



MY HERO ACADEMIA/SUMMER WARS/KIZNAIVER/DRAGON BALL XENOVERSE 2

# ANIME/VV

БЪЛГАРСКОТО АНИМЕ И ГЕЙМИНГ СПИСАНИЕ БРОЙ 12

# СЪДЪРЖАНИЕ

|                                      |        |                                                     |                                           |
|--------------------------------------|--------|-----------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| <b>KUROSHITSUJI (MANGA)</b>          | стр.05 | <b>NETOGE NO YOME WA ONNANOKO JA NAI TO OMOTTA?</b> | стр.66                                    |
| <b>DRIFTERS</b>                      | стр.11 | <b>DRAGON BALL XENOVERSE 2</b>                      | стр.69                                    |
| <b>PETSHOP OF HORRORS</b>            | стр.17 | <b>THUMPER</b>                                      | стр.72                                    |
| <b>TOP 10 ЛЕТНИ АНИМЕТА 2016</b>     | стр.21 | <b>NO MAN'S SKY</b>                                 | стр.75                                    |
| <b>SUMMER WARS</b>                   | стр.27 | <b>UNCHARTED 4: A THIEF'S END</b>                   | стр.76                                    |
| <b>HAKUOKI</b>                       | стр.33 | <b>DOOM 2016</b>                                    | стр.85                                    |
| <b>RE:ZERO</b>                       | стр.37 | <b>GUILTY GEAR XRD -REVELATOR-</b>                  | стр.88                                    |
| <b>SOUSEI NO OMNYOUJI</b>            | стр.39 | <b>ИНТЕРВЮ С ЕМИЛИЯ "ДАЙКИ" МАРИНОВА</b>            | стр.90 (AniFest 2016 - летен)             |
| <b>BUNGO STRAY DOGS</b>              | стр.43 | <b>ИНТЕРВЮ С ЕЛЕНА "PUGOFFKA"</b>                   | стр.92 (специален гост на Анивенчър 2016) |
| <b>MY HERO ACADEMIA</b>              | стр.44 | <b>ИНТЕРВЮ С GIULIETTA ZAWADZKI</b>                 | стр.96 (специален гост на Анивенчър 2016) |
| <b>USHIO TO TORA SEASON 2</b>        | стр.46 |                                                     |                                           |
| <b>TERRA FORMARS REVENGE</b>         | стр.48 |                                                     |                                           |
| <b>SAKAMOTO DESU GA?</b>             | стр.50 |                                                     |                                           |
| <b>KIZNAIVER</b>                     | стр.52 |                                                     |                                           |
| <b>JOKER GAME</b>                    | стр.54 |                                                     |                                           |
| <b>MAYOIGA</b>                       | стр.56 |                                                     |                                           |
| <b>KABANERI OF THE IRON FORTRESS</b> | стр.69 |                                                     |                                           |
| <b>HUNDRED</b>                       | стр.64 |                                                     |                                           |

**Главен редактор: Петър Милев**

**Редакция: Ивайло Спасов - Зах, Емилия Кирчева, Лазар Пендов - OmegaKO**

**Дизайн: Петър Милев**

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

**Контакти:**

адрес на редакция: град Дупница, ул Венелин №41

сайт: [animeinn.net](http://animeinn.net), поща: [animeinnbg@gmail.com](mailto:animeinnbg@gmail.com)

телефон:

0899 844 905



# ИНФОРМАЦИЯ

Здравейте скъпи читатели и приятели на списание Anime INN!

Това е рубриката на главния редактор. В нея в бъдеще ще давам повече информация за списанието. Конкретно в случая ще отговарям на въпроси, чиито отговори вероятно ви интересуват.

## **Защо списанието в последно време излиза рядко?**

Anime INN е некомерсиален продукт, който не генерира приходи за участващите в него. Парите, които идват от продажби, се инвестират в следващи печатни издания. Поради тази причина списанието не може да си позволи да изплаща хонорари на участниците в него и те участват в проекта по свое собствено желание и идеалистични подбуди. Както повечето от вас се досещат, екип трудно се задържа само от една идея или от кауза. Именно заради това страдаме винаги от липса на достатъчно желаещи да пишат или редактират. Скромният екип, с който разполагаме, прави всичко възможно списанието да съществува, макар и нещата да се случват бавно.

## **Ще има ли четвърти печатен и за Аниплей ли ще бъде?**

В интерес на истината отговорът на този въпрос е идентичен с по-горните ми слова. Липсата на свободно време на нашите автори и редактори изиграва ключова роля и за печатните издания. В момента Anime INN има бюджет за издаването на 4-ти печатен брой, който ще бъде издаден в 500 екземпляра. Решихме, че резултатите от продажбите на последните ни два печатни броя показват, че 1000 броя за списание, дори с колекционерска насоченост, не е особено практично. Разбира се, стратегията, която сме възприели, е 500+500, което означава, че при нужда ще се направи още един тираж. Лично аз имах желание да издадем 4-ти печатен брой до края на 2016-та година, но по ред причини това не се случи. Рано е да се каже дали новият брой ще се появи през зимата или ще дебютира на Aniplay. Това, което мога да обещая на читателите е, че четвърти печатен брой ще има.

## **12-ти електронен брой?**

За съжаление по-голямата част от акцентите на 12-ти електронен брой са пролетните анимета на 2016-та, което се случи поради много време подготвяне на този брой, който трябваше да излезе още през октомври месец. Това забавяне е в следствие на претоварване от работата ни по 11-ти електронен и 3-ти печатен, които бяха правени едновременно през лятото. Тези, които четат списанието от първия брой, навярно са забелязали резкия завои откъм концепция след 5-ти брой. Актуалният стил на списанието е за първи път наложен в 6-ти брой, за който в екипа си имаме вътрешна шега, че истинското аниме на броя е Kill la Kill. Последният брой с подобна концепция ще бъде 12-ти. Главното за 13-ти брой и всеки следващ е, че повече в броя няма да се акцентира върху който и да е определен сезон. От сега нататък в списанието ще може да намерите статии за всички сезони от дадената година. Както винаги, ще има статии за анимета от по-минали години, включително и по-добре застъпен ретро сегмент. Това, което ще се опитваме да избегнем, е пълненото на списанието с анимета от сезони X.

## **Сайтът?**

Сайтът се пълни с материали. В него ще може да четете статии от списанието, включително всички онлайн броеве излязали до момента. Ще може и да поръчвате печатните ни броеве чрез него. Имаме много идеи и работа по сайта, но всичко това изисква своето техническо и физическо време.

## **Екипът?**

Anime INN постоянно търси хора за проекта. На този етап нямаме какво да предложим освен потупване по-рамото и добавяне в CV-то ви, че сте били част от тази инициатива. По-добрите от вас ще запишат имената си като автори в печатен брой. Най-вече търсим редактори (хора с добри правописни познания по родния ни език и умещи да редактират текст) и автори. Всеки човек може да бъде автор и да презентира аниме, но е изключително важно да имате поне средна аниме култура и някаква доза изгледани анимета.



# FINAL FANTASY XV



SQUARE ENIX



СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА  
**КОМПЮТЪРНИ И  
ВИДЕО ИГРИ**

[www.pulsar.bg](http://www.pulsar.bg)

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





# 黒執事

Kuroshitsuji



**В**икторианска Англия. Джентълмени в костюми. Дами в красиви рокли. Карети. Дуели. Чест. И... демони. Убийства. Пожари. Кръв. Сираци. Изнасилвания. Оргии. Изтезания. Наркотици. Лудост... Двете лица на една епоха.

## Каква по-добра база за едно отмъщение?

Един сирак ще се съюзи с чудовище от кошмарите, за да открие убийците на своите родители. И няма да се спре пред нищо – дори пред своята плът и кръв. Ще посече като коса онези, застанали на пътя му, и ще остави само пепел след себе си – като стихия, която носи единствено смърт.



Ако си мислите, че Kuroshitsuji или „Черният иконом“ е за малки момиченца, грешите. Макар и наистина да е замисляна като манга за по-тесен кръг от фенове, славата ѝ достига до мнозина и е популярна сред широката аудитория. Тук ще откриете всичко, от което някога сте имали нужда, независимо дали сте го осъзнавали или не. Борба за власт, серийни убийства, отвлечения, масови кланета – без значение какво е, мога да ви гарантирам, че ще го откриете сред страниците на тази манга. Това е тъмната страна на Викторианска Англия. Ако няма достатъчно кръв и насилие, аз лично бих се разочаровала. А вие?

След като родителите му биват брутално убити, а той – отвлечен и подложен на мъчения, детското в Сиел Фантъмхайв е безвъзвратно изгубено. Звучи ли ви познато? Запознайте се с „японско-английския“ Батман. За разлика от DC-алтернативата си обаче, Сиел няма нужда да чака 10 години, за да сложи начало на своето отмъщение. И повярвайте ми, той е много по-брутален от Брус Уейн. Заемайки позицията на баща си, той става новата „хрътка на кралицата“, която

чака падането на нощта, за да премахне онези, застрашаващи спокойствието на кралица Виктория. Убийци, похитители, изнасилвачи, контрабандисти – никой от тях не може да се скрие, остави ли дори една следа след себе си. Сиел не проявява милост към никого – независимо дали става въпрос за непознати или за последния му жив роднина. Но не е ли този интересен протагонист именно онова, което всеки от нас е искал, но не е получавал досега? Безскрупулен анти-герой, който не се спира пред нищо, докато не види края на своето отмъщение. А цената е собствената му душа. Така е, когато единственият изход е да я продадеш на дявола. Това не е просто израз – това е договор между едно дете и един демон.

Себастиан Микаелис (или секси алтернативата на Алфред) не е тук просто, за да изглежда красиво и да влиза в ролята на единствен събеседник на антисоциалния си господар със социопатски наклонности. За разлика от него, Себастиан е въплъщение на всички фантазии за перфектния иконом – започвайки с професионалните му

способности и завършвайки с външния му вид. Е, кой би устоял на демонския му чар? Чакайте малко... „демонски“? Именно. Въпреки че нищо човешко не му е чуждо, той със сигурност се чувства много по-комфортно сред реки от кръв и трупове, когато единствената му заповед е да унищожава. Но реално не е ли това една от базовите човешки черти, независимо колко силно се опитваме да я отречем? Така въпросът стои – къде всъщност е границата между човека и демона, но-сещ името Себастиан Ми-каелис? Може би граница няма. Може би единственото, което го различава от хората,

са проблясващите змийски очи. И свърхчовешките му способности, разбира се.

Само една дума от Сиел и Себастиан е готов да изравни всичко със земята и да напои пръстта с кръв. Една дума, една заповед е всичко, което го спира и което го тласка към по-редната жестокост. Но светът на Kuroshitsuji не е изплетен само от убийства и истории за отмъщение. Сред всичко това бива вмъкнат и съвсем обикновеният живот на един аристократ от Викторианската епоха. Следобеди с аромат на черен чай и плодов тарт, в които Сиел е просто един от многото благородници, а Себастиан е само един обикновен иконом. Именно от тази страна на фасадата се намират индийският принц Соума и неговият иконом Агни, годеницата на Сиел – Елизабет, и неколцина други. От другата страна обаче са надвиснали заплахи – психопати, загубили от-

давна ума си и жадни за кръв, богове на смъртта, живите мъртви. Какво ще се случи и как ще се справят с тях икономът и неговият господар? Е, засега изглежда ще живеят, тъй като мистерията около убийството на родителите на Сиел изглежда скоро няма да бъде разбулена.

Въпреки че на този етап Kuroshitsuji се води шо-нен манга, първоначалният замисъл на авторката е бил доста далеч от младата момчешка аудитория. И въпреки модификациите, които Тобосо Яна е направила в последствие, все пак съществува усещането, че дори и в този си вариант за-

главието е създадено за дамите. И как иначе?

С персонаж като Себастиан, не е чудно, че по-голямата част от фен базата са жени. Коя от нас не би продала душата си, за да се сдобие с иконом като него? Все пак това не е ли една от най-честите фантазии на всяко момиче? Може би. А може би независимо от всичко просто мечтаем за един по-интересен, макар и по-жесток свят, за спасение от сивото и безинтересно ежедневие?

Начинът, по който се държат Себастиан и Сиел един с друг, обаче навява други мисли, защото всъщност двамата си пасват прекалено добре. Е, това е направено, както се казва, нарочно.





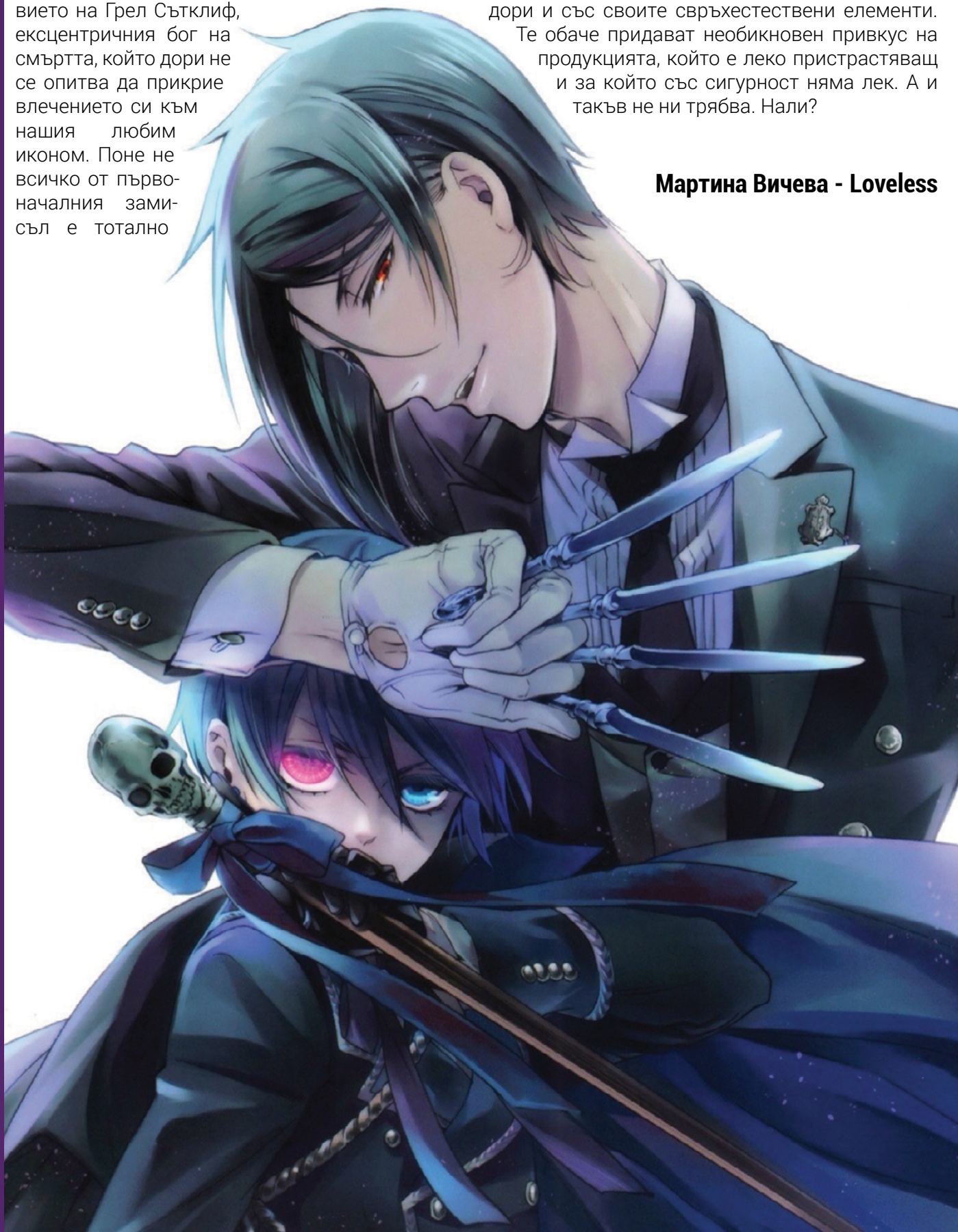
Първоначалната идея на авторката е била един от основните жанрове да бъде shonen-ai/yaoi, но редакторът я е посъветвал да премахне този елемент, за да може творбата да достигне до по-широка аудитория. Въпреки това не всичко е елиминирано – все още тук-там могат да се доловят тънки нотки романтика във връзката на Сиел и Себастиан, които обаче биват почти напълно пренебрегнати в присъствието на Грел Сътклиф, ексцентричният бог на смъртта, който дори не се опитва да прикрие влечението си към нашия любим иконом. Поне не всичко от първоначалния зами-съл е тотално

отхвърлено и това ми носи лично удовлетворение. Въпреки че тази страна на нещата винаги остава на заден план, сигурна съм, че дори и без да бъде премахнат BL компонента, нямаше да има голяма разлика – просто момичетата щяха да бъдат малко по-щастливи, ако го имаше.

Независимо от това Kuroshitsuji е една прекрасна манга за живота във Викторианска Англия дори и със своите свръхестествени елементи.

Те обаче придават необикновен привкус на продукцията, който е леко пристрастяващ и за който със сигурност няма лек. А и такъв не ни трябва. Нали?

**Мартина Вичева - Loveless**







Магазин за аниме и манга фенове

# ТАКУ ТЕНЧИ



## Фигурки



## Манга

## Аксесоари



## Портфейли

## Плакати



✓ Всеки месец ново зареждане!

✓ Отстъпки за редовни клиенти!

✓ Безплатна доставка за поръчки над 50 лв!

✓ Специални доставки!

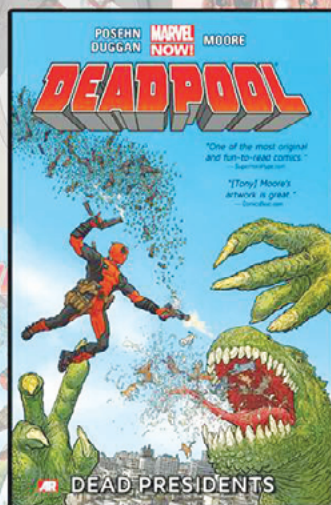
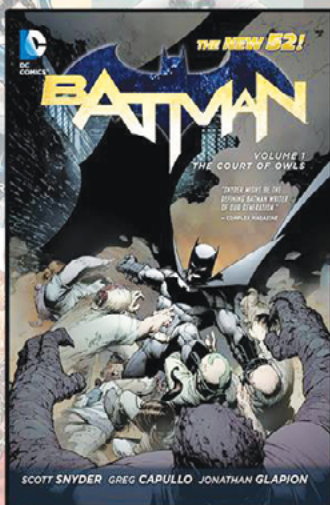
Специално за притежателите на ANIMEINN

ВАУЧЕР за отстъпка 10% - "ANIMEINN10"

[www.anime-mag.com](http://www.anime-mag.com)



WWW.JUSTUSNERDS.COM



THE BULGARIAN SITE  
FOR COMICS





Във времена, в които новите анимета излизат на рояци като пчели от кошери, ние решихме да ви представим едно нестандартно заглавие. Аниметата с изчанчен (различен) рисунък са винаги или много харесвани или отбягвани от феновете. Според нас над тези заглавия трябва смело да се акцентира и ще се постареем да дадем достатъчен отзвук за да могат читателите ни спокойно да сформират мнение за тях. Разбира се, Drifters има своите особени белези и най-добре биха го разбрали хората харесващи заглавия като Hellsing. Преди да ви запозная подробно с наситената с битки и кръв атмосфера на анимето ще обърна внимание на автора.

### Кота Хирано (Kouta Hirano) – мързеливият гений

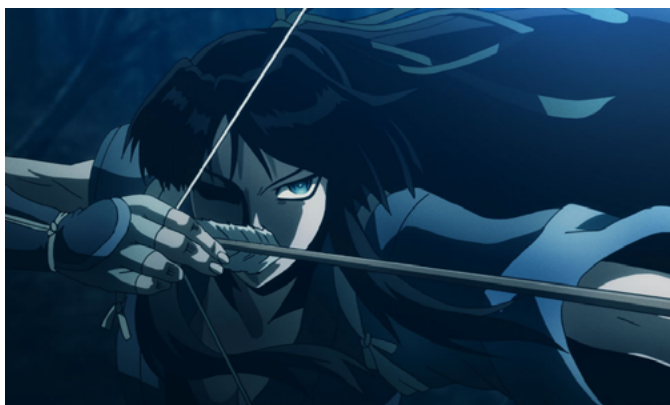
Хирано нашумява със своята манга Hellsing, която съчетава в себе си елементи на екшън, хорър, наука и фентъзи. Това не е първата му манга. Има няколко произведения преди нея. Характерно за автора е темата за ВСВ (Втората световна война). В повечето си творения той намесва персонажи, събития и дори цели военни операции, които са директно взаимствани от истинските битки на ВСВ. Много от героите му в Hellsing също са били прототипи в негови по-ранни манги. За прототип на Hellsing се смята хентаят му The Legends of (the) Vampire Hunter. Какво всъщност в едноименната му вампирска творба го прави толкова известен? Освен впечатляващият си начин на рисуване, Хирано има особената черта да създава запомнящи се герои, които лесно грабват обичта

на феновете и стават любимци на масите. Именно тук се появява Алукард (прочете името отзад напред) познат ни като непобедимия безсмъртен вампир. Хирано има особена черта – мързелът. Това е причината понякога месечните му манги да излизат със закъснения или с намален брой страници. Както се досещате, това ги прави много продължителни във времето и дразни феновете с малката доза удоволствие, което получават. Въпреки това Хирато без свян си признава за този свой недостатък. Той е почитател на Ейчиро Ода (One Piece) и преди време дори е изявявал желание да бъде негов асистент. Искал е да рисува Нами. Хирано се е прославил като човек с афинитет да рисува добре сложени мадами. След края на най-популярната си манга Hellsing, той обявява новия си проект Drifters, който получава няколкоминутна ОВА заедно с последната ОВА на Hellsing Ultimate. До този момент по мангата му беше правено телевизионно аниме и по-късно ОВА адаптацията, която успя да представи без пропуски изпълнената с насилие творба. Drifters е фентъзи манга, която събира герои от различни епохи на човешката история и ги изправя в алтернативен свят в алтернативна ВСВ война. Не след дълго тази невероятна идея отличаваща се със стила на мангаката успява да ни поднесе аниме адаптация.

### Drifters – епичност на идеите

Чували ли сте, че корицата продава или че по визията посрещат? Корицата може да продаде един продукт, но неговото съдържание да ви отблъсне и откаже. Замисляли ли сте се колко





е трудно да направиш нещо оригинално и достатъчно добро, че то да има успех? Не всеки мангака е успявал да повтори успеха на предната си творба. Някои дори потъват завинаги в забрава. Хирано успява да ни продаде една идея. Знаейки силните си страни да изгражда епични герои с добра визия, той бърка в торбата с мед и ни дава герои базирани на истински исторически личности. Малко ли са феновете на небезизвестния тиранин Ода Нобунага или тези на Хиджиката Тоширо? Съвсем логично за основа са подбрани герои от японската история, включително самурай и завоевател. Темата за BCB е широко акцентирана в мангата. Този микс на исторически личности, история и добър екшън поднесен с груб хумор успява да спечели читатели и зрители.

## История и сюжет

Малко преди да умре Шимазу Тойохиса в битката за Секигахара е пратен в един коридор заобиколен от много врати в компанията на очилат човек запалил цигара. Преди да разбере какво му се случва бива изпратен в друг свят. В последствие

заформя трио с Ода Нобунага и Йоичи, като Ода го провъзгласява за техният лидер и бъдещ водач на армията им. Още преди да са наясно какво се случва в този свят, вече са на път да завоюват територията на някогашната силна империя Орте водена преди години от човек с името Адолф Хитлер. Появил се на този свят той бързо е „организиран“ една силна държава и отворил фронтите за войни по целия свят. Нищо ново до тук. Разочарован, че не е бил разбран фюрерът се е самоубил и оставил империята на самотек. Всичко това ни е поднесено със завидно чувство за хумор. Героите в Drifters се делят на познатите типажии „добри“ и „лоши“. Налични са две основни фракции с герои наричани Drifters и Ends. Именно Ends са тези, чиято роля е да създават ужас, разрушение и хаос в този алтернативен свят. Това са личности, които са имали нелепи съдби или не са били разбрани във времето, което са живели. Сред Ends са личности като Жана д'Арк, принцеса Анастасия Романова, Разпутин, вицекапитанът на Шинсенгуми - Хиджиката Тоширо. До голяма степен са разочаровани от отношението към тях приживе и това ги мотивира да съсипят всичко,



до което се докосват и правят всичко в името на отмъщението. Drifters от своя страна също не са случайни герои и общото между личности като Ода Нобунага, Шимазу Тоихиса, Ханибал Барса, Сципио Африкански и Бъч Касиди е стремежът им за завоевания, воюване с чест, лидерски умения и желание за прогрес на човечеството. През цялото време на историята следим напредъка на двата вида герои. Успяваме да видим действащите лица в различни ситуации, включително упражняване на наученото от житейския им опит приживе и усвояване на нови умения. Ставаме преки свидетели на механизми за овладяване на една държава (икономически и военно), включително практики с подобрени военни тактики и оръжия. В този фентъзи свят войната се ръководи от мечове и лъкове, до автоматични оръжия и първите мускети, включително самолет и военен кораб. Смя да твърдя, че този сегмент е много по-добре изграден и правдоподобен от този в GATE. Тук сюжетът е праволинеен и изпълнен с битки и черен хумор. Кръвопролитията са типични за творбата и ако сте гледали Hellsing, нещата са напълно идентични! Историята ни пренася в

конфликти изпълнени с малки битки, подготвящи ни за голямото последно сражение.

