

01.06.2018

Spirit Day

**История
одного корабля**

**Брошенный кролик
как воспитать в себе отца**

**10 лучших битв
аниме в стиле «экшен»**

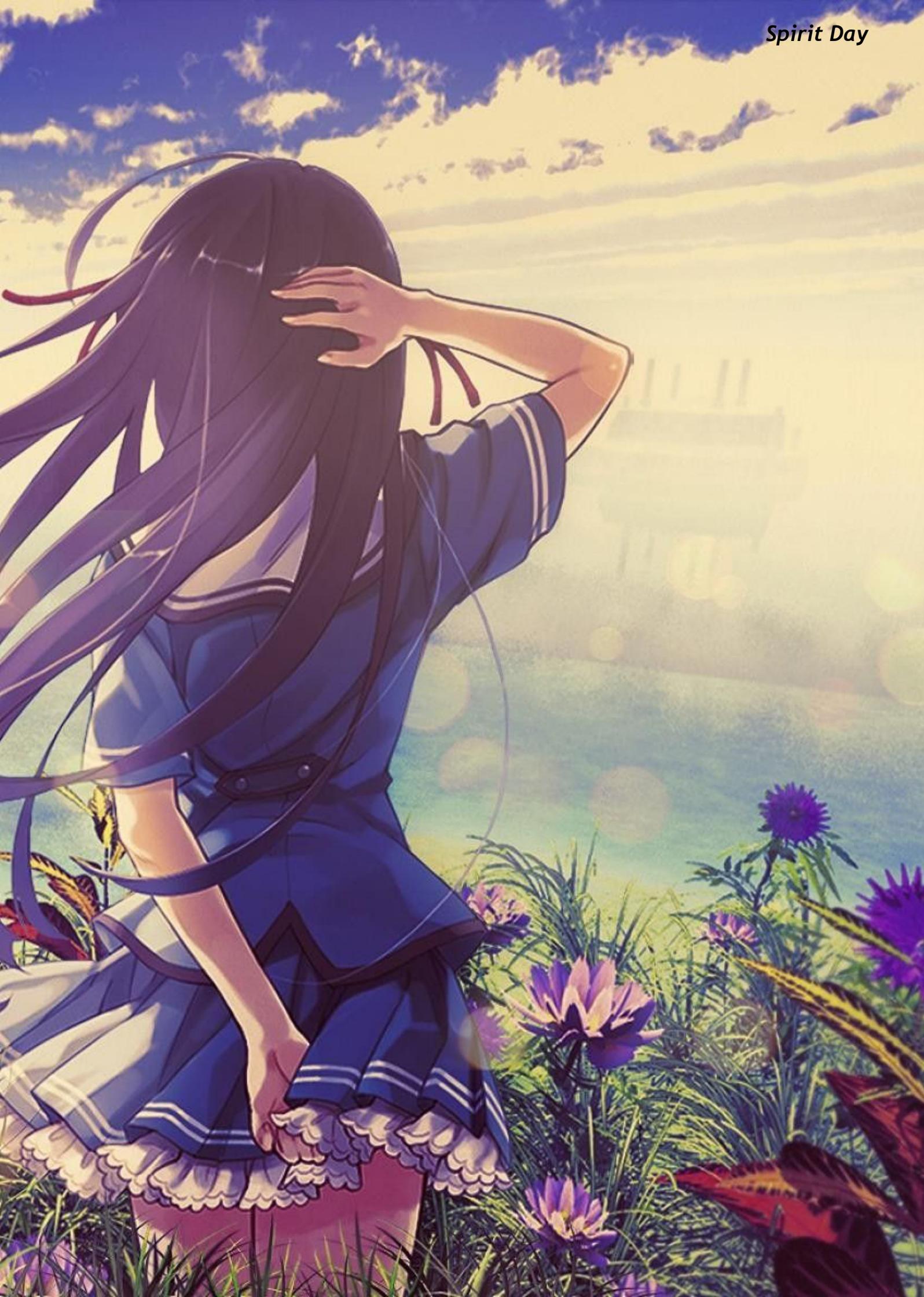
**Ты лжешь!
лайфхак по распознаванию
врунов**

**Рисовый напиток тьмы и чистой воды
проверяем легенды и мифы**



Солнце, теплое море, яркие ночи и пробуждения далеко за полдень после очередной вечеринки — это идеальная картина летнего отдыха для многих. Но что делать, когда почти все лето пролетает в душном офисе или же в твоей комнате, в компании ноутбука и холодильника? На что обратить свой взор, что посмотреть или почитать? Мы долго готовились, успели и понастольгировать, и поболеть за героев аниме, и провести парочку увлекательных исследований. Результаты своих трудов предоставляем вам, а сами пока отправимся на поиски новых, интересных тем.

Кассумия
главный редактор



Редакция

Кассумия - главный редактор

Дизайнеры

1. **Angel2011**
2. **хагуко**
3. **Bis777**

Журналисты

1. **Kolilputer**
2. **Aberon**
3. **Irvin**
4. **TiranRex**
5. **Ice_Lord**

Литературные редакторы

1. **Нексус**

Корректоры

1. **Hanze**
2. **Nargiel**
3. **Eriurias**
4. **Tatanata**





Si-90

Содержание

Холодное оружие Японии	
Загадочная Япония. Путешествие к истокам.....	8 стр.
История одного корабля	
Загадочная Япония. Путешествие к истокам.....	16 стр.
Рисовый напиток темноты и чистой воды	
Загадочная Япония. Путешествие к истокам.....	26 стр.
10 долгоиграющих аниме в стиле «экшен» с битвами всех времен	
Дневник Кота.....	34 стр.
Ты лжешь / Kimi ga Uso o Tsuita	
Взгляд со стороны. Манга.....	52 стр.
Брошенный кролик / Usagi Drop	
Взгляд со стороны. Аниме.....	56 стр.
Злая тая / Youjo Senki	
Взгляд со стороны. Аниме.....	60 стр.
Твоя апрельская ложь / Shigatsu wa Kimi no Uso	
Взгляд со стороны. Аниме.....	64 стр.
Покемон / Pokemon	
Взгляд со стороны. Аниме.....	68 стр.
Виртуальная жена	
Делу время, а потехе час.....	84 стр.
Нить судьбы	
Делу время, а потехе час.....	88 стр.



Загадочная Япония. Путешествие к истокам

Холодное оружие Японии

Текст: **Angel2011**



Япония (дословно с яп. «Ниппон» - место где восходит солнце) имеет великое множество почитателей своей культуры по всему миру, что нисколько не удивительно, ведь эта страна на пути своего становления сумела превратить унылую повседневность и каждый атрибут, ее наполнявший, в тонкое и грациозное искусство, представляющее собой непостижимую, но манящую и привлекательную тайну.

Пытаясь разобраться в изысканной организации Страны восходящего солнца, наша редакция нашла еще одну нишу, завесу которой мы и хотим приподнять перед своими читателями в данной статье. И имя ей – холодное оружие Японии.

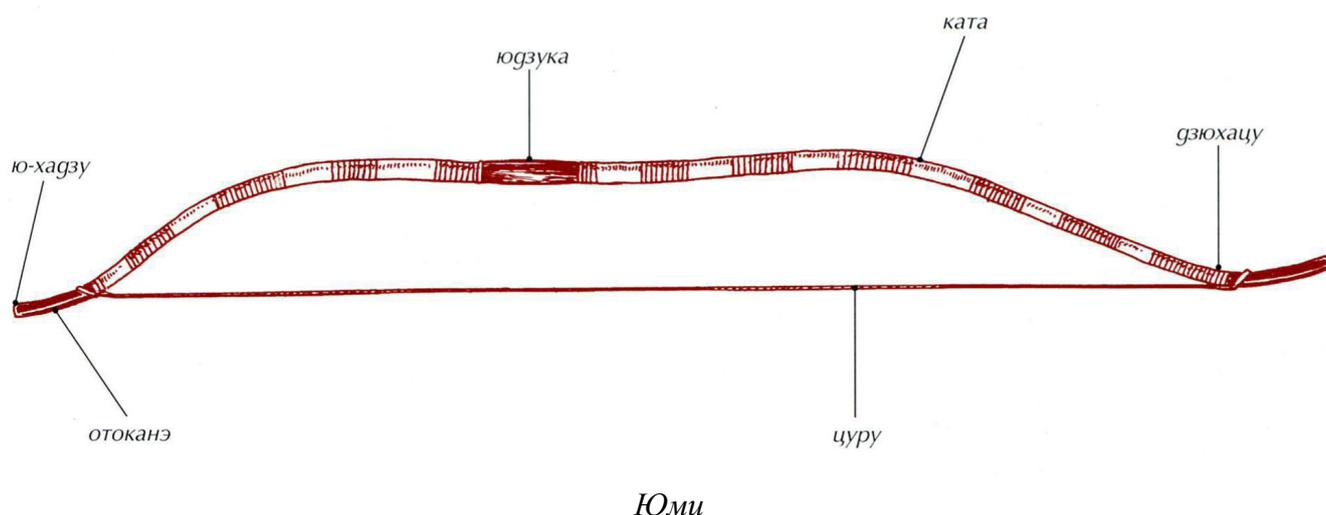


Заглянем в прошлое

Самобытность культуры Японии, в том числе ее военных ремесел, отчасти обусловлена абсолютной географической изоляцией данного государства, особенно в древний и феодальный периоды. В это время войны велись только внутри страны, и в них использовались одни и те же типы холодного оружия и стратегии обращения с ними. Именно в таких условиях сложилась традиция считать главным преимуществом воинов не столько само оружие, сколько искусство владения им.

Холодному оружию в истории Японии отведено особое, почетное место. Существует разделение на эпохи по признаку преобладающего тогда орудия убийства. Все эры холодного оружия Японии уникальны по-своему, а потому требуют особого внимания. Именно поэтому мы просто обязаны остановиться на каждой из них более подробно. Так, историки выделяют три основополагающих этапа становления военного искусства:

- эпоха лука;
- эпоха копья;
- эпоха меча.



Эпоха Лука

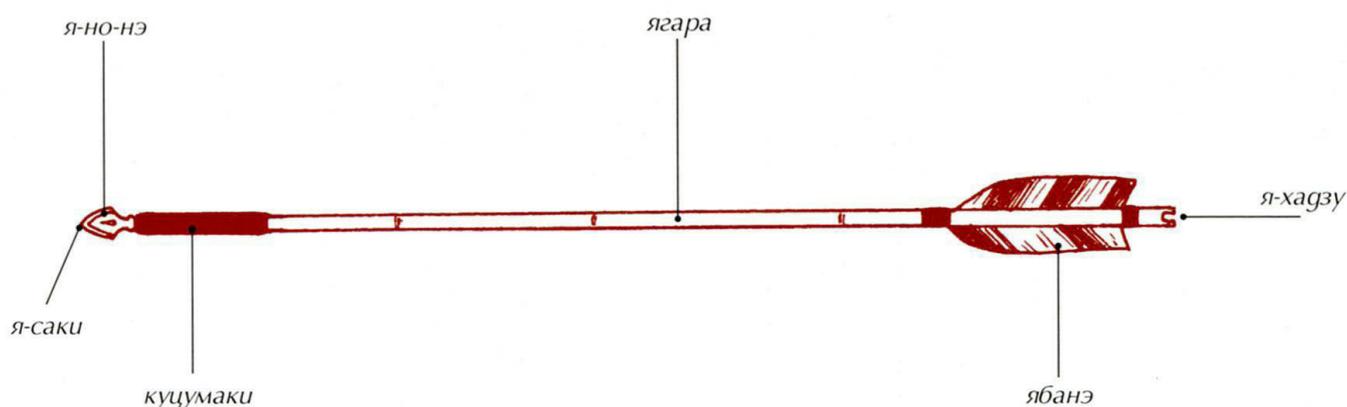
Лук (от яп. «юми») – является древнейшим оружием Страны восходящего солнца. Предки современных японцев использовали лук в двух различных областях:

- «кюдо» (от японского «путь лука») – основная составляющая синтоистских церемоний. Данное искусство практиковалось среди высших слоев общества древней Японии;
- «кюдзицу» (от японского «навыки стрельбы из лука»). Искусство «кюдзицу» изучалось сословием самураев и

применялось ими в военном деле.

Искусные оружейники изготавливали японский лук в несколько этапов. Оружие имело бамбуковый стержень и деревянный внешний корпус. Такая конструкция попросту не позволяла стреле лететь к цели по прямой траектории. Именно поэтому обучение данному искусству занимало довольно длительное время.

Стрелы для юми также изготавливались особым способом. Внутри наконечников оставляли пустую полость, для того чтобы стрела в полете издавала пронзительный свист.



геометрия стрелы

Здесь, конечно же, не обошлось без своей уникальной символики – жители Японии верили, что этот свист способен отогнать злых демонов, и поговаривали, что он неплохо оказывал схожее влияние на вражескую пехоту.

В боевом арсенале древней Японии также присутствовали настоящие луки-гиганты:

чтобы натянуть тетиву такого оружия, требовалось задействовать одновременно от трех до семи лучников! Огромные юми применялись в ходе морских сражений для потопления вражеских судов, реже – при отстреле пехоты.



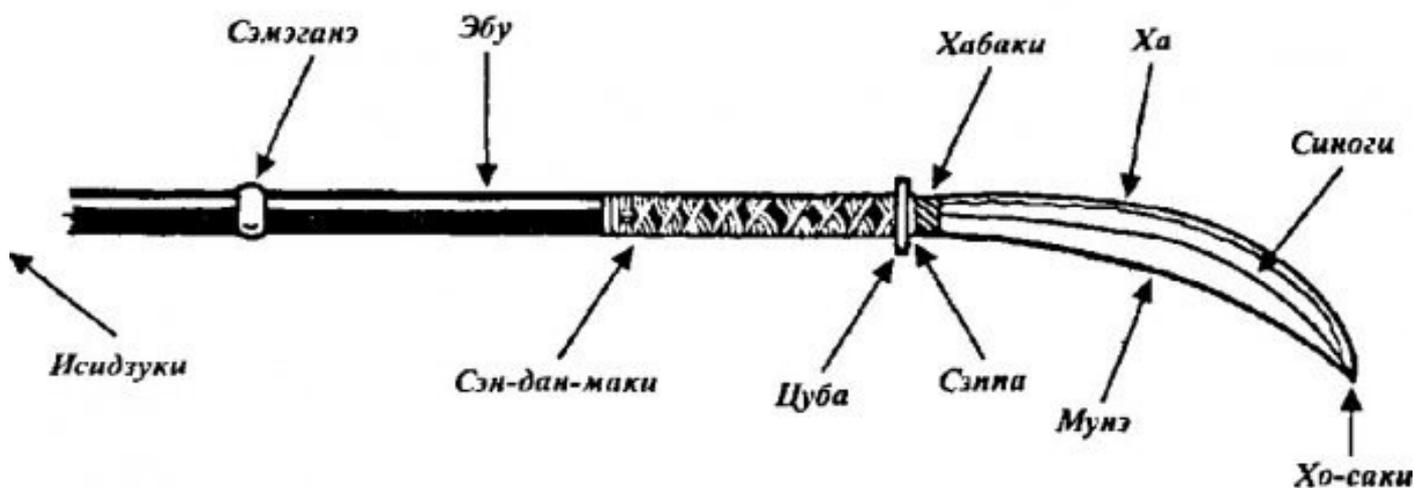
Эпоха копья

В XVI веке уникальность военного искусства Японии несколько разбавляется, когда из Португалии в страну ввозят мушкеты. Потребность в массовом использовании луков практически отпадает, и эпоха юми постепенно уходит в прошлое. Между тем, территорию Японии повсюду охватывают вспышки междоусобных войн. Однако не мушкеты играют главную роль на этой кровавой сцене, а ... копья.

Копья, или, точнее, яри, – использовались, в основном, пешими войсками. Во время набегов конницы пехота стеной из лезвий сбивала с лошадей всадников, которые, оказавшись на земле, теряли свое преимущество перед противником.

Яри – это древковое оружие, которое можно описать как короткий меч с огромной рукоятью. От традиционных копей яри отличает сложность изготовления и возможность рубить противника. Самураи, или асигару, использовавшие в бою яри, должны были обладать недюжинной физической силой, поскольку высота самого орудия достигала пяти метров.

В эпоху Копья яри служило не только оружием на поле брани, но и визитной карточкой того самурайского клана, к которому принадлежал боец, использовавший его. Так, взглянув на длину древка или форму его наконечника, любой противник мог с легкостью распознать своего смертоносного оппонента.



геометрия яри

Яри: слева направо

Копье — яри, Япония, XVII в.

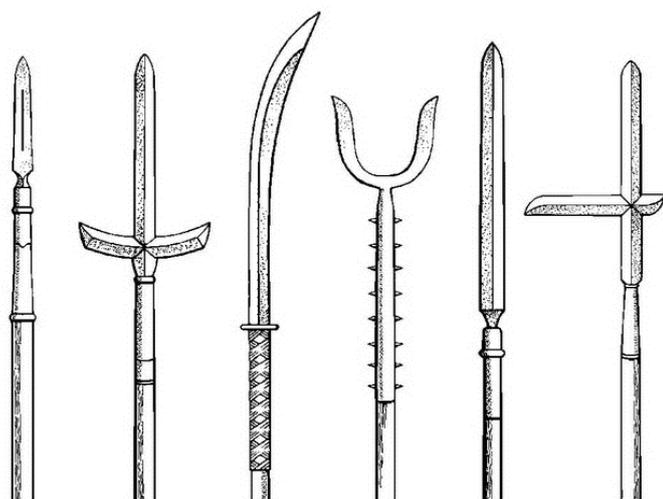
Дзюмондзи-яри, Япония, XVII в.

