

01.10.2012

№3

Танибата

Дневник

КОТА

Гость номера

Новинки осеннего сезона

Вынос гигантов

SPIRIT  
DAY



## РЕДАКЦИЯ

Well hime ..... главный редактор  
Юкко ..... главный редактор  
Ару - тян ..... главный дизайнер

Edelmir ..... литературный редактор  
Нексус ..... литературный редактор

mamba5 ..... корректор  
Makeewa.Marina ..... корректор

Imai-san ..... дизайнер  
Shouta ..... дизайнер

Aberon ..... журналист  
Marty ..... журналист  
Graber ..... журналист  
TiranRex90 ..... журналист  
Kailiny ..... журналист  
Чеширский Котяра ..... журналист

SPIRIT  
DAY

Дзыыыынь!!!!!! Дзыыыынь!!! Сквозь сон слышу, как надывается будильник в попытках разбудить меня. Рука медленно потянулась к ненавистой вещице, чтобы скорее «заткнуть» этот омерзительный звук. Еще одно утро еще одной рабочей недели...

На календаре уже давно сентябрь. А это означает, что многие уже начали с новыми силами и неподдельным рвением «грызть гранит науки». Да, пару лет назад я каждое утро вставала в универ с нередко закрадывающейся мыслью: «Может, не идти на первую пару?». А до этого была школа: одиннадцать Дней Знаний, два Последних звонка, экзамены, факультативы... Ох, ох... занесло меня куда-то... не мемуары же писать собралась.

Ну, так вот, дорогие читатели наши!!!! Перед вами третий выпуск журнала «Spirit Day». Мы немного задержались с выпуском этого номера, за что прошу нас простить. В этот раз мне выпала честь вещать с первых страниц, а потому, наделенная такой властью, хочу поздравить Вас с прошедшими событиями. Ведь лучше поздно, чем никогда.

Во-первых: С Днем Знаний Вас! Терпения, сил и вдохновения для новых свершений! Крепких знаний в голове и оценок хороших в зачетке и дневнике. Почти стихами

заговорила...

Во-вторых! Наверное, многие из вас следили на экранах телевизоров, мониторов и других современных гаджетов за происходящим в Лондоне! Да, я говорю об Олимпиаде 2012! Нельзя не поздравить всех вас с этим событием. Спасибо, всем тем, кто завоевал для нашей страны Золото, Серебро и Бронзу! И особенную благодарность я хочу выразить нашим паралимпийцам!

Ну, так вот. Не сложно догадаться, что мы просто не могли не пройти стороной столь важные события этого лета и начала осени. Приглашаю вас в увлекательное путешествие!!!

Вы жалуетесь на то, что вас сильно загружают домашним заданием? Вы устали от экзаменов? Тогда прошу ознакомиться со статьей «На пути к знаниям. Система образования в Японии», и вы поймете, что вам еще сладко живется. Поклонникам спорта непременно надо обратить свое внимание на статью о зарождении спорта в Японии. Наш журналист T-Rex большой поклонник восточных единоборств и спорта в целом! И он не заставил долго ждать, предоставив вашему вниманию –

ну уж очень интересную работу о спорте в Японии. Kailiny расскажет вам о том, на какие новинки осеннего сезона стоит обратить внимание. Также благодаря ее шпионским способностям вы сможете ознакомиться с информацией под грифом секретно, кодовое название: «Апокалипсис: подготовка». Любителям вкусно покушать не стоит проходить мимо очередного шедевра нашего штатного повара и журналиста Чеширского Котяры. Ну и, конечно, это не все. На страницах нашего журнала вы встретите еще много интересного, я на это надеюсь. Но кое-что по секрету я вам все-таки скажу. Комментпремия «На острие пера» ждет своих победителей! И гостем этого номера будет очень таинственная личность. Многие смотрели, смотрят и, я думаю, будут смотреть работы с его озвучкой. Но именно вы на страницах именно нашего журнала станете свидетелями эксклюзивного интервью. Заинтриговала? Ну, тогда скорее переворачивайте страницу!!!

