този момент. А продължение със сигурност ще има, вероятно ще е поне трилогия. Странно или не, някои от героите във филма ще бъдат и главни действащи лица в новото продължение. Говоря именно за Gul`Dan и Khaghar, макар първият да е алтернативна своя версия. Но сякаш Blizzard взимат формулата от американските комикси, в която всеки герой има различни версии в различни времеви линии, вселени и т.н., и така до безкрай. На което аз не съм радетел и се радвам, все пак, че действието се развива в оригиналната времева линия. Друг интересен похват в последните години е прокарването на един герой в няколко експанжъна и действието да се развива покрай неговите действия. Това се случи с Garrosh в Warlords of Draenor и ще се случи сега и с Gul`Dan. Нещата започват малко да приличат на сапунен сериал. Все пак е редно за изтъкна, че Demon Hunter-ът ще има две специализации: Havoc (DPS) и Vengeance (Танк), като демон формите им ще се различават. За да играете Demon Hunter трябва да имате герой поне 70 ниво в акаунта ви.

За момента за Ilidari и за учението им не се знае много. Последният трейлър свързан с тях и Illidan ясно ни показа решителността им на цената на всичко да се борят с „Горящия Легион“ и дори да го нападат на собствените му територии. Според Illidan вече сме „подготвени“, за разлика отпреди години! Има и много спекулации и въпросителни относно цялостната история на експанжъна, но всичко това ще стане ясно (или ще се заплете още повече) след като Legion излезе на 30ти Август.

Новите артефакти и honor система са други от любопитните неща на експанжъна. Ще има и нова система за Престиж, която позволява да reset-неш honor-а си и да имаш възможността да избереш други награди. Всеки клас и спец ще има различен артефакт, който ще може да се „кове“ или развива по собствен начин. С помощта на тези атрибути и с новия клас, разбира се, ще бъде и победен Легиона! Подготвени са „нови“ дози куестове, включително „world“ подобни и десетки ездитни животни, които може да колекционирате и прочие. Има още две нововъведения, за които все още няма достатъчно информация. Едното е Class Hall, която ще е уникална за всеки клас герои, откъдето ще може да поведете последователите си на лов за the Pillars of Creation – тайната за спасението на Азерот. Другото е възможността да следваш стъпките на някой от легендарните герои (например Rexxar), но няма данни какво точно ще

включва това.

За момента, въпреки не малкото трейлъри, аудио драми и анимирани клипове, основната информация преди пускането на експанжъна не е голяма. Дали си струват парите и дали ще върне фенбазата от играчи обратно в играта ще видим няколко месеца след официалния старт. Едва ли феновете на W.o.W ще бъдат разочаровани, но както знаем, в последните години те се връщат да „изиграят" експанжъна и отново спират с играта след това. Възможно е да се случи същото за пореден път, защото вече играта няма почти нищо ново, което да предложи. Поне според мен, докато Blizzard не направят World of Warcraft free-to-play, нещата няма да се подобрят, въпреки че аз и всеки друг фен сме склони да си купуваме „продълженията". А дори сега Legion е на изгодна цена от приятелите ни от Pulsar Games, и смея да твърдя си заслужава парите. Ще дам шанс и този път на сагата, дано да си припомня времената от Burning Crusade!

П.п ВНИМАНИЕ СПОЙЛЕРИ!

На 08-ми август излезе и cinematic patch, посветен на събитията, случващи се преди дебюта на експанжъна. Тези няколко клипа моментално успяха да провокират голяма част от феновете на играта и сагата. Част от клиповете показват опитващите се хорди и алианси в съюз да предотвратят инвазията на легиона, предвождана от Gul`Dan. За съжаление, warchief-ът Vol`Jin бива смъртно ранен, Thrall е победен, а хордата са нападнати в гръб, което не оставя друг избор на лейди Sylvanas освен да надуе сигнала за отстъпление. Този нейн ход до голяма степен принуждава крал Varian и алиансът да се изтеглят, въпреки че в същия момент те нанасят фронтов удар, а последиците погубват емблематичния шампион на алианса, чийто съюз остава без крал. Независимо че Varian умира като герой, получавайки заслужено достоен край, не трябва да се забравя, че той е сред най-значимите персонажи от алианса в последните няколко експанжъна. За разлика от него, предводачът на хордата, Vol`Jin - един от легендарните герои, не получи никакво развитие и няма да бъде запомнен като добър warchief. Въпреки всичко това, той е безспорен водач на клана си!

Втората част от клиповете ни подсказват какво всъщност се случва с Ilidan, като го нападаме в Burning Crusade, и къде реално са неговите Ilidari. Виждаме момента, в който те отново са освободени, както и Gul`Dan, дошъл за Ilidan.