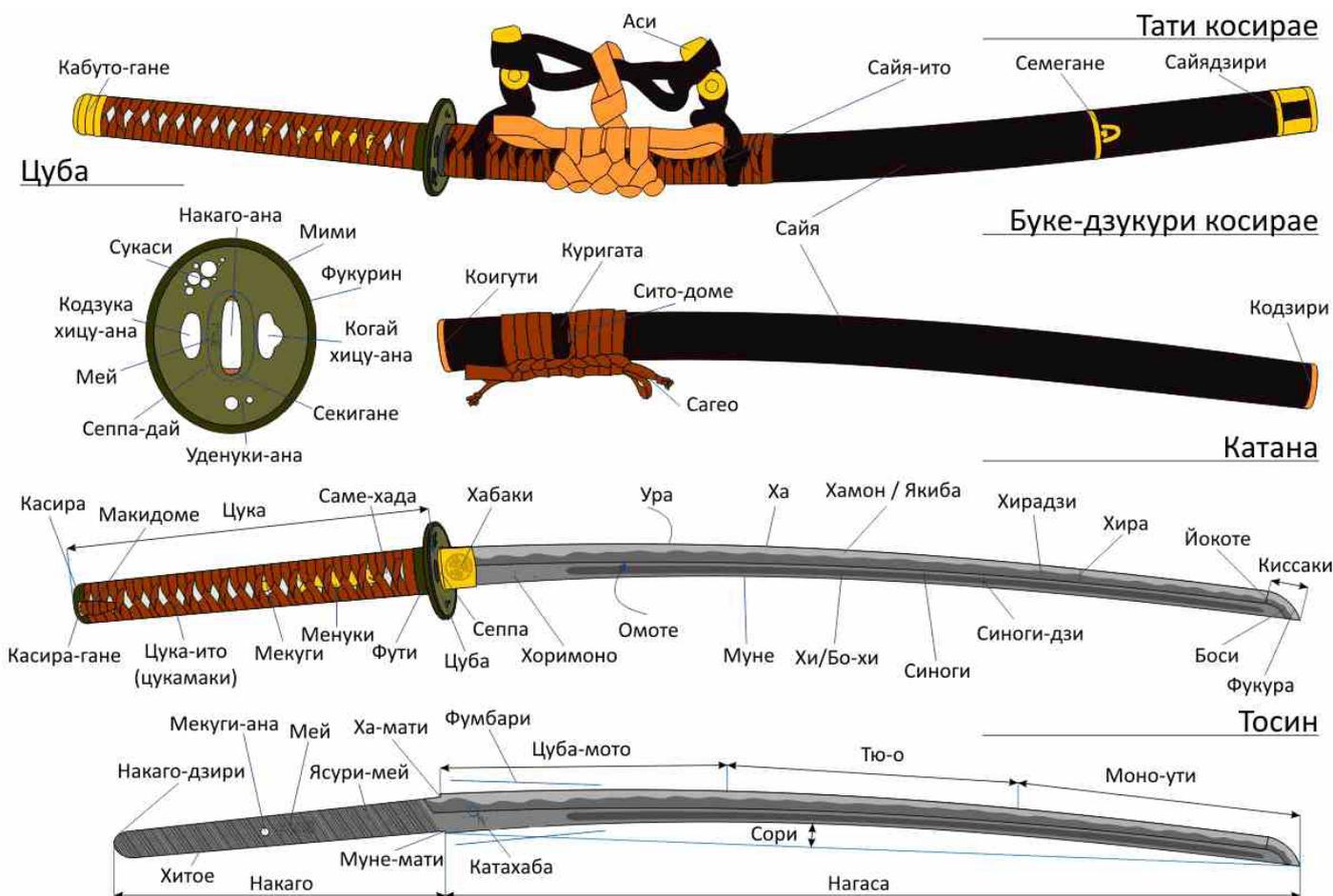
Нагината, Япония, XVII в.

Сёримата, Япония, XVIII в.

Су-яри, Япония, XVIII в.

Катакама-яри, Япония, XVIII в.





составные части катаны

Эпоха меча

Первые годы XVII века, сопровождаемые правлением сёгуна Токугавы, стремительно смыли военные традиции эпохи копья, как морская волна смывает следы на песке. Главный принцип войны прошлых веков: «Победа достигается любой ценой» – все еще не был забыт, однако полностью утратил свою актуальность. Именно в эти дни война впервые заявила свои притязания на роль высшего японского искусства – искусства убивать мечом.

Меч – это душа самурая. Цена такого оружия была непомерно высокой, как и трудовые затраты на его изготовление. Так, новый меч, выкованный опытным мастером, обходился владельцу в целое состояние, и его ценность только увеличивалась

с ходом времени. Подготавливаясь к отходу в мир иной, каждый самурай был обязан составить завещание, в котором обязательно указывал нового владельца своих мечей.

Самурайский меч оттачивался только с одной стороны – выпуклой. В свою очередь, его внутренний край выполнял роль щита и оберегал своего хозяина в пылу поединка. Технология многословнойковки придавала лезвию невероятную прочность и остроту.

Эпоха меча, без сомнений, является самой плодотворной среди прочих периодов холодного оружия Японии. Именно она вдохнула жизнь в самурайский меч и превратила его в одухотворенное орудие войны.

Однако мечи существовали в Стране восходящего солнца еще задолго до наступления этой эпохи. К их разновидностям относятся следующие:

- цуруги – меч, используемый самураями до наступления X века. Его лезвие затачивалось с обеих сторон и было абсолютно прямым;
- танто – прямой кинжал, длина которого составляла около тридцати сантиметров;
- катана – меч самурая. Носился на поясе рукоятью вниз. Лезвие оружия имело изогнутую форму достигало 75 см в длину. Привилегией носить катану обладали только самураи;
- вакидзаси – укороченный меч, длина которого колеблется от 30 до 60 см. Носился самураем на поясе, рукоятью вниз, совместно с катаной;
- тати – меч всадника. Носился на поясе рукоятью вверх. Длина клинка тати - от 61 см;

- одати – одна из разновидностей тати. Одати – настоящий великан среди мечей. Длина его клинка – от 1 до 1,5 м. Из-за огромных размеров воины носили одати исключительно за спиной;

- боккэн – тренировочный меч из бамбука или дерева.

Во Эпоху меча простолюдином дозволялось владеть лишь укороченными мечами или вовсе ножами – данное оружие должно было служить крестьянам для защиты от воров и прочих злоумышленников.

В свою очередь, сословие самураев носило на поясе целых два меча – вакидзаси и катану. Их использование зависело от школы военных искусств, к которой принадлежал самурай. Так, существовали школы одновременного боя обоими мечами. Однако наиболее распространенным вариантом был бой одной катаной.



Одати



меч Цугури



Танто

Степень искусства убивать оценивалась по числу взмахов клинка самурая. Чем их было меньше, тем искуснее считался воин. Также существовала особенная техника убийства одним взмахом меча – иайдзюцу.

И это все? На сегодня - да. Даная тема

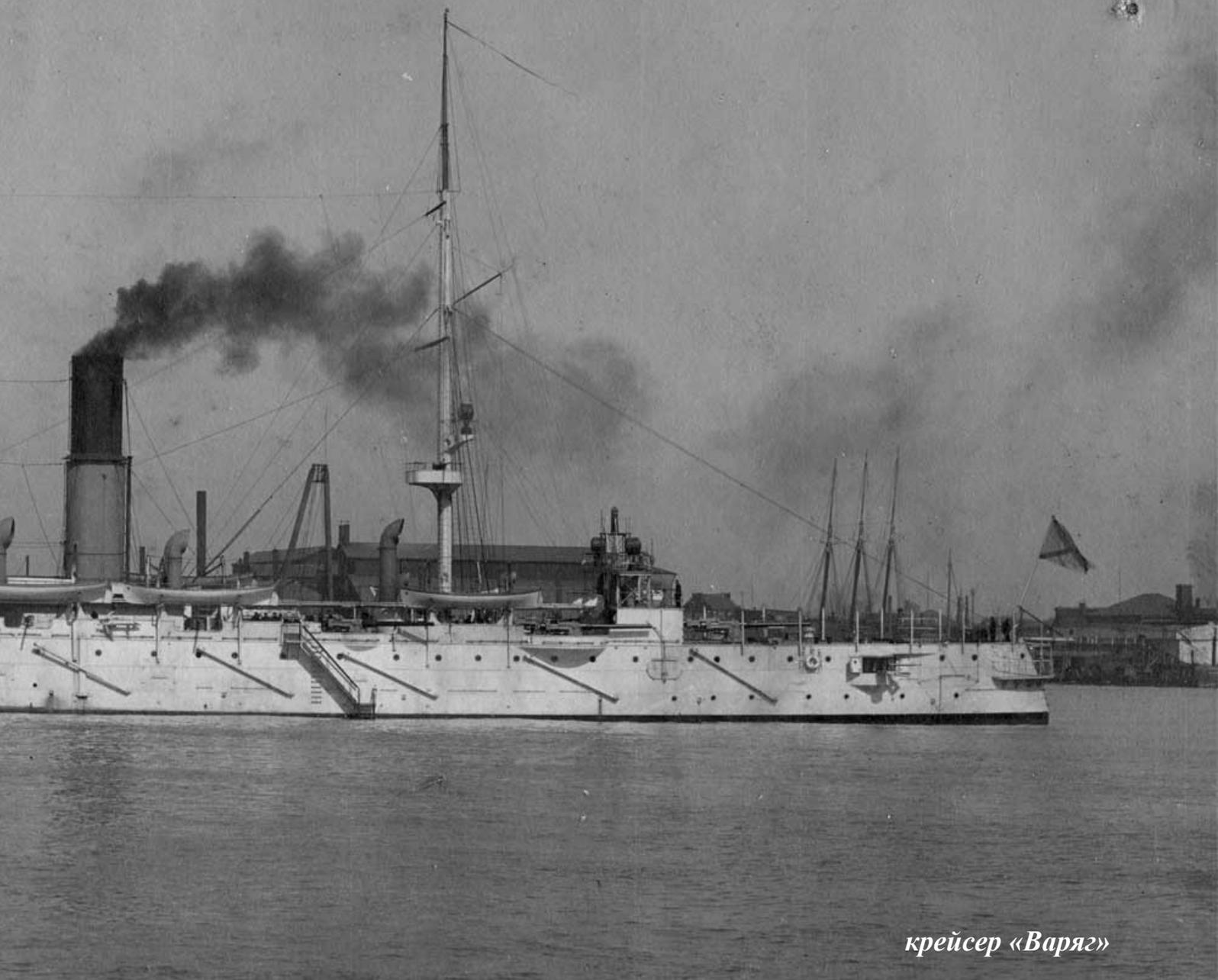
велика и необъятна. В этой статье мы не смогли рассказать и о четверти видов холодного оружия Японии, однако мы искренне надеемся, что приподнять завесу этой увлекательной темы нам все же удалось. А Вы как думаете?



История одного корабля

10 февраля 1904 года главной темой всех европейских газет стало начало русско-японской войны и бой у Чемульпо. Многие издания открыто восхищались русскими моряками, которые несли службу на крейсере «Варяг» и канонерской лодкой «Кореец». «Играя гимны европейских держав с поднятыми флагами, два корабля устремились в неравный и последний бой. Восхищаясь проявленным мужеством и отвагой, на кораблях нейтральных держав в знак уважения стали исполнять гимн Российской империи. Ожесточенный бой продлился около часа, и израненные, но не сдавшиеся русские корабли вернулись в нейтральный порт. Не желая сдавать свои

корабли японцам, русскими был совершен подрыв своих кораблей» – в таком духе был описан бой у Чемульпо во многих иностранных изданиях; но журналисты не были бы журналистами, если бы не стремились приукрасить действительность: даже сейчас, спустя целый век, сказать со всей уверенностью, что, а главное, почему произошло в этом сражении, сможет далеко не каждый. Многие излагаемые факты противоречат друг другу, несмотря на обилие источников с разных сторон конфликта. Одно лишь можно сказать с уверенностью – крейсер «Варяг» стал неким символом негибкости и героизма русского флота.



крейсер «Варяг»

Сам корабль «Варяг» был заложен и построен в США ввиду загруженности отечественных заводов. За проект взялась компания из Филадельфии «The Cramp & Sons»; контракт был подписан 11 апреля 1898 года. И уже тогда с «Варягом» началась своеобразная неразбериха – в ходе строительства в проект вносились серьезные изменения, так как в контракте были указаны расплывчатые характеристики будущего корабля. Так, была увеличена в размерах боевая рубка, и из-за опасений перегрузки корабля не были установлены орудийные щиты, что отразилось в бою у Чемульпо. На испытаниях корабль хоть и превзошел ряд необходимых для приема

проекта характеристик, но был далеко не идеален. Особые опасения вызывали паровые котлы Никлосса, которые были крайне ненадежны и очень капризны в работе. Также было выявлено, что «Варяг» не имел требуемой устойчивости; для исправления этого недочета в трюм корабля пришлось добавить чугунные чушки весом 200 тонн. Это отрицательно повлияло на скорость и маневренность и приводило к перерасходу топлива. Впрочем, считать «Варяг» абсолютно неудачным проектом нельзя – для своего времени это был один из самых современных кораблей.

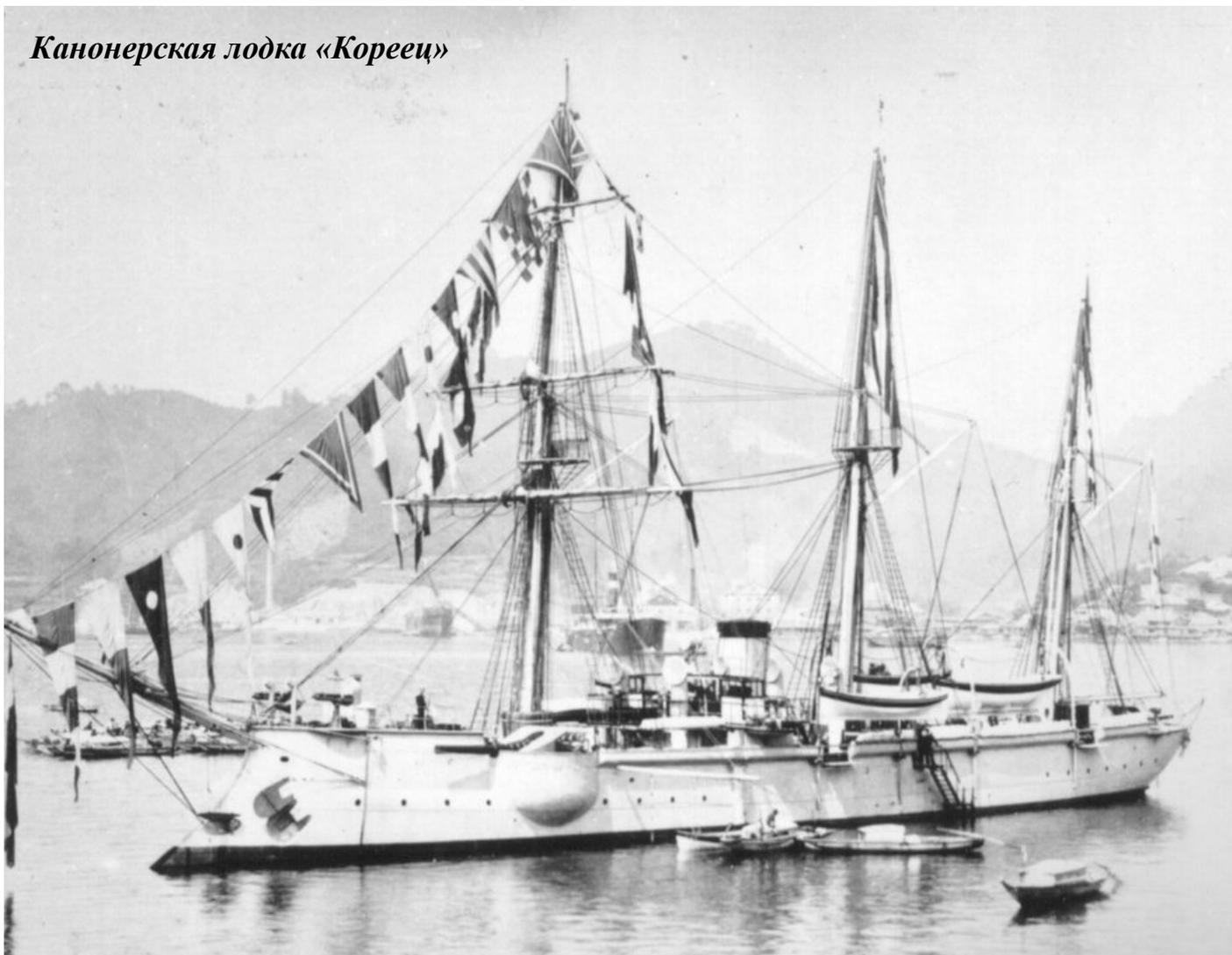
По сравнению с кораблями, созданными ранее, он имел значительно больше приборов, работающих на электричестве; даже тестомешалки в пекарне были электрическими. Все важные посты на «Варяге» были оборудованы телефонными аппаратами. Также впервые в истории судостроения вся мебель на корабле была сделана из металла и украшена под дерево, что повышало её выживаемость во время пожара.

«Без сомнения, этот могучий корабль, построенный для России руками дружеской нации, сослужит службу в час призыва к защите». Именно так осветила в прессе торжественный спуск на воду 19 октября 1899 местная Филадельфийская газета. Несмотря на критику со стороны российских инженеров, Николаю II «Варяг» понравился, и сразу по прибытии из США в Кронштадт новый

крейсер был зачислен в императорский эскорт и сопровождал императорскую яхту «Штандарт» в Данию, Германию и Францию. 25 февраля 1902 года «Варяг» прибыл в Порт-Артур; в процессе перехода крейсер не раз останавливался для кратковременного ремонта паровых котлов. Уже в Порт-Артуре была создана специальная комиссия, которая выявила, что максимальная скорость крейсера составляет 20 узлов, а оптимальная – 16. До русско-японской войны крейсер практически всё время простоял на ремонте в Порт-Артуре; виной этому были все те же паровые котлы Никлосса, которые постоянно требовали починки и не позволяли кораблю развивать максимальную скорость. В декабре 1903 года «Варяг» был отправлен с дипломатической миссией в Корею.



*Командир крейсера «Варяг»
Всеволод Фёдорович Руднев
1855-1913гг.*

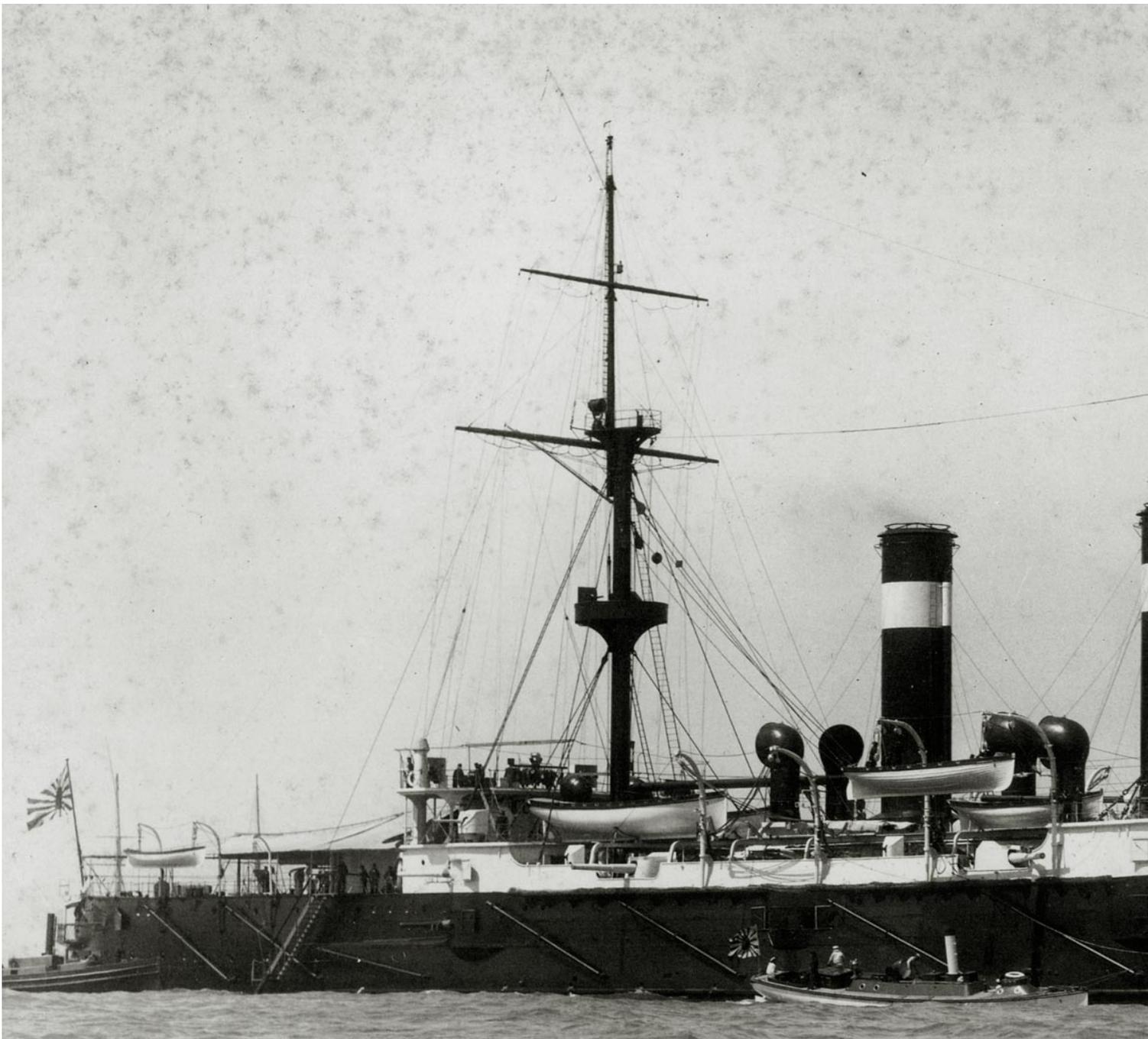
Канонерская лодка «Кореец»

В начале XX века на Дальнем Востоке столкнулись жизненные интересы двух развивающихся держав. Российская и Японская империи активно боролись за влияние в Китае и Корее. К началу 1904 года Япония закончила модернизацию своей армии по последним европейским стандартам и была готова к военному конфликту. Ночью 4 февраля 1905 года на заседании тайного совета и правительства Японии было принято решение о начале войны с Россией; спустя сутки вышел приказ об атаке русской эскадры в Порт-Артуре и начале высадки в Корее. Ночью 9 февраля японцы атаковали Порт-Артур и вывели из строя два броненосца и один крейсер. Одновременно с этим японская эскадра в составе шести крейсеров и восьми миноносцев под командованием контр-адмирала Сотокити Уриу заблокировала

суда «Варяг» и «Кореец» в нейтральном порту Чемульпо. Канонерская лодка «Кореец» под покровом ночи попыталась незаметно выйти из блокады, но, подвергшись торпедной атаке, вернулась в порт. Так как русские корабли находились на нейтральном рейде, Сотокити Уриу по международным законам не мог отдать приказ атаковать; но и командир «Варяга», капитан 1-го ранга Всеволод Руднев никак не мог помешать высадке японского десанта в Корее. После переговоров с участием капитанов судов нейтральных держав командующий японской эскадрой адмирал Сотокити Уриу предъявил ультиматум: до полудня 9 февраля русские корабли должны покинуть порт, иначе они будут атакованы непосредственно на его территории. В ответ на ультиматум Руднев отдал приказ о прорыве с боем.