Мы ждем вас на страницах «Spirit Day»

Юкко.

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ЯПОНИЯ НА ЗАРЕ ИСТОРИИ: ДРЕВНИЙ КАМЕННЫЙ ВЕК, НЕОЛИТ, БРОНЗОВО-ЖЕЛЕЗНЫЙ ВЕК.</b>	
ЗАГАДОЧНАЯ ЯПОНИЯ: ПУТЕШЕСТВИЕ К ИСТОКАМ .....	стр 8
<b>ИСТОРИЯ СТАНОВЛЕНИЯ СПОРТА В ЯПОНИИ</b>	
ЗАГАДОЧНАЯ ЯПОНИЯ: ПУТЕШЕСТВИЕ К ИСТОКАМ .....	стр 14
<b>СИСТЕМА ОБРАЗОВАНИЯ В ЯПОНИИ</b>	
ЗАГАДОЧНАЯ ЯПОНИЯ: ПУТЕШЕСТВИЕ К ИСТОКАМ.....	стр 24
<b>УСКОРЕННЫЙ МИР / ACCEL WORLD</b>	
ДНЕВНИК КОТА .....	стр 32
<b>ПАЛАДИН НА ПОЛЕ / AREA NO KISHI</b>	
ДНЕВНИК КОТА .....	стр 36
<b>ЗЕТМЕН / ZETMAN</b>	
ДНЕВНИК КОТА .....	стр 40
<b>ИНТЕРВЬЮ С RANMARU</b>	
ГОСТЬ НОМЕРА .....	стр 44
<b>YAMI NO MATSUEI / ПОТОМКИ ТЬМЫ</b>	
ВЗГЛЯД СО СТОРОНЫ. АНИМЕ .....	стр 50
<b>GIANT KILLING / ВЬНОС ГИГАНТОВ</b>	
ВЗГЛЯД СО СТОРОНЫ. АНИМЕ .....	стр 54
<b>SHIJOU SAIKYOU NO DESHI KEN'ICHI</b>	
<b>СИЛЬНЕЙШИЙ В ИСТОРИИ УЧЕНИК КЕНЬИЧИ</b>	
ВЗГЛЯД СО СТОРОНЫ. МАНГА .....	стр 62
<b>АЙДЗУ/И'С</b>	
ВЗГЛЯД СО СТОРОНЫ. МАНГА .....	стр 68
<b>ZENKAI GIRL / КАРЬЕРИСТКА</b>	
ВЗГЛЯД СО СТОРОНЫ. ДОРАМА .....	стр 72
<b>НА ОСТРИЕ ПЕРА</b>	
КОММЕНТПРЕМИЯ .....	стр 78
<b>АНОНСЫ ОСЕННЕГО СЕЗОНА</b>	
АНОНСЫ НОВИНОК .....	стр 84
<b>ТАНИБАТА-2012</b>	
ДЕЛУ ВРЕМЯ, А ПОТЕХЕ ЧАС .....	стр 92
<b>MAGICAL DIARY: HORSE HALL</b>	
ДЕЛУ ВРЕМЯ, А ПОТЕХЕ ЧАС .....	стр 98
<b>CARDFIGHT!! VANGUARD</b>	
ДЕЛУ ВРЕМЯ, А ПОТЕХЕ ЧАС .....	стр 102
<b>ЮКИ КАДЗИУРА: ИСКУССТВО, МУЗЫКА, МЕЧТА</b>	
ДЕЛУ ВРЕМЯ, А ПОТЕХЕ ЧАС .....	стр 110
<b>ОТЯДЗУКЭ</b>	
ЯПОНСКАЯ КУХНЯ.....	стр 116
<b>НАШИ ПЕРЛЫ</b>	
БУ-ГА-ГА .....	стр 118
<b>АНЕКДОТЫ</b>	
БУ-ГА-ГА .....	стр 119





## Япония на заре истории: древний каменный век, неолит, бронзово-железный век.

“Япония дала жизнь совершенной по форме культуре и развила в людях такое свойство зрения, когда правду видят в красоте, а красоту в правде”.