Другото интересно нещо за хордата е, че този път новият им лидер е жена, а именно Sylvanas - един от ветераните в историята и лидер на немъртвите. Докъде ще доведе нейното лидерство и дали най-накрая след Thrall ордата бъде оглавена от уважаван, авторитетен, компетентен и добър войн, само бъдещето ще покаже. В миналото Sylvanas е показвала някои спорни за съюза решения и заедно с немъртвите са упреквани неведнъж, че се интересуват предимно от себе си.

MSK





Първият Кръг

ВСЯКА ВТОРА СЪБОТА ОТ 20:00 НА TWITCH.TV/LIMBOBULGARIA





КАК НАПРАВИХ DOLL ИЛИ СЪВЕТИ ЗА НАЧИНАЕЩИ!!!

BY SHINONNA

Косплей за NooВаци

Косплейът в България е в постоянен възход, а популярността на това "хоби" е вече извън скалата на нормалното. Стотици дами и господа от страната се записват в състезания, ревюта и работилници, за да сравнят и покажат костюмите, които са изработили.

Когато от екипа на Anime INN ме помолиха да напиша нещо за своя косплей на Doll от Kuroshitsuji (Black Butler: Book of Circus), представен пред публиката на Апиплей 2016, нямах идея какво точно да напиша. Честно, в това списание е имало интервюта с много страхотни косплеъри и творци... Какво ново мога да кажа? След като обмислих, реших, че мога да дам няколко съвета за новите косплеъри, както и за тези, които са пробвали, но са се сблъскали с не малко препятствия.

Една важна бележка – първият косплей на Doll, който видях, беше представен на Animes Expo 2015 от Gecci и безспорно беше с изключително качество и изработка. Това беше моментът, в който реших, че е ВЪЗМОЖНО да се направи успешно представяне на тази героиня.

За да съм по някакъв начин полезна, реших да ви предоставя няколко съвета, които обобщават всичко, което научих по време на планирането, изработката и носенето на точно този костюм. Внимание: навлизам в подробности, които смятам, че ще са полезни. Определено за мен този опит ме научи на много!

Съвет 1: Оставете се на вдъхновението

Doll е първият косплей, който направих от-до. С изключение на основата на чадърчето и тази на обувките всичко останало изработих сама. Когато избирах какво да косплейвам, изобщо не мислех за това колко труд ще трябва да вложа в костюма! Харесах си героиня, която не само ми допада като характер и (по мое мнение) прилича външно на мен, но и такава, която ме кара да се чувствам приказно и необикновено.

Когато започнах същинското планиране ми стана ясно, че няма да е никак лесно – трябваше ми шевна машина, с която да се науча да работя. Необходимо беше още и да разбера как да направя аксесоарите, като най-труден ми се стори елементът, покриващ главата – нещо средно между пищна шапка с орнаменти и перука...



Съвет 2: Гугъл е ваш приятел

Планирането включваше както много етапи, така и много погрешни решения. Първо, както вече споменах, не знаех какво да правя с машината. Докато се учех да опъвам плата, за да не се набира, съсипах около метър бял сатен (поне сатенът не е от най-скъпите платове). За да разбера как да ушия полата, трябваше да изгледам: 3 серии на тема поръбване, едно видео на тема вдяване на конци в машината, 5 клипчета за набиране и плисета и още едно, обясняващо техниката за зашиване на цип, което така и не направих, тъй като реших да използвам тик-так копчета за цялата дреха.

Ако не бяха всички тези клипове, щях да бъда напълно загубена.

Съвет 3: Не се страхувайте да пробвате нещо „по-различно“

За да разбера какво трябва да правя, нямаше как да мина само с гледане и четене. Разбира се, прерових всичко налично в интернет за “Kuroshitsuji Doll Cosplay” и се натъкнах на много красиви и не-чак-толкова-красиви костюми. Направи ми впечатление, че аксесоарът за глава при всички се връзваше като забрадка. А това никак не ми хареса, въпреки че в анимето наистина изглежда по този начин. За мое щастие, в мангата това не беше така и реших, че щом има canon алтернатива, която да ми допада, е по-добре да изляза от установените шаблони на предходните косплеъри и да направя нещо ново. Затова и изработих малко „по-различен“ аксесоар за глава, който да бъде самостоятелен и неангажиращ .

Конструкцията, която използвах е опростена основа на перука, като към нея прикрепих тюл и самите цветчета.

Съвет 4: Времето не е пари

Косплейът няма давност. Този ми отне около 7 месеца. Започнах след края на анимето, а по пътя смених плановете си n на брой пъти:
- Направих еднопластово ту-ту за подплата, но нещо не ми допадна. След това изработих многопластово и набрано такова (благодарение на помощта на Pruska Jackson).
- Вместо цветя за близо 50 лева и то от съмнителни материали (както беше оригиналният план), взех че си ги направих сама за около 5 лв. обща цена на материалите. Само за украшението на главата изработих около 30-тина цветя с различен размер. Приших на ръка отделните цветенца върху собственоръчно скроената и укрепена с ластици основа от тюл.
- Вместо балеринки, взех класически цвички към които приших на ръка лентите. Така постигнах ефекта на елегантните балетни пантофки с кръстосани по прасеца панделки, които Doll носи.
- За да получа обем и плавност на кройката, вместо да режа плата при деколтето, създадох венчелистчета от друго парче плат, който приших.
- Като алтернатива на циповете, закрепих всичко с тик-так копчета. Така нямаше опасност ципът да се развали или да закачи тюл или органза от друга част на костюма.