Выслушав приказ капитана, все матросы и офицеры по традиции переоделись в чистые рубахи, многие написали прощальные письма, адресованные друзьям и родственникам. Одно из них сохранилось и до сего дня – письмо младшего врача «Варяга» Михаила Лаврентьевича Банщикова: «Дорогая мамочка! Идем в сражение. Прощай и прости. Юзю поцелуй. Видно так Богу угодно. Целую тебя крепко, крепко. Прости. Целую, Миша». Михаилу Лаврентьевичу удалось выжить в бою; позднее он вспоминал, что на корабле не

было панических настроений, и в целом царил высокий боевой дух. В десять часов сорок пять минут с речью к команде обратился Руднев: «Осеним себя крестным знаменем и с твердой верой в милосердие божье пойдем смело в бой за веру, царя, и отечество!» В одиннадцать часов двадцать минут «Варяг» и «Кореец» снялись с якоря и пошли навстречу вражеской эскадре. В знак восхищения пред мужеством русских моряков французы, англичане и итальянцы выстроили команды своих кораблей на палубах.



«Мы салютовали этим героям, так гордо шедшим на смерть» – строки принадлежат французскому командиру крейсера «Паскаль». Проходя мимо нейтральных кораблей, на «Варяге» исполняли гимн Европейских Держав; на итальянском крейсере «Эльба» в ответ играл Русский Национальный Гимн. Когда японцы заметили русские корабли, то отдали сигнал, предлагающий сдачу. Несколько минут адмирал Уриу дожидался ответа. Русский крейсер и канонерская лодка против шести японских крейсеров и восьми эсминцев. Трудно было поверить,

что русские идут не сдаваться, а атаковать.

В одиннадцать часов сорок пять минут крейсер «Осама» открыл огонь по «Варягу». Хватило нескольких выстрелов, чтобы попасть в верхний носовой мостик и разрушить дальномерную станцию. Через две минуты «Варяг» открыл ответный огонь с правого борта. Стоит отметить, что японцы в этом бою применили новые снаряды-фугасы сильного разрывного действия, которые разлетались на множество осколков даже при ударе об воду, а «Варяг» не был оборудован орудийными щитами.

*Крейсер «Осама»*

Боевые потери, как это часто бывает, разнятся от источника к источнику, и указать их со стопроцентной точностью, к сожалению, нельзя. Сам Руднев докладывал об уничтожении двух миноносцев и крейсера «Такачихо», но «Такачихо» благополучно окончил русско-японскую войну и был потоплен десять лет спустя при осаде Циндао. Сами же японцы в официальных рапортах сообщают о полном отсутствии потерь.

Не стоит забывать, что пропаганда – явление не новое, и в то время скрывать и излагать факты каждая сторона могла с той позиции, которая непосредственно выгодна ей.

В тринадцать часов сорок пять минут «Варяг» отдал якорь на рейде.

Понимая невозможность продолжения боя, а значит, и сопротивления, на военном совете было решено начать эвакуацию экипажей на нейтральные корабли, а «Варяг» и «Кореец», дабы они не достались

врагу, уничтожить. Получив призыв о помощи, командиры европейских кораблей прислали шлюпки с врачами и санитарями; единственным, кто отказал в размещении русских моряков у себя, был американский капитан второго ранга Маршалль – он отдал приказ только о помощи при эвакуации. В пятнадцать часов тридцать минут на «Варяге» открыли кингстоны и клапаны затопления, канонерскую лодку «Кореец», раненую команду «Варяга» лечили в госпитале, который принадлежал японскому Красному Кресту – весь медицинский персонал, кроме главного врача-англичанина, состоял из японцев и корейцев. Японские военные дали слово, что не будут считать русских моряков военнопленными, и после выздоровления позволили вернуться на родину.

Согласно некоторым источникам, среди команд «Варяга» и «Корейца» ходили слухи, что по возвращении в Россию их отдадут под суд.



Затопленный бронепалубный крейсер «Варяг» в Чемульпо

*Японцы поднимают бывший русский крейсер
«Варяг», Чемульпо. 1905 год*



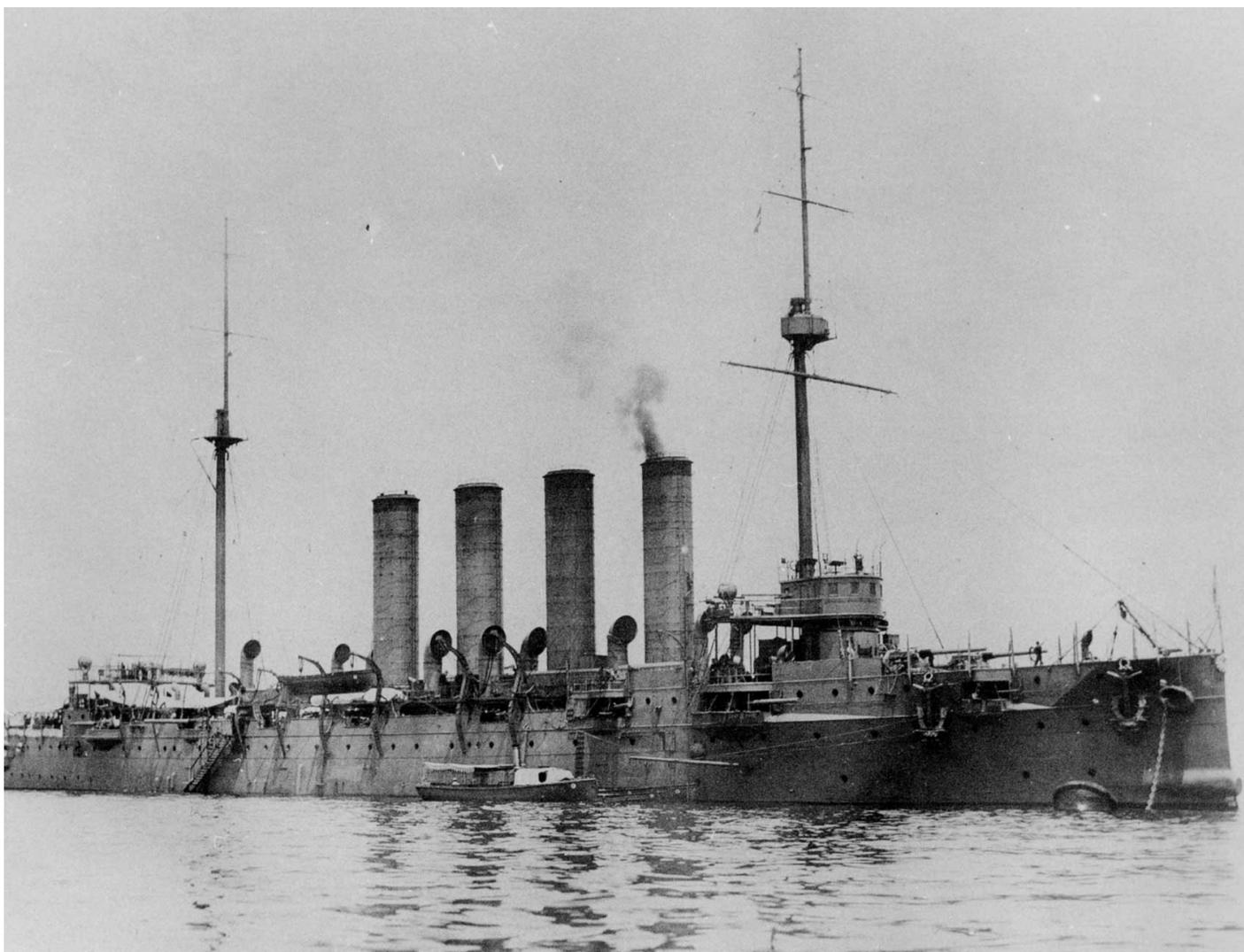
Ведь с какой стороны не посмотри, бой они проиграли и потеряли два корабля. В России моряков встретили оркестрами и многотысячными манифестациями. В Одессе прямо на пароходе всем участникам боя были вручены Георгиевские Кресты. По дороге в столицу специальный эшелон, который вез моряков, всюду встречали толпы народу, и каждый город устраивал торжественный обед и дарил памятные подарки. Шестнадцатого апреля моряков встречал Санкт-Петербург: торжественным маршем они прошли от Николаевского вокзала до Зимнего Дворца. На Дворцовой Площади их ожидал император и великие князья. В Николаевском зале Зимнего Дворца для нижних чинов и офицеров были накрыты столы. Вся посуда специально была изготовлена для этого обеда и расписана георгиевскими лентами.

От города Санкт-Петербурга каждый матрос получил в подарок именные часы. Бой в Чемульпо, благодаря прессе, стал медийным событием, которое отразилось не только в России. Так, автор всем известной песни «Врагу не сдастся наш гордый «Варяг», был австрийцем.

Хоть бой в Чемульпо был закончен, история «Варяга» окончена не была. Восьмого августа 1905 года корабль был поднят японцами, а уже двадцать второго числа был зачислен в состав Императорского Флота Японии. Два года потребовалось японцам, чтобы отремонтировать крейсер и спустить на воду, после чего назвали его «Соя». На корабле сохранился российский государственный герб и первоначальное имя крейсера. Бытует мнение, что японцы сохранили эти символы в знак уважения перед российскими моряками.

Японская Империя оценила героический поступок русских моряков на самом высоком уровне: Рудневу японский император Муцухито вручил орден Восходящего Солнца второй степени. Бывший капитан «Варяга» хоть и принял награду, но никогда орден не носил. «Варяг» оставался в Императорском Флоте Японии до 1916 года, пока не был выкуплен Российской Империей. Он вернулся во Владивосток, и кораблю было возвращено

прежнее имя. В 1917 году «Варяг» был отправлен на ремонт в Великобританию, откуда позже был конфискован. Случилась Великая Октябрьская революция; В 1920 году крейсер был перепродан германским фирмам на слом. В 1925 году «Варяг» затонул при буксировке в Ирландском море недалеко от берега. Только в 2003 году состоялась первая российская экспедиция по поиску обломков «Варяга» и были найдены и подняты небольшие детали.



Бронепалубный крейсер «Варяг» в составе японского флота - Крейсер «Соя»

В заключение хочу сказать, считаю ли я героями моряков «Варяга» и «Корейца»? Однозначно, да. Они проявили мужество и стойкость в минуту опасности и не дрогнули перед врагом. Хотя, по моему мнению, всё было не так эпично и героически, как это представляется в некоторых источниках. Меня немного печалит тот факт, что «Варяг» заслонил своей тенью множество подвигов русско-японской войны.

Рисовый напиток темноты и чистой воды

Текст: Кассумия



Как ласкает слух
расчудесный этот звук
«буль-буль-буль-буль-буль» -
из бутылки полилось
струйкой тоненькой сакэ...

Татибана Акэми



Япония — страна, известная не только своей культурой традициями, но и едой. Саке стал одним из самых известных напитков, а роллы и суши – едва ли не «визитной карточкой» родины самураев.

Саке (яп. 酒 Сакэ)—один из традиционных японских алкогольных напитков, получаемый путём сбраживания суслу на основе риса и пропаренного рисового солода.

Что же означает само слово «саке»? В настоящее время существует 3 версии происхождения слова:

- из выражения «сакаэмидзу» — «жидкость процветания»;
- из выражения «сакаэ но ки», где «сакаэ» — «процветание»; «но» — знак, обозначающий родительный падеж; слог «ки» взят из «омики» («священное саке»);
- из выражения «сакэру» («избегать, уклоняться»): если выпить саке, то можно избежать простуды или наказания за проступок, совершенный в невменяемом состоянии.

Чаще всего саке называют рисовой водкой или же рисовым вином, что в корне неверно, так как процесс приготовления напитка отличается технологией.



Легендарная тростниковая брага

Существуют две легенды о происхождении sake. Первая близка к реальности: этот напиток впервые сварили монахи в качестве жертвоприношения богам взамен на хороший урожай. Вторая гласит, что якобы над тростником пролетал журавль, который обронил рисовое зернышко в щель тростникового стебля — через время там образовалась брага, а потом и sake. Автор второй легенды, по всей видимости, плохо себе представлял процесс приготовления алкогольных напитков.

Забродивший рис или «напиток богов»

До самого средневековья sake производили только для членов императорской семьи. Специальное министерство производило контроль над производственными процессами напитка. Кроме придворных производителей, созданием sake занимались и синтоистские монахи. В деревенские общины секреты технологии пришли в XII — XIV столетиях, мастеров варки sake стали называть «сакадзукури». Свободная продажа напитка в городах осуществлялась специализированными лавками — малыми сакая с XV по XVII века. Лучшим временем для приготовления sake считались два месяца в году: январь и февраль. Сейчас sakeварни называются Сакая, так же именуют и предпринимателей, которые занимаются данным видом деятельности.



Разновидности sake

Крепость готового sake варьируется от 7 до 20 «градусов». Цвет молодого sake может отливать зеленым или иметь лимонно-зеленоватый оттенок, цвет выдержанного sake более насыщенный и даже может быть янтарным. Обычный цвет sake — это светлые тона с желтоватыми или теплыми оттенками.

Очень сильно на вкус напитка влияет качество риса. Для «правильного» риса погода в течение года должна быть прохладной и стабильной без перепадов температуры или засухи. Второй важный компонент — вода. Она должна быть насыщенной магнием, фосфором, кальцием и калием и почти не содержать марганца и железа. Sake портится на свету, именно поэтому его разливают в непрозрачную посуду или алюминиевые банки. Вредны

для него и перепады температуры: после нескольких таких скачков вкус напитка теряет первоначальную свежесть.

Существуют тысячи сортов sake, каждый из которых обладает своими неповторимыми свойствами и оттенками вкуса. Элитные сорта sake могут обладать фруктовыми нотками в букете. Наиболее популярным сейчас является очищенный sake сейсю (напоминает по вкусу херес). Этот напиток прозрачный и почти бесцветный. Старшее же поколение предпочитает неочищенный sake нигоридзакэ, с горьким вкусом и желтоватым оттенком. Японцы любят пить свежий сакэ, как только тот прошёл очистку, но и выдержанный напиток ценится за его специфический вкус и сладкий пряный аромат. Главным критерием разделения sake на виды является процент шлифовки рисовых зёрен: чем он выше, тем выше класс напитка.





Все sake делятся на 2 основных вида.

Первый, Фуцусю, в свою очередь делится на два подвида: собственно, на само Фуцусю (futsu-shu) - «обычный sake» – и на Токутэй Мэйсёсю (tokutei meisoshu) - «специальный sake». Фуцусю производится в большем объеме и является аналогом ординарных вин. А вот в изготовление Токутэй Мэйсёсю вкладывается все умение мастера, все его накопленные веками знания. Отличительной чертой Токутэй Мэйсёсю считается повышенное содержание алкоголя и высокое качество, а также множество его сортов.

Хондзёдзо (honjozo-shu) – sake, в который добавляется небольшое количество спирта, что позволяет раскрыть новые ароматы при брожении. Этот вид sake появился в Японии в 60-х годах XX века, и сам термин служит для отличия высококлассного sake с добавлением алкоголя в процессе производства от того, в который просто добавлен спирт для объёма и крепости. У этого sake есть свои собственные разновидности. Дзюмай (Junmai-shu) готовится только из риса и переводится как «чистое рисовое вино». Эта отличительная особенность сорта – ни капли алкоголя и до 30% заранее отшлифованного риса. В Гиндзё (ginjo-shu) должно быть не менее 50-60% шлифованного риса, а в Дайгиндзё (daiginjo-shu) доля такого риса – 50% или меньше.



Пить или не пить

То, что sake нужно употреблять исключительно в горячем виде — миф. Напиток можно употреблять и чуть теплым и даже с кубиками льда.

Различают несколько степеней нагрева:

- «хинатакан» (солнечное) - 30С°;
- «итохадакан» (человеческая кожа) - 35С°;
- «нурукан» (чуть теплое) - 40С°;
- «дзёкан» (теплое) - 45С°;
- «ацукан» (горячее) - 50С°;
- «тобикирикан» (очень горячее) - 55С°.

Из чего правильно пить sake? Это может быть «очоко», крохотная чашечка без ручки, или «саказуки», чашечка, похожая на блюдце, или «масу» деревянная чашка в форме коробочки.

Существуют правила употребления sake. Напиток не наливают сами себе, держат чашечку в руке и не говорят тостов, когда ее заполняют. Задача гостя – следить, чтобы чашка хозяина не была пустой. Можно наливать и одной рукой, но обязательно нужно коснуться второй рукой той руки, в которой держат сосуд, – это считается разновидностью наливания с двух рук. Если по статусу вы выше, чем человек, которому вы наливаете, можете налить просто одной рукой. Держать чашку нужно на весу, когда вам наливают. Обхватывают чашку одной рукой (обычно правой) и ставят на ладонь второй руки. Sake нужно подливать перед каждым тостом, из которых самым распространенным является «кампай!», что переводится как «до дна!».

Sake следует пить примерно так же, как и вино. Однако если sake – особенно невысокого качества – подается теплым, то пить необходимо медленно, поскольку пары спирта могут обжечь носоглотку.

Это не шот, нельзя выпивать всю чашку

залпом!

Когда пьют, слегка отворачиваются от человека, который выше по статусу. Если статус человека очень высок, не будет неприличным полностью отвернуться от него во время глотка sake.