Рабиндранат Тагор

Итак, мы продолжаем наше путешествие по страницам истории Страны Восходящего Солнца. И статья этого номера будет посвящена Японии на заре истории. В рамках данной работы не обошлось без исторических терминов и других «умных» слов, но, надеюсь, это не испортит впечатления.

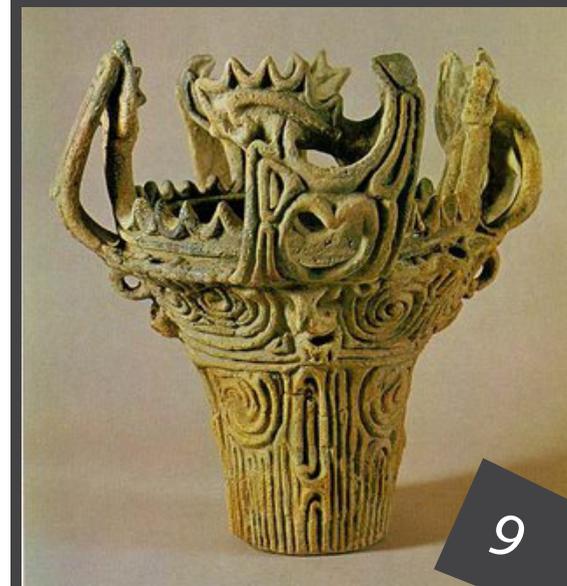
«Когда Небо и Земля были единым целым, а мужское и женское начало еще не разделились, все сущее представляло собой хаотическую массу, содержащую зародыш жизни. Затем появилось нечто, похожее на росток тростника, возникшее из хаоса; легкие и чистые элементы поднялись вверх, чтобы образовать Небо, а более тяжелые осели и стали Землей. Это загадочное “нечто” (или “некто”) превратилось, столь

же мгновенно как и возникло, в первое божество, Куни-токо-тати, “Божество — Владыку Августейшей Середины Неба”. Позже возникли другие боги. Все они рождались по одному, пока не появилась пара божеств, Идзанаки и Идзанами, т.е. Зовущий Мужчина и Зовущая Женщина. Когда они вместе стояли на плавучем мосту Неба и с любопытством смотрели на плавающую внизу Землю, старшие боги дали им украшенное драгоценными камнями коралловое копье. Они погрузили его в Океан и взбудоражили его воды. Когда боги вынули копье, с наконечника упали капли. Капли застыли и образовали острова, и на один из них спустилась божественная пара. Они установили

коралловое копье в качестве центрального столба и опоры своего дома. Так была создана Япония». Первые сведения о древних японцах предоставили китайские летописи “Двадцать четыре истории 1 века”. Однако люди жили там и раньше: первые признаки заселения Японского архипелага появились около 40 тысячелетия до н. э., с началом японского палеолита, который продолжался по 12 тысячелетие до нашей эры. Этот период также носит название Ивадзюку. В некоторых источниках его принято датировать 40000г. до н. э. - 13000г. до н. э. Название объясняется местом обнаружения археологических находок в городе Ивадзюку (1949 год): 5 тысяч обнаруженных палеолитических стоянок свидетельствует о хорошей заселённости Японии (тогда ещё не островов). Собственно Японии в ее современном понимании тогда еще не было, так как японские острова отделились от Азиатского полуострова лишь в эпоху мезолита в результате

обширного таяния ледников. Это явление получило впоследствии название погана и описано во многих древних культурах. Благодаря ему Япония обрела те очертания, которые мы видим сейчас на карте. Население древней Японии занималось охотой и собирательством, изготавливало первые каменные орудия труда грубой обработки. В этом периоде отсутствуют керамические изделия, поэтому период также носит название периода докерамической культуры. Наиболее значительной и интересной эпохой этих древних времен является неолит (новокаменный век), который для Японии датируется 8 тысячелетием - 300-ми годами до н. э. Благодаря изменению климата, японская флора и фауна кардинально изменились. Северо-восточная часть