Няма да ви спамя с повече дреболии, макар че, повярвайте ми, има още много... Важното е: Дайте си време да осмислите какво правите! Ще си спестите не само грешки, но и стреса и разочарованието от това да преправяте костюма вместо да му се радвате.

Съвет 6: Не се страхувайте да питате



Ако аз мога да говоря с над 5–ма косплеъри и, благодарение на тях, да подобря проекта си, въпреки че съм без опит, по-стара от тях и обичайно съм много некомуникативна, то вие нямате никакво оправдание да не поискате съвет! Българските косплеъри са страхотни същества и, стига да могат, отговарят на всякакви въпроси. Не се

страхувайте да питате.

Съвет 7: Планирайте как ще стигнете до събитието!

Важно: Ако не искате да си цапате костюма, спестете му пътя с градския транспорт. Аз бях в бяло и определено не исках на събитието да пристигна в сиво.

Най-добре планирайте всичко – от това в какво ще сложите костюма и аксесоарите, до това къде ще приберете другите дрехи и гримове, докато носите костюма. Аз използвах много тънък калъф за дрехи, който се смачква до размер подходящ за прибиране в задния джоб на стандартни дънки. Дрехите, които носих в метрото и по улицата, също бяха много компактни. Така успях да побера всичко в малката си панда-раница и да го връча на човек, който се съгласи да ми прави компания по време на събитието. След това без проблем прибрах всички части на костюма обратно в раницата и калъфа.

Ще добавя и още нещо, доста важно – вземете си макара и игли за шиене, малки и големи безопасни игли, мокри кърпички и неща за оправяне на какъвто грим носите. Може и да не ви потрябват (аз бях голяма късметлийка), но е по-добре да сте подготвени за неприятните изненади.

Съвет 8: Забавлявайте се!

Няма нищо по-хубаво от това, че успях да заобичам герой още от четенето и да го пресъздам, макар и не на сцена.. Цялото усилие и многото научени неща направиха този косплей уникално изживяване. Не превръщайте хобитата си в неприятни моменти, обръщайки внимание само на проблемите, те имат решение. Всеки проект трябва да е приятно приключение… Изживейте го с наслада!

Изработката, детайлите, крайният резултат – всичко свързано с моя първи, изцяло направен от мен косплей ме кара да се чувствам страхотно. А хората, с които си говорих на събитието, ме накараха да полетя към седмото небе. Странностите на косплей обществото в страната ни са много, но те са неизменна част от чара му. Никой не започва нов проект с идеалната мисъл за перфектен план и изящната реализация. Те често убягват в първата версия, но не се страхувайте да сбъркате и да подобрите първоначалната идея. Важно е да се насладите на труда си, на ефекта му върху другите и да можете накрая искрено да се усмихнете, като погледнете снимките.

Отново благодаря за позитивните отзиви, които получих за този мой косплей проект, и официално обявявам, че вече работя над следващия, който се надявам да е готов за Анивенчър 2016. Нямам търпение да видя вашите проекти, защото те ще са страхотни! Сигурна съм в това.









СНИМКИ: ЛИЧЕН АРХИВ, РЕДАКЦИЯ: ИВАЙЛО ГАТЕВ

HOTEL SANY

АДРЕС:
УЛ. КОЗЛОДУЙ 13, ПРИМОРСКО

ТЕЛЕФОН:
+359 878 335 640

E-MAIL:
SANY.PRIMORSKO@GMAIL.COM

SANY-PRIMORSKO.COM













ЕМИЛИЯ КИРЧЕВА

ИНТЕРВЮ С ЕМИЛИЯ КИРЧЕВА

Здравей! Представи се.

Здравейте! Казвам се Емилия Кирчева. Винаги, когато ме подканят да се представя, започва едно голямо чудене – биографични данни ли да дам, есе за живота си ли да разкажа или да се завъртя. Е, за вас ще споделя защо намирате интервю с мен на страниците на това списание. Влюбих се в азиатските култури преди години и от 2010 г. съм активен "анимар", участвал във всевъзможни дейности покрай тази си любов.

Разкажи ни за любовта ти към азиатската култура. Как започна всичко?