## Героите

Съвсем естествено за автора, главният подбор е посветен на японски исторически личности, някои от които много спорни. Водещото трио от Drifters са самураи и хора на честта познаващи най-малките подробности от военното дело.

Шимазу Тойохиса е простоват, първичен и импулсивен самурай. Той умее да прави добре едно единствено нещо и то е да воюва. Изобретателен е щом трябва да побеждава враг и не се свени за цената, която трябва плати. Назначен е за главен командир на армията от самия Ода, който реално дърпа конците в страни от прожекторите прилагайки своите брилянти военни стратегии, които е използвал приживе. Шимазу успява бързо да асимилира нова информация и да внедрява нови технологии в битките. Вероятно това ще е един от най-интересните образи за мнозина. Известен е в историята с опита си за завоюване на всички японски провинции и обединяване на на-







цията. Той е от хората, които биха ползвали всички методи за постигане на целта си. Неслучайно огънят е един от изтъкваните любими способности на този персонаж и авторът си прави няколкократно шеги с това.

Ода е представен като човек, на който нито добрите, нито лошите черти са му чужди. В повечето адаптации се залага именно на завоевателския му образ и този на негативния герой. Тук по-скоро сме свидетели на лошия от добрите. Няма как фен на заглавието да не му симпатизира. Интересна е двойката от бивши съперници и настоящи съюзници - Ханибал и Сципио. Постоянно спорят за битката помежду им. За съжаление са умрели на преклонна възраст и често забравят къде се намират бръщолевейки някакви глупости. Въпреки това освен за колорит и хумор, те са доста полезни откъм тактическо естество в малкото си моменти на хладнокръвна мисъл. Един такъв моментен проблясък помага на Ода в битката за овладяване на столицата Вермина. Ends въпреки че са наситени с доста ярки образи, не претърпяват особено развитие. Всичките са с трагична съдба приживе и до голяма степен са водени от стремежи за отмъщение и хаос в новия свят.

Най-интересният персонаж е техният лидер, който е могъщ магьосник и все още неговата реална личност не е известна. Той иска да унищожи човешката цивилизация, защото е бил предаден от хората приживе, въпреки че е посветил живота и борбата си на тях. До такава степен ги е намразил, че иска да замени човешката цивилизация с раси с животински произход като прасета и други. Притежава лечителски способности и може да създава храна чрез магията си.

Няма как да не спомена още веднъж небезизвестния Хиджиката, чийто първообраз е умрял в предрешена битка защитавайки своите вярвания. Изображеният персонаж на героя е много подобен на реалния, включително и по облекло. Той е естественият враг и противник на Тойохиса и освен всичко това става известно, че за края му има основна вина неподчинението на клан Шимазу.

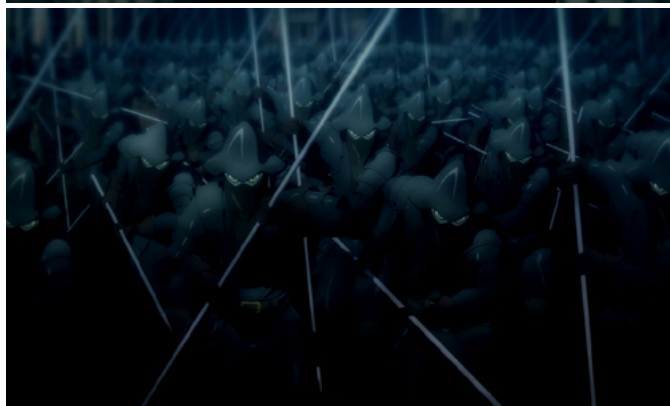
### Техническа част

За нестандартната анимация на Drifters може да се говори много. До голяма степен стилът на рисуanka и дизайна на героите се доближава до Hellsing OVA. Запазеният стил на автора си личи от километри и особено любимия му начин на

рисуване на сенки на лицата на героите. Анимето няма проблем с баланса на бюджета поради факта, че има немалко реплики и хумористичният елемент и неговите се рисуват съвсем просто и елементарно, което спестява пари. Няма неловки ситуации, от които да се притесните докато гледате анимето. Не са пестени средства за класни озвучители и личности като Юичи Накамура (Yuuichi Nakamura), Дайске Оно (Daisuke Ono), Томоказу Сугита (Tomokazu Sugita) и други.

## Заклучение

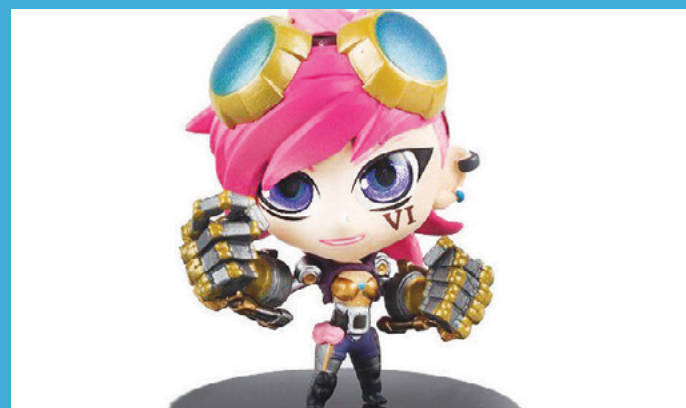
Аниме, в което летят рязани глави и тонове кръв с нелек за схващане на моменти хумор, не е за всеки. Навярно дори не стои на преден план въпросът дали е достатъчно добро да надмине по успех Hellsing. А това, в което сме сигурни, е, че втори сезон ще има още тази година и вероятно мангата ще свърши в близките 5 години. Знаем вече, поне тези, които сме гледали анимето и чели мангата, че продукцията има добре представен откъм хореография екшън и немалко взаимки от историята и световните войни. Дори пародията на тактиката с авангард от хомосексуални мъже също не е безразлична с оглед на успеха ѝ при пълководец като Александър Македонски. Този много добре изграден по замисъл свят и отличната идея за манга имат потенциал за много повече, а дали това ще се случи, времето ще покаже. Възможността за създаване на конфликти или разрешаване на стари вражди в настоящето на един алтернативен свят е неопируемо добра. Едно обаче е сигурно. Тази творба сътвори история и ще бъде част от невероятната колекция на уникални аниме/манга творби, с които масовата публика ще запомни японското изкуство.



Оценка 9,5/10      Myanimelist 8.08/10 (54k+)  
**Излъчване:** 07.10.2016г - 22.12.2016г.  
**Студио:** Hoods Drifters Studio  
**Жанр:** екшън, историческо фентъзи, комедия,  
приключенско, самураи, научна фантастика  
**Епизоди:** 12  
**Редакция:** OmegaKO

**Петър „Ткк“ Милев**





[HOBBYGAMESBG.COM](http://HOBBYGAMESBG.COM)



## Анимето като преход към мангата – Petshop of Horrors

Едва ли има някой, на когото да не му се е случвало да изглежда някое аниме, което така да му хареса, че да го накара да се насочи веднага към оригиналния продукт – манга или книга. А когато прочете и нея да открие, че всъщност анимето е бледо подобие на оригинала. Не е чак толкова зле да намериш вдъхновение, нали? Petshop of Horrors спада точно към тази група. За мен подобна история споделят Pandora Hearts, Hellsing (след първия сериал, а не OVA-та), Kuroshitsuji, D.Gray-man.

Първата манга Petshop of Horrors започва своя живот през 1995 г. и продължава да бъде публикувана до 1998 г.. Определено е ретро забавление за ценители на класическия стил на рисуване. Същото се отнася и за анимето. Историята на анимацията, следвайки строго оригинала на Мацури Акино, ни запознава с привлекателен, леко женствен, продавач от китайски произход и магазина за уникални (буквално) животни, в който той приема клиенти с трагични съдби.

### Героите

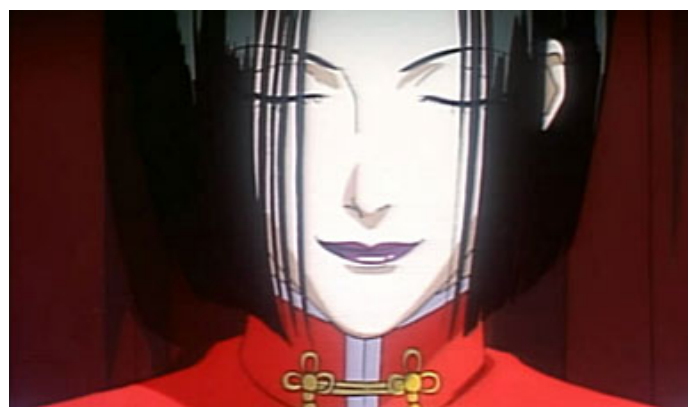
Тъй като анимето, излязло през 1999 г., се състои от четири на брой епизода със стандартна аниме продължителност от 22-23 минути, героите в него не са много. Главните действащи лица са двама – Граф Д (нищо общо няма с Граф Дракула, просто „намигване“ към феновете) и детектив Леон Оркот.

Граф Д (Count D) е продавачът в магазина за животни от кошмарите ви. Докато предполагаемият собственик пътува по света, за да събира уникални и изключително трудни за отглеждане екземпляри, този красив китаец наглежда магазина и осъществява търговската дейност. На пръв поглед всичко е напълно обикновено.

Детектив Леон Оркот е също толкова привлекателен, макар че би въздействал на тотално различна група зрители – с дългата си руса коса и искрящо сини очи, той е типичен американски красавец от отминалия век.

С течение на времето, двамата успяват да осъществят интересна и не много нормална връзка. Не, уважаеми фенове на фенфикове с уао! и shounen-ai съдържание, двамата не са официално двойка, колкото и да ви се иска. Поне не в анимето.

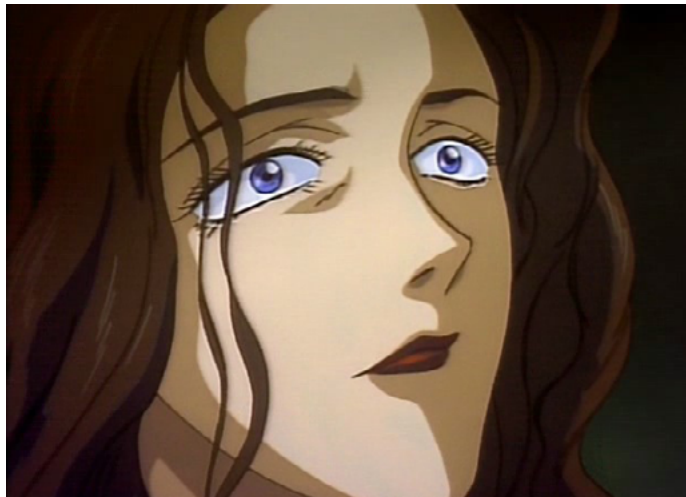
Но, за да имаме детектив като главен герой, нещо не е както трябва, нали?





## Историята

Намесата на полицията и детектив Оркот се налага поради серия от необясними събития. Те са свързани с изчезването или смъртта на граждани, обвързани по един или друг начин с магазина, в който Граф Д гледа приказните и понякога опасни животни.



Колкото повече г-н Оркот опитва да разплете мистерията, толкова повече мистичният чар на магазина за домашни любимци се разкрива пред очите ни. Четирите епизода ни срещат с четири различни случая, в които ни е демонстрирано какво се случва, когато не полагаш правилните грижи за своето животинче. Независимо дали е заек-албинос, (първи епизод „Daughter/Дъщеря“), прелестна русалка (втори епизод „Delicious/Вкусно“), гущерче с миниатюрни размери (трети епизод „Despair/Отчаяние“) или върховното митично животно Кири (четвърти епизод „Dual/Двойствен“), домашните любимци от този магазин са специални и могат да донесат много мрак в живота, ако не се гледат според правилата на Граф Д. Всяко животно идва със собствен ансамбъл от „закони на отглеждането“ и неспазването им отключва тяхната истинска, животинска и обикновено хищна същност. Трябва да отбележим, че магазинът изрично упоменава тези правила в предварителен договор, с който всеки клиент се обвързва. В случай на неспазване на условията, клиентът сам носи отговорност за всяко последвало действие от страна на новия им любимец. Веднъж подписан, договорът важи до настъпването на смъртта на една от страните.

Можем да разберем най-простите елементи от идеята зад Petshop of Horrors – митология, преплетена с ежедневие; красотата на обикновения живот, заровена в мрачната реалност на скръбта и разочарованието. Това, което прави тази история така привлекателна за известен брой зрители е същото, което прави Джак Изкормва-

ча любим на много – гротеската на нашия общ живот, примесена с мистерията на неразкритото престъпление. За жалост, от четири-епизодната OVA, няма как да видим всичко, което се случва в историята.

## Мангата

Но за това имаме мангата. Няколко мнения в интернет пространството твърдят, че мангата има по-лековат и хумористичен характер. Да, това е така. Но за сметка на това цензурата не съществува, сексуалността е на показ, също както и кръвта. Няма скрити сцени, за разлика от анимето. Другата хубава черта на печатното издание е, че можете да четете „през редовете“ сцените, които не ви интересуват и няма да загубите нещо от важната история.



Благодарение на продължителността на серията (10 тома или 41 глави), тя разкрива много повече от света на Petshop of Horrors и живота на Оркот и Граф Д, отколкото е показано в анимето. Запознава ни с различни герои, включително няколко говорещи животинчета с ниво на интелигентност по-високо от среднестатистически български народен представител.

На страниците на мангата, Мацури Акино ни разкрива много повече за Граф Д. Докато в анимето той е просто продавач с малко сцени, в мангата ние узнаваме колко задълбочени са отношенията му с хуманоидните животни в магазина. Съветвам ви да ѝ дадете шанс, било то заради прелестното изкуство, странните гротески, огромното количество политически-коректен социален сарказъм или заради загатнатия романс между детектива и Граф Д.

## Други проекти

Към проекта принадлежат още две заглавия – мангата „Pershop of Horrors: Tokyo“, също известно като „Shin Petshop of Horrors“, както и холивуд-

ски филм от Rogue Pictures.

Пълнометражният игрален проект все още не е официално отхвърлен, въпреки че беше обявен преди повече от шест години и все още не се знае нищо за него. Продуцентска къща Rogue Pictures претърпя няколко сериозни трусове през периода от обявяването на проекта. Това включва и нов собственик. След откупуването им от Relativity Media („Високо напрежение“, „Наследството на Борн“, „Клетниците“), те вече носят името Rogue и имат обновен списък с планирани заглавия.

Както немалко от вас са се досетили от японския вариант на първото заглавие, Petshop of Horrors: Токуо е продължението на историята, завършила през 1998 г. Публикуването на тази манга започва през 2004 г. и продължава до м. ноември 2012 г. с 12 тома и 45 глави. Тя също е творение на Мацури Акино. Тук обаче ни се разкрива повече от специалните отношения между двамата главни герои. В действието се намесва и нов образ – задаващият много въпроси инспектор Тайзуу. За разлика от оригинала, продължението поставя мистерията и фантазиите на заден фон, за сметка на социалните и интелектуални закачки между героите.

### Препоръки?

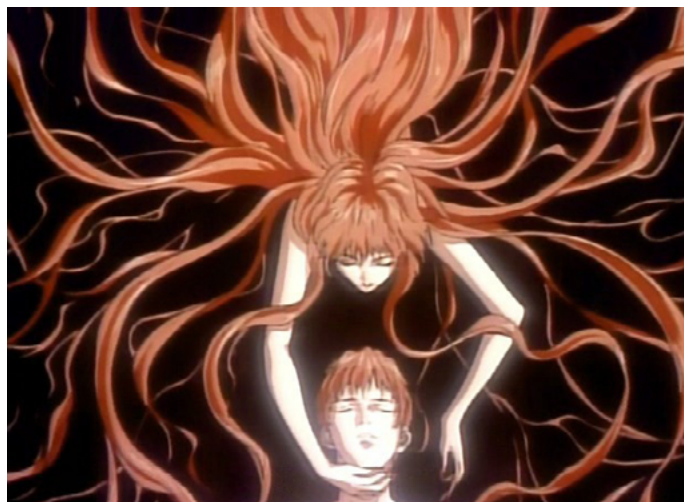
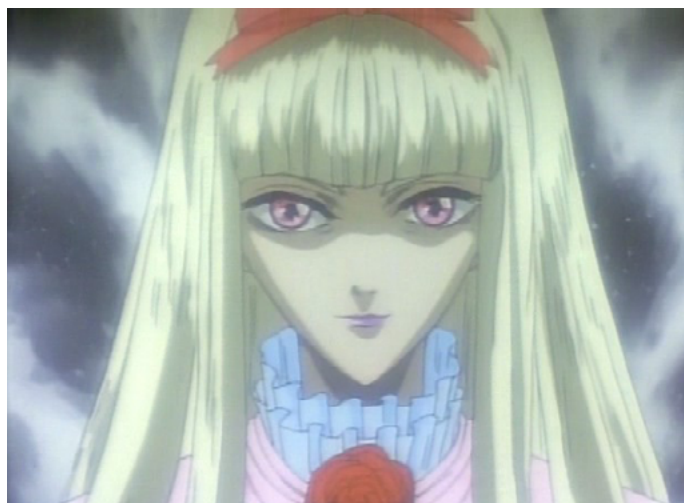
Това аниме и свързаните манга творби не са за всеки. **Пропуснете ако:**

Не харесвате женствени мъже  
Не сте фен на стереотипното съпоставяне на Азия с/у Запада  
Сте силно вярващ в убежденията си хомофоб  
Не понасяте много, ама много стар стил на рисуване (включително очи, които излизат извън рамката на лицето и подобни)

### Задължително четете ако:

Харесвате страшни истории  
Наслаждавате се на по-особен хумор  
Лесно се вдъхновявате да пишете фенфикове за красиви мъже  
Фенове сте на „Tales of the Crypt“  
Интересувате се от изобразително изкуство и илюстрации.

И не забравяйте: **Веднъж подписали договора, вие сте обвързани с него.**  
(Докато смъртта ви освободи).



Myanimelist 7.41/10 (17k+)

**Излъчване:** 02.03.1999г. - 23.03.1999г.

**Студио:** Madhouse

**Жанр:** ужаси, джосеи, мистерия, свръхестествено

**Редакция:** Zah

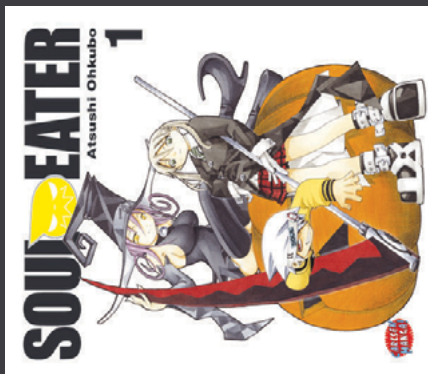
**Shinnona**



# BULGARIANIME.COM

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

## НОВИ ПРОДУКТИ!!!



# ТОР 10 ЛЕТНИ АНИМЕТА

на Петър „Ткк“ Милев

За първи път, откакто съществува Anime INN, успявам да изгледам почти всички телевизионни анимета от сезона. Близко четиридесет на брой, като в това число влизат и тези, които продължават през есента. След проведения аниме маратон ще ви споделя десетте започнали през лятото анимета, които най-много ми харесаха, подредени от 10 до 1.

## 10 – Berserk



Изстрадалите верни фенове на Berserk, заедно с тези на D-Gray-man, получиха нови анимета. D.Gray-man, Arslan Senki, SHOKUGEKI NO SOUMA и Seven Deadly Sins ме впечатлиха, но малко не им достигна, за да бъдат в тази десетка. Именно Berserk успя да изпъкне, въпреки многото си проблеми в тази адаптация. Преди време бях чел, че никога най-запалилите фенове на мангата няма да бъдат удовлетворени с добра адаптация, поради сложното филмиране на една история, изпълнена с насилие, кръвопролития и голотия. В този ред на мисли, ако разгледаме първото аниме, преминем през филмите и достигнем до втория сезон, ще видим, че никъде мангата не е филмирана едно към едно. Най-трудно в новото аниме беше да свикнем с ужасния CGI, който с пълна сила отказа неутралния масов зрител в първите 3 епизода на сериала. Допълнителен дискомфорт за зрителя беше и показването на Гътц от страни ъгли и в пози, изглеждащи като пародия на самия герой. В крайна сметка този Berserk успя да преодолее калпавата анимация, подобрявайки се след четвърти епизод. Благодарение на насилието, екшъна и сюжета изгледах всяка следваща серия с удоволствие, и скромно потривах брадичка, като част от изстрадалите фенове на поредицата. Ще получим още едно аниме продължение на историята през 2017г.

## 9 – 91 Days



91 Days започна като един от фаворитите за най-добро лятно аниме. Това е напълно резонно, заради полъха на мафиотския бриз от олово. Сюжетът се развива през първата половина на XX век и то в годините на сухия режим, и разцвита на италианската мафия в Америка. Анимето проследява историята на младежа Анджело, върнал се да отмъсти за убийството на семейството му от фамилията Ванети. До голяма степен точно това разочарова масовите зрители. На теория, когато дълги години един човек крои отмъщение, то се очаква той да е измислил всичко до най-малката подробност. Още във втори епизод, елементарна грешка на Анджело при ликвидирането на един от главните престъпници, поставя под въпрос подготовката за реализирането на плана му. Сюжетните нишки забуксуваха още в този момент и това постави съмнение във всеки следващ ход и действие на младежа. Като цяло продуктът беше добър за оригинално аниме и мафиотската атмосфера може лесно да ви напомни за Кръсникът. Тази продукция напълно заслужаваше да се развие в 24 серии. Вероятно аз, както и другите зрители, очаквахме нещо друго от това аниме, и то не успя да задържи първоначалния си устрем. Амбицията за едно отмъщение докара до много човешки трагедии, смърт и един спорен краен резултат на цената на всичко.

## 8 - Handa-kun

Handa-kun е успешен пример за добър spin-off и сполучлива комедия в лицето на персонажа Ханда Сеи. Историята проследява живота му в средното училище. Той е изключително асоциален и това поражда много комедийни и забавни моменти. Съучениците му го имат за свой идол и това го прави доста популярен, докато той вина-



ги си мисли обратното и най-лошото. Смело мога да твърдя, че това аниме не е загуба на време и беше най-добрата лятна комедия, а може би и за годината. Не всяка серия ми беше смешна или забавна, имаше своите логични пропуски, но като цяло е идея над средното и това е добре. Можете спокойно да го изгледате. Особено подходящо е, ако ви трябват търсите добри релаксиращи анимета с приятна ученическа среда. Има известно количество пародии на познатите ни тропи и клишета, които по-опитните аниме фенове може да разпознаят.



## 7 - Mob Psycho 100



Колегите от Animenewsnethork.com побързаха да закрепят заглавието като най-доброто лятно аниме, като класираха на второ място Re;Zero, което всъщност е пролетно аниме, продължило и през лятото. Затова чисто технически Re;Zero не намери място в моята класация от летни японски анимации. Ако някой случаен човек ме попита дали втората аниме адаптация по уеб манга на ONE е добра, колкото One Punch Man (другата му творба) – веднага имам готов отговор. По-добра е. На мнение съм, че анимации с нестандартен рисунък винаги трябва да бъдат давани за пример и да бъдат на преден план. Веднага бих наблегнал над нестандартния стил на рисуване. Явлението, когато очевиден дефект е същност ефект. За разлика от Саитама, Моб (Кагеяма Шигео) е просто ученик с есперски способности. В това аниме има добър баланс между екшън и хумор. При-

съствието на ментора на Моб – Реиген е направо попадение. Този герой няма никакви способности, но успява да заблуди всички в напълно обратното и да дава акъл, опит, съвети, включително да мами за пари. Невороятен образ на измамник и обществен търтей, живеещ от страха на другите. Mob Psycho 100 е заглавие, което си заслужава времето и има немалко препратки към One Punch Man. Мога напълно да разбера хората, на които Mob Psycho 100 е безспорен летен фаворит.