архипелага была покрыта дубовыми и хвойными лесами, а юго-западная - буковыми и субтропическими. В них жили большие кабаны, олени, дикие утки, фазаны. В морях и океане водились бониты, красные пагры, морские судаки. Побережья Хоккайдо и региона Тохоку были богаты лососем и форелью. Благодаря таким природным богатствам, жители Японских островов не нуждались в крупномасштабном сельском хозяйстве или скотоводстве, оставаясь примитивным обществом охотников-собирателей. В то же время наблюдается зарождение земледелия, именно оно способствовало резкому скачку в развитии человека: появляются различные орудия труда; человек начинает вести оседлый образ жизни, формируя небольшие поселения (в 20-30 человек) на невысоких холмах. Типовым жильём были землянки и полуземлянки; вокруг поселения находились мусорные насыпи, которые одновременно служили местом захоронения умерших. Постепенно развивались и усложнялись различные сферы социальной жизни. Для Японии этот период характерен появлением керамики, специфический «шнуровой» орнамент которой дал название всей культуре — «ДзEMON» или «след веревки».





10 000 до 300 г. до н.э. Другие считают эпоху с 20000г. по 4500г. н.э. периодом «догончарным», оставляя культуре Дзёмон время с 4500г. до 200г. н.э. Эти разногласия неувидительны. Ведь мастерство изготовления первобытной керамики распространялось по стране довольно медленно и неравномерно. Прошли века, если не тысячелетия, пока культурный обмен между отдельными племенами обеспечил повсеместное распространение гончарного промысла. Подробнее ознакомиться с культурой того времени широкая японская общественность смогла лишь в последние годы. В местечке Саннай Маруяма, что в префектуре Аомори (на самом севере острова Хонсю), были обнаружены древние развалины. Вокруг него были найдены следы более шестисот жилищ-землянок. Среди находок были обломки керамических изделий, сплетенные из растительных волокон сумки, фрагменты одежды, лакированные чаши, лодочные весла, украшения из нефрита — заколки для волос, кольца, ожерелья, серьги; кости белок-летяг, зайцев, морского окуня, камбалы; тыквенные семечки, бобы... Все это позволило составить совсем иную картину жизни древних японцев, в которой было место повседневной борьбе за существование и праздникам, домам-землянкам и высоким сооружениям, широким торговым обменам с соседями и чувству моды. До сих пор представителей того времени считали варварами и примитивными людьми, а оказалось, они жили в достаточно развитом для того времени обществе. Где-то на рубеже новой эры (специалисты датируют это то 200, то 300г. до н.э.) культура Дзёмон достигла такого развития, что в ее рамках стали происходить принципиальные изменения, позволившие говорить о рождении новой культуры — культуры Яёй. В 1884г. в районе Токио под названием Яёй-мати был найден сосуд, который



позже был идентифицирован как принадлежащий эпохе, пришедшей на смену Дзёмон. Приблизительно с 1896г. понятие «керамика типа Яёй» прочно вошло в научный оборот. Период Яёй - эпоха в истории Японии, соответствующая бронзовому и железному векам по международной археологической периодизации. Период Яёй датируется III в. до н.э. - III в. н.э. и подразделяется на многие подпериоды. Так же, как и для Дзёмон, существующие периодизации основаны, прежде всего, на типологии керамики, и не имеют абсолютных хронологических привязок. Сосудов, строго специфичных для данного периода, очень мало. Из всех данных можно выделить следующие основные отличительные характеристики, присущие керамическим изделиям

10 Впервые данный термин был употреблен Э. Морсом в 1879 г. Однако полное признание он получил лишь в 1937г., когда японский археолог Яманоути Сугао выделил пять характерных для этого периода хронологически последовательных типов керамики. Именно различия в типе керамических изделий позволили выделить подпериоды. Если следовать наиболее общей схеме эволюции керамики Дзёмон, то в начале периода на сосуд наносился вертикальный узор путем наложения на сырую глину отдельных нитей растительного волокна; затем волокна стали сплетаться, узор наносился горизонтальными полосами в виде «ёлочки». Средний Дзёмон характеризуется диагональным узором, поздний - геометрическим узором с разнонаправленным расположением веревочных отпечатков. Обжиг осуществлялся в ямах, на дне которых разводился костер. Температура обжига составляла всего 600-800° градусов, в связи с чем эти сосуды были довольно хрупкими. Похожая техника нанесения орнамента на глиняные сосуды использовалась в Африке (Сахара), Полинезии (Ново-Гебридские о-ва) и в некоторых других регионах.