Всичко започна съвсем невинно – спряха да дават Наруто по телевизията и трябваше да намеря алтернативен начин да го гледам. Така открих необятния свят на аниметата и мангата. Всичко в този свят беше толкова оригинално, различно и разнообразно, че исках да науча възможно най-много. Изгледах главоломно количество анимета, открих страхотния аниме и манга клуб "КокоДоко", който ме събра с други хора, които се интересуват от Далечния Изток.След това започнах да уча японски език и да посещавам всички събития, свързани с тази култура, в България. По-късно станах косплеър, част от екипа на Anime INN и на радиопредаването за Азия "FridayChopsticks".

Можеш ли да споделиш нещо повече за радиопредаването, от което си част – "FridayChopsticks"?

"FridayChopsticks" е предаване, посветено на Азия, което се излъчва по студентското радио "Реакция". Всяка седмица с екипа на предаването подбираме музикална тема и подготвяме новини от Източна Азия и рубрики, сред които "Дорама тайм", "Интересни факти от Азия", "Корейски драми" и "Японска музика". Също така, винаги следим и отразяваме любопитни събития, свързани с Азия, които се провеждат в България. Благодарение на "FridayChopsticks" открих, че Япония е само малка частица отнеобятния и многообразен свят на Далечния Изток. Азия има още толкова много да покаже!



Екипът на Anime INN ти е признателен за цялото отделено време и усърдна работа, с която ти помагаш на списанието вече толкова време! Благодарим ти! Разкажи как започна всичко. Сподели нещо повече и за работата си в списанието.

Винаги съм обичала да чета и пиша и изглежда приятелите ми са разбрали за това. Не знам от къде точно е тръгнало, но един от най-старите членове от екипа на списанието, който е и мой близък приятел – Петър Николов „Malygos", беше разбрал, че се занимавам с редактиране, и ми предложи да опитам да се включа в екипа. Тогава вече бях прочела първите излезли броеве на списанието и определено този проект представляваше интерес за мен. След няколко разговора с главния редактор – Петър „Ткк" Милев, започнах да редактирам и нещата просто потръгнаха. Разбира се, всяко начало е



малък хаос, но с всеки изминал брой работата ни ставаше все по-организирана и качествена, а екипът постепенно започна да се сработва и увеличава. Вярвам, че успяхме да изградим една добре смазана машина.

Безспорно помощта ти с редакциите е безценна, което си личи и в последвалите броеве. Над кои статии и с кои автори ти беше най-приятно да работиш? По време на многото редакции имаше ли „трудни моменти“?

С всеки автор се работи по много различен начин. Всеки от тях има отличителен стил на писане и ми е трудно да посоча някого, с когото да ми е било „най-приятно“. Много уважавам редакторката и автор Мартина Вичева, която освен страхотен усет, има и едни от най-силните статии в списанието. Петър Милев винаги избира много интересни заглавия, които със сигурност допринасят за разнообразното съдържание на списанието. Най-младият член на екипа ни – Николета Иванова, е невероятно попадение, защото не само е много запозната с новостите, но и е човекът, които най-много израсна от началото на участието си в проекта, като в момента е много силен автор. Ивайло Гатев, с когото работя в момента, също смятам, че е много добро попълнение на екипа, защото има много висок стил на писане и подбира заглавия, които са не просто поредното аниме, а нещо наистина отличило се, и можете да разчитате на отличния му вкус.

Освен с редакция, ти пишеш и статии за списанието. С коя статия най-много се гордееш?

След няколко броя като редактор, главният редактор Петър Милев ми предложи да се пробвам да напиша и статия, тъй като беше видял неща за анимета и манги, които бях писала за сайта на “FridayChopsticks”. Аз само това и чаках! Детска мечта ми беше да видя своя статия в списание и нямаше как да откажа такова предложение. Гордея се с всички свои статии, защото съм вложила много от себе си във всяка от тях. Смятам, че с всяка следваща статия стилът ми се подобрява, за това е логично най-силната ми статия да бъде - “Saint Young Men”, последната, върху която съм работила и която стана част от втория печатен брой.

В този ред на мисли кои, са любимите ти анимета и манги? Да очакваме ли твои статии по тях?

Любимото ми аниме е “Aoi Bungaku Series”, което всъщност представлява класически

японски произведения под формата на аниме. За любимата си манга - “SaintYoungMen”, вече писах и се надявам да съм вдъхновила поне един човек, да започне да чете това невероятно произведение. Не се знае какво ще се случи в бъдеще, но, за съжаление, вече не гледам толкова анимета и не чета толкова манга, колкото преди, и нямам толкова обширен поглед върху излизащите заглавия.

Ние от Anime INN се гордеем, че си част от екипа! Ще се радваме ако и в бъдеще продължиш да пишеш статии за списанието, макар и сега да си се отдалечила от светът на японската анимация и манга. Остана да ни разкажеш за още едно твое хоби - косплея!