## 6 - ReLiFe



Започването на нов живот е винаги една трудна за мнозина крачка и до голяма степен интересна тема. Няма как да не се припознавам донякъде с главия ни герой Арата, който не може да се задържи на едно работно място, няма сериозна връзка и до голяма степен е на години, в които е редно да се вземе в ръце. Съдбата му предоставя шанс да се поправи и да рестартира своя живот, като се върне къде? Отново в училище. Лично аз също не бих пропуснал такъв шанс. Ако погледнем на страни от моята демагогия и видим добре сплетените нишки от училищен романс и ежедневие, принесени с лековат хумор, то дори най-големите критици на тези елементи могат да потъркат доволно ръце. Разбира се анимето далеч не е идеално, защото то свършва след края на първия учебен период и оставя развързката за евентуално продължение. Анимето ни носи едно приятно забавление, като поредната лековата любовна история с намеци на успешен край и ни кара да мислим върху решаването на проблемите. А тези проблеми са огромни за японската действителност. Там, където все още хората умират от преработване, нацията застарява и изчезва с огромни темпове. Хората създават все по-трудно семейства, което логично води до липса на деца. Отговорите се крият в анимето. Защо 27 годишният Арата няма сериозна работа и приятелка? И защо това не е единичен случай над който можем да се посмеем и да посочим с пръст този неудачник. Защо новият живот започва точно от последната година в училище, точно там, където се формира личността, правят се познанствата и до

голяма степен се намират половинките в живота? Това е фундаментално за новата японска нация. Дори да не ви интересува казаното, анимето го препоръчвам най-малкото заради една добре представена история за хората, опитващи се да се променят и да заживеят така, както обществото ни учи. Да са щастливи и добри самаряни, а не черни овце... Изводите са си за вас.

## 5 - Tales of Zestiria the X



Вероятно всички сте чували, че обикновено аниметата по игри са пълна глупост. Дори сте наясно с шепата заглавия, успели да пробият и да формират малкото положителна представа за този род анимета. Положителното е, че в последните години наистина се появяват и добри адаптации на игри, и това аниме е отличен пример за това. Нямам никаква представа за детайлите на тази игра, но анимето, носещо името Tales of Zestiria the X, е опаковано в най-добрата възможна лачена опаковка, на която студио Ufotable са способни. Няма да ви запознавам със сюжета, защото той не е силната страна на заглавието. Всъщност нещата в него са прости. Отлична анимация, добри рисунки и ефекти, озвучение на ниво, добре изглеждащи герои и други прости формули за успех на едно аниме за масите. Споменах ли екшън и битка с дракони? Това аниме е направено да бъде гледано с пуканки под ръка на голям екран и без особена излишна информация, за да може да го схване всеки, и това не е никак лош похват за подобно заглавие. Битки, приключения и фентъзи! Повече от достатъчно за един обикновен и непретенциозен зрител.

## 4 - QUALIDEA CODE

Може би изненадващо за мнозина това аниме намира място в първите пет анимета в класацията ми. Може би изненадващо за тези, смятащи ме повече за любител на мейнстрим популярните анимета. За първи път от Cross Ange насам изпитах онази наслада: изненадата да бъдеш изненадан. Когато започнах това аниме го сочех с пръст

и мъмрех на глас как това е най-големият въз



можен пример за събирателното наречено клишета. Първите няколко епизода изглеждаха като по учебник, сякаш току-що завършил режисьор е чел как се прави аниме за цар зрителя и е решил да направи нещо, което сме гледали поне десет пъти. Не знам колко от вас са гледали филмовата трилогия Матрицата, но в общи линии тук сюжетната линия е подобна. Не всичко е такова, каквото изглежда. А то изглежда като група тийнове, имащи свръхестествени способности и побеждаващи зле изглеждащи извънземни, за да защитят света. Познато ли ви е? Често срещан етюд и то най-вече сред харем ечитата. Героите не са многопластови, но за сметка на това са готини и изглеждат тривиално добре. След четвърти епизод действието бавно и сигурно започва да ни дава подсказки за обрат. Хората с по-развито въображение и логично мислене може би ще усетят следите по-рано, но аз ги хванах чак там. Повечето зрители вече са дропнали анимето и едва ли са го издържали над два епизода, за да оберат накрая реколтата. Доволен съм от видяното и макар да се вписва предимно в категория средностатистически бозички, тя е от тези, които обожавам.

## 3 - Hitori no Shita: The Outcast



Hitori no Shita: The Outcast е китайска уеб манга от Dong Man Tang. Анимето е съвместна японско-китайска продукция от Emon Animation Company. То е нискобюджетно и при нормални обстоятелства едва ли на някого би му направило впечатление. Историята е свързана с китайски бойни изкуства





и техните тайни техники. До голяма степен прилича на някогашните кунг-фу филми, с които моето поколение израства. Това, което ме впечатли в анимето, е първият епизод, който беше добре направен и доста интересен за сетивата ми. Донякъде приличаше на филм на ужасите, защото действието се развиваше вечер на стари селски гробища. Друго, което ми хареса в това заглавие, е героинята Feng Bao Bao/Fū Hōhō. Визията винаги привлича, нали? Нейната визия е като на героиня от японски филм на ужасите. Характерът ѝ също е интересен – тайствена и първосигнална, силен боец, който би поразил всеки. Озвучава я небезизвестната Saori Hayami (популярна като Михо от *Bakuman* и Юкино от *Yahari*). Сюжетът на анимето се върти около нея и главния герой Zhang Chulan/Chō Soran. Не мисля, че историята за този сезон има с какво да се гордее, но анимето се гледа лесно. Поне аз го изгледах на един дъх. Има голям потенциал за бъдещо продължение. Сюжетните линии определено ще се развиват, а предстоящите битки вероятно ще са доста сериозни и интересни. Изборът ми на това заглавие на тази позиция е продиктувано предимно от моята емоция и желание за нещо различно, макар и това да преминава през едно забравено удоволствие от близкото минало.

## 2 – Orange

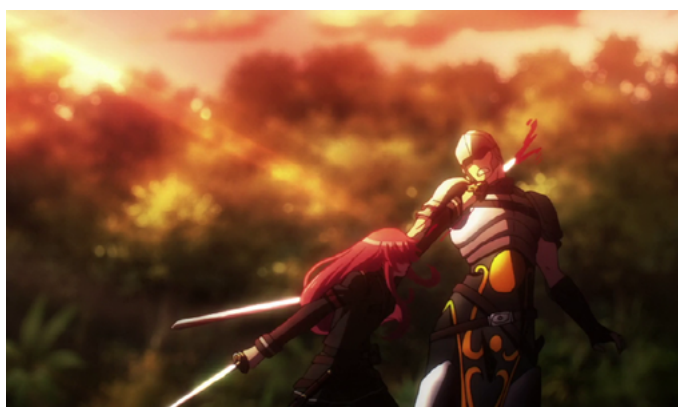
Orange е великолепно аниме с оригинална идея. Не съм изгледал много романс шоджота, но това

ви го препоръчвам най-горещо. Помня няколко подобни филма, но темата да спасиш някого с писма от бъдещето е емоционално въздействаща. Ти си видял какво ти се е случило и съжаляваш за това. Знаеш, че един от приятелите ти не е доживял твоите години и въпреки това вярваш, че миналото може да бъде променено. Това е трудно, дори когато знаеш бъдещето. Трудно е, защото всеки човек е до някаква степен особняк. Има хора, които не обичат да споделят проблемите си. Да спасиш подобен човек е предизвикателство. Като зрител гледах всяка следваща серия с интерес, а накрая почти се просълзих от драмата. Надявах се силно мисията на всички приятели да е успешна, ей така напук исках добрия край. Анимето успява да направи един чудесен микс от драма, човешко мислещи и действащи герои, оптимизъм и едно приятелство за пример. Едно аниме, което може да ви впечатли, да ви приповдигне духа и да ви накара да се замислите.





## 1 - Nejimaki Seirei Senki: Tenkyou no Alderamin (Alderamin on the Sky)



Като човек, изгледал почти четиресет летни телевизионни анимета, не ми беше трудно да определя къде имаме адекватен и мислещ главен герой. Вероятно мнозина на тази позиция биха сложили някое от нашумелите и рекламирани цяло лято анимета. Винаги съм търсил мислещи герои, а не тези, с плоски дъски в главата, които някой им я пълни с черпак. В последните сезони не съм доволен от повечето сеинен анимета. Да заговоря за военна тематика – абсурд. Ето, че дори моят изискан вкус в това отношение е напълно доволен с това аниме. Alderamin on the Sky ни представя стандартната история на две воюващи военни сили в един фентъзи свят. В първи епизод се запознаваме с мързеливия, но особено талантлив Икта Солорк и неговата най-добра приятелка Игсем. Нейният произход е от благород-

на, вярна и непобедима фамилия на империята, известна с превъзходните си техники, свързани с владееенето на изкуството на меча. Двамата герои тъкмо завършват военната академия и се запознават с обстоятелствата на военната реалност. Икта е много мързелив и въобще не му се занимава да воюва или да участва във военните кампании на империята. Както се досещате, ще му се наложи да използва брилянтния си тактически талант в една на пръв поглед мирна мисия. Ако сте любители на прилагането на военна тактика и харесвате аниметата на Madhouse, няма какво да губите, ако го изгледате. За добро или лошо то е адаптация на лека новела и много се съмнявам, че ще видим скоро втори сезон. Това, което ме впечатли до мозъка на костите ми, а е обещанието за загубване на войната. Кога по дяволите сте виждали подобно нещо? Обикновено хората си обещават да спечелят, а не да загубят една война...

Не забравяйте, че и аз, като всеки един от вас, имам свой индивидуален вкус и е напълно възможно да не сте на едно мнение с мен. Посетете ни на страницата ни [animeinn.net](http://animeinn.net) и споделете с нас с какво сте съгласни, с какво не сте и кои са вашите любими анимета от летния сезон.

**Редакция:** Зах



БЪЛГАРСКОТО СПИСАНИЕ ЗА АНИМЕ И ГЕЙМИНГ

# ANIME/MV

КОЛЕКЦИОНЕРСКИ БРОЙ 03



</CODE GEASS><KUROSHITSUJI.exe>  
<DARK SOULS 3;><OVERWATCH><DOOM\_2016>

# サマーウォーズ

SUMMER WARS

ГЕЙМЪРИ СРЕЩУ ЗЛОТО



Summer Wars е филм от 2009 г. на режисьора (и създател на историята) Мамору Хосода. В началото на аниме кариерата си изобщо не разбирах защо трябва да преглеждам режисьорите, но с времето всеки си изгражда вкус и предпочитания. Мамору Хосода е един от най-популярните режисьори в днешни дни и, честно да си кажем, има защо. Предшестващи негови творби са шестият One Piece филм и Toki wo Kakeru Shoujo (The Girl Who Leapt through Time). По-късно той направи и Ookami Kodomo no Ame to Yuki (Wolf Children), както и съвсем пресния филм Bakemono no Ko (The Boy and the Beast).

Има много анимета, които са базирани на игри (Persona 4: The Animation, Devil Survivor 2: The Animation, Devil May Cry, Blade & Soul, Steins;Gate и почти безброй още), но какво става с тези от нас, които искат да видят себе си като геймър, преобразен в аниме герой? Немалко са добрите анимета, които съумяват да пресъздадат адекватна гейминг среда. Но колко всъщност са тези, които го правят без да развалят нещата по един или друг начин? Понякога игрите са точно това, което всички познаваме – средство за забавление, но и един специален свят, който няма нужда от ненужни сравнения с „реалния живот“.

## Реализъм в Гейминга

Истинският геймър, който не е обсебен до полуда от хобито си и осъзнава, че не може да живее в мазето на майка си цял живот, има любовни влечения, има учебни или служебни терзания, има живот отвъд гейминга. Истинският геймър се

превъплъщава в своя аватар или герой, но реално не помним да сме били вътре в игрите, на които се отдаваме. Колкото и трудно да е, Sword Art Online е малко реалистичен вариант. Е, има и такива, които успешно комбинират хобито си с прехраната (е-спортисти, здравейте!), но няма много такива късметлии сред нас.



Summer Wars обаче успява до голяма степен да направи точно това – да пресъздаде новия hi-tech свят, без да го превръща в карикатура или в саркастична шега на гърба на хората, които не мислят само за работа, обучение и пари. Най-красивото е, че без да е идеален, филмът на Мамору Хосода ни демонстрира как в днешния свят на технологичен възход проблемите могат да се създават онлайн и да бъдат успешно разрешени с една класическа партия Ханафуда Кой-Кой.

Авторите успяват да направят реалистична среда без да намесват жестокостта на измамните аватари и как хората лъжат в интернет или това как виртуалната реалност пречи на „истинския“ жи-



вот на играча. Явно можело и така.



### Добре дошли в света на ОЗ

Самият филм започва с представянето на ОЗ – мултиплеър реалност, в която всеки има профил: от собственика на малкото квартално магазинче, през учителката по физическо, до изпълнителния директор на SONY. Всеки ученик, студент, работник, дори военните се разведряват с игри или чатене в ОЗ.

Самото име несъмнено е препратка към старата познайница Дороти и магическия свят на Оз, в който всичко е възможно. Тук обаче, възможностите са опасни, особено ако армията на една властна страна реши да си прави експерименти със средата на ОЗ.

Огромен виртуален свят, но кой го администрира? Тук идва моментът да отбележим малко от недостатъците на филмовия формат в случая на аниме средите, и по-точно краткостта. За жалост, повечето анимари сме свикнали на серии и манга истории в цели томове. Филмовият формат разполага с максимум два часа, за да ни разкаже своята история. Единственото, което разбираме за администрацията и backend-а на ОЗ е, че има хора с акаунти, които почасово помагат с модерирването и поддръжката на системата. Един от тези почасови служители е първият ни главен герой – Кенджи Коисо, математически гений и луд по Нацуки Шинохара.

### Любов „на ужким“

Точно Нацуки е нашият втори главен герой. Също член на ОЗ света, тя решава да зарадва баба си за 90-тата ѝ годишнина с новината, че вече е сгодена. За временен годеник „под наем“ тя избира Кейджи. За дните около празника той ще се преструва на неин годеник, наследник на стар заможен род и бивш послушник на западно училище, току-що завърнал се в Япония. Колко ли би могло да е трудно? Особено имайки предвид стро-

гата директна наследница на един от родовете, подкрепяли великия клан Такеда (90-годишната баба), семейството от над 10-има души, с което ще трябва да живее измамната двойка и факта, че нищо от горния профил не е дори близко до истината!

Комедийни ситуации могат лесно да последват, но Хосода избира съвсем различен похват. Докато изграждаме странните взаимоотношения между двамата, ние се запознаваме с голямото семейство на госпожа Сакае Джиночи и огромното ѝ влияние върху света. Синовете ѝ са пръснати в правителства, министерства, спешни служби, полиция, армия, политически сили и къде ли още не.



### ОЗ и разрухата в реалността

Тук идва и моментът да въведем един пасивно-главен герой. Един от онези типове, които не се появяват, но носят най-ценните за сюжета събития на гърба си – Уабиске. Син на любовница и прахосник в очите на останалите членове на фамилията Джиночи, той е точно това, което Нацуки разбира като идеален мъж – с хубав тен, учил в Америка, с добре платена работа, красавец, интелигентен и отчасти от завиден род.

„Love Machine“ е името на най-големия му проект до момента. Това е изкуствен интелект, който сам се учи и е меко казано жаден за знания. Неслучайно Пентагонът е решил да го изпробва в ОЗ, за да провери колко точно трябва да плати на Уабиске за патента.

Но, както често се случва, нещата не стават по план. ОЗ не е само социална мрежа, игра или дори виртуална вселена. Там съществуват реални хора и също както във всяка игра – играчът има огромно значение за събитията. Така един код води до друг и Love Machine създава свят в света. ОЗ вече никога няма да е същият, а хората ще си имат едно на ум...

Колко лесно е според вас да откраднеш данните на собственика на един профил в мултиплеър



среда? А сега си представете, че това е желание-то на изкуствен интелект, който може директно да се свърже с кодовете на платформата. Супер, а? А сега си представете, че данните на този човек съдържат информация за насочването на сателити и тяхното падане на сигурно място върху планетата Земя... Какво ли ще стане, ако този изкуствен интелект се раздразни?

### Да спасим планетата чрез VR

Нашият антагонист, за жалост, е още едно от недоизпитаните неща в историята. Дали заради невъзможност на ума или на времето, той действа леко нелогично, не толкова като любопитко, а като отмъстителен злодей. Обсебен от идеята да знае и има всичко, той някак стига до извода да разруши света. Е, добре че имаме математическия гений Кейджи, за да го спаси. Да, ама не. Всъщност нито Кейджи, нито Уабиске, собственият създател на интелекта, нито най-добрият боец в реалността на ОЗ (отново член на същата фамилия), успяват да победят противника.

Единственият останал вариант е акаунтът на младата Нацуки – неразработен, недоизпитан и ползван само за комуникация. Тийнейджърката се изправя пред Love Machine за едно последно предизвикателство – партия Ханафуда Кой-Кой, класическа японска игра, в която всеки от семейството е добре обучен от главата на фамилията Сакае. А залогът? Светът.

Не, Нацуки е просто човек и също както чичо си, приятеля си и племенника си, тя прави грешки. Дори и редкият артефакт, подарък от автоматизирани пазители на виртуалната вселена, не е достатъчен, за да може тя да спечели сама срещу съвкупния интелект на Love Machine. Само с помощта на свободновиреещите аватари тя може би ще успее да спаси света от ужасяващите резултати от действията на Love Machine. Дали геймърите успяват да надделеят и какви методи ще използват, ще оставя да видите сами.

### История, детайли, музика – на кратко

Нека събера всичко сухо на едно място: музиката на Summer Wars е в основата си посредствена. С времето става по-добра, но все нещо не ѝ достига. Отговорникът за оформлението е Акихито Мацумото, който има всичко на всичко четири проекта в биографията си. Все пак не се е справил ужасно, но определено няма да запомним Summer Wars с музиката.

Анимационните детайли във филма са едно от най-красивите неща в него. След като съм гледала как в Bleach героите се „биеха“ на бял фон в продължение на няколко епизода, обръщам сериозно внимание на анимациите. В този филм наблюдавах как и най-малкият детайл се движи. В много сцени, докато гледаме основната сцена на преден план, отзад намираме подробно анимирани второстепенни сценки с хора, които ядат, гово-



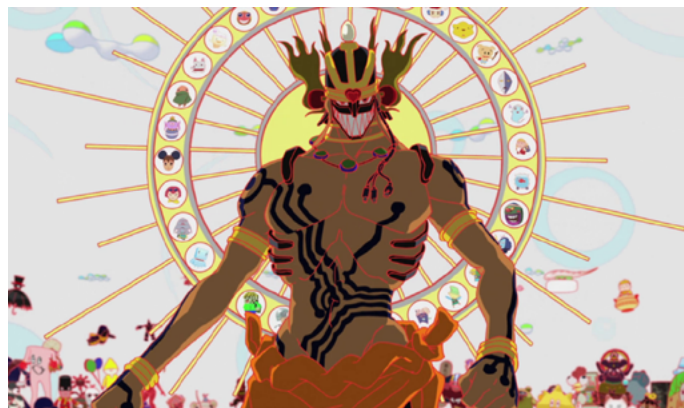




рят, смеят се или пък с боричкащи се деца. Като зрител, това ме ласкае.

За десерт съм оставила критиката към основната част от историята, което за много от гледалите този филм се е оказало основният „препъни-камък“. Вижте, Summer Wars е филм, който се опитва да обхване поне четири основни жанра в рамките на два часа. Това, разбира се, няма как да стане толкова добре, сякаш са отделни анимирани серии от по 26 епизода всяка. Ако искате да гледате това, то определено бягайте надалеч от този формат.

Съвет? Гледайте и Summer Wars, и останалите творби на Хосода, дори и да сте предубедени към аниме филмите като цяло. Повярвайте ми, не само Миядзаки може да прави проекти с красива сценография и приятни диалози, скрити зад пищността на интересни и пленителни истории, изразени чрез учудващо добре изградени герои. Не сте съгласни? Споделете защо не трябва да съм толкова заслепена от Хосода на страницата на Anime INN във Facebook!



Myanimelist 8.30/10 (131k+)

**Излъчване:** 01.04.2009г.

**Студио:** Madhouse

**Жанр:** научна фантастика, комедия

**Редакция:** Zah

**Shinnona**







ФИГУРКИ

ПЛАКАТИ

МАНГА

КЛЮЧОДЪРЖАТЕЛИ

ПОРТФЕЙЛИ

РАНИЦИ И ЧАНТИ

СТИКЕРИ

ТЕКСТИЛНИ ПАНА

КОСПЛЕЙ

Магазин за аниме и манга фенове

ТАКУ  
TENCU



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





**Н**akuouki е едно от онези заглавия, за чието съществуване вероятно дори не подозирате и определено не сте пропуснали много. Но пък ако търсите приятно за окото аниме с фентъзи привкус, от което можете да научите малко за японската история, то е точно за вас.

Поредицата Hakuouki включва три сезона по 12 епизода – Hakuōki-Shinsengumi-Kitan, Hakuōki: Hekketsuroku, Hakuōki: Reimeiroku (предистория на другите два сезона), два филма и 6 ova (Hakuōki Sekkaroku), разказващи една история от гледната точка на шестима от героите.



Действието се развива в Япония по време на Бакумацу (края на периода Едо). 16-годишната Чизуру Юкимура (Chizuru Yukimura) води простичък, спокоен живот в Едо (Токио) с баща си, който е лекар. Един ден той отива по работа в Киото, която е столица на Япония по онова време, обещавайки да ѝ праща писма. Когато кореспонденцията им внезапно прекъсва, Юкимура се преоблича

като момче и отива в града да го търси. Там тя е нападната от група самураи и странен мъж, който сякаш е загубил човешкото в себе си. Младото момиче е спасено от Шинсенгуми (познато име за феновете на Rurouni Kenshin и Gintama). Заради това, на което е станала свидетел, Юкимура е отведена в базата им и разпитана. Оказва се, че самураите също търсят баща ѝ. Младото момиче остава в базата на Шинсенгуми и заедно с тях се изправя срещу демоните (Они), които се опитват да я отвлечат. С течение на времето отношенията между самураите и Юкимура се променят, и преминават от страх и презрение, към приятелство, и дори любов.

Юкимура е типичната главна героиня от харем аниме – сладка, но наивна, дори глупава. На моменти имах чувството, че наистина си е загубила ума по самураите. Приписват ѝ се умения с меч, но тя почти не се посяга към него. В нейна защита можем да кажем, че в някои от битките с демоните Юкимура проявява силна воля и борбен дух. В повечето харем анимета мъжките образи са уж различни, но всъщност страшно много си приличат и честно казано, повечето от тях са откровено дразнещи. Тук Hakuouki печели точки с разнообразните си герои, всеки от които има свое място в сърцето ви. Вице-командирът на Шинсенгуми, Тошизо Хиджиката (Toshizo Hijikata), е типичното цундере – почти винаги сериозен, замислен, понякога дори груб. Но зад тази маска се крие мъж на честта, изпитващ изключителен респект към другарите си и към жените, внимателен, и нежен в любовта. Капитанът на първа дивизия, Окиита Соуджи (Okita Souji), е безусловен фаворит на аудиторията. Сарказмът и грубото му отношение





всъщност са просто прикритие на многобройните му тайни, и само засилват чара му. Майсторът на меча, Сайто Хаджиме (Saitou Hajime), е най-верният подчинен на Хиджиката и възплъщение на воина и самурайския кодекс Бушидо. Той е тих, не хаби времето си в излишни думи, а около жените е срамежлив и непохватен. Казама Чикаге (Kazama Chikage), главният „злодей“ в Hakuouki, е властен и арогантен демон, който счита човешките същества за недостойни, и е свикнал винаги да получава желаното.

Hakuouki е аниме, създадено по отоме игра, тоест в основата му стоят връзките между отделните герои. Чизуру е изправена пред „тежък“ избор – на кого от самураите да даде сърцето си. Романтическите моменти между нея и младите мъже са сладникави и в повечето случаи клиширани – от смутено докосване на пръстите, до целувка. Взаимоотношенията между самите самураи са разнопосочни – някои от тях са приятелски, дори братски, други са основани на респект и възхищение, а трети са по задължение. Част от конфликтните ситуации в анимето се дължат именно на недоверието и предателството, прокрадващи се в редиците на Шинсенгуми. Фон на анимето е гражданска война в Япония, която пряко застрашава оцеляването на организацията. Самураите трябва да се справят със собствените си вътрешни противоречия, както и с надигащата се армия демони.

Анимацията не е нещо особено, стилът е характерен за 2010 година. Пейзажите са красиво на-

рисувани, особено вишневите дървета, които са фон на най-значимите събития в анимето. Интро-то на първите два сезона е приятно за слушане. Саундтракът добре допълва цялостната атмосфера на анимето. Озвучител на Чизуру е Houko Kuwashima (Medusa, Soul Eater), на Хиджиката е добре познатият ни Shinichiro Miki (Roy Mustang, FMAB), а този на Казама – Kenjiro Tsuda (Nicolas Brown, Gangsta).

Сюжетът не е кой знае какво и на моменти сякаш нищо не се случва, но все пак Hakuouki има своите достойнства. Историята е интересна дотолкова, колкото да задържи вниманието на зрителя. Фенсървис почти липсва. Анимето се радва на по-висока оценка от страна на феновете, отколкото по-популярни харем заглавия като Diabolic Lovers или Amnesia. Струва си гледането, особено ако сте почитатели на този жанр.

В превод Hakuouki означава „Демонът на вишневите цветове“. Да ви обясня заглавието, означава да ви разкрия и края на анимето. А това ще го оставя на вас.