Sake не закусывают вареной картошкой и селедкой, а привычных нам маринованных огурцов вообще нет. Для японского национального напитка лучше всего подходят легкие блюда японской же кухни: морская рыба, кальмары, угорь, тунец. Хорошо оттеняют вкус sake тончайшие кусочки сырой рыбы – сашими, а также квашеные и маринованные овощи.

Sake — удивительный напиток. Его популярность не перестает возрастать как на родине, так и в других странах. Но для того, чтобы действительно насладиться богатством вкуса sake, необходимо знать не только разновидности и температуру нагревания напитка, но и соблюдать правила питья.



10 долгоиграющих аниме жанра «экшен» с битвами всех времен!



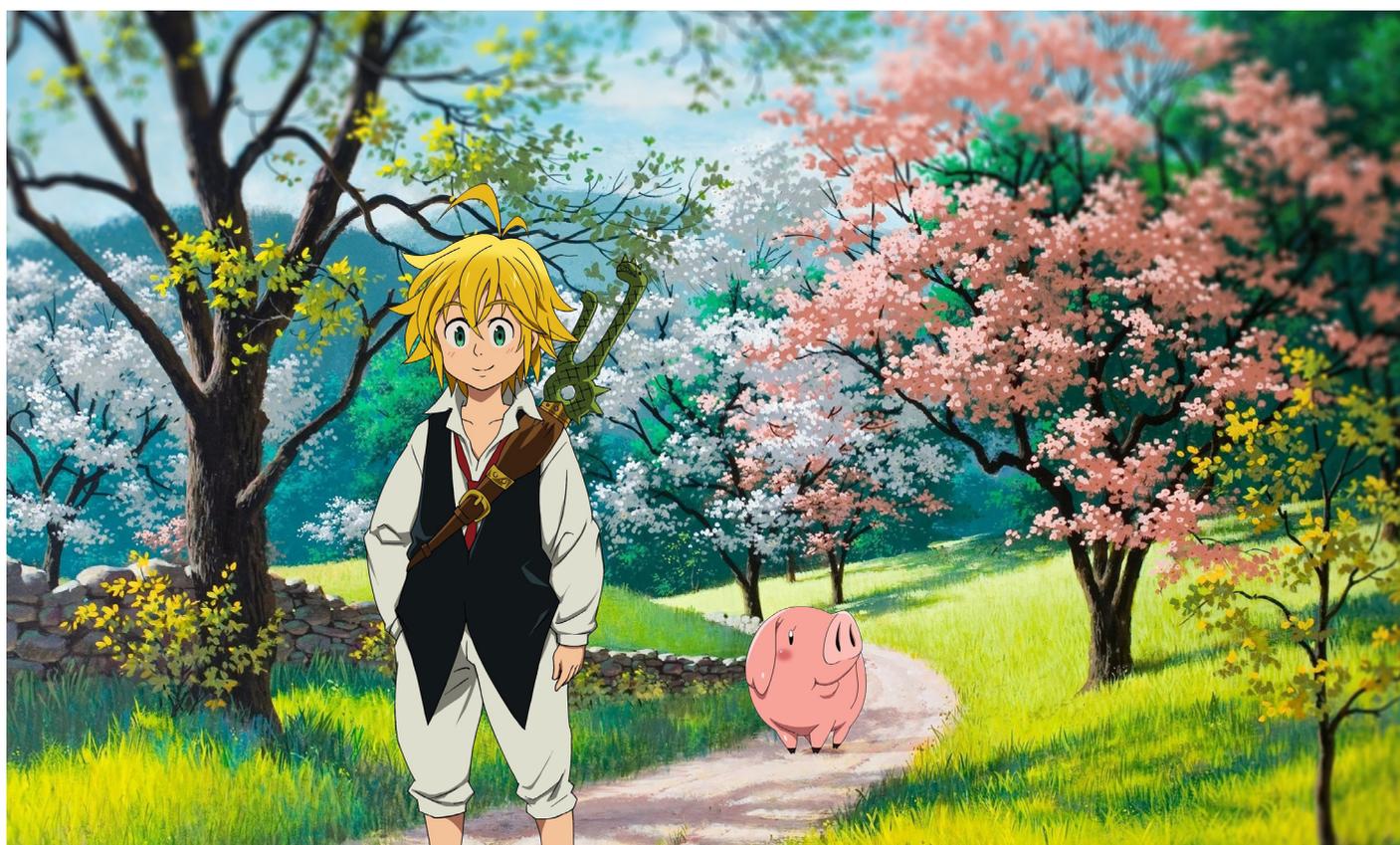
Ни одна аниме-картина, пусть даже если это слащавое сёдзё, немыслима без хорошего мордобоя, магической дуэли или головокружительной погони. Да, мы смотрим аниме ради приятного юмора, красивой романтики или душещипательной драмы, но ни что так не будоражит нам кровь, как хороший экшен. Любая история останется блеклой без адреналина и динамичных действий. Пусть этот жанр всегда остается на вторых ролях, но сегодня я расскажу вам об одних из лучших его представителей.



Семь смертных грехов / Nanatsu no Taizai



Откроют наш список «Семь смертных грехов», единственный представитель современного аниме в данной подборке, когда всех остальных членов моего списка можно отнести к классике. Хотя картина эта всё же пахнет чем-то столь же родным. Вот стандартный сюжет: заговоры, похищенные принцессы, демоны, преступники и благородные рыцари, а вот кто из них положительный, а кто нет, сразу и не скажешь. Налицо нетипичная рисовка, эдакая пародия на стилистику средневековых сказок, однако гораздо больше чувствуется влияние Дораэмона.





Но полюбить это аниме можно именно из-за красивых и по-настоящему магических баталий. В этой картине мы увидим захватывающие сражения между людьми, демонами, феями и гигантами. Настоящее магическое средневековье, пропитанное духом Артурианы. В каком еще произведении вы сможете увидеть, как главный герой одной рукой остановит копьё, что метнули в него за множество километров? Или парочку закадычных друзей, которые вместо приветствия набили друг другу морды, попутно уничтожив замок? И все это с улыбкой на лице! А как хрупкая на вид девчонка обрушила на очередного плохиша ни много ни мало целую гору!

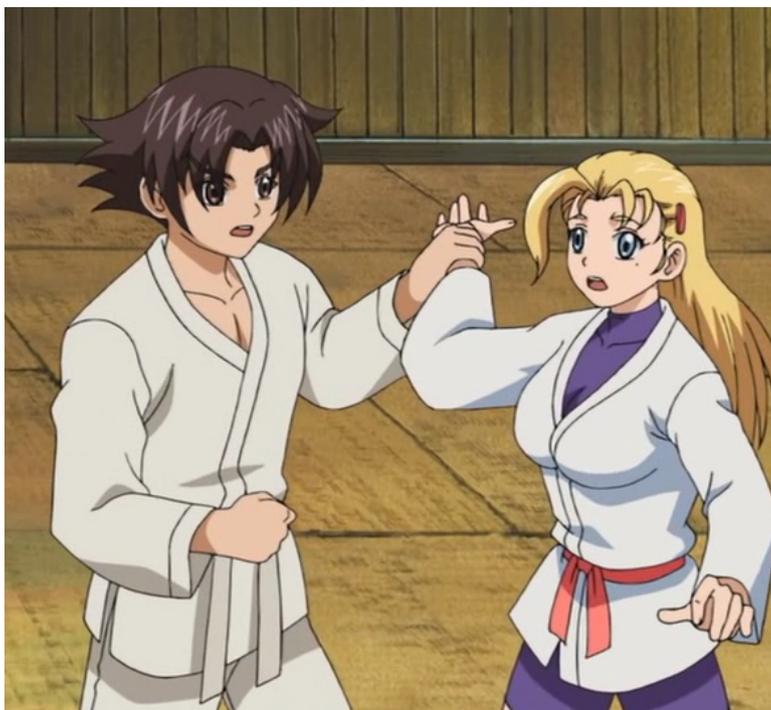


Да, чего-чего, а эпичности в антураже настоящего рыцарства и магии в этой картине хватает с лихвой; жаль только, что мечами и доспехами наши герои пользуются очень редко, предпочитая им старые добрые кулаки. Подводя итог, скажу, что можно полюбить эту картину за ее настоящее волшебство, потрясающих «рыцарей», сражения в средневековом стиле и легкое пренебрежение здравым смыслом.





«Сильнейший в истории ученик Кеничи» – единственный представитель нашего списка, суть которого заключается в познании героем боевых искусств. История расскажет нам об обычном школьнике, уставшем от постоянных издевательств и решившем подучить приемы самообороны в обычном (вроде бы) додзё.



Вот только додзё то оказалось необычное, и обучение там для нашего Кеничи стало сущим адом, а победа над местными хулиганами привлекла к нему только большее внимание, так что спокойной жизни больше не видать. Эта картина задумывалась как откровенный стёб над боевыми искусствами; с одной стороны, она рассказывает о том, что научиться защищать себя можно только спустя годы тренировок и непосильный труд, а с другой, – что лучшая битва это та, которой не было.



Чтобы понять, насколько хороши сражения этого аниме, приведу пару примеров: момент, когда в одной из сцен один мастер победил множество врагов, порезав в хлопья их стальное оружие с помощью деревянной ложки; или когда ловкий сэнсей молодецки надавал тумачов акуле, поймал голыми руками баллистическую ракету, преспокойно побежал по воде на другой материк. И хотя в этой картине самое интересное – это сражения мастеров, наблюдать за тем, как Кеничи побеждает очередного хулигана благодаря упорству и чувству юмора, тоже довольно занимательно.



В итоге мы получили, пожалуй, одно из самых лучших аниме про боевые искусства, а некоторые приемы можно попробовать даже самим, с риском для жизни. Я выделил эту картину за потрясающие и забавные бои – драки, которые без смеха смотреть просто нельзя.

D. Gray-man

Akumas are a special weapon created out of a "machine", "soul", and "seed" of millennium who tries to bring the world to a catastrophe. Only the Exorcists belonging to the organization can destroy Akumas. Allen Walker, the hero of the story, is selected as the greatest Exorcist to destroy Akumas. Allen Walker, the hero of the story, is selected as the greatest Exorcist to destroy Akumas. Allen Walker, the hero of the story, is selected as the greatest Exorcist to destroy Akumas.



«Грэй-мен» – эталонная драма, в которой битвы и сражения играют откровенно не существенную роль, но от того они не стали менее впечатляющими. Эта история про альтернативный мир викторианской эпохи, где зло порождается обычным желанием людей вновь увидеть своих погибших близких. С порождениями этих желаний сражаются люди, наделенные мистической силой, и не будет конца их работе, потому что души людей не изменить.





«Грэй-мен» – одно из самых хорошо знакомых аниме жанра мистики; оно переполнено множеством философских размышлений на темы жизни и смерти, грехов и святости, обычной жизни и героического поведения. Но именно сражения этой картины всегда были одними из самых тяжелых (с моральной точки зрения), ведь мало картин, показывающих, как побежденные чудовища плачут, благодарят своих убийц за «спасение», и в тоже время впечатляющих своим качеством и динамикой. Мы видим историю, где люди рассуждают на возвышенные темы, копаются в себе, шутят, а потом эффектно сражаются со всевозможными монстрами используя гору разнообразного футуристического оружия. Именно эта картина породила одного из самых обаятельных и опасных проходимцев всех времен – Мариана Красса – человека, который может дать фору Данте или даже самому Алукарду.

Что ни говори, но получить одно из самых потрясающих аниме жанра экшен, совершенно не планируя этого изначально, – вот это достижение. За более чем 100 серий этой картины мы увидим от силы 10 сражений, но забыть их будет невозможно. Одни только битвы Красса уже настоящие произведения искусства.





Стальной алхимик / Full Metal Alchemist

Стальной алхимик – одна из лучших драм, в своем сегменте, но здесь сражения уделили гораздо больше внимания и в итоге получили одно из самых известных аниме всех времен. Эта история о двух братьях, которые благодаря эдакой «научной магии» – алхимии – попытались вернуть к жизни мать, но в итоге один из них потерял руку и ногу, а второй – всё тело целиком. Теперь же, не оставляя желание вернуть утраченное, они ищут философский камень; на своем пути герои столкнутся с бюрократическим аппаратом, с древним злом и тьмой, что живет в сердцах людей.

Эта картина – это тот редкий представитель драмы, где основное внимание отдано именно сражениями, при этом все баталии поставлены превосходно – красочно и динамично. Наблюдать за битвами, которые и начинаются-то иногда из-за того, что кого-то там коротышкой назвали, наших бравых братьев-алхимиков, использующих всё, что попадется под руку и превращающих землю или то же дерево в оружие массового поражения, – признаюсь, одно удовольствие. Но всё же я включил эту картину в подборку именно благодаря финальному сражению 2-го сезона аниме – там мы увидим битву, поражающую своей красотой и отчаянием, что не оставит равнодушным ни одного зрителя.





Ну что ж, картина получилась на редкость удачной: обилие красочных сражений, подкреплённых немалой долей юмора и потрясающей драмой – вот что такое «Стальной алхимик». Этот сериал можно назвать настоящим эталоном битвы между мастерами, не использующим ни магию, ни боевые искусства, а нечто среднее, как это принято в аниме.





«Учитель-мафиози Реборн», пожалуй, самое известное аниме про мафию. В один прекрасный день ояш Савада Цунаеши узнает, что он является наследником Ванголлы – самой влиятельной семьи в криминальном мире. И как ни крути, а становиться боссом надо, учитывая, что к затылку нашего героя приставлен пистолет лучшего убийцы в мире, кавайного карапуза Реборна. Фантастическую популярность этой картине, выходявшей без перерыва на протяжении аж 5 лет, принёс нестандартный сюжет про итальянскую мафию, горячих мужчин и, конечно, благодаря пафосным и эпичным сражениям. Огромное количество качественных сцен битв удалось, главным образом, благодаря 7-ми главным героям, у каждого из которых есть свой стиль; эта картина запомнилась 3-мя сражениям, которые даже сейчас, спустя многие годы, можно считать образцами настоящих схваток. Это финальные сражения в арках: «Конфликт колец», «Мир – 10 лет спустя» и «Выбор».



Пожиратель душ / Soul Eater



«Пожиратель душ» – единственное аниме в подборке, которое так смело пародирует большинство шаблонов жанров «сёнен» и «экшен». Сюжет этой истории расскажет нам о курьезном мире, в котором жнецы смерти вкупе со своими вполне живыми «косами» ведут нескончаемую войну с ведьмами и великим злом, и всё это в антураже юмора и откровенного издевательства над чем только можно.

Большинство персонажей этой истории откровенно утрированы, чересчур несерьезны и даже смешны, но в плане динамичных сражений они наголову превосходят почти все известные мне произведения. Именно не растянутые, динамичные, богатые на разнообразие и превосходные в своей рисовке сражения стали самым главным плюсом этой картины. Также именно здесь мы можем увидеть одно из самых впечатляющих схваток богоподобных существ, естественно, чуть не уничтоживших в запале целый город с окрестными деревнями в придачу. Но есть и еще одна изюминка: именно эта картина подарила самые красивые сражения обезумевших персонажей; когда зубрила и паинька превращается в опьяненного кровью берсеркера, а неуверенная тихоня в бездушного убийцу-социопата, – вот что такое битвы в «Пожирателе душ». Что ни говори, но именно эта картина подарила нам самые динамичные сражения, наполненные красотой, юмором и сумасшествием, где нет места пустой болтовне.



Вот она – легенда! «Ван Пис» - аниме, стартовавшее еще в прошлом тысячелетии. Эта картина покорила экраны уже тогда, когда авторы современных шедевров еще под стол пешком ходили. Нет и не будет уже картины с настолько «огромными» схватками, ни на минуту не потерявшими блеска даже сейчас, спустя десятилетия.

Да, эту картину можно назвать обладателем самых длинных сражений, когда битва длится на протяжении нескольких десятков серий, переплетаясь с драками других героев, тренировками и временем на пожрать и посмеяться. Иногда целая арка этого аниме – это одна сплошная битва. Да, это аниме не всегда может похвастаться динамичным мордобоем или впечатляющей рисовкой, но всё равно эта картина стала эталоном самого жанра «сёнен». Но самое главное, что каждое сражение в этой истории наполнено кровью и потом; именно здесь мы видим настоящие благородные «самурайские поединки», пусть и без мечей. Именно за душевные сражения и настоящий мужской мордобой это аниме заслужило звание шедевра и культового произведения.

Но всё же в свой список я включил это великое произведение благодаря битве между Луффи и Робом Луччи, которая даже сейчас, спустя много лет (аж в 2007 мы эту битву увидели), поражает своим величием и душой.





Само имя «Фейри Тейл» стало нарицательным из-за обилия просто потрясающих мордобоев, а знаменитые фразы Нацу «Смахнемся!» и «Я аж вспылал!» слышал почти каждый анимешник. Сюжет этой истории расскажет нам о далеком мире, полном магии и волшебства, где чародеи собираются в гильдии, дабы постигать премудрости тайных наук... только не в самой безбашенной гильдии – «Фейри Тейл». Именно в этой компании считается нормой разрушить городок при выполнении очередного задания, так что всем новичкам у них несказанно везет на приключения.

Что ни говори, но это аниме можно назвать самым диким и непредсказуемым. Именно здесь члены гильдии Фейри Тейл могут преспокойно набить друг другу морды, потом идти на выручку очередному бедолаге, надавая тумачков по дороге всем кому ни попади, а по возвращении после попойки устроить еще один внеочередной дружественный мордобой. Примечательно также что побеждая очередного врага, наши brave герои частенько принимают его к себе в гильдию, так что каждый раз гильдейские махачи становятся только разнообразнее.



Самым главным плюсом Фейри Тейл можно назвать лучшее сочетание музыкального аккомпанемента и динамичного сражения среди всех аниме что я когда либо видел. До сих пор я с удовольствием пересматриваю множество сражений с фантастически красивой музыкой, которые стали настоящим эталоном магической битвы, (для примера ценителям – серии 67, 119 и 175 первого сезона).

В итоге в число лучших аниме жанра «Экшен» это культовое произведения попадает за самые качественные волшебные битвы, с просто фантастической музыкой. А также благодаря отдельным моментам сериала вызывающим настоящую дрожь от восхищения сюжетом.





«Наруто»... Пожалуй, нет человека, который бы просто не слышал это имя; везде есть те, кому это аниме нравится, а кому совсем наоборот – но вот равнодушных к этому сериалу попросту нет. Эта история расскажет нам про паренька сироту Наруто, презираемого своей родной деревней за то, что в него был заключен могущественный лис-демон, что некогда практически уничтожил эту самую деревню. И нашему герою предстоит пройти долгий и тернистый путь к заветной цели – статусу Хокаге, защитнику и лидеру деревни ниндзя.



«Наруто» как сериал всегда отличался обилием потрясающих в своём качестве сражений как рукопашного боя, так и с использованием местной магии ниндзюцу. При этом отличительной чертой здешних схваток можно назвать их относительную жестокость, которая, конечно же, присутствует в рамках приличия, ибо основная аудитория – все-таки подростки. Тут обилие и отрезанных конечностей, и вырванных глаз (любимое дело в сериале), и множество синяков, ссадин и шрамов. Чего-чего, а реалистичных последствий мордобоя в «Наруто» всегда хватало. Также, что странно для классических ниндзя-мастеров одного удара, но нормально для аниме, – битвы в этом сериале очень продолжительны, разнообразны и, как ни странно, не всегда заканчиваются чьей-либо смертью. При этом именно эта картина может похвастаться самыми эпичными и впечатляющими финальными ударами, от которых бросает в дрожь; к примеру, в сериях 248, 421 и 477, где битва стала самой легендарной и самой известной во всём мире аниме.