През 2010 г. беше първият път, в който посетих “Анивенчър”. И беше...любов от пръв поглед! Хората, мястото, атмосферата, костюмите, цветовете, музиката. Почувствах, че най-после съм намерила мястото, където принадлежа. Косплейърите бяха толкова впечатляващи и невероятни, че, разбира се, веднага ми си прииска да стана като тях, по възможност и част от тях. Невероятна късметлийка съм, че това се осъществи – тези хора, които с обожание гледах на сцената, днес гордо мога да нарека свои приятели. Харесва ми, разбира се, изработката на костюмите, тръпката от излизането на сцената, работата върху реквизита и т.н., но истинското удоволствие е да си на сцена с най-близките си хора, всички мои косплеи са като част от група. Имах удоволствието да съм част от 3 групи на Aniplay, да участвам 3 поредни години на Анивенчър,да съм ко-водещ на Aniplay 2015 и пет поредни години да съм част от хост клуб/мейд кафето на клуб “КокоДоко”.

Разкажи за костюмите и персонажите, които направи?

До сега имам направени 10 косплей костюма - Bel Peol от Shakugan no Shana, Loki от Avengers, Otae Shimura от Gintama, двата костюма на Stocking от Panty&Stocking with Garterbelt, Cornelia от Witch, импровизирана версия на The Mad Hatter от Alice in Wonderland, Sailor Mars от Sailor Moon и Maya от Borderlands. Като част от хост клуб/мейд кафето на клуб “КокоДоко” бях пират, дама, крепостна селянка, богиня, гейша и какво ли още не. Да си косплеър е нищо наистина уникално, което не само е изключително забавно и приятно, но и учи на невероятно много. Преди да стана косплеър не познавах огромното удоволствието, което доставя това да си купиш нова ножица ишарени пръчки за пистолета за лепило..





Поздравление за Мая от Borderlands 2. Много фенове се зарадваха на този персонаж от тази наистина популярна игра. Като стана дума за компютърни игри, ти имаш ли любима?

Благодаря! Истината е, че откакто превъртях Woflenstein във втори клас, не играя компютърни игри. Предложението за Мауа дойде от близка моя приятелка, която косплейваше Lilith. Този косплей беше голямо предизвикателство и за двете ни, понеже костюмите бяха най-детайлните, който бяхме правили до момента. Според мен се получиха много добре, въпреки някои затруднения, и се надявам, че и на публиката са се харесали. За представянето си на сцената получихме наградата за най-добра драма от чуждестранното жури. Много се гордея с това, защото за мен тази награда е признание за усърдния труд, който положихме.

Кой/кои са любимите ти броеве на списанието?

Всички са ми много скъпи, понеже знам колко усилия, време и ентусиазъм са вложени във всеки един от тях. Ето защо не би трябвало да е изненада, че ако трябва да избера любими броеве, то това ще са печатните. Това беше едно огромно предизвикателство за целия екип и всяка една страница е резултат на месеци усилена работа и много желание. ***Никой от екипа не взема пари за това, защото всяка печалба бива реинвестирана за следващ печатен брой. Точно това е и най-удивителното – колко невероятни неща могат да се постигнат само с достатъчно силно желание. Дори пропуснатите запетайки и пикселизираните страници са ми скъпи, защото всички те ми напомнят за невероятните предизвикателства, с които екипът трябваше да се пребори, за да издаде печатните броеве.***

Благодарим ти за отделеното време и ще се радваме да работим отново заедно и за в бъдеще!

И аз благодаря! За доверието, за уважението, за шанса, за това, че заедно изпълнихме детската ми мечта. Благодаря и за това, че не се отказахте, въпреки трудностите, и ми показахте, че всичко е възможно, стига наистина да работиш здраво и да си сред подходящите хора. Благодарна съм за вдъхновението, което получих в процеса на работа, и за това, че намерих страхотни приятели! Надявам се всеки да има късмета да работи с такъв страхотен екип, с който заедно да израства



Снимки:

1. Андрей Спиридонов
2. Udr Ovidiu
3. Личен архив
4. Ива Делчева

Редакция: Ивайло Гатев









Снимка: Андрей Спиридонов
контакти: flickr.com/adenry,
adenry@abv.bg

ЖОРО


Снимка: Андрей Спиридонов

"Представи се"

Здравейте. Аз съм Георги Стоянов, познат на всички като Жоро. На 20 години съм и уча анимационно кино в НБУ. Обичам горе-долу всичко що е свързано по някакъв начин с изкуство или майсторене на някакви неща.

Жоро, ти вече няколко години косплейваш и участваш в някои от най-големите аниме събития. Разкажи как се запали и от какво се вдъхновяваш.