Однако в непосредственной близости от Японии подобная технология не использовалась, что позволяет говорить о её местном происхождении. Помимо «классического» веревочного узора существует также немало видов керамики, узор на которую наносился бамбуковой палкой или же пальцами. Почти вся керамика Дзёмон (особенно раннего и среднего) имела утилитарное назначение. Она использовалась для варки пищи и хранения пищевых запасов и воды. Считается, что сосуды с низкотемпературным обжигом среднего Дзёмон теряли за ночь около 10% налитой в них жидкости. В конце Дзёмон эти показатели улучшились за счет покрытия поверхностей сосудов красной охрой, лощения и несколько лучшего обжига. Ценителям искусства культура Дзёмон известна, прежде всего, по блистательным в своей экспрессии сосудам культового предназначения со «змеиными» мотивами и пластическими изображениями голов животных, относящимся к позднему периоду. Временные рамки периода Дзёмон довольно расплывчаты. Одни специалисты полагают, что он длился с



этого периода: унифицированность керамики Яёй; отсутствие орнаментального украшения в принципе; красноватый оттенок, присущий керамическим изделиям; обжиг осуществлялся несколько более равномерно. В этот период на Японских островах появляется использование гончарного круга и ткацкого станка, обработка металлов (меди, бронзы и железа) и строительство защищенных городищ, население подвергается социальному расслоению, и возникают первые догосударственные образования – кланы; также появляется земледелие в форме заливного рисосеяния. Заливное рисовое поле, большую часть года покрытое слоем воды, не нуждается в прополке и глубоком ежегодном перепахивании, а проточная вода на рисовых полях сама во многом компенсирует естественную потерю плодородия почвы за счет приносимого ею мелкозема. Участок, предназначенный для выращивания рассады, легче защитить от холодов, сорняков, насекомых и птиц; его перекопка не требует особых усилий, а для удобрения не нужно большого количества

органических веществ. Несмотря на очевидную трудоемкость высадки рассады (тауэ), этот процесс может быть растянут во времени и производиться при благоприятных погодных условиях. В результате уменьшается риск гибели посевов и создается возможность сбора двух полноценных урожаев в год. Культурное наследие этого периода получило название "культуры Яёй". Переход культуры Дзёмон в Яёй учеными трактуется по-разному: западные историки связывают его с миграцией континентальной культуры с Корейского полуострова. Ну а японские специалисты придерживаются «автохтонной» концепции. Согласно одной из теорий, более развитая культура была занесена на южную оконечность Хонсю переселенцами (беженцами), не пожелавшими признать власть Хань. А там, где одни не признают власть других, возникновение конфликтов и дележки – вопрос времени, но это уже другая история, о которой мы непременно еще поговорим... Но уже в следующем номере.

## Знаете ли Вы?

- Все японские мужчины (женщин этот обычай никоим образом не касается) должны встречать Новый год нагишом, вернее, в одной набедренной повязке фундоси. Объясняется это тем, что являться пред строгими очами ками надо чистым как духовно, так и физически. Поэтому японцы в эту ночь не только раздеваются догола, но и усердно поливают себя и других холодной водой, выполняющей религиозную функцию очищения от грехов.



- Число «8» в Японии считается счастливым, а число «4» несчастливим. В некоторых домах отсутствуют квартиры с № 4, а в ресторанах столики под таким номером, в больницах палаты. Четвёрка ассоциируется у японцев со смертью. В большинстве лифтов нет цифры «4». На кнопках написано: 1-2-3-3а-5-6- и т.д.. И квартиры на 8-ом, 18-ом и других этажах с цифрой «8» самые-самые дорогие, а с цифрой «4», наоборот, самые дешевые. Кстати, такое суеверие есть и в Китае.