Ну что ж, безусловно, «Наруто» можно считать одним из самых впечатляющих аниме в истории; ни одно другое произведение не может похвастаться настолько качественными, реалистичными и душещипательными битвами. Более того, именно эта картина показала нам самую драматическую битву всех времен – сражение Дзирайи и шести путей Пейна, и именно здесь легендарный Мадара доказал, что один в поле все-таки воин.





Вот она – легенда из легенд. «Блич», безусловно, считается одним из лучших аниме жанра «экшен»; картина, что задрала планку битв на такие высоты, приблизиться к которым до сих пор дано лишь немногим. Именно «Блич» может похвастаться самыми впечатляющими, масштабными и эпичными сражениями на мечах. Где еще вы можете увидеть, чтобы взмахом меча раскроили в пыль гору или чтобы мановением руки устроили ядерный взрыв. Сюжет расскажет нам про задиристого парня Ичиго, его не менее странноватых друзей, а также вечное противостояние богов смерти и демонов-пустых за души людей.

«Блич» – безусловно самое качественное аниме жанра «экшен» среди всего, что я когда-либо смотрел. Это аниме подарило миру самых харизматичных и обаятельных персонажей: женщину-кошку Ёроучи – могущественную шинигами, отъявленную приколистку и настоящего учителя, Элькиору – апатичного злодея с печальным взглядом и опасной красотой, Кенпачи – самого дикого и безбашенного воина всех времён – и, конечно же, Айзена – главного антагониста всего сериала – хладнокровного, высокомерного, беспринципного, беспощадного и просто идеального. Более того, каждый персонаж, даже 2-го плана, показывает нам виртуозные, динамичные и красочные сражения. А в плане эпичности и пафосности батальям «Блича» просто нет равных. Именно в этом аниме мы увидим лучшие сражения мира анимации всех времен: битву между Улькиорой и Ичиго (серия 271), лучшую победу злодея (293), лучшую неординарную битву (300-301), лучшее поражение (282-283), лучшая комедийная битва (217), лучшая битва-филлер (252) и конечно самая эпичная битва (308-309) и подобные номинации можно продолжать бесконечно. Я называю «Блич» лучшим аниме жанра «экшен» за неподражаемые по своей красоте бои, за непревзойденных персонажей, фантастические техники и головокружительные события.

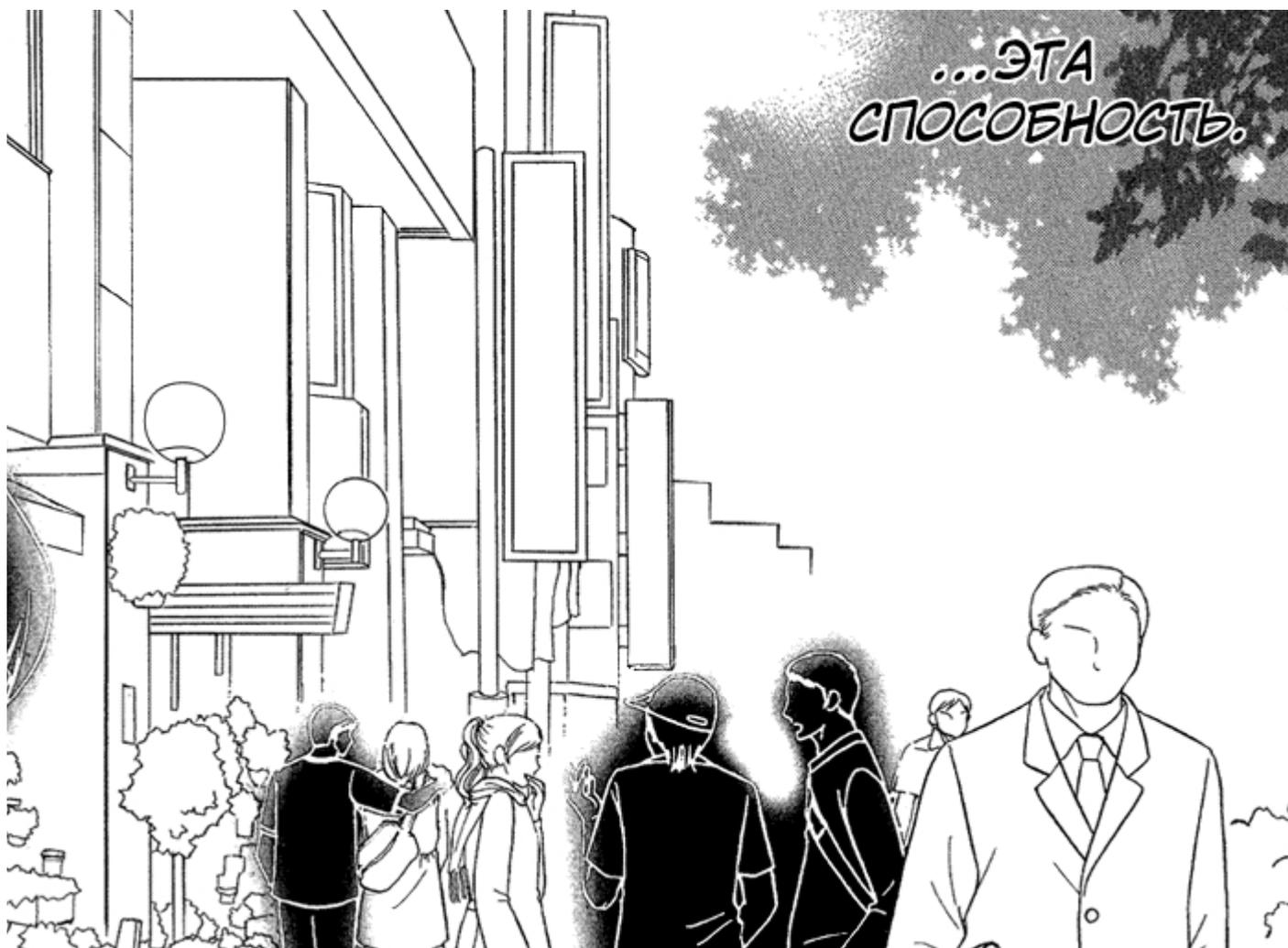
Каждый анимешник просто обязан увидеть своими глазами самые лучшие битвы мира японской анимации.



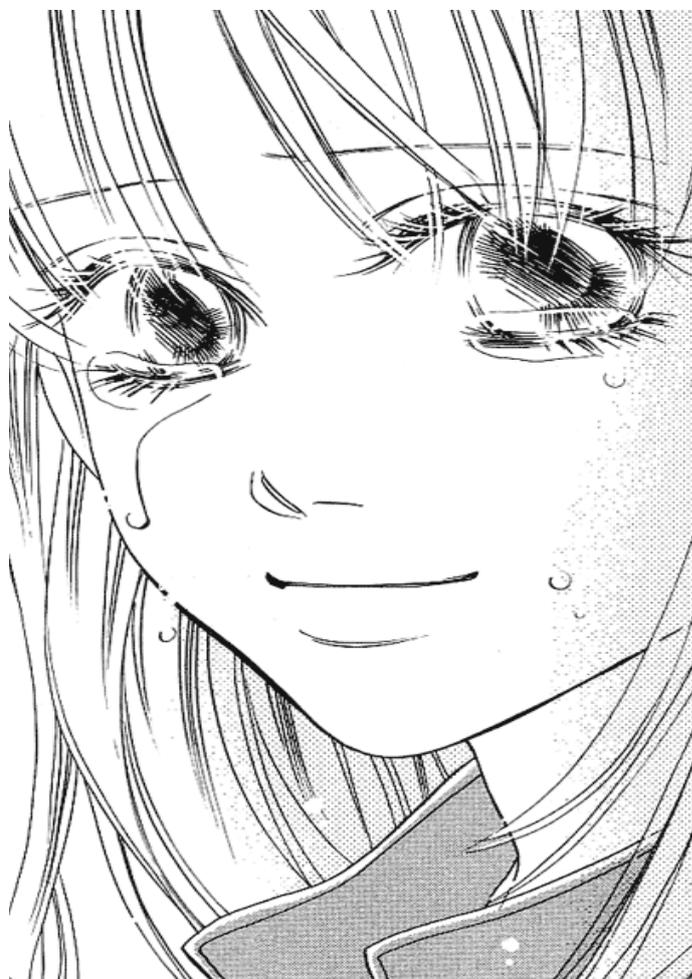
Текст: Aberon

Ты лжешь / Kimi ga Uso o Tsuita





История любви. Извечная, изувеченная и изъезженная тематика для «девочковых комиксов». Мальчик, который прям до мозга костей принц на коне белом, разнообразные драконы, коих нужно побеждать, ну и два вагона сердечных терзаний: за себя, за него, за неё. Мир во всем мире, причем даром. Что тут вообще можно нового и интересного привнести? Казалось бы, было уже всё, по большей части – всевозможные богатенькие красавчики, что табунами бродят за героиней, хотя она и не представляет из себя ничего особенного. А почему? А потому. Здесь же и всякие жестокие мальчики, что крутят своей избранницей, как хотят, а потом вдруг до неё доходит, что это ж любовь, спаси господи. Я, конечно, против ничего не имею, но уже не один раз видел. И вот он, очередной шедевр шедевров, на моём столе. Спасибо, редактор, за моё счастливое детство!



Мальчик и девочка, брат и сестра, но не совсем брат и сестра: отец мальчика, он не отец мальчика, а отец девочки. И подруга, которая не подруга, а подруга. Вы тоже ничего не поняли? Во-во, я вот тоже нет. А если по порядку, то тут «всё сложно». Наша героиня – Саки, она старшеклассница, и этого достаточно. Это просто эталонный персонаж, о котором мы знаем, что отец от неё ушёл, живёт она с матерью, есть подруга, работает в ресторане, нашла себе парня, судя по всему – подошла к первому встречному и призналась. Дальше небольшой сюжетный поворот про подругу, которая оказалась той ещё стервой. Авария, больница, мать умерла, парень бросил, подруга, как уже известно – дрянь. Всё, конец, до новых встреч. Но вот ведь...

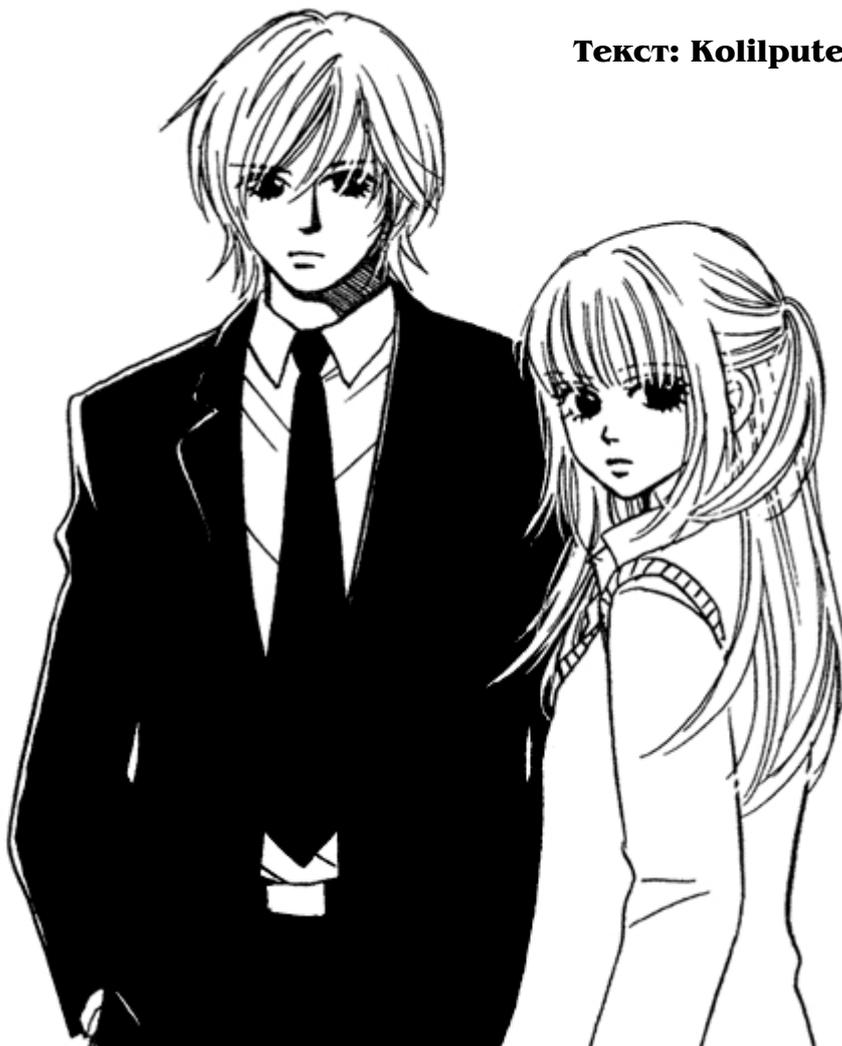
Оказывается, у **Саки появилась суперспособность!**

Неожиданно? Неожиданней некуда.

Теперь она видит, когда кто-то врёт, если точнее – тот, кто врёт, становится черным, простите, афрозиатом. А дальше появляется Мидори. Типичный представитель жанра: принц, богат, красив, силен, умен, короче – чтец, певец и на дуде игрец... Кхм, о чём это я?... Так вот, врывается он в комнату и заявляет, что Саки теперь будет жить с ним. Неожиданно? А он её брат, потому что сын её отца, который бросил её в детстве. Вооот. Далее история повествует о морали, проблемах выбора, взаимоотношениях. Любовь и слёзы. Ну и Саки, как нормальная девочка, везде суёт свой нос. Дальнейшее повествование разбито на множество небольших отдельных историй. Об умирающей девочке, о подруге-гадюке, которая станет подругой, о коллегах на работе и, естественно, о встрече с отцом. Скандалы, интриги, расследования, всё это там есть, притом не в фигуральном смысле.



Текст: Kolliputer



Я это прочёл, с первого раза ничего не понял, со второго понял половину, а с третьего уже стал ненавидеть прочитанное. Всё скомкано, это как слушать девушку, что рассказывает тебе свои невообразимые истории — просто нефильтрируемый поток информации обо всём и сразу. Видимо, уже здраво оценить сие творение я не в силах. Потому есть много такого, что действительно никак не понять. Вот эти постоянные «почему» плавно превращаются в «да какого хрена-то». Это мешает, сбивает с толку.

Итог — это интересная манга, действительно интересная. Но слишком много «но». При чтении я много раз терял вообще нить сюжета как такового, не понимал, почему и зачем происходит то или иное действие. И вот только-только начал втягиваться в происходящее — уже конец. Есть произведения, окончания

которых ты не хочешь, есть те, завершения которых ждёшь прямо с нетерпением. А есть вот такие, где видишь слово «конец» и задумчиво чешешь затылок.

Объективность не мой конёк.

Субъективно — вроде понравилось, а вроде и нет. Это тот редкий случай, где хорошая идея, а именно — про возможность видеть ложь, бездарно упущена. Здесь огромное пространство маневра для сюжета, но либо у автора закончились идеи, либо его прямо попросили закончить этот фарс. Читать ли? Думаю да, для саморазвития, здесь есть немного посылов для этого. Но складывается ощущение, что выслушал очередной рассказ своей бывшей и, как всегда, ничего не понял. То ли она ходила в кафешку с подругами, то ли устроила государственный переворот в Гайане. Все как-то слишком странно.



Usagi Drop / Брошенный кролик

Скажите, а на что вы готовы ради незнакомого человека, даже ради незнакомого ребенка? Аниме, оно как коробка шоколадных конфет, к несчастью все чаще попадают лишь груди да труселя, пусть это и радует глаз, но порой и душе потребно что-то, что сможет затронуть глубинные струнки даже у самых бесчувственных индивидуумов. Так и вышло на сей раз. Нет, это не смазливая мыльная опера, про несчастные «муси-пуси», это чистейшего вида концентрированное добро. Именно добро, не какое-то абстрактное, а простое человеческое.



Вот вы смогли бы ради совершенно чужого человека сделать столько, сколько главный герой здесь? Нет. Вешать на себя такой груз ответственности вряд ли кто-то захочет, тем более, если этот чужой человек, шестилетняя девочка. Ребенок? У одинокого тридцатилетнего мужика? Да еще и чужой? Да где это видано? Но все гораздо прозаичней. Итак, семья нашего протеже собирается в доме деда на его похороны. Там-то он и встречает этого ребенка. Она одна, в окружении кучи незнакомых дядь и тетя, что «под мухой» мерно решают ее судьбу. Она дочь деда... 76-ти летнего старика... во дает.



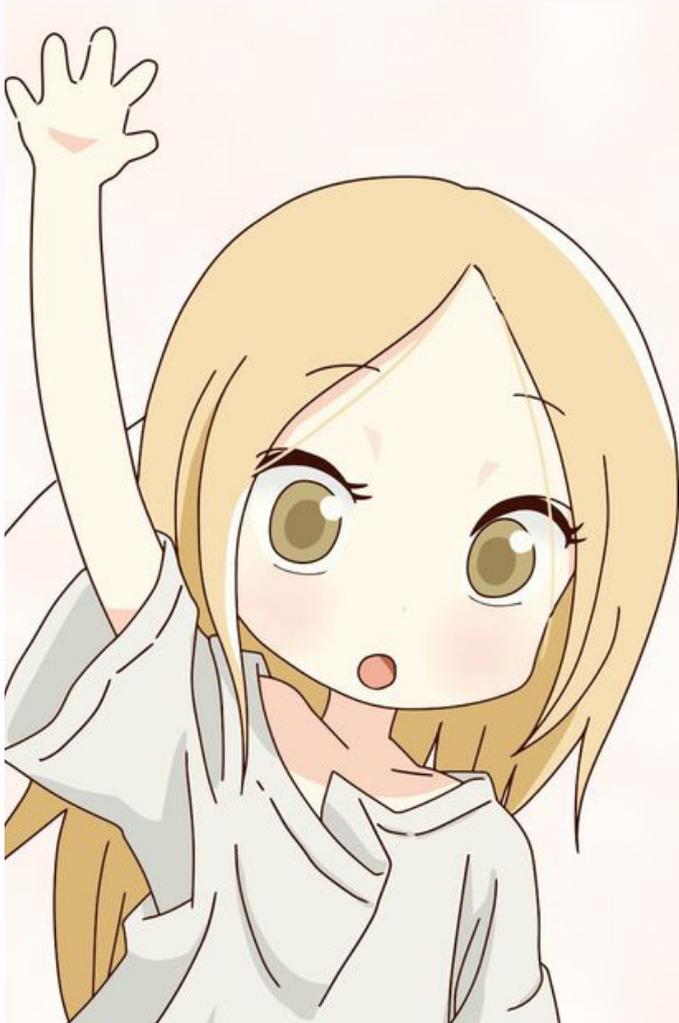
На воспитание девочку никто брать к себе не желает, руководствуясь простейшей житейской логикой: слишком много хлопот. В итоге решают отдать ее в детский дом. Но в планы коварного семейства вмешивается наш герой. Ведомый какими-то неясными мотивами он решает заботиться о ней, не забыв перед этим спросить и ее мнения, чего остальное семейство, естественно, не удосужилось. Чем он руководствовался, не ясно, возможно, это то-самое Добро, а может, это то самое чувство сопереживания, тогда, когда просто нет сил стоять и ничего не делать.