Всъщност първоначално бях в k-pop средите и движех постоянно с хората от M.O.D. Те бяха поканени да участват на рождения ден на NA-KAMA. Отидох там, за да им помагам с каквото имат нужда. След като програмата свърши, партито се изнесе в парка Заимов, където се запознах с доста хора, които бяха невероятно приятни, и си говорех с тях, въпреки че не знаех нищо за аниме и косплей средите. По едно време се върнах при своята компания и започнах да й говоря за това колко много ми харесва всичко. Тогава една от девойките от групата, позната в k-pop средите като "Луцифер" (Лу накратко) или "Акио" в аниме обществото, ми каза: "Абе, Жоре, ти защо не косплейваш с нас другия месец пак на едно такова събитие? Има един, дето много ще ти отива (грешно описание на Luffy от One Piece) ". Казах си, че ще го видя и ще преценя. Прибрах се, направих си проучването за героя, изгледах 15 епизода наведнъж и си казах: "Хайде, това ще се прави!" Така набързо разбрах как стоят нещата с косплея, подготвих си костюма и за пръв път се явих с косплей на събитие (като цяло за пръв път на косплей събитие, понеже на миналото нямаше никого с костюм) по време на рождения ден на Animes-bg 2013.
Вдъхновява ме почти всеки герой, който ми хареса, бъде ли то косплей или директно персонаж от аниме, филм и т.н.

Звучи интересно! От к-поп-а в аниме средите. Предполагам още се занимаваш и с к-поп или си изцяло отдаден на косплея? Успя ли да изгледаш и доста анимета, след като си станал част от общността?

Още съм си в k-pop средите. Постоянно слушам любимите си корейски изпълнители, ходя и на почти всяко парти, организирано за жанра. Даже имах и изява с групата ППФ на Аниплей.
Изгледал съм известен брой анимета, не знам колко точно. Почти всички по-известни съм гледал, някои по-стари също. Главното нещо, което ме мотивираше да гледам, беше тогавашният Аниме Клуб "КокоДоко", където за домашно имаш да изгледаш или дадено аниме, или част от него и на следващата сбирка го обсъждате. Но след като клубът спря да се събира, аз бавно и славно се

снимка: ФБ архив



Ти често си в компанията на Ирина Цапрева, докато косплейваш. Разкажи повече за съвместните ви изяви, включително бъдещи такива. Вероятно вече работиш по персонаж за предстоящите Animes и Aniventure?

снимка: Стефан Солаков - stefansolakov.com



Така си е - с Ира се разбираме изключително добре и затова работим толкова често заедно. Даже ако тръгнем да осъществяваме всички идеи, които имаме, ще си запълним косплей календарите за няколко години напред. Първият ни общ косплей заедно беше на Хелоуин партито на Накама през 2014-та. Там бяхме Гомез и Мортиша от "Семейство Адамс". Бяхме много нахъсани за първата ни изява заедно - даже научихме (опитахме се да се научим) как се танцува танго, което така и не успяхме да покажем на сцената. Вторият път заедно беше на Аниплей 2015, където и двамата бяхме част от "Adventure Time" групата. Тя беше принцеса Сладкодъвка, а аз, както казах по-рано, бях Фин. На Анимес Експо същата година косплейвахме The Warden и The Mistress от доста забавната анимация "Superjail!". Само че този път бяхме в публиката. За Анивенчър нямахме нищо планирано заедно, но Ира тогава спечели шанса да представи България на Еврокосплей с невероятния си костюм на La Muerte от "The Book of Life" и ме попита дали искам да отида с нея като помощник. Аз се съгласих и накрая даже се оказах на сцената на събитието с нея, прелиствайки огромната книга, която беше направила като реквизит за представянето си. Купонът не приключи тогава, тъй като това беше само първият ден на събитието. През втория се разхождахме из огромния ивент, облечени като Жокера и Гатанката от Батман вселената. Двамата имахме неща, които да пооправим по костюмите, но искахме да сме от "готините хора " там. Седмица по-късно, след като се прибрахме, стана време за Хелоуин . Вече с всичко оправено аз и Ира, която отдели време да ме гримира страхотно, отидохме на партито на Накама, където даже спечелихме награда. Последният път, когато се явихме заедно, беше на бала на Ира, където и двамата бяхме с облекло, вдъхновено от Bill Cipher от "Gravity Falls".

Бъдещи косплейове засега ще ни бъдат Доктор Дракен и Шиго от "Kim Possible" , Tak и Dib от "Invader Zim" и Papyrus и Undyne от играта "Undertale".

Иначе за Анимес съм си подготвил групичка за сценка на "One Piece" , а Анивенчър ще го оставя изненада.

Група на One Piece звучи страхотно. И на мен е едно от любимите ми заглавия. Можеш ли да разкажеш за неволите на косплея или за това как ти се отразява на джоба и времето? Има ли неща, които би променил или наложил в нашите среди?

Не мисля, че съм имал кой знае колко неволи с косплея. На джоба не са ми се отразили добре

запътих към западните анимации и сега главно гледам тях, но все още от време на време си пускам някое аниме, като ми се стори интересно.