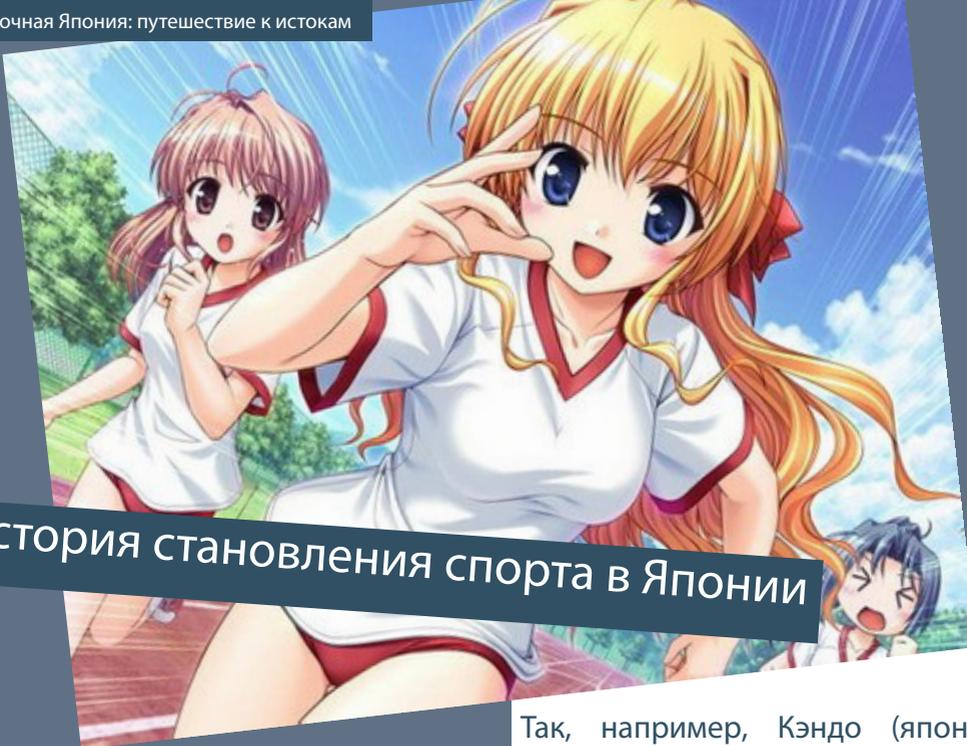
Автор: Юкко

Список используемой литературы:  
 1. Ресурсы сайта <http://www.cultline.ru>  
 2. Япония. Хроники старого SEO – самурая. История и культура Японии.

- Многие японцы говорят, что видят "кролика на луне" среди лунных кратеров, а не человека. Где же кролик, спросите вы? Японцы и китайцы видят в центре луны не улыбающееся лицо, а именно кролика. Они не только видят там кролика, но и верят, что он готовит mochi (мочи – рисовые лепешки). Происхождение этого верования – это игра слов. Слово mochizuki имеет двойное значение в японском языке. И, несмотря на то, что пишется по-разному, оно может обозначать или "готовящий рисовые лепешки" или "полная луна".



- Никто из вас не задумывался о том, почему навесные двери в японских домах открываются наружу, а не внутрь? Ответ на этот вопрос прост: потому что дверь, открывающаяся внутрь, собьет обувь, поставленную возле переднего входа.



## История становления спорта в Японии

Несомненно, Япония – страна контрастов. Это ядреная смесь, в которой предрассудки периода Эдо соседствуют с тачпадами и бизнес-планами, а вера в старых тотемных богов и героические подвиги – бок о бок с офисным рабством. Здесь осталось мало тайн, но зато сохранился легендарный японский дух и множество интересных историй. Некоторые из них вы сейчас услышите.

История развития спорта в Японии насчитывает немало лет. Ещё в те далёкие времена, когда Япония была неподвластна чужеземному влиянию, начали зарождаться первые национальные виды спорта, большинство из которых были боевыми искусствами.