Myanimelist 7.57/10 (42k+)

**Излъчване:** 04.04.2010г - 20.06.2010г.

**Студио:** Studio Deen

**Жанр:** джосеи, историческо фентъзи, самураи, драма, харем, трагедия, отоме игри, екшън, свръхестествено

**Епизоди:** 12

**Редакция:** Zax

Lina-chan



# НА ТЪМНО

[www.natamno.com](http://www.natamno.com)

ТВОЯТ  
**anime**  
СВЯТ  
НА ЕДНО МЯСТО!



Списанията на Anime INN  
можете да намерите във  
всеки магазин на верига  
магазини "На Тъмно".





# OVERWATCH™



**16**  
www.pegi.info

PS4

PC  
DVD  
ROM

XBOX ONE

**BILZARD**  
ENTERTAINMENT

**PULSAR**  
GAMES

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА  
**КОМПЮТЪРНИ И  
ВИДЕО ИГРИ**

[www.pulsar.bg](http://www.pulsar.bg)

**СОФИЯ** The Mall (напрет), 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 (напрет)



# RE:ZERO

Когато за първи път чух, че ще правят аниме по Re:Zero, бях изключително щастлив. Наскоро бях започнал да чета мангата и имах добро впечатление от нея, затова чаках с нетърпение да излезе екранизацията ѝ. Още с първия епизод разбрах, че анимето ще е добро, а с всеки следващ оставах с все по-добро мнение за подхода на студио „White Fox“. Те са сравнително ново студио, което обаче е работило по култови заглавия като Akame ga Kill, Steins;Gate, Jormungand и др. С такива заглавия зад гърба си не е чудно, че Re:Zero е толкова добре направено. Новаторските идеи, които вкарват в него, са също много сполучливи - например липсата на интро и аутро на места, за да може да се вкара повече информация в по-малко епизоди. Надявам се все повече студия да започнат да прилагат подобни техники, защото това неимоверно ще повдигне цялостното качество на аниметата.

Нека се запознаем с главното действащо лице – Нацуки Субару, 18 годишен хикикомори геймър, който една нощ попада в алтернативен свят на

върщане от денонощния магазин. Веднага щом разбира, че се намира в типичния фентъзи свят, който му е познат от игрите, изпада в екстаз и започва да изрежда множество клишета, които би трябвало да се случат с него. Но за разлика от другите анимета за алтернативни светове, тук той е оставен на произвола на съдбата, без каквито и да е помощни средства. С едно изключение – когато умре се връща на последната безопасна за него точка - похват, който се използва в много от старите игри. Докато се размотава из града, той е нападат от бандити, от които го спасява красивата Емилия. От този момент нататък, той решава, че ще направи всичко по силите си, за да я предпази. Това, което не знае обаче, е, че тя е среброкоса полу-елфка, отговаряща на същите характеристики като мразената от всички Вещица на Завистта – Сатела. Продължавайки нататък с историята, успяваме да се срещнем и с други интересни персонажи като духът защитници на Емилия – Пък, сестрите Рам и Рем, магьосника Росуал, духа Беатрис и още много други.







Историята се върти около това как Нацуки се опитва да предпази Емилия и всички опасности, които са предопределени да ѝ се случат. Това става чрез неговото уникално умение, което той кръщава „Завръщане чрез смърт“. С прогресирането на сюжета Субару измества точката си на прераждане, но помни всичко, което му се е случило до тогава, включително мъките и агониите при смъртта му. Разбира се, няма как тези случки да не се отразят на иначе крехката му психика. С времето той става все по-мрачен и отчаян от ситуацията си. От тук следва и най-интересната част от анимето - деградацията и помрачаването на главния герой, които водят до очакването на все по-депресиращ край от зрителя.



Студио „White Fox“ са успели умело да пресъздадат мангата и да вкарат малко от своя собствен стил, без да нарушат оригиналната визия. Анимацията е на много високо ниво - няма ги неясните кадри тип Naruto Shippuuden и Kill la Kill, които се слагат с идея да се намали цената на продукцията. Като добавим и факта, че продукцията предоставя дори повече материал от стандартните анимета заради епизодите без интро и/или ауто, можем спокойно да го определим като шедьовър. Озвучението не е нищо специално, с изключение

на няколкото важни момента, в които присъства специално изпълнение. Двата Opening-а могат да се видят по 5 пъти всеки в цялото 25 епизодно аниме, но, въпреки редките си включвания, са енергични и показни за това какво можем да очакваме. Ending-ите, от своя страна, присъстват с различна честота. Първият, и по-добрият от двата, е налице в 10 епизода, като е използван и при финалния епизод. Вторият виждаме само 7 пъти и неговото представяне е много по-слабо, както от визуална, така и от музикална гледна точка.

Смятам, че Re:Zero е фаворитът за аниме на годината, защото успя да запази вниманието на зрителя до последния епизод и предостави нови и интересни похвати, които рядко сме виждали до сега. Отрязването на opening-а и ending-а е в индустрията от години, но никога не е било толкова често прилагано. Обикновено се използва само в последния епизод на аниметата. Единствената критика, която бих изказал, е към финала. Той се разминава от това, което очакваме да видим в новелата, но предполагам, че White Fox са искали да приключат анимето по този начин. Затова крайната ми оценка за анимето не го окачествява като перфектно, но определено е заслужено висока.

**Оценка:** 9/10      Myanimelist 8.66/10 (194k+)

**Излъчване:** 04.04.2016г. — 19.09.2016г.

**Студио:** White Fox

**Жанр:** фентъзи, трилър, драма, психологическо

**Епизоди:** 25

**Редакция:** Емилия Кирчева

**Петър „Malygos“ Николов**



**Н**ачалото на Sousei no Onmyouji е доста силно и убедително. Виждаме различни герои, които сякаш нямат голяма нужда от представяне, а самият им вид говори за тях. Няма излишни глупости, които само да запълват времето на епизодите. И тогава се появява Рокуро Енмадоу – главният герой и проблем в първите няколко епизода.

В тях виждаме живота в общежитието Сейка. В него освен главният герой живеят и страничните герои, ключови за началото на анимето. Въпреки че са създадени, за да бъдат част от периферията на случващото се, всъщност в първите шест епизода те поемат тежестта на анимето. Благодарение на тях без почти никакви обяснения зрителят бързо разбира в какъв свят се развиват случващите се действия. Може би най-интересното за тях е, че са добре изградени като странични герои, но са недовършени в добрия смисъл. Има оставена една вратичка, която позволява бъдещото им развитие до по-сложни герои, които истински да допринасят за историята и случващото се, а не просто да присъстват, когато реши авторът. В това число влиза и лидерът на екзорсистите – Арима Цучимикадо, който по естествен начин много бързо променя характера си – от несериозен перверзник в готов за работа водач, като впечатлението, което оставя у публиката, не се променя.

В анимето има двама герои, чието присъствие е ненужно. Единият герой е Шимон Икаруга. Той се появява, за да покаже, че героите ни са слаби, след което е повикан обратно заради еротично

списание. Другият е фамилиарът на Бенито – Кинако, който не присъства в мангата и е добавен като забавен елемент, но без никакво значение за случващото се.

След като нахвалих страничните герои е време да спомена и главните – Рокуро Енмадоу и Бенио Адашино. Тук нещата стават наистина сложни за интерпретация. Имам една теория, която се базира на рязката промяна към по-добро в историята на анимето. В началото виждаме Рокуро само като разглезено дете, отказващо да върши задълженията си, но едновременно с това околните говорят колко силен е той. Това тегли анимето назад цели шест епизода, като единствено страничните герои, какво по-горе споменах, правят анимето гледаемо с желание. Представени са ни бегли спомени от историята, травмирала Рокуро, чийто смисъл лесно се разбира, но пък голяма част е оставена на въображението на зрителя. Наистина е добре, когато публиката има шансът да не бъде единствено пасивна и да гледа анимето, но това прави началото вместо завладяващо – скучно.

Главната героиня за мен пък е доста просто изградена – поставена е рамка на определен вид характер, като така се спира всякаква възможност за промяна. Дори в различни ситуации тя остава доста предвидима, което според мен е голям минус, щом се говори за един от протагонистите. И тук се случва промяната. С разкриването на историята на Рокуро парчетата от пъзела започват да се подреждат и едновременно с това самият главен герой изоставя образа на плаче-







що дете и всъщност показва истинската си страна, която само за два епизода ме завладя. Една единствена, но нужна промяна в протагониста обръща анимето на 180 градуса. Но промяната не спира дотук. Историята, която до този момент сякаш беше ни в клин, ни в ръкав, благодарение на създадената досега илюзия, че е превидима, бива разкрита напълно, и успя изцяло да привлече вниманието ми като зрител.

Sousei no Onmyouji има и някои допълнителни качества, които заслужават да им се обърне внимание. Наистина впечатляващи са така наречените Кераге – зли духове, които екзорсистите трябва да премахнат. Отдавна не бях виждал зверове, които освен с външността си, но и с озвучението си, всъщност да създават ако не страх, то поне уважение в очите на публиката.

Друг важен фактор е успешната промяна на жанрове. В единия момент имаме мистерия и екшън, а в другия виждаме близнаците-звезди екзорсисти Рокуро и Бенио като обикновена двойка. И докато с играта с жанрове в Netoge no Yome wa Onnanoko ja Nai to Omotta? е пълен провал, то тук тази задача е увенчана с успех.

И на последно място, но не и по важност – разнообразието. В други анимета, в които има други светове, ние веднага сме запознати със строгите физични закони на новото пространство, един-

ствено за да може да бъдат нарушени и ние да бъдем изненадани. Тук обаче няма сума ти излишни обяснения, за чиято липса споменах по-горе. Вместо това всичко се подразбира и така се вкарват най-разнообразни случки, без да има излишна изненада у героите. Разбира се авторът и не се пресилва с новостите, а всичко става сякаш естествено, което единствено ме радваше.

В края на дванадесети епизод останах със смешени чувства. Имам представен един злодей, който изцяло поглъща вниманието ми. Битката между него и Рокуро беше разочароваща, но поне вниманието ми беше насочено към казаната преди това информация. За жалост дванадесети епизод, до който анализирам анимето, приключва с появата на нов злодей, който е ключов за историята не на Рокуро, а на Бенио.

**Оценка:** 8/10      Myanimelist 7.11/10 (36k+)

**Излъчване:** 06.04.2016г. — ???

**Студио:** Studio Pierrot

**Жанр:** екшън, свръхестествено, фентъзи, шонен

**Епизоди:** 50

**Редакция:** Зах

**Георги Димитров**





# 文豪ストレイドッグス

BUNGO STRAY DOGS

Пленителният Провал на Пролетта

**Излъчване:** 07.04.2016 г. - 23.06.2016 г.

**Жанрове:** екшън, комедия, мистерия, сейнен, свръхестествено

**Студио:** Bones

**Епизоди:** 12



**В**ungou Stray Dogs има потенциал да бъде най-доброто аниме на годината. Има нетипични, запомнящи се герои. Има и прекрасна анимация с дъх на криминале от 90-те. И само какъв фурор направиха първите епизоди! Мнозина закимаха одобрително: „Заглавие с потенциал...Бъдещ шедьовър!“. Но когато всички за таиха дъх в очакване на „неочаквания“ успех, той така и не дойде. Тогава един въпрос увисна без отговор сред голяма доза разочарование: „Къде се объркаха нещата в този дебютен сезон на това интересно заглавие?“

Bungou Stray Dogs е аниме адаптация на Bones по едноименната манга на Kafka Asagiri и илюстратора Sango Harukawa. В света на „Бездомните Кучета“ (Stray Dogs) съществуват хора с дарба. Тези късметлии имат всевъзможни свръх сили - от необикновена физическа сила до умението да се превръщат в големи бенгалски тигри. Действието се развива в съвременна Япония, където една част от тези индивиди с необикновени умения са се присъединили към лошата и безскрупулна мафия, която се занимава с... лоши и безскрупулни неща. В отговор се появява и „Въоръжената Детективска Агенция“, която се заема само с най-опасните случаи, които не са по силите на държавните органи на реда и които, почти винаги, са свързани с мафията.

До тук анимето не се различава с нищо от културата банални шонени, заливащи пазара все-

ки месец. Потенциалът на заглавието се крие в ексцентричните персонажи, които изникват зад всеки ъгъл в пълна готовност да оправят настроението на зрителя. Нещо повече, макар и представени почти изцяло като комедийни герои, всеки от членовете на детективската агенция, а и тези на мафията, изглежда има драматично минало, което прозира и горчиво напомня за себе си дори в най-невинните и шеговити моменти.

Дазай е уважаван член на детективската организация, посветил свободното си време на неуспешни опити да се самоубие, като най-голямата му мечта е да извърши двойно самоубийство с красива дама. Неговият партньор, в контраст, е винаги сериозният идеалист Куникида Допо, бивш учител по математика. Точно те двамата са тези, които се натъкват на главния герой Ацуши Накаджима. Останал сирак като дете, отхвърлен от всички, но все пак устоял на тежкия живот, Ацуши е типичният главен герой – неуверен и срамежлив човек, с голямо сърце и потенциал да спаси света. В агенцията членуват още неколцина ексцентрични второстепенни персонажи, като обща черта на всички тях е отказът да приемат случващото се на сериозно; дори и в най-тягостните моменти някоя и друга шега ще разведри напрегната ситуация.

Все по-често срещан похват е съчетаването на противоречиви жанрове в една творба. В „Бездомните Кучета“ се наблюдава точно такава смес



между комедия, екшън, драма и детективска мистерия. За съжаление, още след първите епизоди заглавието губи своята целеустременост, своята същина. Това, което трябва да бъде сериозно и драматично, се превръща в лека комедия, която не позволява на зрителя да почувства драмата и да усети тъгата на персонажите. Друг голям проблем е липсата на ясна мотивация. Героите, макар и част от една организация, се водят от собствените си стремежи и вътрешни конфликти, които са сякаш по-важни за тях от това да спасяват невинни животи или дори свои колеги от лапите на смъртта. Сюжетът се превърна в плоска поредица от забавни преमेждия, които успешно задушиха всякаква драматична ситуация.

Още в четвърти епизод част от членове на страшната и безскрупулна мафия са тотално победени и дори унижени от детективската агенция. Но изглежда за автора това не е пречка по-късно в анимето мафията отново да бъде представена като „голямото зло“. Само че този път никой не се хваща на номера и така още в самото начало Bungou Stray Dogs остава без страховити „злодеи“, които да се противопоставят на „нашите хора“. Разбира се, зрителят предполага, че мафията има опасни и силни членове, но едно предположение не създава напрежение.

Що се отнася до развитието на героите, аниме феновете отново остават излъгани. За 12 епизода нито един от второстепенните персонажи не получава качествено развитие и зрителите все още не са запознати с „драматичното минало“ на все-

ки от тях. Като повредена плоча се повтаря драмата на главния герой, който страда в продължение на същите тези 12 епизода, че е сирак и че бил „безполезен“. Макар и да звучи основателен сам по себе си, този лайтмотив не е достатъчен да предизвика силна емоция и изгради така нужното и твърде липсващо напрежение.

По този начин, Bungou Stray Dogs се превърна в големия пленителен провал в пролетния аниме сезон. Въпреки това, анимето се гледа на един дъх и спокойно може да бъде наречено приятна екшън-комедия, която, със своята детайлна анимация и безумни герои, успешно се бори със скуката. В тъмния непрогледен тунел бегъл лъч светлина все пак се забелязва на хоризонта. Лъч светлина под формата на продължение, което е планирано да дебютира октомври 2016та. Не мога да кажа, че очаквам новия сезон с нетърпение, но все пак ще ми бъде интересно да видя дали това заглавие ще успее да изкара главата си от калта или ще затъне още по-дълбоко в нея.

**Оценка: 6/10**

**Myanimelist оценка 7.66 (185к +)**

**Ивайло Гатев**

**редакция: Емилия Кирчева**





Ако искате да изгледате най-добрите анимета от 2016 година и по случайност харесвате мотиви за супергерои, то *Boku no Hero Academia* е правилното аниме за вас. Може би имате пресен спомен за супергерои от комедията-пародия *One Punch Man*? И ако Сайтама и компания не успяха да изпълнят очакванията на манга феновете, ситуацията тук е по-различна. През последните години Shueisha внимателно подбират кои манги да бъдат екранизирани и това до голяма степен зависи от вълнението на читателите. Вече не се залага на дългите до безкрай бозички, които получават филъри с тонове, щом бъде наближена последната издадена глава на мангата (типични примери за тази стратегия са *Naruto* и *Bleach*), а се набляга на анимета с един или два сезона, които, разбира се, получават и повече бюджет за по-качествена анимация. Това спомага мангата да има необходимото време да издаде достатъчно материал за евентуално продължение на анимето.



Винаги съм харесвал типичните момчешки истории изпълнени с мечти да пораснеш и да станеш

най-добрия в това, което искаш да бъдеш. Това е основоположно правило във всяко шонен аниме или поне на тези от *Shonen Jump*. Апропо отдавна „момчешките“ манги се четат повече от момичетата.



Да обърнем внимание на сюжета. Намираме се в свят където да си супергерой до голяма степен е нормално и дори престижно начинание, но не всеки може да бъде такъв. От известно време насам 80% от децата се раждат със способности наречени „чудатости“ (quirks). Тези новооткрити умения се изразяват в манипулирането на обекти и всякакви други интересни и чудати сили. Главният герой Мидория Изуки за съжаление е от малкото непритежаващи тези сили и нямащи възможност да бъдат супергерои. Той от малък си мечтае да бъде като своя любим герой All Might!. Мидория до голяма степен се вписва в образа на малък, слаб, плах и беззащитен хлапак. Случайна среща със своя герой кумир променя завинаги живота и бъдещето му. Без да навлизам в подробности само ще спомена, че Мидория се сдобива със суперсили благодарение на All Might!

и кандидатства за студент в престижната академия UA High. Там се сблъсква със своя приятел от детски години Кацуки „Качан“. Взаимоотношенията им напомнят на добре познатите ни конфликти от сорта на Наруто и Саске. Качан не харесва слабите хора. Той причислява към тях и Мидория и отказва да го признае като бъдещ герой, правейки всичко възможно да го разобличи и да докаже, че не му е мястото в академията. Качан не е от хората умеещи да губят и винаги цели на бъде най-добрият.

Първото аниме има две основни арки и ролята, която изиграва за зрителите, е да опознаем героите и да се приспособим към този свят. Злодеите, въпреки че са силни и правят мизерии на академията, на този етап не представляват кой знае какъв интерес за сюжета. Рисуният е приятен и успява да внесе чувството за комикс за супергерои (нещо типично за американските комикси). Битките са добре анимирани. Няма как да минем без трудностите, през които ще премине Мидория, докато овладее поне част от силите си и да започне да бие лошковци наред. Мангата е една от обещаващите и по всичко личи, че ще бъде в топ 5 на Shonen Jump през следващите поне пет години. От озвучителите и другите технически елементи не мога да се оплача. Не ни трябва очила за да разпознаем добре изградена и скъпо струваща продукция. Анимето със сигурност ще получи втори сезон. Ако гледате само най-добрите анимета през годината и ви допаднат момчешки анимета с постоянно съзряващи и борещи се герои, то това заглавие е задължително за вас.



**Оценка:** 8/10      Myanimelist 8.36/10 (164k+)  
**Излъчване:** 03.04.2016г. — 23.06.2016г.  
**Студио:** Bones  
**Жанр:** екшън, комедия, суперсили, училищно, шонен  
**Епизоди:** 13

**Редакция:** OmegaKO

Петър „Ткк“ Милев



# USHIO TO TORA SEASON 2



След страхотния първи сезон на този гетаке, очакванията за втория бяха големи. За щастие, анимето успя да запази своя чар и даже да го надгради. Развитието на героите и представянето на нови такива във втория сезон е много по-задълбочено и забележимо. Силата на Ushio to Tora е, че дори второстепенните герои получават известно развитие. И може би най-важното е, че вторият сезон е много по-целенасочен от първия. Докато в първия виждаме стандартните „stand alone“ тип епизоди, то във втория всичко е много добре навързано. Рядко се дава повод за чудене какво се е случило между епизодите, което доста често се случваше в първия сезон.

Основният фокус на втория сезон е съсредоточен върху битката на главните герои с Хакумен и това как той се е появил на този свят. Виждаме също как Ушио успява да се пребори с мъката да се изправя сам срещу великото зло. Разбираме как Тора се е превърнал в това, което е, и каква е връзката му с Хакумен. И не на последно място успяваме най-накрая да се срещнем и с майката на Ушио, за която слушаме още от първия сезон. Покрай всичко това, виждаме развързките и на

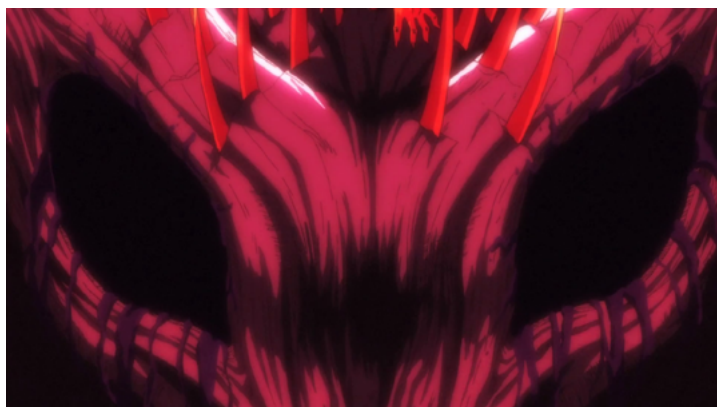
страничните истории. Като цяло анимето успява да разкаже една интересна история по възможно най-добрия начин, без да се натрапва или да бъде безлична. Драмата и екшънът са така добре вплетени, че на моменти се чудиш дали да попаднеш в екстаз или да пуснеш сълза. Комедията винаги е на ниво и рядко се появява не на място.

Всеки от героите успява да израсне във втория сезон. Това, разбира се, най-много се усеща в главните герои Ушио и Тора. Ушио преминава през един своеобразен катарзис, който го кара да се вгледа в себе си и да открие какво всъщност иска да постигне. Тора, от своя страна, успява все повече да се приближи до човешкото в себе си. В този сезон виждаме как много от второстепенните герои също биват доразвити до степента, в която може да се каже, че са завършени.

За разлика от първия сезон, нито Opening-ът, нито Ending-ът ме впечатлиха и спокойно могат да бъдат пропускани след първото гледане. Озвучението по време на самото аниме е запазено от първия сезон и допълнено с няколко нови мелодии, които само допринасят за приятното му звучене. Masafumi Mima, който е в индустрията от

дълги години и ни е доставял брилянтни изпълнения като Full Metal Alchemist, Macross и други, се е справил блестящо и с озвучаването на Ushio to Tora.

Вторият сезон на Ushio to Tora е пример за това как трябва да се прави продължение на аниме. Той съдържа множество подобрения и изпъква с по-добрата си история и динамичност - нещо, с което малко продължения могат да се похвалят. Краят на анимето е достатъчно епичен и драматичен, че да остави зрителя доволен и най-важното - реалистичен е. Много често се случва в бързането да завърши поредицата си, авторът да претупа нещата и да разочарова публиката си. Ushio to Tora, за щастие, не страда от този проблем. В заключение може да се каже, че ако първият сезон ви е допаднал, то задължително трябва да гледате и втория. В случай че изобщо не сте се докосвали до първия сезон, то ви препоръчвам да му дадете шанс, защото анимето си заслужава вниманието.



**Оценка:** 8/10      Myanimelist 8.13/10 (20k+)

**Излъчване:** 01.04.2016г. — 24.06.2016г.

**Студио:** MAPPA, Studio VOLN

**Жанр:** свръхестествено, комедия, демони, шонен, екшън

**Епизоди:** 13

**Редакция:** Зах

**Петър „Malygos“ Николов**



# TERRA FORMARS

テラフォーマーズ  
リベンジ

## REVENGE

**П**ролетта на 2016 ни предложи продължение на Terra Formars. Не бях очарован от първия сезон, въпреки че мога да призная нелюпите идеи на заглавието. Продължението на сериала започва от там, където свърши първи сезон – насред битка без да е решено нищо. За съжаление втори сезон освен на екшън, който не е добре направен, на друго не разчита.

Ако се абстрахираме от всички лоши страни на заглавието и успеем, поемайки си дъх, да оценим идеите на автора, вероятно ще успеем да го изгледаме като обикновени зрители. Идеята за човекоподобни хлебарки мутиращи с невероятно темпо и развиващи се през цялото време на сюжета е наистина наивна на пръв поглед. Тези същите хлебарки са изправени пред най-висшата форма на съществуване, която познаваме – хората. За двата сезона на анимето хлебарчовците постоянно ни показват умение на интелект и усвояване на всичко, до което се докопат от човешката цивилизация. Само не ги виждам да ходят до двете нули или да пият някоя 120 годишна бира. Хлебарчовците със сигурност са интересни, но тяхната роля донякъде отстъпва на предателите от китайски произход или екип 4, които са главните антагонисти в историята до този момент.