Так мы и переносимся в бытность. Теперь одинокий тридцатилетний мужик с перспективной работой будет заботиться о маленькой девочке. Так сквозь весь сериал нас и проводит эта дорожка. Размеренная жизнь, мелкие бытовые проблемы, решения. Он будет помогать ей справиться с чувствами, непонятными для ребенка. Она впервые столкнулась со смертью, она ее боится, боится и своей смерти, и смерти героя.





В процессе наш герой ищет мать ребенка и находит. Мать – мангака, занятая, в общем, ей не до ребенка – все дела. Смогли бы вы ради кого-то поступиться? Перейти вниз по карьерной лестнице только ради свободного времени для ребенка, бросить курить и сделать многое другое. Так наш герой теперь Герой.



Да это простая жизнь, без всяких призраков-ниндзя, монстров и суперсил, но эта повседневность не дает оторваться ни на минуту. Никогда еще быт не был столь интересен. Простенькая, но приятная рисовка, великолепная и веселая музыка, которая постоянно вертится в голове. Ну и конечно много, очень много Добра и Тепла. Собственно все это довольно сложное произведение, которое по настоящему дает пищу для переосмысления собственной жизни, личных ценностей и, главное, просто заряжает добротой. Так и хочется смотреть и смотреть, залезть с ногами на кресло, укутаться в плед и пить фруктовый чай.

Текст: **Kolilputer**





*И жизни наши и тела, снарядов смерч смешает с грязью.
Упокоен на века, забыт в сердцах и проклят мир.
Остались девять граммов свинца, для врага или для себя.*

Youjo Senki

Человеческая натура, без масок и прикрас, гнила и мерзка. Себе лишь ищем место в мире этом, где солнце светит и луна. Где жизнь легка и хороша. Разве нет? Разве не этого мы хотим? Хотим, чтобы наше существование было простым, беззаботным. Но ведь все не так. Неведомый кукловод дергает за ниточки, и мы пляшем. Для кого это Судьба, для кого-то воля Божья. Но Боги жестоки.

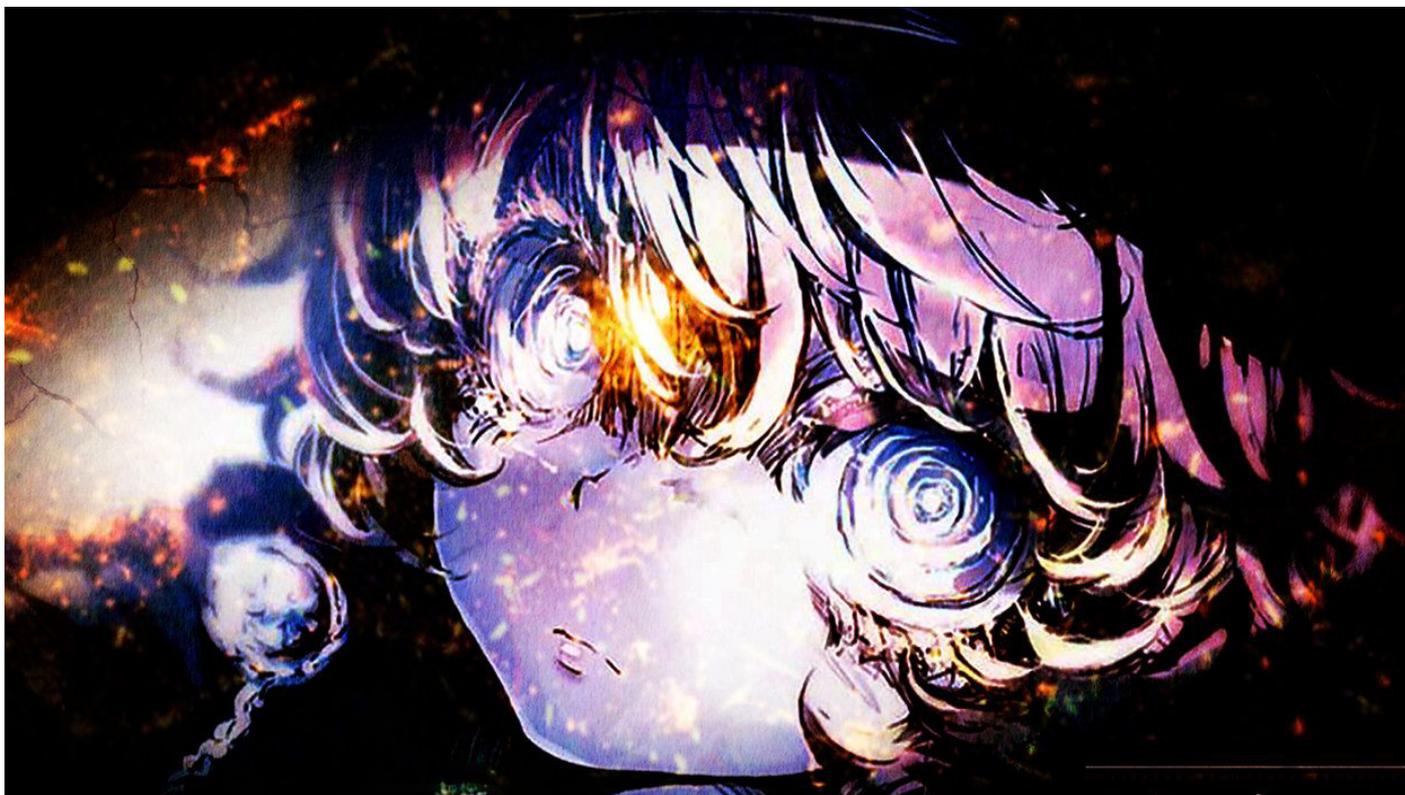
И так, в *Saga of Tanya the Evil / Youjo Senki* по велению Господа нашего, герой попадает в колесо Сансары и перерождается в теле девочки Тани в совсем неприглядном мире. Мире, который пропитан кровью и порохом. Есть две точки зрения.

Первая, самая очевидная, пришелец с другого мира в теле маленькой девочки,

крушит врагов и режиме *IDDQD* (бессмертие в игре *Quake*). И вторая, война это плохо. Есть еще третья сторона монеты - это вера, сама суть того, что, чтобы не стряслось, на то воля Божья.

Империя, некая интерпретация, Кайзер Рейха, милитаризованное государство, что ведет войну со своими соседями. И в этой войне и сражается Тanya, девочка десяти лет от роду... во главе отряда магов. А ну да, магия, она есть, но для ее использования все равно нужны орудия. Это мелочи. Ну, естественно, есть еще взрослый мужик, который логично рассудил, что в военном государстве, надо идти в армию, выслужится и жить припеваючи. Но Бог решил иначе и познакомил его с Таней.





Собственно, здесь преобладает сама идея о том, что человек ищет себе тихое место, и вообще война это весело, когда не с тобой. А сюжет повествует о приключениях, сначала лейтенанта, а далее и майора Тани. Суперсукретные коварные операции, тактика, маневры, приказ должен быть выполнен любой ценой.

Сюжет в целом здесь играет не самую главную роль, даже можно сказать, что это лишь средство, декорация, если хотите, дабы в полной мере раскрыть характер Тани, типичного карьериста средних лет. И так мы вновь возвращаемся к идее поиска теплого места. Отсюда возникает закономерный вопрос, а собственно, с какого хрена некое всемогущее Существо Икс настолько озабочено тем, чтобы портить жизнь протагонисту, лишая посмертия и пытаться обозначить свое существование? Проблемы повального безбожия в современном обществе? Или что? Даже с учетом пресловутой кармы, это как же надо было нагрешить, что бы тебя в следующей жизни засунули в тело маленькой девочки и отправили на войну сражаться?

Непонятно

Все происходящее, довольно-таки, неприятно, но нужно учесть, что идет война, а на войне, все средства хороши. И вот тут-то и начинаются основные отличия картины от подавляющего большинства. Нет показушного «рыцарства», нет воспетых в веках длиннющих монологов пред смертной битвой и прочей шелухи. Есть приказ, есть средства, и все, боги войны смешивают с грязью солдат, меняют ландшафт и сносят города.

Опять же, если вспомнить историю, Япония так-то была на стороне Оси, потому неудивительно, что Империя, есть ни что иное, как Германия, в версии некой помеси Первой и Второй мировой. Gott mit uns (С нами бог) и все дела. Но как ни странно, она не показана ни с хорошей, ни с плохой стороны, волей неволей в чем-то ее поддерживаешь, в чем то нет. Ну и противостояние нашей Тани с Существом Икс, что сует ей палки в колеса, тоже создает сопереживание. Кто победит? Всесильный или Монстр в теле маленькой девочки? Посмотрите и узнайте это сами.



Твоя апрельская ложь / Shigatsu wa Kimi no Uso

Музыка - это жизнь.

*Музыка дает нам силы подниматься и идти дальше, несмотря ни на что.
Музыка лечит наши душевные раны. Она позволяет понять нам, кто мы.
Но что, если так не со всеми? Кто в конце концов допускает ошибку.*

Косэй Арима - гениальный пианист, с совсем юного возраста заявивший о себе на всю страну. Его игра была просто идеальной, точной копией оригинала: ни одного лишнего звука, ни единой ноты от себя. Вундеркинд, в принципе, не являвший собственными эмоциями игре, за что и получил многообещающее прозвище "Метроном". Игра на фортепиано, даровавшая многим самозабвение и душевное умиротворение, вызывала у Косэя только нервное напряжение и негодование, что в результате привело его к нервному срыву. Арима отказался от игры, но не от самой музыки, продолжая разбирать её на ноты. Очень часто от него можно было услышать оправдание, мол, он не слышит нот и поэтому не играет. Однако истинная причина имеет куда более логичный контекст.



Кто знает, сколько лет - в ту самую пору, когда всем положено влюбляться - он не встретил весьма яркую особу, скрипачку по имени Каори Миядзono. Кто знает, что было бы с ним, если бы он её не встретил и не влюбился.



Девочка — полная противоположность Косея. Её все время критиковали за то, что она никогда не играла по нотам, считая, что такая, как она, не достойна призовых мест — а они её и не интересовали. То, чего пыталась добиться Каори — это завести всё время унывающего Ариму и зажечь сердце их общих друзей. Она была ярким светом в небольшой компании, каждый член которой симпатизировал сей красавице по-своему. Цубаки Савабэ, безумно влюбленная в Косея, и Рёта Ватари, капитан школьной команды — отличные ребята, без труда принявшие в свою компанию нового друга, что в итоге сделало жизнь каждого из них намного ярче прежней.





Это произведение подобно музыке — оно открывает немалый простор для мысли. Манера отображения эмоций персонажей меня определенно порадовала. Хотя... свой перегиб в количестве слёз, струящихся из их глаз, всё же был. Впрочем, проблемы были и с юмором. Понятно, хотелось и шутеечку отпустить, но в такой безнадежной драме не стоило и пытаться. Не гаремник же. Помимо прочего, отображение игры персонажей на фортепиано просто невозможно не выделить — такая проработка, такая детализация! Вот что значит не экономить время, пытаюсь воссоздать полноценное движение при помощи трех кадров. Мысль касательно простора музыки, разумеется, также не отличается особой узостью. Хотя (бы потому, что её подбирали не менее старательно, чем рисовали аниме). Столько великолепной классики, столько просто красивой музыки! Да даже опенинг подобран как надо — не прикопаешься!





Если говорить в общем, то проект «Твоя апрельская ложь» довольно-таки тяжелый — это сериал, несущий в себе действительно непредсказуемую концовку, напорч выбивающую вас из колеи (если вы, конечно же, не Косей Арима). Мой вердикт: смотреть всем тем, кто хочет потерзать свою душу новыми переживаниями за персонажей и насладиться воистину красивой романтикой, оставляющей после себя тёплый след в воспоминаниях; в воспоминаниях, следы которых вы не сможете стереть, но сможете изучить, изъяв из них свой, несхожий с другим урок.



Поколение, поймавшее их всех



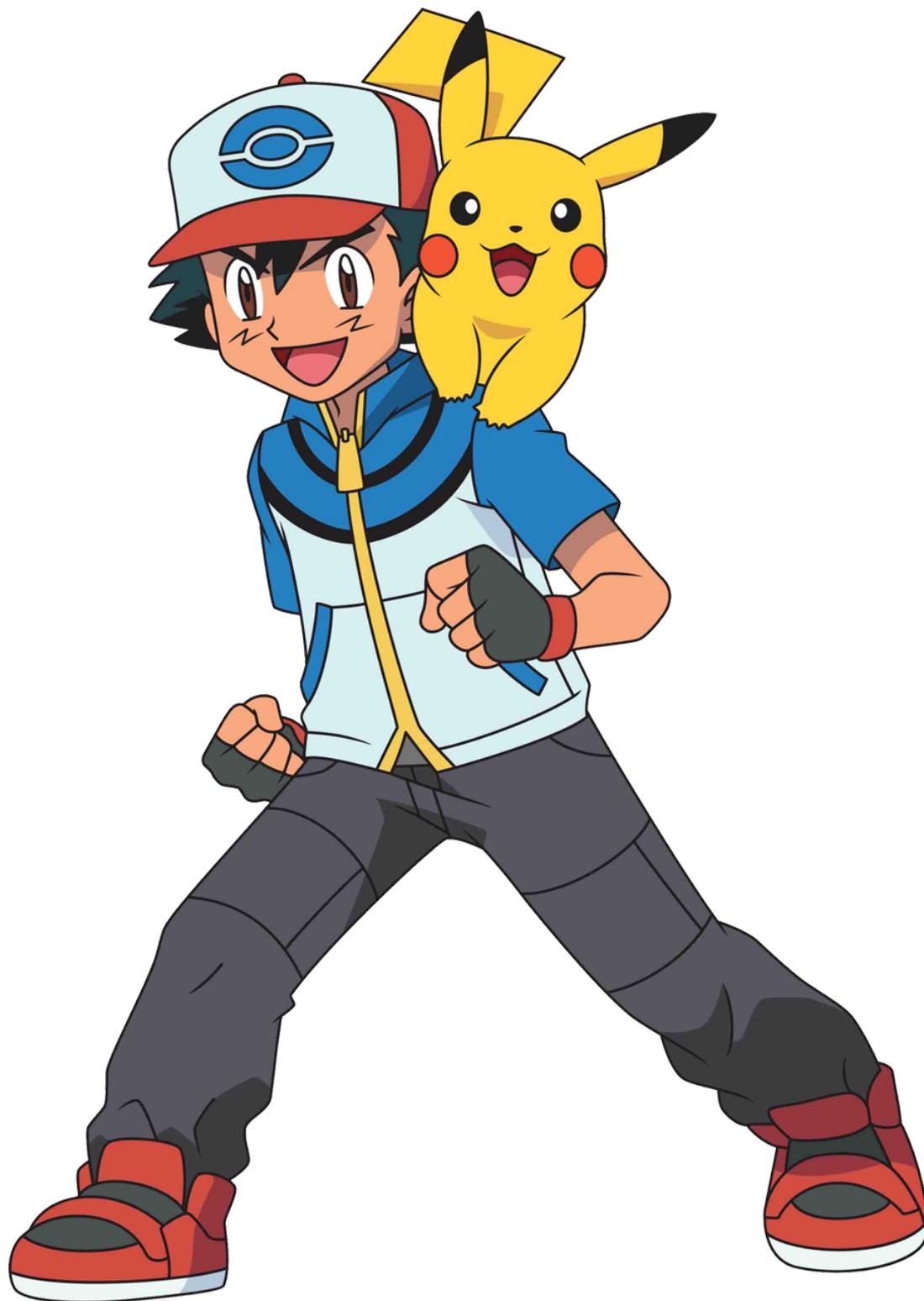
Покемоны – это воистину феномен современности. Стартовав как игра для приставок, она продолжает своё шествие по планете даже сейчас, нисколько не теряя популярность. Более того, появление в прошлом году Pokemon GO только усилило интерес к франшизе. Но давайте по порядку. Для начала попробуем понять саму суть покемонов, разложить по полчкам их концепцию.

Герои нашего времени

Рад представить вам героев, с которыми вы проведете ближайшие сезоны аниме.

Эш (в яп. версии Сатоси) – главный герой истории из маленького городка Паллет. Всё повествование ведётся от его лица. Он мечтает стать мастером покемонов и усиленно тренируется. У Эша меняются

друзья и попутчики, но всегда с ним есть Пикачу – первый, стартовый покемон, с которым он, как с компаньоном, пройдёт через весь сериал от начала до конца. Притом путь предстоит неблизкий, так как за всё время эфира «Покемонов» даже актёр, озвучивавший Эша в английской версии, успел повзрослеть. Пришлось заменить. Пикачу всегда с Эшем и никогда не прячется в покебол – наверное, Эш его выбросил.



Брок – один из компаньонов Эша. В принципе, в разных сезонах на его место ставятся разные персонажи, но суть остаётся прежней. Если говорить чисто о Броке, то он тренер каменных покемонов, опытный во всём и абсолютно здравомыслящий, если речь не идёт о женщинах, персонаж. У него просто неадекватная тяга к противоположному полу. Думаю, это в начале задумывалось как комедийный эффект, однако оттаскивать Брока за уши от шокированных дам стало своего рода традицией. Но, как и было сказано, – на его место можно поставить любого героя из «сезонов без Брока».

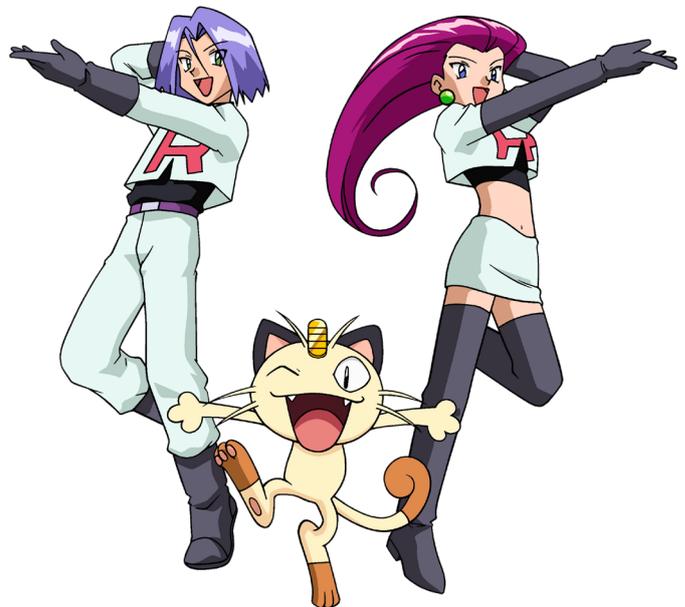


Мисти — единственная девушка в команде. Она тоже заменяемый персонаж – на её месте побывали как минимум четыре девушки. Что касается Мисти, то она тренер водных покемонов. В начале истории у неё планировалась какая-никакая любовная ветка с Эшем, но про чувства героини говорили только в паре эпизодов и в одной полнометражке. В любом случае, любви в «Покемонах» нет места, а Мисти благополучно заменили на другую девушку. И будут менять.

Гарри – антагонист Эша. Они росли в одном городе, и Гарри всегда обходил Эша на несколько шагов и как тренер, и как личность. Несомненно, Эш хочет победить и всегда стремится догнать оппонента. В какой-то момент ему это удаётся, но это уже совсем другая история. Гарри – самый адекватный противник Эша.



Команда R (сокращ. от «Rocket» - Ракета) – это Джесси, Джеймс и Мяут. Для тех, кто не в теме, Мяут – это говорящий покемон, а те двое – это тренеры-преступники. Вообще, сама «Команда Ракета» – это весьма серьезная преступная группировка, только вот данная троица к ним имеет весьма посредственное отношение. Единственное, что вы должны знать о них, так это то, что они пытаются поймать Пикачу. Безуспешно, конечно.