Би ли споделил любимите ти анимета до този момент, както и западни анимации? И с какво те грабнаха те? Каква е разликата между източните и западни анимации?

Любими анимета са ми: "Trigun" (главният му герой е може би най-любимият ми аниме персонаж), "One Piece" (харесвам огромния свят, в който се развива всичко, и множеството уникални герои), "Fullmetal Alchemist: Brotherhood" (не мисля, че има нужда да споменавам нещо по-специфично за него, тъй като цялото аниме е невероятно) и засега доста харесвам "One Punch Man" (нетипичността на Сайтама невероятно много ми допада). Западните анимации, които наистина много харесвам, са доста, но част от тях са: "Venture Bros", "Rick and Morty", "Superjail!", "Gravity Falls"(може би най-добрият анимационен сериал, който съм гледал), "Invader Zim", "Futurama" (любимият ми прайм тайм сериал, който, за жалост, е прекратен), "The Simpsons" (нямам пропуснат епизод за сега завършилите 27 сезона) . В момента също така гледам Steven Universe и невероятно много ми харесва . Двете неща са прекалено различни, за да се сравняват. Аниметата в повечето случаи се съсредоточават само върху едно нещо и през почти цялото време всичко се развива по един и същи начин. Има си и изключения (като първите 3, които посочих). В западните анимации (ако са добре направени) в повечето случаи има много приятен баланс между всичко - няма толкова повторение и винаги може да се случи нещо доста неочаквано.

Да се върнем отново на тема косплей. Кои бяха най-добрите ти изяви според теб и най-трудни костюми? Предпочиташ косплейването в група или самостоятелното?

Най-добрите ми досегашни изяви според мен са: Маската на Анимес Експо 2014, Фин от "Adventure Time" на Аниплей 2015, Изма от "Омагьосаният Император" на Анимес Експо 2015 и Лудият Шапкар от "Алиса в страната на чудесата" на тазгодишния Аниплей.
Най-труден костюм определено беше този на Лудия Шапкар. Иначе гримът на Маската отне скромните 2 часа за нанасяне върху цялата ми глава (не завиждам на страхотната девойка, която винаги юркам да ме гримира по събитията).



Определено предпочитам да съм с група или поне още един човек, отколкото да съм сам на сцената.





Снимка: Андрей Спиридонов

Редакция: Виктория Вичева - Beloved

само няколко костюма, тъй като повечето са доста семпли и не изискват висок бюджет. Нещо , което бих искал да се наложи или промени в средите ни, е това всички да се държат добре един с друг, така че да можем да създадем едно по-единно общество.

Как се виждаш в тези среди след 5 години? Ще продължиш ли да косплейваш или ще се отдадеш на други занимания?

Не виждам причина, поне за сега, да не се занимавам с косплей. Той е нещо, което ми донася изключителна наслада, и всичко свързано с него ми харесва невероятно много. Но 5 години са доста време и нищо не се знае още. Дотогава , живот и здраве, ще съм си взел бакалавъра и дано да успея да взема и магистър. Нямам представа какво ме очаква в бъдеще, но се надявам, че каквото и да е ще е приятно.

Сподели някоя забавна случка от косплейването си и какви признания или награди си получавал!

Всъщност не мога да се сетя за някаква наистина забавна случка, но нещо, което се доближава, е това как 30 минути преди началото на едно събитие звъннах на един приятел да го питам дали иска да косплейва с мен на сцената. Той се съгласи и докато се преобличахме за ревюто, се опитахме да си измислим сценичното представяне. Не ни се получи особено, но накрая публиката ни се засмя, а това ни беше достатъчно.

Първата награда, която съм печелил, беше на Аниплей 2014, където заедно с още 3-ма готини човека бяхме черните гоблини от “Dungeons & Dragons” . Освен че трупата спечели награда за най-добър сценарий, ние черните също получихме и специална награда (не съм много сигурен точно за какво). След това през лятото направихме група по доста известното тогава аниме “Free!” и ни наградиха като най-добра група. Първата ми индивидуална награда беше на Аниплей 2015, където спечелих за най-добър актьор в ролята на Фин от “Adventure Time”. Същата година на Анимес Експо с групата на “The Emperor’s New Groove” спечелихме награда за най-добра актьорска игра. По-късно на Анивенчър взехме “Honorable Mention” за най-добро сценично представяне като Ретро Батман и Робин. Тази година на Аниплей получих наградата за най-добър костюм - Шапкаря от “Алиса в Страната на чудесата”. Най-скорошната ми награда беше на Анимес Експо 2016, където бях Емпорио Иванков от “One Piece” и бях награден за най-добър мъжки персонаж, а цялата ни група - за любимци на единия член от журито.

Пожелай ни нещо!

Пожелавам всичко най-хубаво на целия екип на “Anime Inn”. Да продължите да се разраствате, да пускате по-често издания (особено печатни).