На пръв поглед всичко, което правят, е добре планирано и уменията им не са случайно подбрани. Естествено, с развиването на сюжета ще разберем, че дори китайците не са непобедими, нищо че се клонират като мишки.

Цялата идея на втори сезон, който незнайно защо се казва Revenge (отмъщение), е овладяването на станция Анекс (Annex) и изпращане на съобщение до Земята за предателството на екип 4, което трябва да размести политическите пластовете и да повлияе на сюжета прекратявайки битката между хората. Анимето спокойно мога да го разделя на три етапа. Първият е битките на Мишел и Акари, включително опитите на екипите 1 и 2 да надвият китайците, заедно с малко помощ от майка Русия. Втората част на анимето акцентира над опита Ми-





шел и Акари да бъдат пленени. Третата и смее да твърдя най-интересна част на анимето, ни показва същинския опит за овладяване на станцията, макар това да е временно. Драмата в третата част на анимето щеше да се получи, ако накрая всички не оставаха живи и здрави. А какво да кажа за умиращите герои във втори сезон? Няма какво да се каже, защото няма драма за туко-що изникнали второстепенни персонажи.

### Защо втори сезон не струва?

Приликите между двата сезона са същите герои и история. Работата на двете студия (Liden Films и TYO Animations) по проекта и бюджета му е силно поставена под въпрос. Сменен е арт стилът на персонажите и нивото на анимацията. Коренно се различават от първи сезон и това убива дори малкото позитивни спомени оставени ни от анимето преди новия сезон. Вкарани са „мехурни панели“ на чиби изражения на героите в опит за елементарна комедия между персонажите в едни от най-напечените моменти или след тях. Анимето от мрачен и кървав сейнен е превърнато в типичния шонен подобно на анимета като Shokugeki no Soma. Персонажите са рисувани с по-малко детайли, а битките са на ниво ранни опити за боен шонен представляващ почти никакъв интерес за зрителя. Няма ги детайлните изражения, удари и схватки. Екшънът присъства само защото трябва да присъства и убива едно от малкото готини неща, с които свързвахме анимето. Мишел от типаж на труднодостъпна и силна кучка е превърната в показващ плът гадже със смекчен характер готова да пусне на всеки по-готин. Щеше да е смешно, ако не беше толкова трагично. Още в първата серия Мишел ни разкрива плът достойна за ечи аниме, забравейки че същата има един тон мускули. Епизоди по-късно във flashback се сетиха, че мацката не излиза от фитнеса. Акцентът над образа ѝ за съжаление е предимно фенсървиз и гаджостването ѝ с Акари. Втори сезон акцентира на няколко евентуални бъдещи двойки или така нареченото шипване на персонажите. Предполагам няма нужда да споменавам за очевидната цензура на анимето достойно за шонен.

И двата пола страдат от нерисуване на половите им белези, включително мъжките гърди. За аниме излъчвано посред нощ и наричайки се сейнен, липсата на зърна и количество кръв е наистина неопишуемо зле. В това аниме няма драма, няма добра комедия, няма развитие на персонажите, няма добре нарисувани битки, но има хлебарки, които шумолят с „Шо-шо-шо“ и се учат да ползват цялото научно постижение на човечеството за има-няма часове. Шооооо.

Може би едно от малкото неща, които не са ме разочаровали в този трагичен втори сезон, е озвучението на героите и музикалните клипове, с които почва и завършва анимето.

Защо това нещо се казва „Revenge“? По скоро бих го кръстил „Revolution“, но и революция липсва. Отмъщение не значеше ли, че трябва да си върнеш на някой с най-малко същия еквивалент, а защо не и в пъти повече? Разбирам, че всеки човек има свои разбирания за думата отмъщение и всеки би отмъстил по-различен начин, но какво отмъщение има във втори сезон на тераформирите??? Прочетох едно фенско мнение, че всъщност всички фенове на мангата вече искат да си отмъстят на екипа анимирал втори сезон. В тази мисъл има логика, тъй като освен за маркетинг, за отмъщение реално не може да става и въпрос. За два сезона нищо кой знае какво не се случи освен бой, бой и хлебарки. Изненадата е, че на Земята не сме сами.

**Оценка:** 3/10 Myanimelist 6.91/10 (15k+)

**Излъчване:** 02.04.2016г. — 25.06.2016г.

**Студио:** LIDEN FILMS, TYO Animations

**Жанр:** екшън, драма, научна фантастика, ужас, космос, сейнен

**Епизоди:** 13

**Редакция:** OmegaKO

**Петър „Ткк“ Милев**



# SAKAMOTO DESU GA?



**S**akamoto desu ga? е anime комедия, която ще ви понесе на вълна пълна с усмивки и увлекателно поднесен хумор. Не мога да ви гарантирам, че ще се спукате от смях, но мога да ви обещаая, че ще изпълни душата и очите ви с наслада. Наслада от едно нестандартно заглавие за един готин пич на име Сакамото, който сякаш изживява последните месеци от живота си, правейки го по уникален и пълноценен начин. Вероятно докато четете тези редове, думата „уникален“ изплува в съзнанието ви като преувеличена реклама дело на автора написал тези редове. Не, не е такъв случая. Това заглавие е наистина нестандартно. Рядко срещано дори не може да бъде обективна оценка, защото в нашето съзнание имаме една по-различна представа за това как да бъдеш готин и да правиш нещата по готин начин.

Уникален, странен, нестандартен, епичен, сладурски, романтичен. Момичетата го желаят, момчетата го адмирират, враговете му стават приятели. Сакамото е перфекционист до най-малката подробност. Още от външния му вид можем да забележим стила му, а умениято да прави всичко стилно през всичките 12 серии е може би едно от малкото неща, които не бях срещал до този момент в anime. Не бях срещал такъв готин пич като Сакамото. Труден за описване персонаж, който прави мангата/anime то интересни и забавни.

Всяка серия гледах с очакването да видя новите му решения за проблемите и с какви способности ще го направи. Сакамото има умениято да превръща обикновени предмети и ситуации в различни от познатите ни и виждаме действия и решения, които просто не биха ни хрумнали.



Sakamoto desu ga? категорично е едно от попаденията на пролетния сезон и е anime/манга, които заслужават да бъдат прочетени/изгледани. Няма да сгрешите ако го добавите в торбата си от изгледани заглавия. От комедиите през 2016 е една от най-добрите. Във всяка серия на анимето се разказват по две равноправни истории. Излъчени са 12 епизода, а един неизлъчен епизод е представен под формата на ОВА. За проекта са отговорни от Studio Deen и смея да твърдя, че

са се справили перфектно. Studio Deen през годините са се доказали с анимирането на еднотипни, но приятни и нискобюджетни заглавия. Тук обаче удрят тоталния джакпот с тази комедия, която разбира се не е високобюджетна. Режисирането е дело на Такамацу Шинджи, който е по-известен за широката публика с работата си по Гинтама. Това е гаранция, че няма да останете разочаровани, особено ако преди това сте чели мангата, която е сериализирана в четири тома и издадена от списание harta от мангаката Нами Сано. Тя сподели скоро в интервю за Anime News Network, че нейната творба е едва втората манга в цялата история на списанието, която получава аниме адаптация. Това е факт, защото политиката на harta е да публикуват заглавия, за които авторите имат пълната свобода на действие и които не отговарят на трендовете за анимация. Ако сте гледали Bakuman, ще знаете, че за да получи една манга аниме не е нужна само да е популярна, но и да спазва определени норми подходящи за аудитория, последващи продажби на мърчендайс и т.н. Включително внимателно планиране на сагите и арковете на дадена творба, за да може продукта да бъде правилно анимиран.



Анимето като цяло е симпатично, увлекателно и може да гледате с лекота. Приятно като галенето на косата ви от любим човек. Препоръчвам го като релаксиращо заглавие, особено след някое по-тежко екшън ориентирано аниме. Ребусите които Сакамото реди са грациозни и с финес. Това което той ни учи е да живеем живота си пъл-

ноценно и че дори смъртта не е пречка за което.

### А, ти, чувал ли си за Сакамото?



### П.п **СПОЙЛЕР**

Моля не четете ако не искате да се спойлнете и разочаровате. Sakamoto desu ga? успява да ни предаде историята на едно момче, което има трагична съдба и въпреки което не спира до последния си миг да живее живота си по най-готиния начин. Въпреки че мангаката привидно оставя историята като отворена и позволява на феновете да тълкуват края, подсказките са прекалено много и прекалено очевидни. В последната манга серия в началния ковчег, но разбира се по стилизиран начин типичен за него. В една от сериите на анимето докато пее на немски, той пее за момче с нелепа съдба болно от неизлечима болест. Цялата тази история с отиването на Марс е скалъпена и накрая индиректно отговаря на един от съучениците си за пробитите му дупки докато посещава кабинета на медицинската сестра. Авторката се е постарала много добре да преплете в историята тези подсказки, които само хората с набито око и логично мислене могат да проследят. Като разплетем двата края на въжето разбираме, защо това заглавие е толкова силно и мотивиращо. Не защото някакъв пич е просто готин, а защото дори човек пред смъртния си одър може да бъде готин, силен и да изживее пълноценно всяка оставаща му секунда, оставяйки следа в другите хора!

**Оценка 8/10**      **Myanimelist 7.67/10 (73k +)**  
**Излъчване:** 08.04.2016г. — 01.06.2016г.  
**Студио:** Studio Deen  
**Жанр:** комедия, училищно, сейнен  
**епизоди: 12 + OVA**  
**Редакция: OmegaKO**

**Петър „Ткк“ Милев**





**К**ой не е чувал за студио Trigger, който не се е наслаждал на оригиналните им заглавия? Kiznaiver е поредното попадение в тяхното портфолио. Още с излизането на Kill la Kill си личеше, че създателите на Tengen Torra Gurren Lagann не се мотаят и имат желание да предложат оригинални заглавия, които да се харесват от аудиторията. Последното им заглавие не е изключение.

Първоначално Kiznaiver изглежда като посредствено аниме, но с всеки следващ епизод се вижда неговото израстване и нареждане сред по-добрите заглавия на сезона. Главният проблем при него представлява огромният „хайп“ и рекламната му кампания. Те създадоха огромни очаквания към анимето и в крайна сметка повлияха по-скоро отрицателно, отколкото положително, за неговото оценяване, тъй като създадоха нереалистично големи очаквания. Ако се абстрахираме от това обаче, можем да заключим, че Kiznaiver постигна целите си.



Kiznaiver много се доближава до Kokoro Connect като идея, защото и двете разказват за група тийнейджъри, които са свързани чрез експеримент. Основните разлики са, че в Kiznaiver се набляга повече на комедията, докато в Kokoro акцентът пада повече върху драмата. Друга разлика можем да открием и в начина, по който са свързани героите - в първото това е болката, докато във второто са много различни неща (чувства, спомени, тела и др.). Разбира се, в основата си аниметата са изградени по различен начин - в едното героите са принудени да се обвържат, в другото това става по случайност. Напълно възможно е от Trigger да са решили, че Connect е имал много добра идея, която те могат да развият по-добре, и от там да се е родила идеята за Kiznaiver. До голяма степен им се е получило, защото успяха да задържат вниманието на зрителя до самия край.

Персонажите в анимето са стереотипни, но това е част от идеята. Анимето се опитва да събере различни видове персонажи и да види как те ще се развият след свързването си. В началото всички са представители на един стереотип, но с времето виждаме как всеки от тях се развива и става съвсем различен от началния си вариант. За жалост, 12-те епизода на анимето са прекалено малко, за да успеят да развият 8-те главни персонажи. Осем, а не дванадесет, защото в реалност всеки един от тях трябваше да е главен персонаж, но това не се получи. За епизодите, с които разполагаха, студио Trigger са се справили страхотно, но за в бъдеще би било добре да си вземат поука и да не се опитват да направят аниме с толкова много главни герои.



Едно нещо със сигурност трябва да се признае на Trigger - техният нестандартен арт е наистина разкошен. Макар че някои хора биха го оспорили, и ще са прави за себе си. Техният нестандартен стил и начинът, по който го поднасят, е достоен за уважение и адмирации. Вероятно за всичко това е виновен Tengen Toppa Gurren Lagann, заради успеха, който пожъна, и желанието на зрителите да видят още от него. По-интересното е, че този път анимето е поставено в много по-стандартна среда от другите им заглавия, но не изглежда арт стилът да не на място. Най-вероятно това се дължи на промените, които Trigger вкарват в своя типичен стил във всяко ново аниме.

Като най-добрия Opening за сезона може да се изтъкне именно Lay Your Hands on Me от BOOM BOOM SATELLITES. Той е толкова графично и музикално опияняващ, че надали ще го пропуснете дори веднъж. Анимето може да се похвали и с доста добър и приятен за слушане Ending, въпреки че след първите няколко гледания може и да си позволите да го подминавате. За останалата част от озвучаването не може да се твърде, че е чак толкова добра. Не заради друго, а защото рядко се среща момент, в който да се усети присъствието му, но когато това все пак се случва, винаги е на място и добре изпълнено.

Анимето определено не е шедьовър, но може да се похвали с доста добри попадения. По-добре за самите Trigger би било да спрат да вкарват толкова много усилия в рекламните си кампании, защото по този начин вдигат изискванията на феновете, а от това страдат самите те. Kiznaiver е добро аниме, което обаче не успява да покрие високите очаквания на зрителите.

Оценка 7,5/10 Myanimelist 7.67/10 (103k+)

**Излъчване:** 09.04.2016г - 25.06.2016г.

**Студио:** Trigger

**Жанр:** научна фантастика, драма, трилър, екшън, сеинен

**Епизоди:** 12

**Редакция:** Емилия Кирчева

**Петър „Malygos“ Николов**



# ジョーカー・ゲーム

## JOKER GAME

Навярно хората с набито око и няколко стотин изгледани анимета зад гърба лесно могат да разпознаят добрите анимета. Те не са тези с анимация като Attack on Titan или изпълнените с десетки нинджа битки като Naruto. Добрите анимета са тези правени с малко ресурс и успели да направят впечатление сред стотиците блудкави подобни заглавия.

Joker Game е на пръв поглед поредна адаптация на лека новела. Това не е заглавие за всеки и може би по-взискателните аниме зрители ще го разберат. Тази деликатна материя за шпионите е поднесена на един лесен за разбиране език. За съжаление фенове на романи, сериали и по-специално на шпионските войни преди и по време на ВОВ няма да бъдат особено доволни от този продукт. Наясно съм, че тези като мен се броят на пръсти и че вникването в детайлите не е цел на подобно заглавие. Ще видите мислещи герои или по-скоро обучени да мислят. Ще видите и една нелюба атмосфера преди разгара на ВОВ. На човек дори му е приятно да се върне в онези бурни години с онези стари коли, облекла и типично за тогавашните години ежедневие.

започне война, това значи, че ние (шпионите) не сме успели да си свършим работата“. Хайде да вникнем в тези думи! Ролята на един добър шпионин е да предава информация от най-висок клас. Именно най-ценният ресурс в живота ни е информацията. Информация за икономическите и военните ресурси на противника би обезпечил една добра подготовка, която да възпре ненужни кръвопролития. Точно над това не акцентира Joker Game. Анимето ни показва една добре устроена школа от Юки. Чрез своето обучение тя превръща личностите в машини за изпълнение на целите си. Те са безчувствени и изпълняват своя дълг, дори това да коства живота им. D Agency ще направят всичко възможно да връчат на Япония информацията, която да им даде добри позиции в бъдещата ВОВ. Епизодите са разбити на самостоятелни истории с различни главни герои. В основата на всеки е играта на Жокери и нещата не са така както изглеждат първоначално. Почти всеки път агента ни показва своя трик изваден от ръкава. За съжаление повечето от случаите са лесно предсказуеми, но въпреки това носят атмосферата на реализъм. Ситуациите са се случвали в реалния живот или биха се случили.

Преди години един шпионин беше казал „Щом

Това което не ми харесва е, че те не дават ясно



как се внедрява един шпионин. Не успяваме да станем свидетели на разработването на собствена агентурна мрежа, а такива се градят с години и е истинско предизвикателство. Не ставаме свидетели на двойна, тройна или петорка шпионска игра, включваща няколко държави и разузнаване. За съжаление през ВОВ в реалния живот японските тайни служби не се отличават добри постижения. Може би това се дължи на особените им национални черти пречещи им да работят добре извън азиатските държави. Отличен пример за предвоенен шпионин е Рихард Зорге, който в качеството си на немски журналист в Япония предава информация на Сталин, че Япония няма да атакува СССР през 41-ва и 42-ра година. Тази информация до голяма степен предпрещаваше изхода на източния фронт защото 22 дивизии са превърнати от Сибир и впуснати срещу изтощените хитлеровски части боксиращи втора година в руската зима. В момента текат спорове за личността на съветския шпионин и неговата работа, но едно е сигурно – *Joker Game* не успява да ни убеди колко значима е шпионската работа. В действителност тя е повече канцеларска. Можем да я окажем като едно бавно внедряване с години и съвсем безинтересно за масовия зрител и фено на изпълнения като Джеймс Бонд.



*Joker Game* до голяма степен не ни показва обикновения шпионски живот. Обществена тайна е, че шпионите работят в тясна връзка с посолства и медии имащи ролята на кокошарник за този тип хора. Един от най-големите скандали по време на студената война е подарена картина на американския посланик в Москва. Картина, в която има бръмбар (вграден микрофон) и благодарение на което са подслушвани важни разговори.

Хората избирани за шпиони по време на ВОВ не са бивши полицаи или бивши военни. Шпионите са обикновени хора работещи канцеларска работа и нехаресващи властта, което ги превръща в лесни жертви за промиване на мозъка и привличане към „правилната“ кауза. Повечето шпиони работят срещу доста сериозни суми. Рядкост са тези работили за определени идеали.



*Joker Game* не е лош продукт и едва ли би разочаровал хората нямащи голяма идея за шахматната игра наречен шпионаж. Случващото се в анимето има достоверен вид, но не очаквайте за 13-те серии и овите да видите някаква сериозна сюжетна нишка, която да ви държи в напрежение за продължения и „голямата“ картина на играта. Това е игра на жокери и нищо повече. Игра, където дори няма предатели, а японците се внедряват бързо и успешно по всяко кътче на света и контраразузнаването дори не ги подозира. Ако разглеждаме анимето като самостоятелен аниме продукт разделен на елементите драма, екшън и историческа истината, нещата са на едно задоволително ниво. Героите са мислещи, макар и много еднотипни като цяло. Лично аз дори не успях да ги запомня по визия.

**Оценка:** 7/10      Myanimelist 7.22/10 (39k+)

**Излъчване:** 05.04.2016г. — 21.06.2016г.

**Студио:** Production I.G

**Жанр:** военна драма, историческо, шпионско

**Епизоди:** 12

**Редакция:** OmegaKO

Петър „Ткк“ Милев



# THE LOST VILLAGE



**М**ayoiga или The Lost Village е от аниметата неуспяли да изпълнят очакванията на аудиторията. Заглавието започва интересно и предразполага за една добра мистична и хорър атмосфера. За мое съжаление ужас елемента се проявява по-значително едва към средата на анимето и донякъде ме раздразни изпъкващото CGI. Може би имам професионално изкривяване, но подобни неща ги забелязвам много ярко и не ми харесват през повечето време.

Едно от нещата, правещи ми голямо впечатление, е многото герои в това аниме и още в статията за сайта си задавах въпроса колко от тях ще бъдат качествено развити. Да припомня на читателите, че участниците в този „тур“ пътуват до изгубеното село Нанаки, където целят да започнат нов живот. Това село се намира далеч от цивилизацията и го няма дори на картите. За него се чуват предимно слухове и е трудно да се потвърди дори съществуването му.

Всичко се движи добре, героите изпадат в разни ситуации, а студиото явно се е постарало действието да се развива през нощта с типичната енергия излъчвана от познатите ни в миналото ужаси. И когато очакваме, че в следващия момент нещо ще се случи или някой ще излезе да убие поредния персонаж създаден за пълнеж и сложен за

да бъде убит... Нищо... Абсолютно нищо подобно не се случва.



Все пак е редно да похваля оригиналното аниме, че се заиграва с човешката психология и ни показва ситуации, в които групата започва да съди черните си овци и да се саморазправя с тях. А идеята за психологичните травми, които се визуализират, и приемането им от героите, включително преодоляване на собствените им страхове, е наистина добра. Недобра е режисурата и развитието на персонажите, както и липсва изразен антагонист. Акцентът е над трима герои – Масаки, Мицумуме и приятеля му от детство Наято. На моменти интригата около тях прилича на поредния любовен триъгълник караш ме да се питам „Двамцата няма ли да се взимате най-после, че ми писна да се ревнувате от тази лигла“. Другите

герои също имат своите няколко минути слава и дори се отделя време за миналото им. Представена ни е съдбата и проблемите в живота на част от тях, но за съжаление много от героите са просто фон и нищо значително не се случва с присъствието им.

Хората с повече опит в аниме средите веднага биха ме допълнили с това, че самото студио Diomedea се занимава именно с нискобюджетни продукции и не е трябвало да очакваме нищо от подобно заглавие. В интерес на истината е точно така, но жаждата за изненада е винаги голяма сред търсачите на добри анимета.

В коментари на фенове на няколко места прочетох, че Mayoiga е поредното треторазрядно аниме с треторазрядна анимация. Бих се съгласил донякъде, но ако отбележим, че в днешно време значително рядко излизат оригинални анимета с елементи на ужас и мистерия, като веднага изключваме тотално хайпнатите постапокалиптични „екшънчета“ като Koutetsujou no Kabaneri.

От техническа гледна точка нямам особени претенции към заглавието или забележки. Само използването на глупавото CGI не ми се понрави, но вероятно това е просто въпрос на вкус. Колкото да ви го хваля или плюя, заглавието по-добро или по-лошо няма да стане. А идеята е добра и най-много ме е яд, че не беше развито поне в два сезона, въпреки че е възможно продължение. Много от мистериите около селото, възникването му, другите села, бившите обитатели, останаха без отговор. Никой не обича половинчатите неща, нали?



**Оценка:** 4/10      Myanimelist 5.8/10 (54k+)

**Излъчване:** 01.04.2016г. — 17.06.2016г.

**Студио:** Diomedea

**Жанр:** мистерия, ужас, драма, психологическо

**Епизоди:** 12

**Редакция:** OmegaKO

Петър „Ткк“ Милев





[HOBBYGAMESBG.COM](http://HOBBYGAMESBG.COM)



# 鉄城の力に こてつじょう

## KABANERI OF THE IRON FORTRESS

**К**abaneri of the Iron Fortress беше едно от най-очакваните анимета за пролетния сезон 2016. Очакванията бяха високи, заради качеството на продукцията и защото зад нея стоят хората, работили над Attack on Titan – Wit Studio. Очертаваше се една прекрасна замявка преди втория сезон на титаните, който беше обявен за лятото на същата година (а в последствие отложен за Февруари 2017). Всичко звучеше отлично и анимето на свой ред започна с висококачествена анимация и интересна на пръв поглед пост-апокалиптична история. Сюжетът ни запозна с една трагична съдба на човечеството, където главен противник са зомбитата. Пред нас прозираше поредното в последните години survival аниме. Феновете не случайно желаеха едно оригинално заглавие по темата, което да измести в съзнанието им адаптацията на High School of the Dead на Madhouse, която беше центрирана около ученици и базирана на ечи жанра. За съжаление HSOTD така и не получи втори сезон, въпреки популярността си. Което е разбираемо, след като мангата е в застои вече няколко години. След High School of the Dead до голяма степен не се бе появявал друг толкова популярен, мразен или харесван продукт на тази тема. Въпреки това зомбитата можете да ги срещнете в не малко заглавия, включително пародии.



Kabaneri ni запознава с не особено стандартния на визия главен герой Икома, който не е от бездействащите хора и през цялото време е разработвал свое собствено оръжие, с което да противодейства на зомбитата. Неговото оръжие, за

разлика от стандартните пушки със стиймпънк дизайн, използвани от военните, е доста ефективно приспособение, особено допряно до сърцата на изчадията. Kabaneri of the Iron Fortress ni представя един по-различен подход относно елиминирането на зомбитата. Освен познатото ни пръскане на мозъци, тук слабо място са и сърцата им, които се явяват едни от основните източници на живот на зомбитата. Те са представени като един жив организъм. Щом се зарази човек, те покосяват цялата му система, включително кръвта, а както знаем тя стига до сърцето. Още в първите серии ставаме свидетели на продължаващия упадък на човечеството. Въпреки че градовете са отделени като малки крепости и са свързани помежду си единствено с железопътна линия, пробивът от ордата зомбита успява да убие дори най-малката надежда за оцеляване. Градовете падат бързо като дъждовни капки, а нашите герои се опитват да спасят колкото може повече човешки животи. Въпреки че това има за цел да засили драматичните моменти в анимето, отстранно изглежда като прекалено лесно и очаквано. На мен не ми хареса като зрител да виждам как град, пазен незначително колкото години от армия, да бъде превземен едва ли не светкавично, заради елементарни и прости грешки, които не е възможно чисто логично погледнато да се случват в такъв период след голямата трагедия. Това повдига сериозно въпроса за сценария на продукцията и не малкото дупки в него.