Русская история

«Покемон! Я выбираю тебя!» Именно с этой серии началась истерия. Сначала в Японии, затем по всей планете. Это аниме сопровождали скандалы, запреты, приступы эпилепсии у детей – его называли аморальными и пошлыми, несколько серий и вовсе запретили. Но факт остаётся фактом: дети со всего мира спешили к телевизорам в «час X», чтобы

посмотреть на приключения мальчишки из городка Паллет (Pallet-town). Мерчендайзеры между тем не сидели на месте – игрушки, сотки, карты и игры были нарасхват. Проводились карточные турниры, школьники занимались коллекционированием карти и игр в сотки. Это был конец 90-х: произошёл дефолт, люди теряли миллионы, а дети продолжали смотреть «Покемонов». Что тут сказать, это была любовь с первого взгляда.

Затем последовал первый фильм. И всё шло просто замечательно, пока в автомобильной аварии не погиб единственный человек, озвучивавший покемонов на первом канале. К тому моменту уже шел второй сезон, а точнее, лига «Оранжевых островов», по которому путешествовали герои аниме; и он был переведён лишь на половину. Т.е. сериал, который в стране ждали миллионы детей, медленно пошёл ко дну. На телевидении кое-как выкрутились, и со второй половины сериала озвучивать героев пришлось другому человеку. Но это был конец, конец эпохи покемонов для поколения детей перестройки.

А тем временем ажиотаж по поводу покемонов утих, и дикая популярность

сохранилась лишь в Японии. Каждый новый полнометражный фильм стабильно окупался иногда ещё до начала проката – все билеты раскупали. Но ничего не стояло на месте, и в какой-то момент стало понятно, что нашей стране тоже нужны покемоны. Их начали переводить и показывать, но почему-то с 10 го сезона. Озвучка была сперва не очень, но вскоре всё наладилось, а пропущенные сезоны постепенно начали подтягивать. С тех пор и по сей день телевизионщики продолжают переводить и транслировать новые серии. Всё было сделано очень грамотно, так как с появлением Pokemon GO уже огромное количество людей знало про эту вселенную. Сейчас на подходе новый сезон, и это ещё один повод разобрать историю Эша по косточкам.



Битвы между друзьями и электрическая крыса

Все регионы, в которых Эш успел побывать в аниме, заслуживают отдельного внимания. И поэтому мы начнём по порядку.

Канто (Pokemon. 1997-1999).

Лига Индиго – именно с неё началось всё то, что любят в покемонах: тут самые запоминающиеся, наиболее удачные стартовые покемоны, новый мир, который грамотно был раскрыт, а главное, была показана сама суть битв и философий франшизы. Вообще, неудивительно, что именно Чармандер, Сквиртл и Бульбазавр появлялись практически в каждом сезоне в той или иной форме. Здесь были и легендарные покемоны, за одним из которых Эш идёт до сих пор. Можно смело сказать,

что первый сезон – один из самых живых; не лучших, а именно живых: мир вокруг не идеален и у многих есть проблемы, которые так просто не решить. Взять хотя бы отношения Брока с его отцом (я уж не говорю про победы и поражения в битвах). Чего только стоят конфликты между Эшем и Чаризардом или его постоянные стычки с Гарри, который как тренер явно лучше.

Оранжевые острова (Pokemon Orange Islands. 1999).

Этого региона не было в оригинальной игре (только в дополнениях). Можно спокойно сказать, что он был похож на предыдущий сезон, но в нём стали проскакивать черты, которые не всем понравились. Вообще, Оранжевые Острова – это одна из немногих лиг, в которых Эш вообще выиграл.





Джото (Pokemon Jhoto Journeys, Jhoto League Champions, Master Quest. 1999-2003).

«Рост качества, или держим планку» – вот что хочется сказать по этому поводу. Приятные серии, где помимо новых покемонов встречаются старые. И это понятно – игры про регион Джото были одними из тех, что привели его к популярности, поэтому нет ничего удивительного в том, что всё было качественно и интересно. Вообще, лига Джото – это пример того, как надо делать бои лиги – увлекательно и интересно, с любопытными твистами: например, с появлением покемонов из неизвестного региона. Опять же, главный герой выясняет отношения со своим давним соперником Гарри, пытаюсь попутно понять, что же

это на самом деле было – вражда или всё же дружба? В конце Эш прощается с Брокком, Мисти и оставляет всех своих покемонов у профессора, взяв с собой лишь «электрическую крысу», то есть Пикачу.

Хоэнн (Pokemon Advanced, Advanced Challenge, Advanced Battle 2003-2006).

Новый старт, новый регион с новыми героями и почти без старых покемонов. Не стану отрицать, это не самая моя любимая часть, но далеко не самая плохая. Мэй, как спутница, тоже вполне неплоха. Однако здесь происходит то же, что и во всех предыдущих сезонах, а значит, и смотреть здесь особо не на что (ну разве что на арку про легендарных покемонов и банды Аква и Магма). В остальном весьма обычный, ничем не выделяющийся сюжет.



Боевой рубеж (Advanced Battle, Battle frontier 2006-2007).

Определённо, лучшее, что есть в сериях про покемонов. Это, наверно, можно назвать частью лиги Хоэнна, так как начало «Боевого рубежа» приходится на конец 7-ого сезона, и, дабы не спойлерить, там есть множество того, на что вам стоит посмотреть. Без сомнения, это лучшее, что можно получить от сериала. В конце, как и в случае с Лигой Джото, Эш оставляет всех покемонов и отправляется в регион Сино.

Сино. (Pokemon Diamond & Pearl, DP Battle Dimension, DP Galactic Battles, Sinnoh League Victors 2007-2011)

Провались оно всё пропадом... После такого замечательного, можно даже сказать, звёздного часа для покемонов, как «Боевой рубеж», вышло нечто под названием Pokemon Diamond and Pearl.

Я не говорю сейчас про игру – эмулятор на компе глючил, и нормально поиграть не вышло, – а вот аниме посмотреть очень даже удалось. Это худший регион и худшие сезоны во всей франшизе: было очень чёткое чувство того, что дизайнеры покемонов очень старались, но на них накатила депрессия и алкоголизм, потому что большая часть их работы – откровенно содранные с животного мира образы. Лично я с огромным скрипом посмотрел эти сезоны. И не поймёшь: дело в странном и непонятном противнике, странной и скучной очередной тайной организации или просто всё выглядит наигранно? Многие не зря говорили, что это провал. Беспросветный тупизм не спасло ничего. И никогда не спасёт. К счастью, это не был конец покемонов. Эш также оставил всех покемонов у профессора и отправился в новый сезон, регион Юнова; Пикачу шёл за ним. Он, может, и хотел в зоопарк к остальным, но у него не было покебола.

Приключения в Юнова (Pokemon Black & White, BW Rival Destinies, BW Adventures in Unova 2011-2013).

Ну, «надежда умирает последней» – это можно было назвать лозунгом данного региона. Но всё далеко не так плохо: куда более приятная атмосфера, а фурор, который вызвала культовая игра Black&White на приставках, лишь подтвердил веру людей в карманных монстров. Сам по себе сезон можно назвать проходным, но удачным. Герои были интересные, и игра явно ориентировалась на американскую политкорректную аудиторию. В общем, это был такой сезон: ничего нового, но и без унылости предыдущего региона. В конце Эш ... ой, кажется, я это уже

говорил, – и в этом регионе Эш оставляет всех покемонов и едет в регион Калос.

Калос (Pokemon XY, XYZ 2014 – наст. время).

Покемон XY, давший веру в то, что всё это теперь будет лучше прежнего. Сперва опенинг с прекрасно перепетой темой 1-го сезона, а затем и сюжет с очаровательными героями. Сам по себе принцип преподнесения не изменился и был отполирован еще несколько сезонов назад, но здесь, в отличие от региона Сино, всё вытягивают герои – их тут просто больше, а потому они берут числом. Плюс ещё и Pokemon GO подлил масла в огонь...



Ностальджи...

Уверен, также найдутся люди, которые скажут, что я вот критикую новые сезоны покемонов только потому, что старые смотрел ребёнком и теперь ностальгирую, что я предвзят и совершенно неадекватен. Однако спешу вас разубедить – впервые посмотрел «Покемонов», как и все дети, в конце 90-х и после этого на многие годы забыл про их существование. Вспомнил же я только в самом что ни на есть сознательном возрасте; тогда только-только начала выходить версия Diamond and Pearl в русской озвучке; именно тогда я посмотрел все серии «от пролога до эпилога», полностью прочувствовал все плюсы и минусы этого прекрасного аниме и недавно сделал это ещё раз.

Подводя итоги разбору регионов, могу спокойно сказать следующее: «Покемоны» придумали алгоритм, которого строго придерживаются годами. И, глядя на рейтинги и уровень продаж, он прекрасно работает. Суть этого алгоритма проста: в среднем три сезона Эш путешествует по новому региону, ловит новых покемонов, налаживает с ними отношения, а затем, победив/проиграв в Лиге, скидывает их Профессору, чтобы начать всё с начала. Но сезоны – это не всё. Есть ещё и утопический мир, который стоит посмотреть. Его то мы и препарлируем.

злобно смеётся





Моя любимая Утопия

Не знаю, задумывался ли кто-нибудь или нет, но мир Покемонов – это, наверно, самый идеальный мир из всех существующих: здесь люди живут в гармонии с природой, в небольших городках определённо японской постройки. Мир здесь – это воплощённая Япония, только без центрального правительства – в каком-то смысле это нечто похожее на социализм или коммунизм, но всё же у всех есть своя собственность, деньги, коммерция и т.д. Все очень милые, добрые и отзывчивые. Сперва это кажется нормальным: тренеры – это люди, идущие к тому, чтобы стать отличными мастерами, научиться понимать покемонов и способствовать всеобщему благополучию, а если нужно, то и защитить от коварных команд зла. Поэтому все очень добры к ним.

И вроде бы всё хорошо, все счастливы, пока в какой-то момент в голову не закрадывается ряд крамольных мыслей: «на какие шиши эти дети живут? Ладно бы в играх – там за победу в схватке ты получаешь деньги, а тут, насколько я помню, денег как таковых вообще не показывают. А что если ты выиграл у человека последние деньги и теперь ему

не на что купить еду себе и покемону?» Сомневаюсь, что люди задавались этим вопросом. Хорошо, пускай тут будет, как в масульманстве – ты обязан накормить голодного, а так как население не голодает, то тебя накормят. И ещё: неужели все жители планеты покемонов вегетарианцы? А если нет обычных животных, то кого они едят? И где тут них скотобойня? Зато ферм навалом.

Далее идёт волшебная вещь – смерть. Покемоны не умирают, а «вырубаются» (fainted). И, пожалуй, только в первой игре и в первой Лиге есть некая башня, в которой живут духи умерших покемонов. Значит, всё-таки они смертны. Тогда почему от ударов током, а также огня, льда, режущих сталь листьев и летящих камней покемон вырубается, а не гибнет? При этом ломаются стены, вырываются с корнями деревья и сравниваются с землёй горы. То же касается и людей – они тоже могут обуглиться, покрыться льдом, улететь куда-то, как команда R, но ни за что не погибнуть. А что? Их недавно Чаризард облил напалмом, и они только почернели. Думаю, они ногтем могут спокойно алмаз поцарапать. Супермен, наверно, был с планеты покемонов. Если он сам не покемон, конечно.

Про злодеев

В каждом регионе есть своя тайная организация, которая ищет легендарных покемонов и стремится к власти. Они прям злые-презлые, и у всех приблизительно один мотив. Авторы, видимо, не хотят, чтобы зрители хоть капельку сочувствовали злодеям, поэтому последние выглядят очень странными, а их мотивы немного нелепыми. Желание уничтожить мир полностью, похоже, не особо логичный поступок. Или вот – банальное стремление контролировать легендарного покемона, притом опыт других людей, показавший, что это нереально, конечно, не считается. Сам алгоритм этих команд таков: злодеи ищут легендарных покемонов, злодеи находят покемонов и подчиняют их, подчинение действует недолго, а затем эти же злодеи получают «по щам» любым возможным способом.

Что касается команды R, то там всё понятно – они просто клоуны. Начнём с того, что они показали себя полностью некомпетентными бойцами, лишёнными логики и здравого ума. Далее учтём ещё и то, что говорящий Мяут – это единственный говорящий покемон в аниме. По идее, все Мяуты могут научиться говорить, но, эволюционировав в Персиана, потеряют этот скилл. Поэтому почему никто не учит мяутов быть связующим звеном, переводчиками с покемонского

на человеческий язык? Да эти ребята только на переводах бы столько бабла срубили, что они о Пикачу даже и не вспомнили бы. Только в регионе Юнова, команда R выглядела внушительно и вызывала страх и уважение (наверно, для того, чтобы показать, как их профессионализм испаряется при встрече с командой Эша. Магия!)

Конечно, есть там противники нормальные и более-менее яркие, в общем – разные. Но разные они только в этом сезоне – их характеры чуть подправляются, добавляется новый имидж, покемоны, и вуаля! – новый персонаж готов. Хотя признаю, там не всё так плохо, как кажется – есть хорошие персонажи и есть за что любить «Покемонов», но тенденция неприятная. Например, Пол в лиге Сино – это откровенно испорченная версия Гарри из первых сезонов (сильно испорченная, хладнокровная). Да, он единственный антагонист-грубиян в аниме, но на этом его уникальность кончается. Про девушек и говорить нечего – почти все они если не под копирку, то уж точно малоразличимы. Мисти разве что выделяется характером, и то лишь потому что была такой с самого начала. Я уж молчу про то, что Эш почти ничему не учится, начиная этак с седьмого сезона. Похоже, что каждый новый регион – это сброс почти всех параметров у Эша и его крысы.





«Мне полкило рафинированных людей, пожалуйста»

Про людей вообще отдельная песня. Понятно, что образ местного населения рисовался с японцев. Хороших людей с хороших японцев, а плохих – с плохих. Идея была интересная, и, пожалуй, многим бы хотелось узнать, какие японцы на самом деле, однако в результате того, что франшиза разрослась, получилось нечто странное в виде рафинированных людей.

То есть это люди, которые могут испытывать лишь ограниченный спектр эмоций, весьма ограниченный. Все приветливы, добры и учтивы, но если в начале это как-то терпимо, то потом это поведение возводится в ранг абсолюта, особенно в последних семи-девяти сезонах. Многие скажут, что это не так, что герои живут, чувствуют и страдают, что покемоны тоже испытывают душевные муки. Ну да, уровень актёрской игры героев приблизительно равен уровню игры детей в школьном спектакле в пятом классе (ну, может быть, чуть-чуть получше). Уверен,

найдутся и те, кто скажут: «Эй это же для детей!» Никаких претензий к аниме просто не могло бы быть, если бы не уровень, который оно уже показывало прежде. Не зря я назвал первые сезоны и фильмы живыми – в первом фильме был такой нуар, что ты боялся за каждого персонажа, за каждого героя, за весь мир, в конце концов.

После одного крупного поражения в первом сезоне Эш вел себя иначе, чем в большинстве последних. Он, чёрт побери, забился в угол и не выходил оттуда несколько дней. Депрессия, опустошенность, боль поражения. А что сейчас? – Эш немного наигранно порычит, похвалит проигравшего покемона и, улыбаясь, пожмёт руку победителю. Ну, это вообще нормально, а? После этого он вообще ничего не испытает и особо не расстроится. Судя по всему, он знает, что аниме продлят на новый сезон, поэтому можно не париться. Уверен, у него есть связной в Nintendo. То есть японцы сперва задрали планку, а потом её опустили (ну, или не могут дотянуться). А, может, хотят угодить всем, не вызвав скандалов, как в первом сезоне.

Кушаете покемонов? Ай-ай-ай!

Также стоит отметить тему, касающуюся важных социальных проблем. Как и все мультики, «Покемоны» отчаянно пытались чему-то научить детей, показывая серии, в которых поднимались такие вопросы, как ревность, сексизм, неравенство, несправедливость и незитичные эксперименты над животными. Но это тоже прекратили вместе с первыми сезонами. Теперь тут только бабочки и одуванчики. К фильмам, слава богу, это не относится. Вообще, я только за пропаганду подобных ценностей, но вот когда это повторяют из серии в серию на протяжении почти двадцати лет, это уже напоминает зомбирование. Ну знаете, типа такого: «Должен быть добрым, должен быть добрым, должен верить вождю! Должен поймать Пикачу!» Вкратце, если подвести итоги мира, в котором оказались герои – то это Утопическая Утопия, где хорошие люди добрые и приветливые, а злые злодеи – злые и не приветливые. Никаких вам серых тонов, как в первом сезоне.

И под конец

Из всего вышесказанного может показаться, что я не люблю «Покемонов» и вообще ненавистник этого аниме, этой игры, японской культуры, человечества и т.д. Но это совершенно не так.

«Покемоны» – это то аниме, к которому я постоянно возвращаюсь. Может ненадолго, но порой, правда, хочется посмотреть, как в вымышленном мире нарисованные персонажи ведут себя идеально и дерутся с помощью вымышленных монстриков; это приятная разгрузка после тяжёлого рабочего дня. Если вы не пробовали «Покемонов» в качестве успокоительного – я настоятельно их рекомендую. Главное, не злоупотребляйте. Да и опенинги на английском у них великолепны. Все. Без исключения. Шедевральны! Поняли? Для меня это приятный мир, который продолжается с детства и по сей день; «Покемоны» – это отличный способ забыть о проблемах. Это конечно не всё, что я хотел обсудить, ведь столько всего интересного в мире Покемонов...

Хотя, знаете, что? Я не хочу ничего решать. Я просто хочу кресло, чаёк и

ВА-А-А-АБАФЕТ!





Виртуальная жена

Ни для кого не секрет, что XXI век – это век активного развития информационных технологий. Новостные ленты наперебой сообщают нам о всевозможных разработках и новых гаджетах, которые призваны упростить нашу жизнь или сделать её интереснее.

Буквально несколько десятилетий назад системы искусственного интеллекта были затейливым сюжетом для книг и фильмов в жанре фантастики. Сегодня же никого не удивить виртуальными помощниками вроде Сири или Кортаны. Виртуальные ассистенты призваны максимально облегчить жизнь своему обладателю. Они легко найдут информацию в интернете, расскажут о погоде или подберут варианты близлежащих кафе, в которых вы сможете отдохнуть. Единственный недостаток таких ассистентов – они незримы для владельца. Всё, что мы можем видеть на дисплее – это сенсорные кнопки для управления сервисом.

Но и тут прогресс не стоит на месте!

Японская компания Vinclu Inc выпустила свой вариант виртуального помощника, получившего собственное имя – Azuma Hikari.

Итак, давайте знакомиться: Хикари Адзума – двадцатилетняя девушка с синими глазами и голубыми волосами, рост 158 см, любит пончики, не любит насекомых. Любимое хобби – просмотр аниме, а главная мечта – стать героиней, чтобы помочь всем людям, которые упорно трудятся. Когда-то Хикари жила вместе со своим отцом, учёным. Так как он вечно работал, она активно помогала ему, выполняя всевозможную работу по дому.

Но вот однажды помощник отца предложил Хикари поучаствовать в эксперименте, который отправит её в иное измерение на помощь другим людям. Тщательно обдумав предложение, девушка согласилась на участие, ведь это помогло ей осуществить свою мечту. И вот перед нами посланница другого измерения.