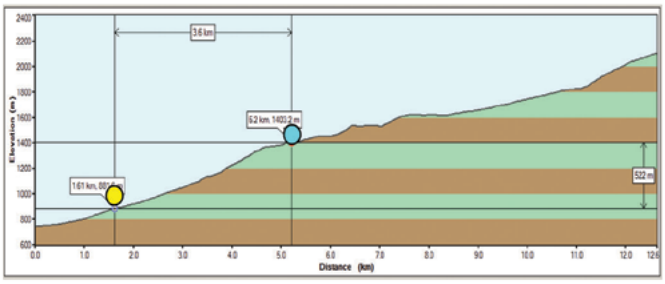
32 WORLD MOUNTAIN RUNNING CHAMPIONSHIPS

SAPAREVA BANYA

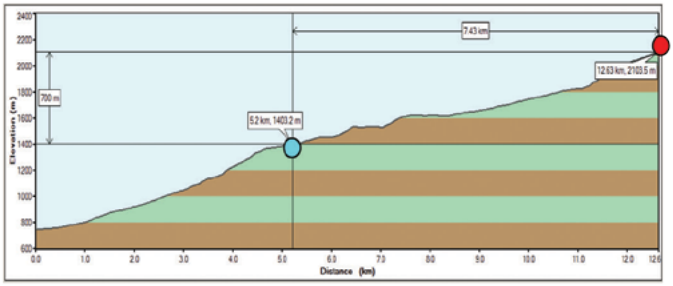
11. September 2016 • BULGARIA

Country	SM	SW	JM	JW	Total	Officials	Total per	Държава
01 ALB	1	-	1	-	2	1	3	Албания
02 AND	6	4	1	-	11	1	12	Андора
03 AUS	4	2	-	-	6	2	8	Австралия
04 AUT	3	4	1	3	11	4	15	Австрия
05 BEL	5	-	1	-	6	1	7	Белгия
06 BLR	4	-	-	-	4	1	5	Беларус
07 BUL	5	4	4	3	16	5	21	България
08 CAN	6	4	4	-	14	3	17	Канада
09 COL	1	1	-	-	2	-	2	Колумбия
10 CZE	6	4	4	4	18	8	26	Чехия
11 DEN	-	1	-	-	1	-	1	Дания
12 FRA	6	4	4	4	18	6	24	Франция
13 GBR	6	4	4	4	18	6	24	Великобритания
14 GER	5	4	3	3	15	2	17	Германия
15 HUN	6	4	4	4	18	3	21	Унгария
16 IRL	6	4	4	3	17	2	19	Ирландия
17 ISR	1	-	1	-	2	-	2	Израел
18 ITA	6	4	4	4	18	6	24	Италия
19 JPN	3	-	-	-	3	1	4	Япония
20 MEX	5	1	2	1	9	2	11	Мексико
21 MKD	4	1	3	1	9	2	11	Македония
22 MLT	6	4	-	-	10	2	12	Малта
23 MON	5	-	2	-	7	2	9	Монако
24 NOR	2	1	1	1	5	1	6	Норвегия
25 NZL	2	1	1	2	6	2	8	Нова Заландия
26 POL	5	4	4	4	17	3	20	Полша
27 POR	5	-	-	1	6	1	7	Португалия
28 ROU	2	2	4	4	12	6	18	Румъния
29 SLO	6	4	4	3	17	3	20	Словения
30 SMR	6	4	-	-	10	2	12	Сан Марино
31 SVK	-	2	-	-	2	1	3	Словакия
32 SUI	6	2	1	-	9	2	11	Швейцария
33 TUR	6	4	4	4	18	4	22	Турция
34 UGA	5	3	-	-	8	2	10	Уганда
35 UKR	2	2	2	2	8	2	10	Украйна
36 USA	6	4	4	4	18	3	21	САЩ

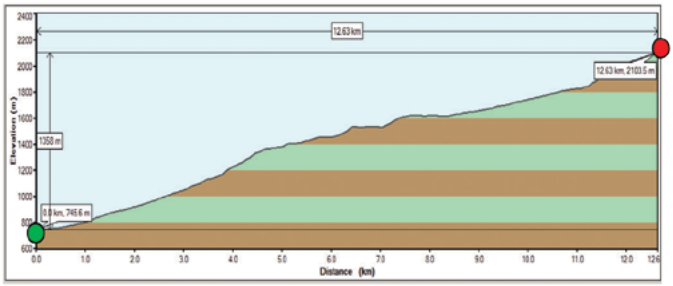
Course Profile



Course Profile



Course Profile



Race details

Start Time	Categoriy	Distance	Total ascent
	Junior Woman	3.6.km	+500 m
	Junior Men	7.4 km	+700 m
	Woman	7.4 km	+700 m
	Men	12.7 km	+1400 m