### Героите?

Икома е главния герой в анимето. Работи като механик на гара Aragane, с което си изкарва прехраната. Той е човек с креативно мислене и новаторски идеи, благодарение на което е изобратил оръжието наречено Цурануки Зутсу. Водещият женски персонаж е Мумеи, чието не само минало, а и специалните ѝ сили са обгърнати в мистерия. От второстепенните герои можем да отличим предимно консервативния и изключително опитен самурай Курусу. Той е верен на господарите си и изглежда като човек който би отдал живота



си за системата.

За дванадесет серийно аниме е трудно да се говори за особено развитие в персонажите. Все пак Икома, заедно с Мумеи и самурая Курусу, можем да оприличим като прилично развити и претърпяващи израстване през анимето. Визуално повечето герои, включително второстепенните, са оригинално рисувани и вплетени в стиймпънк средата на заглавието. Можем лесно да ги отличим, но вече при изграждането им като характери и индивидуалности те до голяма степен слугуват на познатите ни трендове и маркетингови правила.

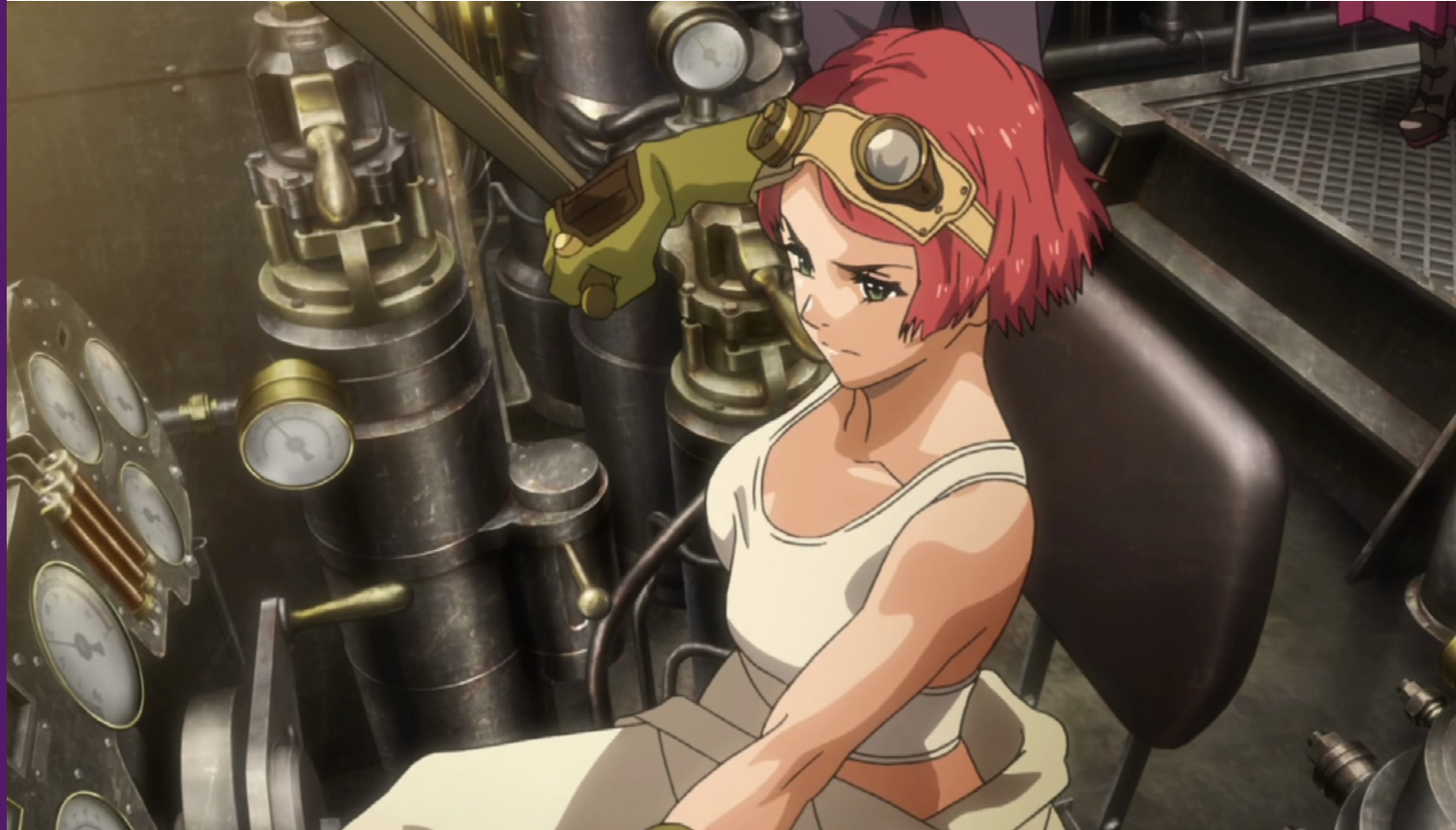
Не съм особено доволен от главния злодей Биба, който отново има отличаваща се визия, станала запазена марка на продукцията. Освен сравнително късната му поява, едва ли не като по учебник, за да си имаме все пак отрицателен персонаж до края на анимето, неговите разбирания за света са далеч от тези на един добре изграден персонаж. В крайна сметка главният му мотив е отмъщение, целящо унищожаване на човечеството. И всичко това, защото е бил предаден по време на финалната битка срещу някогашната стара война срещу зомбитата. Той е успял да вложи толкова много труд и енергия в отмъщението си, включително добре планиран план, и всичко това за едното нищо. Действията му нямат никаква смислена цел. Но уви, не само, че планът му не успява, но и разбираме, че зомбитата са успешно ползвани от човеците, като оръжие против човечеството. Това повдига много въпроси. Виждайки, че плътът не се отличава с някаква забележителна оригиналност, няма да е изненада, ако се окаже, че сами сме причинили този упадък. Но за сметка на какво? Пари, земи, скъпоценности, власт? Или с каква цел?

За съжаление, когато се говори за *Kabaneri of the Iron Fortress*, то трябва почти винаги да бъде сравнявано с другата продукция на студиото, а именно *Attack on Titan*. Колкото да не им се иска на създателите, те няма как да избягат от тези сравнения, защото отдалеч си личи внедрените идеи и елементи от анимето, което ги направи известни сред масите. Като започнем от самата тема за пост-апокалипсис, преминем през крепостните градове и за финал стигнем до смесените сили на хора-зомбита. Същата идея от титаните, но засукана и представена „уж“ в различна опаковка. Имайки предвид, че цялостната идея на *Kabaneri* е „Да включим всички неща, които не намериха място в титаните“, можем да разберем защо сходствата са толкова големи. И макар че единият Икома изглежда една идея по-стабилен от Ерен, ролите на цундерета като Мимеи и Ми



**Оценка** 5,5/10 Myanimelist 7.38/10 (134k+)  
**Излъчване:** 08.04.2016г - 01.07.2016г.  
**Студио:** Wit Studio  
**Жанр:** фентъзи, екшън, драма, ужаси  
**Епизоди:** 12  
**Редакция:** Зах

**Петър „Ткк“ Милев**



каса са напълно идентични. Основното различие между двете анимета е, че при титаните светът е по-добре изграден, докато при *Kabaneri* е наблегнато над героите и експедитивното действие на сюжета. Мисля че също като Титаните, тази продукция заслужаваше да бъде поне в два сезона, защото героите и историята определено имат нужда да се развият по-добре, а не да бъдат смачкани и претрупани в 12 епизода. Със сигурност са налични вратички за продължение, макар че аз бих предпочел една предистория за войната, начело с Биба, как е бил предаден и как се е случило падението на човечеството пред зомбитата.

### Техническа част и Wit Studio

Първите епизоди на анимето бяха с познатата ни засукана анимация, но след това нивото на продукцията спадна и си личеше разликата между сериите и работилите по тях. Както сме свикнали видяхме добра анимация в последните серии, за да може заглавието да се продава и да хайпва. Всичко, разбира се, е стандартна практика. Но мерът в добрата цялостна анимация са техниките на рисуване, ползвани още от *Attack on Titan*, които успяват да заблудят окото, че продукцията е високо бюджетна, без наистина да е такава.

Wit Studio са основните виновници тази продукция да не успее да трогне масите. Не успяха да излязат от черупката на предишното си успешно аниме и наложиха изпълнение на всякакви клишета, напълно познати ни през годините като стандартни. Знаем, че всяко аниме се подчинява на тези правила и не може да избяга от трендове-

те за една продукция, но все пак целта е да видим познатите ни елементи в по-различна трактовка. Аниметата, успели да развият в различна посока



клишетата, надградили ги или накарали ги да изпъкнат под определена светлина, са именно продукциите, към които се стремеше да бъде *Kabaneri*. Заглавието определено има неща, които заслужават да бъдат похвалени. Хареса ми идеята с железните укрепени влакове (оттам и заглавието *Iron Fortress*) и мисля, че тя е чарът на заглавието, и елемент, който ще изплува в съзнанието ни, когато говорим за това аниме. Нямам забележки откъм саунтрак или озвучение. Дизайнът на героите вече го похвалих, но ще отбележа, че екстравагантността на стиймпънка особено се откроява на китната природа и красоти, показани ни в анимето – отново нещо, което е сходно с Титаните. Идеята един ужас да се развива на фона на слънчев ден и картина, изобилстваща от цветове, е прекрасна. Бих го нарекъл дори истинска наука.



**За финал – Kabaneri of the Iron Fortress** не е уникално аниме. То не е нито най-доброто възможно. И въпреки че има по-слаби отзиви от High School of the Dead, това не означава, че продукцията не си заслужава гледането. Идеален избор е за по-непретенциозните зрители или тези с по-малко опит, които все още не са се наситили на клишета. Важно е да запомните, че продукцията си има своя чар и става за убиване на времето. **За мен обаче ще си остане като Attack on Zombies...**





# НАЙ-ДОБРАТА ВЕРСИЯ НА PLAYSTATION 4 ВЕЧЕ Е ТУК!



**ПО-МОЩНА, ПО-БЪРЗА, С ПО-ДОБРА КАРТИНА И  
ПО-НАСИТЕНИ ЦВЕТОВЕ, PLAYSTATION 4 PRO Е НАЙ-ВИСОКАТА ТОЧКА В  
РАЗВИТИЕТО НА ЛЮБИМАТА ЗА МИЛИАРДИ ИГРАЧИ ПЛАТФОРМА!**



СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА  
**КОМПЮТЪРНИ И  
ВИДЕО ИГРИ**

[www.pulsar.bg](http://www.pulsar.bg)

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



# HUNDRED

**В**секи сезон има добри и лоши анимета. Все пак не можем да оценим хубавите, ако няма и по някой провал. А *hundred* е може би най-лошото и клиширано аниме, което се наложи да гледам този сезон.

Самото начало е подлъгващо добро. А под начало имам предвид първите няколко минути на епизод едно. След това поне аз имах проблем да разбера с каква цел се случват нещата, тъй като информацията, която извлякох към момента, беше трудна за възприемане. Първите епизоди наистина мислех, че може би гледам втори сезон на нещо. Уви, не е така. Просто авторът Джун Мисаки решава, че не ни трябва никакво въведение, а направо ни вкарва в историята, без да знаем какво се случва. Все пак успях да разбера, че *Hundred* е нещо като наистина лоша пародия на *Absolute duo*, където героите са повелители на специални оръжия.



Самите герои също са неправилно изградени като такива. Всъщност моето внимание беше привлечено изцяло от Емил, който по вид и държание е сякаш мъжки герой, но всъщност е жена, преструваща се на мъж. Всичкият този труд, само за да не бъде накърнен японският морал, според който мъж и жена не бива да живеят заедно, ос-

вен ако не са женени, на път да се венчаят или не са роднини.

Следващият персонаж, който още с представянето си не ми хареса, е Клеър Харвей. Тя е нещо като кралица на военния кораб – училище. Но да си лидер и да се поддаваш на всякакви провокации заради егото си едва ли е в твоя полза. Допълнително авторитетът на училището е уронен от главния учен на кораба и нейната асистентка, които могат да бъдат представени за пародийни герои, с които авторът осмива учените в други анимета, но аз не ги виждам в такава роля.

Ако трябва да обобща ситуацията с изброените персонажи, според мен не е било мислено много при тяхното създаване. Героите за мен са били избирани не защото са нужни, вписват се в създадените условия или просто да допълват историята, а защото Джун Мисаки е харесал определени характери, видове хора, и е решил да ги вкара в историята си, независимо дали са на място или не.

Анимацията на *hundred* е донякъде спорна. Въпреки доброто качество, което за мен високо се отразява и на мека жанра, в последните епизоди на анимето излишно е забързана.

Разбира се има и някои добри страни. Битките в анимето поне бяха интересни, с което поне компенсират за всичко останало, което на мен не ми хареса. Дори успях да преосмисля мека жанра благодарение на тях.

*Hundred* не ми харесва поради строго определени причини, които се определят от вкусовете ми. Въпреки че не е шедевър, анимето може да се хареса на много от вас, които са фенове на ечи жанра.

Оценка 5/10 Myanimelist 6.53/10 (44k+)

**Излъчване:** 05.04.2016г - 21.06.2016г.

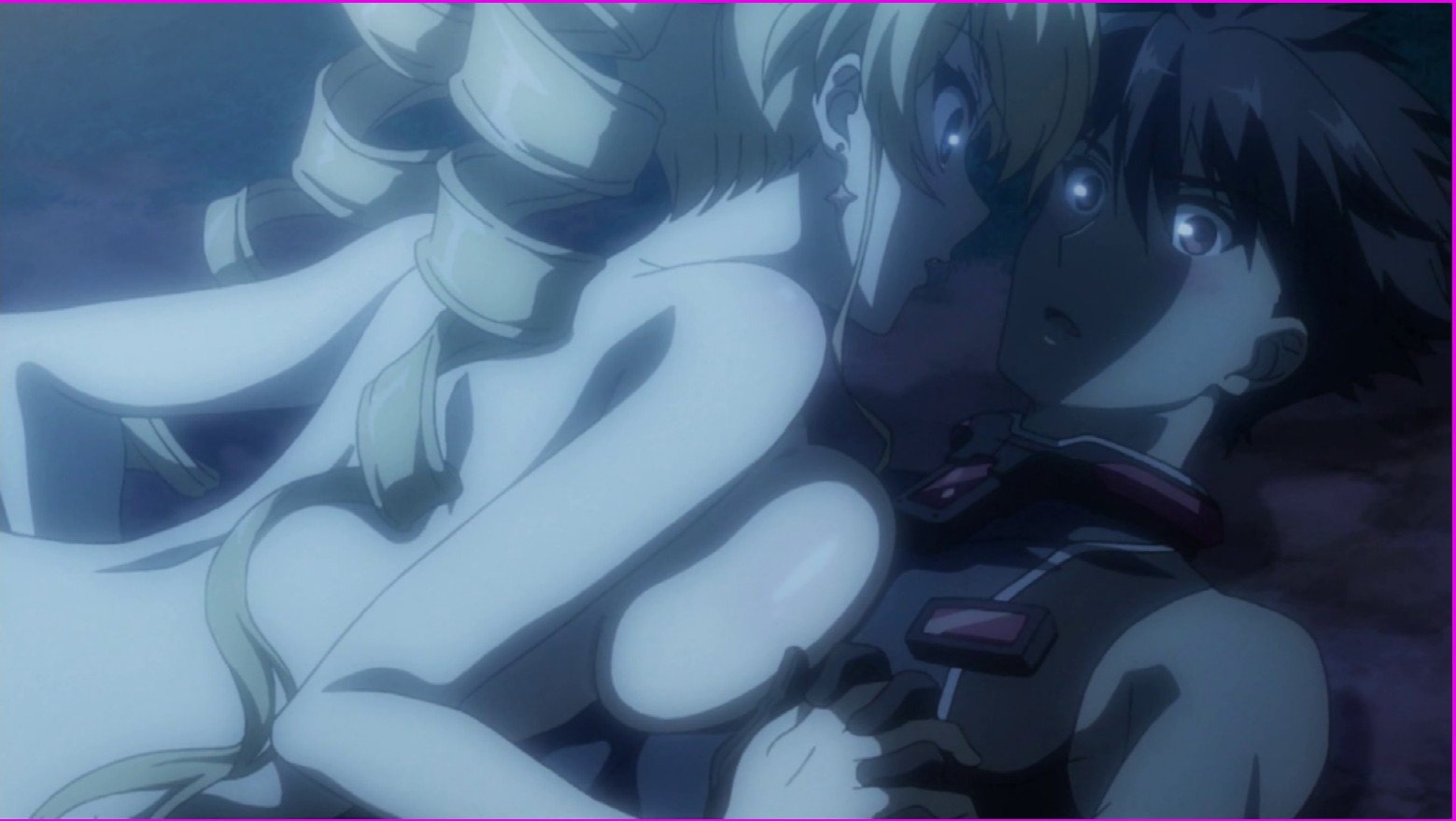
**Студио:** Production IMS

**Жанр:** харем, екшън, научна фантастика, романтично, ечи, мека, училищно

**Епизоди:** 12

**Редакция:** Зах

**Георги Димитров**







(Warning: Contains spoilers)

Ако трябва да избира аниме на сезона, чието съдържание най-много да се разминава с очакванията ми, то това ще е Netoge no yome wa onnanoko ja nai to omotta?. Дори мога да добавя най-много изпуснати възможности за развитие на историята. Но за всички проблеми в творбата на Shibai Kineko си има време.



В самото начало виждаме главния герой Хидеки Нишимура да играе видео игра. Начинът по който той и приятелите му са представени, създаде очакването у мен, че анимето ще наподобява Sword Art Online, но едновременно с това ще наблюдаваме не само виртуалния, но и реалния свят. Но какво всъщност се получава? Вместо да бъдат изградени истински сложни герои, които да бъдат наблюдавани от публиката в центъра на най-разнообразни и дори противоположни събития, анимето се превръща в нещо, което аз бих нарекъл пълен мишмаш. За да представя казаното по лесносмилаем начин ще разделя анимето на части, като всяка от тях ще анализирам поотделно. Първите четири епизода са може би най-объркващи. Причината за това е твърде бързата промяна в темата на анимето. Първият епизод служи за въведение и единствен всъщност има някакъв успех в замисъла си. Запознава ни с героите



си и от него получаваме повече информация за действащите лица, отколкото в който и да е друг епизод. А това не е добре, тъй като не може да се каже много в 18 минути. Темата на тези четири епизода също си противоречи. В това начало се разбира, че младата Ако Тамаки не различава реалността от виртуалния свят и мисли виртуалния си годеж с Хидеки Нишимура за истински. Но по-важното е, че той се измества от незначителни за ситуацията събития, като изключително кратката история на учителката Юй Сайто и появата на новия член на клуба – Нанако Акияма, които, колкото и да е парадоксално, заемат твърде много време от епизодите.

Първата половина на пети епизод е напълно безсмислена и излишна. В нея героите решават да сменят играта. Вече чувам въпроса „Е нали ти очакваше промяна, различни ситуации и прочие?“. Да, но освен да се покаже, че Ако е добър снайперист и да бъдат вкарани някои плоски шеги, няма нещо съществено, за което да е нужна цялата сцена.



Втората част на пети епизод най-накрая се фокусира изцяло върху Ако, която напуска училище заради игрите. Успяваме да се докоснем до живота и семейството ѝ, когато Хидеки Нишимура я посещава. Тук наистина успяха да ме изненадат приятно, защото вместо монолог за нуждата от училище, двамата просто играят. И с това анимето



изцяло губи фокуса си върху досегашната тема. В един момент са пред компютъра, а в следващия, сякаш от нищото, Хидеки Нишимура решава да признае любовта си към Ако Тамаки. Това на пръв поглед обикновено действие ме удари като гръм от ясно небе. Чак тогава осъзнах, че не знам почти нищо за мъжкия протагонист. От главен герой той е станал напълно второстепенен за грубо казано ¼ от анимето. Тук става първата жанрова промяна, тъй като за едва епизод анимето преминава от комедия към романтика. Най-лошото е, че тази възможност е изпусната. В седми епизод има едва няколко плахи подсказки за случилото се, все едно Хидеки изведнъж е забравил за чувствата си. Тези напомнания съществуват, за да не се изпуска смисловата връзка между епизодите, а и публиката да не се чувства така, сякаш е изпуснала нещо съществено.

Следващите епизоди за мен са най-обикновени филтри. Има опити за създаване на интересни събития, но и те, като любовната афера с Ако, просто се размиват, така че няма смисъл да повтарям вече изразеното си мнение по въпроса. Нещата стават интересни едва когато клубът на главните герои решава да завземе крепост в състезание в играта LA, което да е неговият проект за културния фестивал. В този момент се появява първият истински злодей – Бътс/Butts. Той за по-малко от пет минути става съюзник на главните герои, главен антагонист и победен бивш съюзник. Въпреки че анимацията по времето на неговото предателство е под всякаква критика, той успява да създаде усещането за силен злодей. И когато нашите герои се оттеглят, приели първоначалната загуба, самият той сякаш не е очаквал толкова бърза победа. Но и причината за неговото предателство е безсмислена – той използва временното приятелство с гилдията на Хидеки,

за да завладее мъничка крепост, а членовете на неговия съюз се водят най-добрите в битките “игращ срещу играч”.

Внимание тук заслужават и фоновите рисунки. Те са дело на студиото, направило романите на Shibai Kineko в аниме, но все пак са нещо повече в сравнение с качеството на доста анимета от същия сезон. Проблемът е, че един и същ пейзаж е използван неколkokратно, с което те губят красотата си. Към това спадат и лицата на героите, които имат притеснително голяма прилика едно с друго.

Ho Netoge no Yome wa Onnanoko ja Nai to Omotta?, както и всичко друго, има и положителни страни. Няма как да отрека, че някои комични моменти са ме карали искрено да се смея, само защото са уникални или поне рядко срещани. Всеки фен на японската комедия би се зарадвал, щом ги види. Самата идея на анимето за прескачане от жанр в жанр теоретично е много добра. Чрез нея зрителят може да види различни черти на своите герои, които с времето да стават сложни и все по-интересни на него. А и жанрово ще може да бъде достигната много по-голяма аудитория, като много хора с разнообразен вкус могат да бъдат задоволени. Но Шибай Кинеко сякаш е имал първоначално някакви идеи и шеги, които просто е написал, и е търсел начин да ги свърже в едно цяло, което го обрича на провал.

Оценка 5/10 Myanimelist 7.17/10 (65k+)

**Излъчване:** 07.04.2016г. - 23.06.2016

**Студио:** Project No.9

**Жанр:** игра, комедия, романтично, ечи, училищно

**Редакция:** Зах

**Георги Димитров**



# BATTLEFIELD 1™



СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА  
**КОМПЮТЪРНИ И  
ВИДЕО ИГРИ**

[www.pulsar.bg](http://www.pulsar.bg)

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

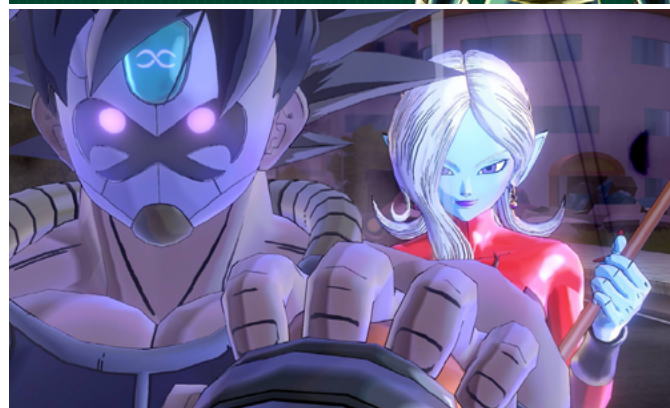




Всеки път като чуя Dragon Ball и се връщам години назад, когато най-достъпният начин за гледане на аниме беше германският канал RTL2. Помня как се молах на нашите да ми позволят да си гледам епизода на Dragon Ball Z, който пускаха в 20:00, точно когато бяха и новините. Спомням си и как съм чакал всеки следващ епизод с нетърпение, на вълната на адреналина. Като стартирах Dragon Ball Xenoverse 2, всички тези спомени се върнаха с пълна сила и за момент почувствах, че съм отново в това блажено за мен време.