Компания-разработчик тщательно подошла к созданию образа виртуального ассистента. В настоящий момент у Azuma Hikari существует даже собственный профиль в социальных сетях.

Конечно, в отличие от других ассистентов, Azuma Hikari можно видеть, но существовать она может исключительно в Gatebox — аппарате, внутри которого размещается компьютерная система и проектор, обеспечивающий демонстрацию изображения девушки. Сам аппарат оснащён специальными сенсорами и камерой, помогающими системе идентифицировать лицо и движения владельца.

Система является самообучающейся, причём, чем больше хозяин разговаривает с ассистентом, тем быстрее она учится.

В связи с этим, после определенного времени пребывания с одним владельцем, Azuma Hikari становится по-своему уникальной.

Разработчики уверяют, что система не просто узнает владельца, но и распознает его

эмоциональное состояние, чтобы, исходя из этого, строить дальнейшее общение.

Gatebox оснащён модулями связи, включая Wi-Fi и Bluetooth. Эти модули обеспечивают синхронизацию не только с телефоном пользователя, но и со всеми умными устройствами, которые есть в доме. Благодаря своим сенсорам система может вести мониторинг микроклимата помещения, включая и выключая различные бытовые устройства.

Azuma Hikari позиционируется как компаньон для одиноких людей.

Если внимательно присмотреться к персонажу, то на руке девушки можно заметить обручальное кольцо, именно поэтому проект получил еще одно название – «Виртуальная жена». А если владельцу действительно одиноко, то он может в течение дня отправлять Hikari смс-сообщения, на которые она с радостью будет отвечать. А если, возвращаясь с работы написать ей что-то вроде «скоро буду», то при наличии соответствующих настроек Hikari в ожидании хозяина включит свет и разогреет еду.



К сожалению, такая помощница имеет соответствующую цену. Было выпущено всего 300 экземпляров. Цена одного Gatebox составляла около 2500\$.

Массовый выпуск Azuma Hikari напрямую зависел от спроса на пробную партию. Компания-разработчик была уверена в успехе, но все планы разрушили VR-свадьбы. Сейчас же заказать себе такую жену можно на сайте, ознакомившись с правилами.

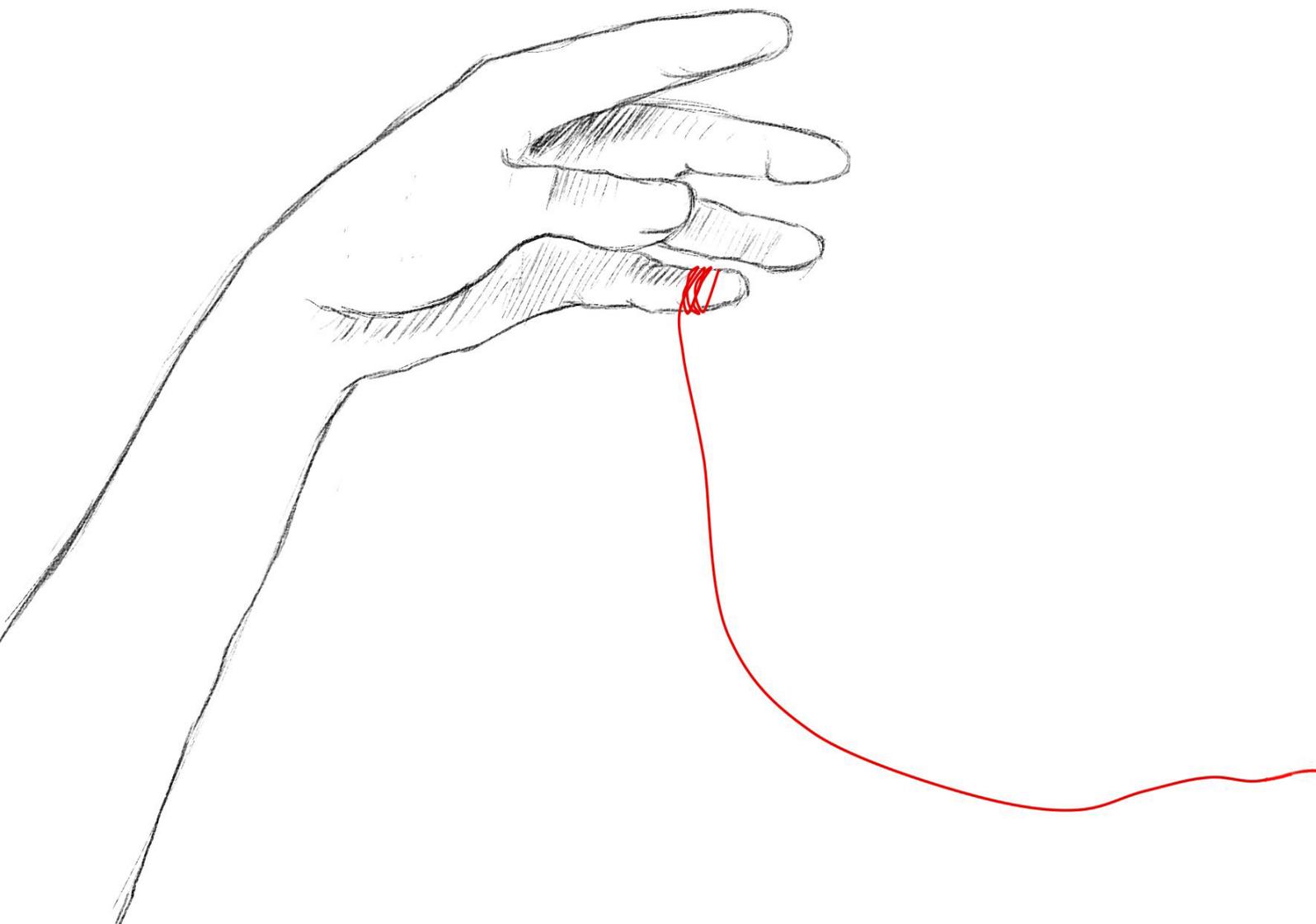


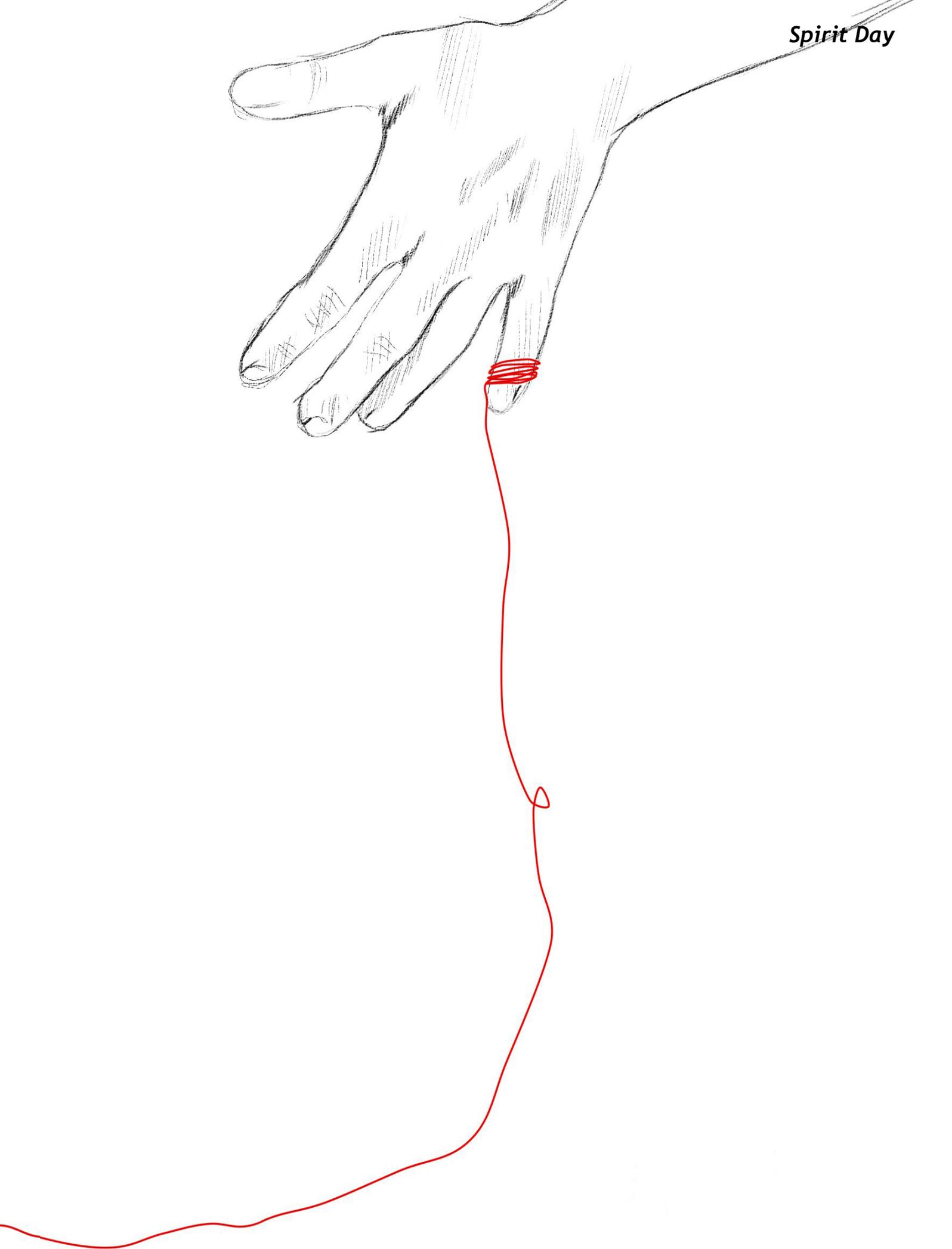
Безусловно, технологии движутся вперёд, радуя нас все более сложными и интересными решениями. Но как бы ни была прекрасна эта ожившая мечта хикикамори, не стоит забывать, что мы по-прежнему живём в реальном мире, где жизненно необходимо общение с живыми людьми.



Делу время, а потехе час

Red string of fate





В сумасшедшем ритме современного мира мы часто не замечаем то, что происходит вокруг нас. Зима сменяет осень, и вот не успела закончиться череда новогодних праздников, как незаметно приблизилась весна. Традиционно эту пору принято считать порой любви, и люди, не нашедшие своей второй половинки, чаще всего именно в это время года чувствуют себя наиболее одинокими. Но столь ли сурова судьба, которая не предоставила нам встречи с тем самым человеком? И действительно ли мы одиноки?

Древняя китайская поговорка гласит: «Невидимой красной нитью соединены

те, кому суждено встретиться, несмотря на Время, Место и Обстоятельства. Нить может растянуться или спутаться, но никогда не порвется.». Сама поговорка появилась из одной древней легенды, вариации которой существуют почти во всех странах востока, в том числе и в Японии.

Согласно этой легенде, из мизинца человека ведет невидимая красная нить, которой боги соединили людей, чьи судьбы должны соприкоснуться. И если два человека связаны красной нитью судьбы, то вселенная непременно найдет способ свести их вместе.

В основе многочисленных вариаций легенды о Красной нити судьбы всегда лежит одна и та же история: богатый амбициозный юноша встречается на ступеньках храма странного старика, с книгой в руках, и этот старик рассказывает ему о том, к кому ведет его красная нить. Ведомый любопытством юноша находит маленькую грязную девочку, торгующую со своей воспитательницей на рынке овощами, что бы хоть как-то обеспечить себе пропитание. О подлость судьбы, зачем такому целеустремленному человеку как он какая-то нищенка в качестве жены? Главный герой нанимает слугу, что бы тот убил девчонку. Посчитав, что это изменит его судьбу, парень успешно забывает о странном старике на ступеньках храма, о девчужке, которая должна была умереть по его прихоти, и движется дальше к своим мечтам и стремлениям. Вот только никак не складывается у нашего героя личная

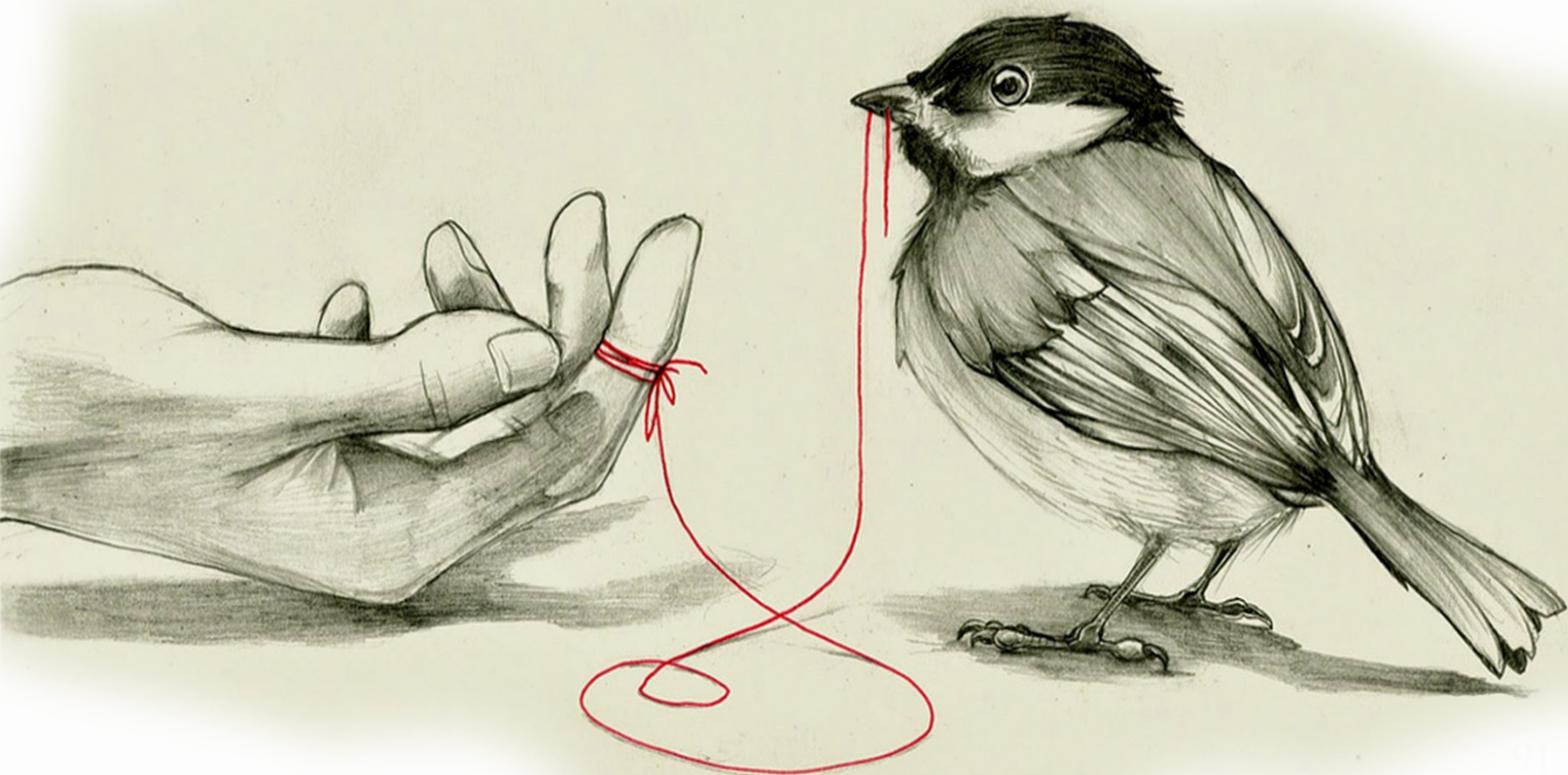
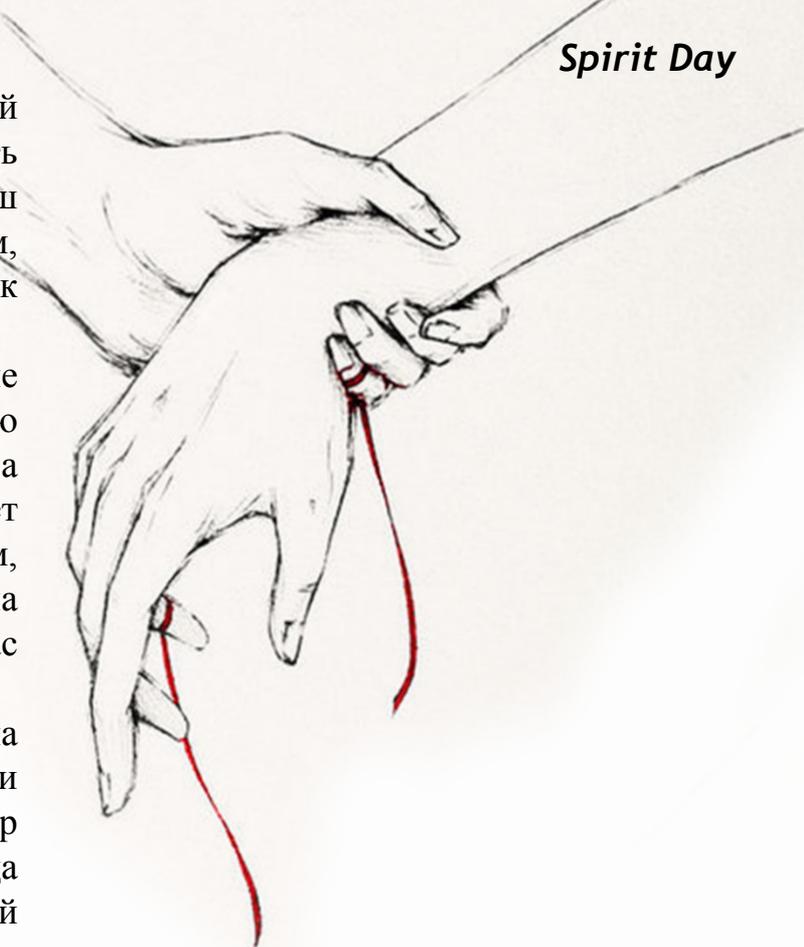
жизнь: за сколькими девушками он не ухаживал, скольким не делал предложение, все одно – ничего не выходит.

И вот он встретил прекрасную юную девушку из богатой семьи, в которую влюбился с первого взгляда. И о чудо, избранница ответила ему взаимностью. Счастливая пара сочетается браком, а после свадьбы юноша видит, что тело любимой украшает шрам, который она всегда прятала под одеждой. В ответ на расспросы супруга рассказала, что в этой семье она приемная дочь. А когда она была маленькой, после смерти родителей, ее воспитывала старая торговка овощами. И однажды какой-то проходимец попытался убить её по неизвестной причине, но она чудом выжила, сохранив на память о том происшествии шрам. Вот тогда наш герой и понял, что как он не пытался сбежать от судьбы, а все равно женился на той самой девочке, на которую указал старик.

Вообще, японцы верят, что ничто в нашей жизни не происходит случайно. Наша нить определяет нашу судьбу, определяет наш маршрут и неизменно ведет нас к тем, кому мы больше всего нужны, и кто так необходим нам.

Так действительно ли мы одиноки, не имея в настоящий момент времени свою пару? Быть может ваша судьба ждет вас за поворотом, или в вагоне метро? А может быть, вы уже давно находитесь с ней рядом, но еще не наступил тот момент, когда ваша нить распутается и накрепко привяжет вас друг к другу.

Какой бы красивой не была легенда, она всего лишь вымысел, а верить в неё или нет, решать только вам. Но какой бы выбор не оказался предпочтительней, никогда не забывайте, что даже в самой жуткой рутине жизни всегда есть маленькое место для чуда и веры в сказку.





Spirit Day