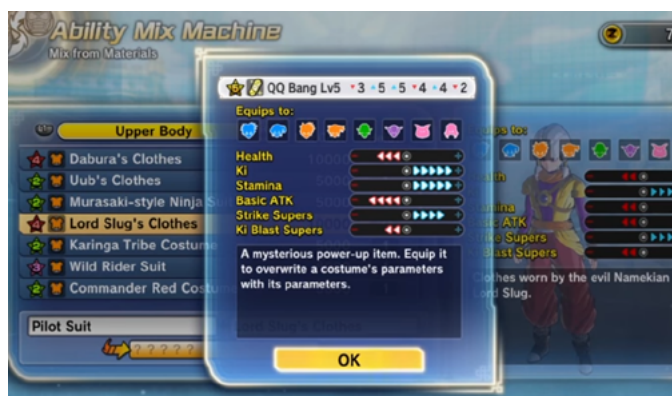
Трябва да призная, че Bandai Namco наистина са се постарали продължението на Xenoverse да успее да достави всичко, което видяхме в първата част на играта, че и още. Новият главен град предоставя изцяло ново преживяване в играта. Conton City е 7 пъти по-голям от предшественика си Toki Toki City, а големият брой магазини и няколкото специални зони (по една за всяка раса) правят играта много по-ангажираща от преди. Добавянето на възможността 300 човека да са online едновременно и опцията да могат да пазаруват, да летят, да ходят на quest-ове заедно, както и да се сбиват един с друг, са причината играчите да се потапят в историята, и цялостното преживяване да е по-завладяващо от предишните игри в поредицата. Опцията за летене из главния град в продължението докарва допълнителна доза реализъм към играта, а шансът да се сблъскаш с някои от легендите на Dragon Ball вселената стопля сърцата на феновете на поредицата. За жалост опцията за летене е заключена в началото на играта, но за да не се разкарват дълго време на крак в този гигантски град

създателите ви снабдяват с hoverboard и станции за бързо пътуване, които използвате доста често за придвижване. Играта разбира се ни предоставя и много нови герои и босове от Dragon Ball Super и новите филми в поредицата. Типично за този тип игри, повечето от героите трябва да бъдат отключени.



Играта предоставя опцията да прехвърлите героя си от предишната версия и по този начин да запазите дрехите и (с малки изключения) уменията си за новия персонаж. Това ви пома-





га за развитието на историята. А като говорим за история е добре да спомена, че в Dragon Ball Xenoverse 2 ще трябва да вземете няколко решения, които ще определят как тя ще се развие. Основната история остава същата, като вие сте част от Времевия Патрул (Time Patrol) и трябва да пазите историята от промени. По този начин успявате да присъствате на множество иконични за предаването битки, без присъствието ви да изглежда не на място. Липсата на значителни промени в историята може да се сметне като минус, но във всеки случай ще останете доволни от множеството in-game клипове и специалните интро за мисиите, направени в типичен аниме стил.

Нека поговорим малко за бойната система. Тя не се е променила много от предшественика си, все още е вкарване на опонента във възможно по-голямо комбо, до запълване на Ki метъра, след което да изпълните някое от по-големите си Ki умения, за довършване на противника. Този път обаче опциите за използване на Ki са много по-големи, защото Ki Blast-овете ви ще бъдат повлияни от това какъв Super Soul сте сложили на героя си (Power, Burst, Freeze или Bomb). А цялостно увеличеният брой на уменията до които ще имате достъп, допълнително открояват уникалността на вашия персонаж и подпомагат оформянето на типичния за вас стил на игра. Хубава придобивка е и новият Training mode, който ви подготвя оптимално за това, което ви предстои. За жалост проблемът с динамичната камера все

още е наличен и прави изпълнението на някои от тренировачните упражнения граничещо с невъзможността. Нямате си представа колко комбо с изпускател, заради кофти ъгъла на камерата.

А сега да обърнем внимание и на специалните зони. В Conton City има 5 допълнителни зони, които са във времеви стазис. Всяка една от тях е представител на петте основни раси. Човешката е свързана с Hercules и The Great Sayaman. Там може да бъдете нает като бодигард и да изкарвате пари, като изпълнявате прищявките на Hercules, както и начин за допълнително трупане на experience, чрез тренировките за ставане на част от антуража на The Great Sayaman. Следващата зона е на Сеяните – в нея се биете срещу Vegeta или създавате своите QQ Bangs (част от бойната ви екипировка, която ви предоставя силни статистики). В зоната на Намекианците пък имате Dragon Ball hunt-a, в който трябва да съберете определен брой от Драконовите топки, докато в същото време се защитавате от противниците, които също се опитват да се доберат до тях. Другият бонус е бартерът, който правиш с NPC-тата там. Те те молят да им донесеш даден предмет и когато го донесеш те даряват с друг предмет за награда. Тъй като голям процент от тези предмети са храна, тя бива пренасочена към къщата на Majin Buu. В нея храните Buu, докато той не направи нова част от семейството си (свое копие). Ако дадете храна на някой от тях те отиват на мисия и като се върнат ви даряват с някакъв предмет, чиито тип е базиран на цвета



им. И последната зона, но не на последно място, е Корабът на Frieza, където се опитвате да станете част от неговите сили. В тях вие ще трябва да избирате на страната на кой командир да застанете, което ще има значение за мисиите ви в бъдеще. Като цяло зоните предоставят нужната доза фармене, което сме свикнали да виждаме в MMO-тата. И докато изпълнението им изглежда лесно на пръв поглед, в същност се оказват доста трудоемки и времеотнемащи.

Dragon Ball Xenoverse 2 е страхотно допълнение за всеки фен на анимето. Единственото предупреждение е, че ако искате да играете Online на PS4, ще трябва да се сдобие с PlayStation Plus. Като изключим това, играта е всичко, което може да се иска от едно такова заглавие. Story Mode-а може да се играе и без интернет връзка, но така ще се лишите от удоволствието да играете с други фенове на поредицата, както и от повечето специални събития в играта.

**Играта може да поръчате от Games-play.eu. За допълнителна информация относно игрите на Bandai Namco Entertainment можете да посетите Facebook страницата им TheCIR.net. Благодарим на Slavi - Limit Break – Bulgaria за предоставеното копие, без което тази статия не би била възможна.**

**Дебют:** 25.10.2016 г. (Северна Америка)

**Създател:** Dimps, QLOC (PC)

**Производител:** Bandai Namco Entertainment

**Платформи:** PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch (Coming Soon)

**Жанр:** Fighting, role-playing

**Редакция:** Зах

**Петър „Malygos“ Николов**





# THUMPER

**Т**humper е екшън-ритмична игричка, създадена от Drool и е една от най-добрите игри, излезли тази година. Лесно мога да кажа, че играта е комбинация между OSU! и Audiosurf, с много приятен плюс. Има бос битки! За разлика от Audiosurf обаче, няма разновидни герои, а играете само с един Бърмбар Скарабей.

Туториъл липсва, а начинът за управление на скарабея виждате по време на самата игра. Започвате 1-во ниво още от самото начало има значение как се справяте, като всяка грешка намаля оценката и ранка ви. Всяко ниво има няколко под нива, като всеки път, когато ще ви се наложи да срещнете нова механика или препятствие, първите няколко поднива ви запознават с него.

Геймплейт е доста прост и в същото време динамичен, което е присъщо за ритмичните игри. Задържане, бързо пускане и натискане на бутоните, комбинирано с музиката и звуците, които произлизат от минаването на всяко препятствие, правят всичко великолепно. Колкото и трудно да ви се стори, геймплейт е направен така, че да влезете в ритъма на играта, и няма как да не се почувствате като Господ. Дори и да са провалите достатъчно пъти, че да загубите живот, то просто ще преиграете под-ниво от начало. Ново и доколкото знам уникално за ритмичните игри е наличието на бос битки. При тях всичко става още по-напрегнато, музиката става малко страшилка и ако не натиснете всички бутони в правилния момент, влизате в лупинг, докато не успеете. Всяко ниво е навързано така, че когато

го започнете може неусетно да го изиграете на един дъх. Е, какво е ритмична игра без възможността да изкарате „S“ ранк на всяко ниво, без да прекъсвате играта и за миг. А въпросният ранк се определя спрямо „Blue Gems“ (точките, които събирате). Има два вида оценяване - Basic (Основен) & Advanced (Напреднал) Scoring. Basic Scoring се наричат точките, получени от минаването на препятствията, без значение дали ще се провалите от време на време. Advanced Scoring вече зависи от това колко препятствия минавате последователно без грешка, а когато минете без грешка препятствията по време на бос битка, получавате бонус препятствие, което да увеличи допълнително точките ви и също така възстановява животите ви.

Когато минете 3-то ниво се отключва допълнителен мод – PLAY+. В него можете да изиграете всички 9 нива отново, но с повишена трудност. Бърмбарът ви е златен, бонус точките са повече, но спрямо това колко голямо комбо имате се увеличава и скоростта на играта. При PLAY+ животите се възстановяват само, ако преминете бонус препятствие, докато при нормалния геймплей това става в края на всяко под-ниво. Също така туториълите са премахнати, а ако умрете се връщате в началото на цялото ниво, а не само в началото на под-ниво. Най-хубавото за хардкор феновете е наличието на ранк „S+“, който можете да постигнете единствено, ако направите всичко перфектно, без грешка, включително и всички бонус препятствия.

Контролите са няколко клавиша, което е нормал-

но за ритъм базирана игра. Space и WASD или Стрелките, като Space е клавиш за действия, а другите определят какво точно да е действието. Комбинациите не са прекалено извъртани, чисто и просто изискват рефлексии, за да ги направите достатъчно бързо.

Графиките са удивителни, не са претрупани и се съчетават изключително добре с ритъма. Всеки един от ефектите е много добре сложен, така че няма забавяне между графичните и аудио ефекти. Макар и да се води „екшън-ритмична“ игра, някои хора я групират и към хорор игрите. До някаква степен съм съгласен с тях, тъй като някои от босовете изглеждат ужасяващо, че дори и трасето изглежда сякаш се намирате в някой кошмар. Появяват се пипала и подобни ужасии. Всичко това, заедно с напрегнатата бос музика, определено създава едно зловещо изживяване.



Thumper е единствената ритмична игра, която успя да ме грабне. Не само защото ми изглежда малко Dark Souls inspired с PLAY+ мода и бос

битките, но и защото самият ѝ геймплей е по-динамичен, и интерактивен с играча от останалите ритмични игри, които съм играл. В сравнение с игрите излезли през 2016та, определено Thumper се справи страхотно. Ако харесвате екшън-ритмични игри задължително трябва да ѝ хвърлите едно око. Сигурен съм, че ще ви грабне. Не чакайте, а действайте!

**Дебют:** 10.10.2016 г.

**Производител:** Drool

**Платформи:** PC, PS4

**Жанр:** ритъм, ужас

**Редакция:** Zax

**Мартин „T-rash“ Рашев**





# CALL OF DUTY<sup>®</sup>

## INFINITE WARFARE



PS4



XBOX ONE



ACTIVISION<sup>®</sup>



СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА  
**КОМПЮТЪРНИ И  
ВИДЕО ИГРИ**

[www.pulsar.bg](http://www.pulsar.bg)

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





Няколко дни преди официалното пускане на играта за PS4, 9-ти Август 2016, един от хайпнатите фенове купил предварително копие от играта за 1 250\$. Други фенове също успяли да получат по-ранно копие от играта и повечето от тях се оплакали от нестабилността ѝ, а и от това, че отнемало само няколко часа, докато стигнеш до финала на играта. Благодарение на това Hello Games решиха да пуснат пач още на първия ден от официалното ѝ издаване, с който решиха Това беше единствената игра тази година, която беше супер хайпната и същевременно най-разочароващата. От Hello Games успяха да направят изключително огромна вселена, в която има 18.4 квинтилиона уникални планети. За хората, които всъщност не знаят колко е голям 1 квинтилон, това е единица, следвана от 18 нули. А планетите са точно 18 446 744 073 709 551 616. Колкото и мащабно да звучи, играта е само около 10 гигабайта. Това е постигнато благодарение на звездата на това шоу, а именно „процедурното генериране“. На кратко – всичко се генерира на момента, само когато това е нужно. Въпреки че пускането на играта бе отлагано няколко пъти с цел да се „поизпипа“, не бих казал, че е постигнат успех в идеята с „процедурното генериране“ повечето проблеми и изчистиха сърварите. Така всеки, който е играл ранното копие на играта бе задължен да започне отначало. А приключването на играта за няколко часа се дължало на друг голям проблем с играта, който също бил отстранен.

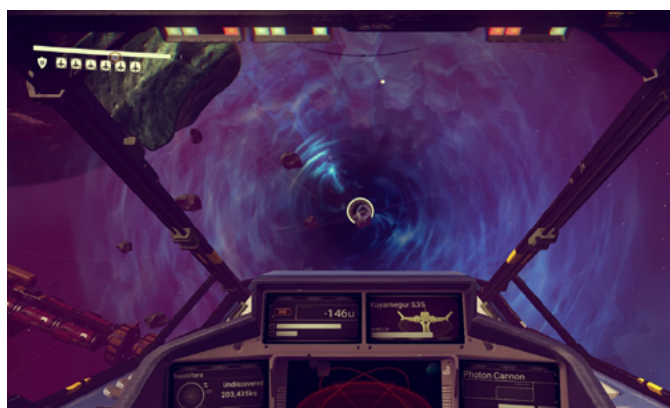
Компютърната версия бе отложена с 2 дни, тъй като искали всички PC потребители да започнат

приключението си едновременно. Колко им се е получило? Да кажем, че не само No Man's Sky е поредният лош PS4 порт към PC, а и даже е с допълнителни проблеми. Първо, някои потребители не успяли изобщо да пуснат играта. Други приемали пре-ордър кораба още преди да са намерили формулата за Hyperdrive (въпросният кораб идва с вграден такъв), което практически означава, че занапред няма как да си заредят Hyperdrive-а, защото не са открили формулата и остават заседнали в една звездна система, докато не я открият. Всички крашове при смяна на звездната система, пропадания през повърхността на планетата, внезапно изтрелване в космоса, вместо нормално излитане и други. След няколко седмици най-накрая оправиха и тези проблеми, но за съжаление това няма как да оправи дупките в геймплея.



Играта започва на произволна планета в звездна система, намираща се в покрайнините на галактиката. Там събирате ресурси, дронове се оп-





итват да ви убият, сканирате флората и фауната на планетата, качвате откритията, като може да избирате нови имена за всяко открито животно и растение, в последствие си поправяте кораба и излитате. Звучи накъсано и объркващо, но така се чувствате и когато започнете самата игра. Това е основното действие в играта и по-специално събирането на ресурси, което продължава с часове. По-късно посещавате различни планети, продавате ресурсите си на някоя космическа станция и си купувате нов кораб, който използвате за да извършите същата процедура. Атлас, централната компютърна система, където се съдържа цялата информация, ти е постоянен спътник в приключението и ти предлага да следваш „пътя на Атлас“, който води към центъра на вселената. В играта има космически аномалии, които са някакъв вид космически станции, влизате в черни дупки, които ви телепортират по-близо до центъра на вселената. С ресурсите, които имате, може да създадете Atlas Pass, който ви дава достъп до контейнери или стаи, от които събирате

малко по-редки ресурси. Всичко това е досадно повтарящо се. Както едно от реютата на играта казва: „Можеш процедурно да генерираш 18.4 квинтилина уникални планети, но не можеш да генерираш 18.4 квинтилина уникални действия.“

Но играта има и друга страна – историята и разпознаването на света. Това е игра, която много бързо омръзва, ако се гледа разнообразието в нея. Но ако си падате повече по другия аспект от играта – да разкривате разни неща и да разучавате света, тогава играта може да ви допадне и да ви задържи за по-дълго време. На всяка планета може да намерите най-различни същества, извънземни постройки, изоставени бази, монолити и така нататък. С времето малко по малко научавате няколко извънземни езика, като познания в езика Атлас улеснява интеракциите с Атлас. Така и постепенно се разбира и историята на играта, която се очертава да е интересна, но

наистина нямах времето (разбирайте нервите)



да обикалям с часове из планетите, а нещата, които научих от стотина монолита беше крайно недостатъчно. Както споменах и по-горе – за мен също това беше причината да прекарам толкова много часове с играта.

Графиките на играта са красиви, но не са впечатляващи. Настоящото ниво на графиките е бледо подобие на това, което беше представено в предварителните трейлъри на играта. Притежателите на PS4 може да нямат големи оплаквания, но положението при PC потребителите е почти трагично. Куп FPS дропове и бавно генериране на света, което прави разучаването на света болезнено скучно. Докато летите с космическия кораб виждате предимно пусти местности, а чак когато спрете на едно място ще може да видите вече генерираните растения и животни.

Макар играта да доскучава сравнително бързо и да е зле оптимизирана за компютър, саундтракът ѝ е на много добро ниво. Всеки трак пасва много добре с това, което извършвате в момента – разхождате се из планетата, летите в космоса или разглеждате извънземни находки. Или поне за мен беше така. Подобно на останалата част от играта, саундтракът също е генериран на базата на алгоритъм, който в този случай създава уникален саундтрак за всеки играч. Звуците в играта също са добри, с най-различни видове лай, ръмжение, съскане, птичи песни и други.

Самите животни от друга страна са нещо, което както очарова, така и може да ви накара да зарежете играта още на първата планета. Алгоритъмът на играта се старее да създаде такава уникалност, че тя всъщност се превръща в пълен абсурдизъм. Вълци с яке на гърба, гигантско сухоземно животно с перки на ръцете, летящи рибоподобни същества без никакви подобия на криле, тревопасни животни с глава на насекомо, портокал или нещо абсолютно неподходящо за непълнолетни са само част от гениалните възможности на играта.

Да поговорим и за „лъжите“, които превърнаха така очакваното заглавие в разочарование от 18.4та степен. Може би най-голямото е така очакваният мултиплейър. В няколко интервюта Шон Мъри споменава, че за да разбереш как изглеждаш, трябва друг играч да те види и да те опише, но това било практически невъзможно, заради големината на цялата игра. Е, познайте! Още на втория ден след официалното пускане на играта, двама стриймъри се намират на една и съща планета, и на едно и също място. Оказа се, че времето между двамата играчи не е синхронизирано, какво ли остава всъщност да се видят. Даже пораженията по планетата от единия не се виждаха от другия играч. Обяснението беше, че сървърите били прекалено натоварени и от там идва проблемът с мултиплейъра. Седмица по-късно фенове програмисти разгледали кода на играта и открили, че липсва какъвто и да било код, който да прави Синхронизирания Мултиплейър възможен. Имало единствено код за качване на имена на научните разкрития и планети в сървърите им. Е, поне имат сървъри.

Друго голямо разочарование са порталите, които са един огромен пъзел и как краят на играта е супер таен и скрит, но въпреки това създателите отказват да ни го разкрият. Така наречените портали, които са показани по трейлърите и това как телепортират играча на друга планета и т.н., са поредната функция в играта, която е била дропната. Но въпреки това порталите са оставени като „сграда“ на всяка възможна планета и луна, че даже и по два портала на някои от тях. Този огромен пъзел съм се мъчил да го реша с часове, имайки малка надежда, че поне това всъщност ще работи. Чаках седмици, за да видя дали някой ще успее някак да ги активира. Макар и до момента да не е официално обявено, мисля че порталите са поредното разочарование. Но поне извънземните постройки са интересни. Както вече споменах по-горе – те разказват историята на тази вселена. Така наречените Монолити ви учат на 4-те различни езика, а те са: Атлас, Корвакс, Гек и Вайкиин. Да кажа нещо за 3-те извънземни раси? Ами те търгуват с ресурси и материали, космически кораби, дават ти еднотипни задачи при първия ви разговор с тях, които понякога са невъзможни, ако не знаете голяма част от езика им (още едно недомислие). Извънземните постройки и монолитите са единственото по-интересно нещо в играта.

Краят на играта? Когато все пак успеете да се домогнете до центъра на галактиката... ами нищо специално не се случва. Внезапно излизате от галактиката и отивате в нова такава, корабът ви се разбива на планета в звездна система в края на



галактиката и новата ви цел е средата на новата галактика. Единствената разлика е, че запазвате прогреса си. Може би си мислите, че всъщност краят на играта не е при първата галактика, а че трябва да минете по същия начин през няколко галактики? Да, аз също мислех така и вярвах, че ще се случи нещо по-нататък. Но не. След 255-тата Галактика всичко ще бъде едно и също. Абсолютно идентични звездни системи, монолити и всичко останало, освен името на галактика. Все още се поддържа теорията, че трябва да направиш определени неща, за да може играта да приключи в центъра на галактиката. За съжаление все още никой не е успял да постигне нещо такова. В действителност в изоставените бази има информация от „играча“, в които се говори за някакви повторения и така нататък, което все още дава капчица надежда, че нещо може да бъде открито (или добавено) в бъдеще. Макар и усилията на Sony да създадат този голям хайп и аз да съм любител на неща на тема космос, не бях чул за играта до 3 дни преди да я пуснат на пазара. И по-добре, че стана така, защото колко-

то и да съм разочарован, не съм разочарован колкото феновете, чакащи играта 2 години. Накратко това е една инди играчка имитираща събирането на ресурси подобно на Майнкрафт, но в космоса и с цена за AAA заглавие. 60\$ за това заглавие просто не си струват безкрайните повторения в играта, на фона на всички неща, които бяха премахнати или недовършени. Не ми се мисли как се чувства пичът, който е дал 1 250\$ за играта. Е, време е да влизам в Контролен Панел и да освободя десетина гигабайта пространство.

**Дебют:** 09.10.2016 г. (Северна Америка)

**Производител:** Hello Games

**Платформи:** PC, PS4

**Жанр:** екшън-приключенско, оцеляване

**Редакция:** Зах

**Мартин „T-rash“ Рашев**





# WATCH\_DOGS 2



PS4



XBOX ONE



UBISOFT



СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА  
**КОМПЮТЪРНИ И  
ВИДЕО ИГРИ**

[www.pulsar.bg](http://www.pulsar.bg)

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



# The Last Guardian™



PS4™



СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА  
**КОМПЮТЪРНИ И  
ВИДЕО ИГРИ**

[www.pulsar.bg](http://www.pulsar.bg)

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



# UNCHARTED 4

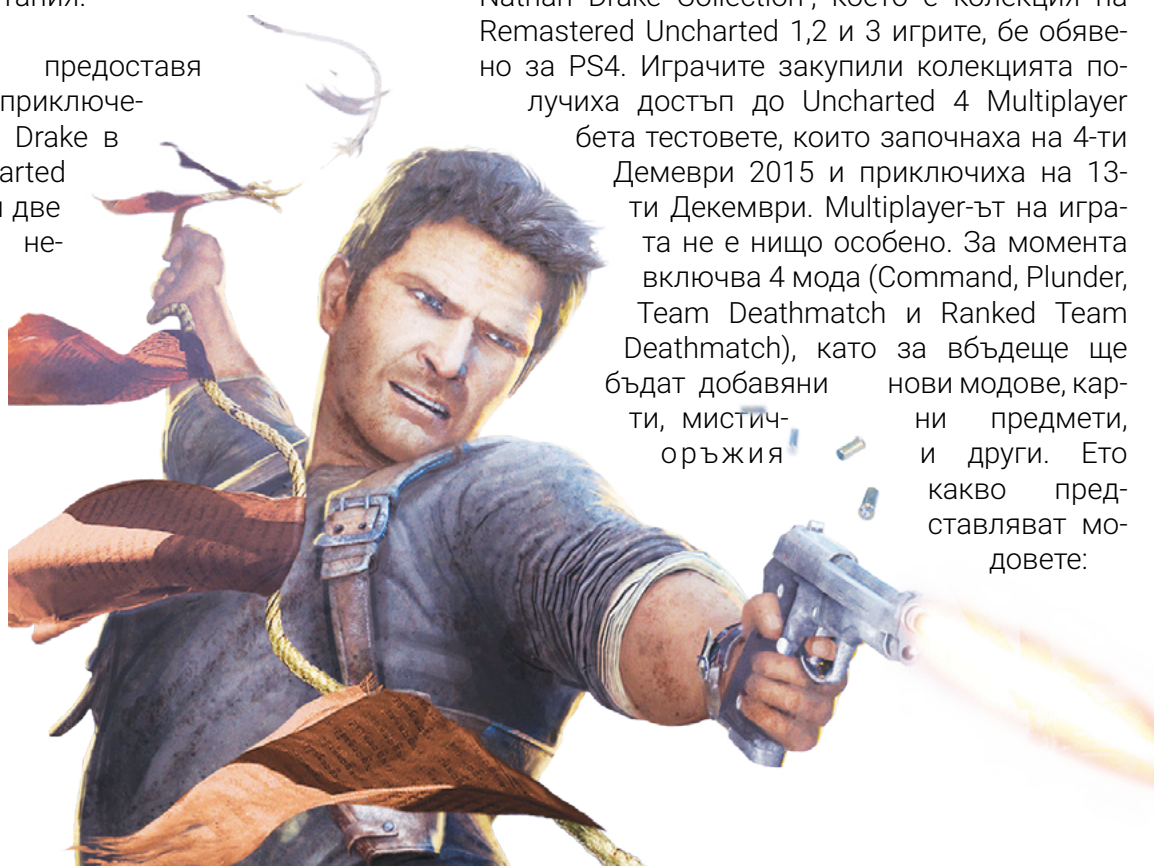
## *A Thief's End*

**П**роизведена 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.

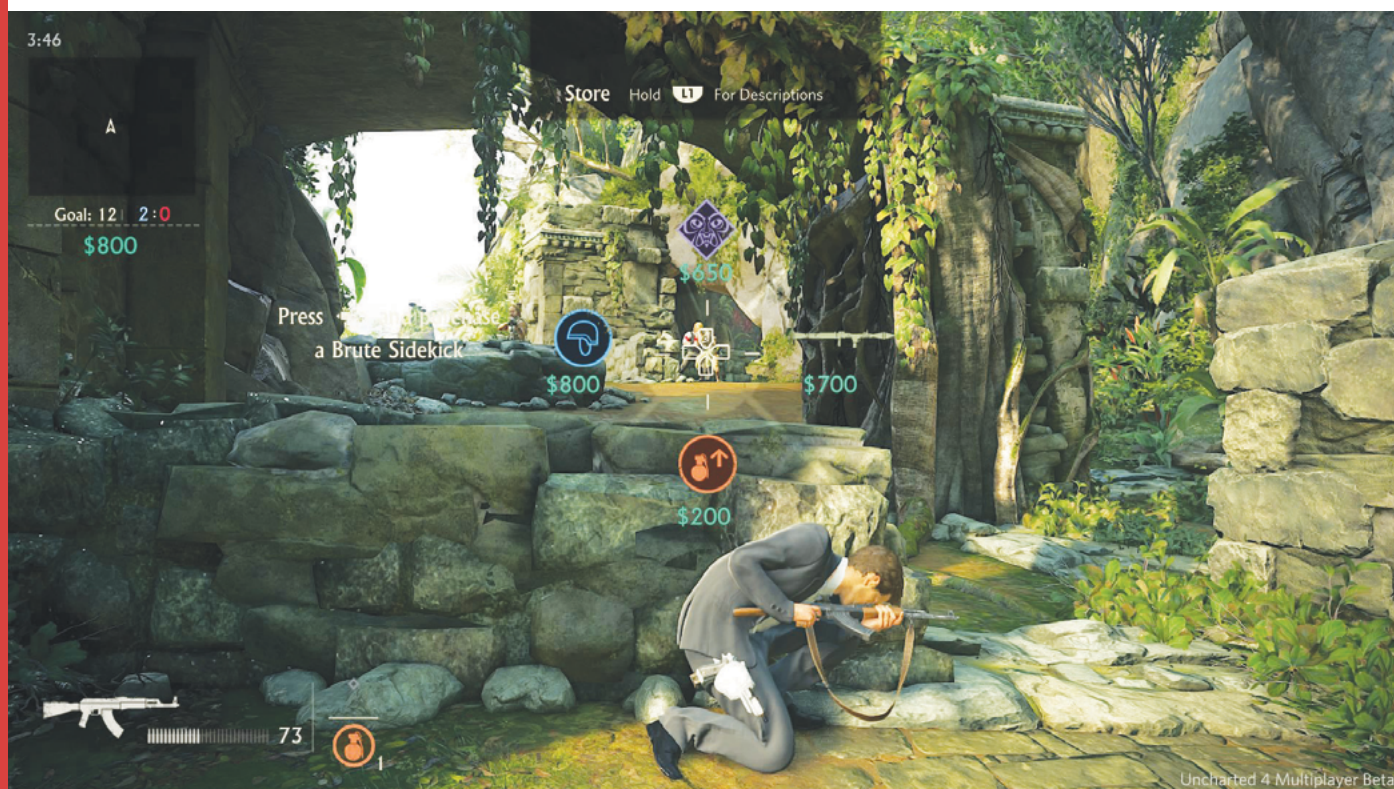
Играта предоставя последното приключение на Nathan Drake в сагата на Uncharted и за него имам две думи: просто невероятно! В тази част от поредицата има нов персонаж, братът на Nathan, Samuel Drake, което добавя интересна динамика в играта. Геймплеят

е разнообразен с по-отворени зони, повече Stealth елементи и визуални подобрения. Гарфиките 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 тестовите, които започнаха на 4-ти Декември 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 въждеще 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, горедолу с размерите на Counter Strike карта, което е напълно окей за 5v5 стрелялка.

Мултипо можеш да играеш с главните портатонисти 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 благайки. Дали ще играеш много, за да натрупаш достатъчно точки (с които да купиш 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, залявяване 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 в бъдеще, 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**





KONAMI

THE DEFINITIVE EXPERIENCE

# METAL GEAR SOLID V

GROUND ZEROES + THE PHANTOM PAIN



PS4

XBOX ONE



СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА  
**КОМПЮТЪРНИ И  
ВИДЕО ИГРИ**

[www.pulsar.bg](http://www.pulsar.bg)

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





Само като прочета заглавието, ме блъска вълна от носталгия. Помня как като малък прекарвах часове пред DOOM и DOOM 2. Помня и как се дразних на id, когато излезе DOOM 3, защото играта беше пълно разочарование за феновете. Имаше красива графика, но с това приключваха силните й страни. Нямаше го чувството на адреналин, с което бяхме свикнали от първата и втората игра от поредицата, нито пък множеството забавни моменти или пък скрити нива. Като че ли id се поучиха от грешките си, защото с DOOM (2016) ни върнаха обратно в добрите стари времена. Всичко, което можете да си пожелаете от една DOOM игра, присъства (добре де, Multiplayer-ът ѝ не отговаря на изискванията, но какво да се прави).

Още в началото играта ви хвърля във филма. Намирате се на колония на Марс, чиято цел е

да решава енергийната криза, за постигането на която се опитва да използва енергия от ада (кога ли се е получавало). Както може да се очаква, всичко отива по дяволите (буквално) и се събуждате вързани за маса с един демон близо до вас, който убивате по най-бруталния начин. Оттук започва приключението ви в ролята на Doomguy, чиято мисия е да избие всички демони, излезли от дербите на ада, и да затвори входовете към него.

Какво приключение само - от началото получавате оръжие и почвате бързо да се разхождате из нивото, избивайки демони под музиката на Heavy Metal парчета, подбрани от id за подсилване на атмосферата. Всичко това ви вкарва в екстаз и както сте напомпани с адреналин, не осъзнавате кога сте минали нивото. Някак си се връщате с години назад и си спомняте първите моменти, когато сте играли оригиналните игри.





# DOOM 2016

Носталгията още повече обърква чувствата ви и не осъзнавате как играта се е превърнала от уникален шутър в битка за живота ви в затворена стая, която става все по-малка с всяко следващо ниво.

Това е и основната ми забележка, като изключим Multiplayer-а, за който ще говорим по-късно. Колкото гениално е началото, толкова неоригинален става края на играта. От разхождане из нива в търсене на противници тя се превръща в един безкраен цикъл от битки в затворена стая, като единствената промяна е, че стаята става все по-малка, а противниците - все повече и по-силни. Към финала има Boss-ове, които трябва да победите с определена тактика, а не просто да ги обстрелвате като ненормални.

Въпреки това геймплейът е приятен и не мога да кажа, че ме е подразнил чак толкова. Огромен принос за това имат т.нар. Glory Kills, възможни при зашеметяване на противника. С едно натискане на копчето виждате как Doomguy хваща зашеметения противник и го убива брутално, като по този начин се сдобива с жизненоважната кръв и в редки случаи с патрони. И като споменах кръвта, тук нещата са се отклонили от

оригинала. Докато в първите игри ви се налага много често да се връщате назад в търсене на Healthpack, за да можете да продължите по-напред, тук нещата не стоят така. Не е приложен и ефектът за автоматично регенериране на кръвта, което е налично в по-новите FPS игри. Glory Kill системата е доста ефикасен заместител и като допълнителен бонус ви прави неуязвими, докато го изпълнявате. Това ви дава няколко ценни секунди за отдых преди да се гмурнете отново в мелето.

Виждаме и завръщане на много от любимите ни оръжия от поредицата като Plasma Rifle и Chaingun, както и незабравимите BFG и Chainsaw, за които даже са отделени специални бутони. Друго си е да разчлениш някой демон на две с натискането на един бутон или пък да прочистиш стаята от всякакви противници с натискане на друг. Всяко едно от оръжията в DOOM (2016) има своите предимства и недостатъци, както и различни подобрения, но най-важното е, че изглеждат брутално и напомнят за доброто старо време.

Може би най-якото нещо в DOOM (2016) са скритите нива, които ви пренасят в нивата на ори-

гиналният DOOM. Друго, което ме впечатли, са различните collectables и бонуси, намирани из нивата и пречещи на играта да изглежда прекалено сериозна или съсредоточена само върху битките. Това е, което отличава DOOM от останалите шутъри. Не е прекалено саркастичен като Duke Nukem, но и не се е взел прекалено сериозно като Call of Duty. Знае, че е нещо по средата, което предоставя своята забавна страна от време на време, но също така ви поднася интензивен и наситен с насилие екшън - нещо, което DOOM 3 не успя да покаже.

След като успеете да преминете кампанията на играта, е време да се впуснете в Multiplayer-a. За мен беше бледнеещ пред това, което преживях в историята. С въвеждането на Loadout системата играчите се чувстват ограничени. Защо аджеба имам право да нося само 2 оръжия, като в кампанията можех да нося в пъти повече? Но драмата не свършва тук. Баланс в играта не съществува, поне от моя гледна точка. Когато някой вземе демонската руна и се превърне в демон, вашата работа е да бягате и да го избягвате на всяка цена, защото той е толкова абсурдно силен, че може да избие целия ви отбор напълно сам. Това бързо ме разочарова, затова и минах към следващият режим на играта, а именно SnapMap.

Господата от id са помислили за феновете си, като са вкарали опцията сами да си правим кар-

ти с предоставените ни инструменти. SnapMap обаче не е оптимален, защото има ограничения по отношение на това какво може да се прави с него, а и всички карти се смятат за част от Multiplayer-a, което ви принуждава да използвате Loadout системата. Това, разбира се, не означава, че играчите не могат да създават невероятни карти. В много от тях бих прекарал часове, защото са толкова изпипани, че биха засрамили и разработчиците от id.

Смятам, че DOOM (2016) се представи блестящо. Да, не предостави всичко, което искахме, но не ни разочарова толкова, колкото предшественика си. Предостави ни една страхотна кампания, която да ни напомни за миналото и да се опита да се впише в новото поколение FPS игри като Multiplayer. Даде ни и възможността да измислим и създадем собствени карти, които да ни донесат още тонове забавление. Като цяло се върна към корените си, каквото беше и желанието на феновете. DOOM (2016) е страхотна игра, която притежава носталгична нотка.

**Петър „Malygos“ Николов**





# GUILTY GEAR Xrd

## REVELATOR

Не мога да повярвам, че ми се отдаде възможността да пиша за една от любимите ми Fighting игри, а именно Guilty Gear. Това е игра, която ме връща назад с години, когато с приятели се събирахме да я играем до припадък. Тези спомени винаги ще ми бъдат мили.

С времето излизаха все повече и повече версии на играта - минахме през X, XX #Reload, XX Ancient Core, Isuka, Overture и най-накрая стигнахме до Xrd поредицата. С излизането на -SIGN- и представянето на 3D моделите на персонажите Arc System Works се върнаха на пазара и възродиха фенщината към играта, като ярък пример за това е миналогодишното EVO. Там Guilty Gear получи най-голямата си гледаемост до тогава., а тази година -Revelator- задмина рекорда, като финалът беше гледан от близо 150 хил. души.

не беше популярна преди време.

Нека погледнем най-новата версия на играта - Guilty Gear Xrd -Revelator-. В нея бяха добавени 4 нови персонажа: Jack-O' Valentine, Jam Kuradoberi, Johnny и Kum Haehyun (DLC), като с пачове включиха Raven и Dizzy към списъка с герои. С това броят им става 23-ма - достатъчно голям набор, от който да избирате. Имайки предвид, че всеки от тях има характерен боен стил, разнообразието е достатъчно да задоволи почти всеки фен.

За разлика от някои други игри от този жанр (гледам към теб, Street Fighter V), Guilty Gear Xrd -Revelator- предлага всичките си mode-ове веднага, без да лишава от каквото и да било. В играта има всичко, като се започне от запознаването на начинаещия с основните контроли на играта, мине се през детайлен combo и mission trainer и се стигне до чистия Training mode, в който да изпробвате някои от стратегиите си срещу компютъра. Това е всичко, което ви е нужно преди да минете към Online Play. Хубавото на играта е, че предлага нещо и за Casual Gamer-a. Можете да играете един от 3-те Arcade mode-a:

- Episode – това е краткият story mode, където играете, за да разберете какво се е случило с любимия ви герой няколко дни преди главната история на Revelator;
- Versus – където можете да играете срещу компютър или приятел (ако имате втори joypad);

Това е огромно постижение за игра, която





- M.O.M. - който се оприличава на своеобразния Survival mode, където се пробвате да се справите с възможно по-голям брой противници под ред преди да ви свърши кръвта.

Другото, което може да направите, е да седнете и да изгледате пълния Story Mode. Guilty Gear Xrd е първата Fighting игра, която съм виждал да имплементира този тип разказване на историята. Докато го гледах, на моменти се чудих дали не гледам аниме, защото макар да има типичния за визуалните новели dialog box, от който да четете какво казват персонажите, той е и много по-раздвижен с помощта на анимирани кадри. Сюжетът е изключително интересен и запленяващ, затова и на няколко пъти ми се случи да не осъзнавам, че е минал цял час в гледане на отделните епизоди.

Що се отнася до баланса мога да кажа, че Arc System Works знаят какво правят. Дори да се появи някакъв проблем, те бързо се намесват и го оправят (визирам открития малко преди EVO бъг на Johnny, който беше коригиран няколко дни след самото събитие).

Всеки герой има своите силни и слаби страни. Разбира се, има няколко персонажа, които притежават силни и почти невъзможни за избягване умения (визирам Johnny и Zato=1), но нивото, нужно за усъвършенстването им, е изключително високо. Динамичността прави играта не само надхваща, но и приятна за гледане. Много от атаките имат точно определен frame, в който можеш да им противодействаш, и трябва да имаш набито око и добри рефлексии, за да успееш да го направиш.

Много съм доволен от това, което предоставя Guilty Gear Xrd -Revelator- като краен продукт. Има всичко, което може да иска един фен на Fighting игрите, и даже нещо, което би се харесало на аниме феновете (Story Mode-a). Ако харесвате този тип игри и не сте се сблъскали с Guilty Gear преди, искрено ви препоръч



вам да го направите сега, защото това е една от най-стойностните игри на пазара. Сега ви оставям, за да си догледам последната част от историята и да разкърша пръстите си с някой и друг Versus battle. Heaven or Hell, FIGHT!

**Петър „Malygos“ Николов**





## ИНТЕРВЮ С ЕМИЛИЯ "ДАЙКИ" МАРИНОВА



снимка: Shiokaze

**Здрасти, Емилия! Ти си един от младите косплейъри, които ни направиха впечатление на тазгодишния АниФест 2016! Представи се на читателите ни!**

Аз съм Емилия Маринова, но може и да ме наричат Атаги както се пише в косплей страницата си. Аз съм на 14 и живея във Варна и също съм родена там.

**Разкажи ни как се запали по косплея и какви планове имаш за в бъдеще относно това ти поприще.**

Ами, още от 7 годишна гледам анимета и някъде на 10-11 разбрах от сестра ми какво е косплей и като гледах Наруто, реших да направя косплей на Итаци, нищо че бях на 13 и не ставах за героя. За в бъдеще имам косплей планове до 2020 с моята най-добра приятелка Алекс Узумаки.

**Кои са ти любимите анимета до този момент?**

Zacera Hunter x Hunter, Magi, The seven deadly sins и Naruto Shippuuden.

**Разкажи ни повече за последния ти косплей и всичко ли сама си изработи?**

Направих си косплея за около 1 месец. Вземах дрехи от втората и ги преправях. За чорапите помолих Алекс Узумаки да ги ушие, защото не знаех как се шият кройките и за оръжията взех помощ от Петя Тоторо Тодорова. Поръчах си перуката и я стилизирах.

**Вероятно в бъдеще ще се стараеш да си правиш всичко сама по костюмите. Какви костюми си правила досега и на кои събития?**

Ами, правила съм Itachi Uchiha, Tet, Mikaze Ai, Firecracker Jinx, Akashi seijuro, от който Tet и Mikaze бяха на зимния фест във Варна, а останалите на летните във Варна.

**Имаш ли амбиции да присъстваш и на други събития в България, а защо не и в чужбина?**

Другата година искам да отида на Aniventure и ще настоявам майка ми да ме пусне и засега съм твърде млада за чужбина.

**Как ти се стори тазгодишния летен AniFest 2016?**

Беше забавно, но изобщо не ми хареса организацията и човека отговарящ за музиката. Не ми хареса, че човека е сложен да работи, а през цялото време не гледаше сцената, а си говореше и забравяше да спира музиката. На няколко групи им спря микрофоните, обърка файлове... Хареса ми храната на събитието и музиката, която се пускаше.

**До този момент печелила ли си награди? Тази година май се размина с такава?**

Никога не съм печелила награда и никога не съм се борила за такава. Отивам за забавление. На мен ми е много приятно когато видя, че хората ми се радват. Радваме се за ентузиазма ти и ще следим твоето развитие. Желаем ти успех и благодарим за отделеното време. Може да ни пожелаеш нещо. Много ви благодаря и ви пожелавам да имате успех със списанието! Настоявам да ме уведомите в кой брой ще ми е интервюто, защото в момента много съм радостна, че решихте да ме интервюирате.





photo by Igor Anisimov

# PUGOFFKA



# ИНТЕРВЮ С ЕЛЕНА "PUGOFFKA"

Здравей, аз съм Петя.

**Здравей, приятно ми е да се запознаем. Аз съм Pugoffka. Аз съм косплейърка и фотографка от Украйна, Киев.**

Би ли ни казала истинското си име? Или предпочиташ да го запазиш в тайна?

Елена.

**Много хубаво име. Аз съм от списание Anime Inn. То вече е а две години и нашите автори са много заинтересовани от теб. Следим сайта ти, както и костюмите ти. Те винаги са страхотни.**

Благодаря ви много.

**Можеш ли да ни споделиш как започна да се занимаваш с костюмите?**

В момента намалявам заниманията си с костюми и правя повече снимки, защото съм фотограф. Започнах пред 7 години. От тогава съм направила около 700 фотосесии и 20-25 костюма за косплей.

**Това е доста хубаво. Кой е най-трудния костюм, който си правила?**

Този на Jin Seo Yeon от играта Blade and Soul. В него имаше броня и яки. Също трябваше да направя обувки, но най-трудните части ги поръчах. Понеже прекарвам много време в правенето и обработването на снимки, нямам достатъчно време за изработването на косплей. Но се опитвам да си избира герои и да ги направя 50/50 – сама и с поръчани части.

**Кой е любимият ти костюм? Имаш ли такъв?**

Да, отново е Jin от Blande and Soul.

**Ти правиш много снимки. Трудно ли е да се работи с косплейър? Или е сравнително лесно?**

Аз често работя с косплейъри, които вече познавам добре. От време на време, и с такива,



които не познавам. Мисля, че за мен е по-добре да правя снимки на косплей, отколкото на мода или сватби. По-лесно е и е по-интересно. Така можеш да дадеш живот на идеите си по много различни начини.

**Последен въпрос. Имаш ли бъдещи проекти които да споделиш с нас? Може би хората трябва да ги очакват.**

Да. Следващият ми костюм ще бъде Maleficent. В момента работя по него, тъй че ще го видите много скоро. Благодаря ти.

Интервюто е взето лично от Pugoffka на Анивенчър 2016.

# INTERVIEW WITH ELENA

## “PUGOFFKA”

**Hello, I am Petya.**

Hi, nice to meet you. I am Pugoffka. I am cosplayer and photographer from Ukraine, from Kiev.

**Would you tell us your real name? Or you are not sharing it?**

Elena.

**It's a nice one. Okay, I come from the magazine Anime Inn. We have been doing it for two years. And the writers of the magazine are pretty interested in you right now. We have been following your website and your costumes. They are always awesome, by the way.**

Oh, thank you very much.

**Would you share how you started With the costumes? doing this?**

I am starting to make fewer costumes and more photos now because, mostly, I am a photographer. So, I started about 7 years ago. From that time I have done about 700 photo shoots and about 20-25 cosplay costumes.

**This is pretty nice. What is the hardest costume you have ever made?**

It is Jin Seo Yeon from the Blade and Soul game. It has some pieces of armor, some neckpieces. And also I needed to make shoes but the hardest part, I ordered. Because I spend a lot of time to make photos and edit them. So I have not so much time to make cosplay. But I try to choose characters and I make them 50/50 – by myself and ordered parts.

**What is your favourite costume? Do you have a favourite one?**

Yes, it's Jin from Blade and Soul.

**Well, you make a lot of photos. Is it hard to work with people who do cosplay? Or is it really easy?**

Often, I work with cosplayers that I know really well.

Sometimes I work with new cosplayers. I think for me it's much better to make cosplay photo shoots rather than fashion or weddings. It is easier and very interesting. And you can bring all your ideas to life and there are many ways to do so.

**Last question. Do you have some future projects that you want to share with us? Maybe the people need to wait for them.**

Yes. My next costume will be Maleficent. I am working on it now, so you will see it very soon.

Thank you.

The interview was taken at Aniventure 2016



photo by [cxalena.deviantart.com](https://www.deviantart.com/cxalena)





photo by Mika Phan



photo by <http://misaki-sai.deviantart.com>



photo by [www.deeptown.kiev.ua](http://www.deeptown.kiev.ua)

© fantom studio





**GIULIETTA ZAWADZKI**



# ИНТЕРВЮ С ЖУЛИЕТА



**Здравей, аз съм Петя. Имам няколко въпроса. Би ли ни казала името си и с какво се занимаваш?**

Аз съм Giulietta Zawadzki и съм професионална косплейърка.

**Как започна да го правиш?**

То започна когато... Имам предвид, аз винаги съм правела костюми. Костюми за Хелоуин и костюми за вечери навън. След това представих костюми по време на моето обучение по изкуство. Учителите ми ги харесаха, а приятелите ми казаха „Ти трябва да отидеш на Comic Con.“ Така че, отидох на първия си Comic Con преди две години.

**Значи ти харесва? Това е начина ти на живот сега?**

Да, абсолютно.

**Сама ли изработваш костюмите?**

Да.

**Кои части до сега са ти били най-трудни за изработване?**

Ами те всички бяха много трудни. Предполагам, че моя най-нов костюм- the Emperor of Mankind беше доста сложен. (най-нов в периода на провеждане на интервюто)

**Какви техники използваш? Какви материали? Би ли споделила?**

Обикновено използвам EVA WORBLA или EVA пяна, едно от двете.

**Кой е най-интересният костюм, над който си работила?**

Предполагам, че е бронята на Daedric или Alien Queen. Имах много трудности с главата на Alien Queen, но се забавлявах докато я изработвах. Бронята на Daedric винаги ми е била любима. Винаги съм искала да я направя и вложих много любов и време в нея. Беше много интересно като за първа броня.

**Имаш ли бъдещи проекти, които искаш да споделиш с нас?**

В момента работя над Pharah от Overwatch. И се надявам, не казвам със сигурност, може би над Widowmaker, пак от Overwatch.

**Какво ще пожелаеш на нашите читатели?**

Да се радват на живота и се надявам да ги срещна скоро.

**Благодаря ти.**

Интервюто е взето лично от Жулиета на Анивенчър 2016 от Петя Александрова.

Всички права на снимките принадлежат на Giulietta Zawadzki и са взети от нейната facebook страница.

# INTERVIEW WITH GIULIETTA ZAWADZKI

**Hello, I am Petya. I have a few questions. Would you tell us your name and what you do?**

I am Giulietta Zawadzki and I am a professional cosplayer.

**How did you start doing that?**

It started when.. I mean, I have always made costumes. I mean Halloween costumes and , like, costumes for nights out. And then I introduced the costumes in my art degree. The teachers loved it and then my friend was like "You should go to a Comic Con". So, I went to my first Comic Con almost two years ago now.

**So, you like it? This is your way of life now?**

Yeah, definitely

**Do you make the costumes yourself?**

I do.

**Which parts would you say have been the hardest to make?**

Uhm, they've all been pretty difficult. I suppose my most recent one, the Emperor of Mankind was pretty hard.

**Which techniques did you use? Which materials did you use? Could you share them?**

I normally use EVA WORBLA and EVA Foam. So, it's usually one of the two.

**Which is the most interesting costume that you have worked on?**

Probably my Daedric armour or my Alien Queen. I struggled with the Alien Queen head but I really enjoyed making it. But my Daedric armour has always been my favourite armour. I always wanted to make it and when I was making it a lot of love went into it , and a lot of time , and it was quite interesting being my first armour as well.



**Do you have some future projects that you maybe wanna share with us?**

I am currently working on Pharah from Overwatch .And hopefully, I am not going to say it definitely, but hopefully Widowmaker from Overwatch, as well.

**What would you say to the people who read our magazine?**

Enjoy yourselves and I hope I get to meet you.

**Thank you.**

The interview was taken at Aniventure 2016  
The photo's rights belong to Giulietta Zawadzki.







# WWW.ANIME-MAG.COM

## ФИГУРКИ



## КОСПЛЕЙ



## ЧАНТИ



## ПЛАКАТИ





БЪЛГАРСКОТО СПИСАНИЕ ЗА АНИМЕ И ГЕЙМИНГ

# ANIME/MV

КОЛЕКЦИОНЕРСКИ БРОЙ 03



</CODE GEASS><KUROSHITSUJI.exe>  
<DARK SOULS 3;><OVERWATCH><DOOM\_2016>