Так, например, Кэндо (японское фехтование на бамбуковых мечах), Джиу-Джитсу (искусство рукопашного боя, основным принципом которого является «мягкая», «податливая» техника движений), Бадзюцу (искусство верховой езды), Кюдо (стрельба из лука), Суйрэн (традиционное плавание), Сумо (вид единоборств, в котором два борца выявляют сильнеешего на круглой площадке). Каратэ развилось как искусство самообороны на Окинаве. Позже появились другие вариации борьбы, как, например, Айкидо (синтез боевых искусств, философии и религиозных убеждений).

Иностранные же виды спорта стали популярны после открытия Японии для западных стран. Причиной послужила «Реставрация Мэйдзи»,

и «Революция Мэйдзи» – череда событий, приведшая к значительным изменениям в японской политической и социальной структуре. Четырёхлетний период с 1866 по 1869 гг., включающий в себя последние годы периода Эдо и начало периода Мэйдзи.

Так, помимо традиционных боевых искусств, японцы отдали своё предпочтение таким видам спорта, как: бейсбол, футбол (который собирает огромное количество

зрителей), волейбол (им занимается свыше 50 тыс. человек), гольф, теннис, гимнастика, фигурное катание, коньки, лыжный и горнолыжный спорт; в последнее время довольно активно развивается хоккей.

Существует немало мифов и легенд о происхождении спортивных состязаний, и в этой статье я постараюсь вас познакомить с некоторыми из таких интересных и загадочных историй.



## Сумо

### Засади неприятелю пощечину.

Это, пожалуй, самый древний японский спорт и самый известный. В отличие от Каратэ, Айкидо и Джиу-Джитсу, Сумо произошло не от боевого искусства. Хотя здесь тоже не обошлось без «мордобоя». По легенде, 2500 лет назад два бога – Такемиказуки и Такеминаката – сошлись в поединке Сумо за право владеть Японскими островами. Победивший Такемиказуки стал основателем императорской семьи в Японии.

Сказать, когда именно появилось Сумо, невозможно (разве что спросить у Такемиказуки). Однако первая запись датирована 712 годом нашей эры. Первоначально, это был ритуал, проводимый в императорском дворце и олицетворявший собой сражение двух богов. Но народ нашел для Сумо более интересное применение. В те времена весьма популярны были уличные бои, где в

окружении толпы двое боролись до победного конца. Правил не было, а зрители делали ставки. Поскольку японское общество не стояло на месте, а медленно продолжало развиваться, то в период с 794 по 1185 года были сформированы правила боя.

Уличное Сумо было очень популярно у народа и было сродни петушиным боям, а чтобы не заскучать, в поединках участвовали женщины, иногда слепые; была даже комическая борьба. Подобные забавы почти всегда перерастали в массовые беспорядки, поэтому правительство с переменным успехом пыталось «прикрыть лавочку». А к началу двадцатого века выжило лишь мужское Сумо, каким мы можем видеть его сейчас. Женское же почти полностью вымерло и проводится

только в закрытых храмах как ритуал на любительском уровне.

Сражение двух толстых японцев (сумоистов) происходит на дохе, представляющем из себя квадратный помост в 34-60см высотой из утрамбованной глины. Бойцы не имеют права использовать удушающие приемы, бить в пах и в лицо, а также делать удары чем-либо, кроме ладоней. Но, несмотря на это, арсенал сумоистов весьма разнообразен, начиная с пощечин и заканчивая бросками. Вес большинства участников соревнований должен быть под сотню килограммов и выше, что очень много для невысоких японцев.

По популярности Сумо твердо держит третье место в Стране Восходящего Солнца, дающее повод для людей гордиться своей страной, сохранившей национальное достояние.

## Джиу-джитсу

### Сборная солянка - однако, вкусно.

Джиу-Джитсу считают наиболее древним из всех существующих боевых искусств Японии. В отличие от Каратэ, где преобладает техника прямых ударов, здесь используют броски, заломы, удушающие приемы. Податливость и мягкость в технике движений позволяет быстро уложить маньяка в подворотне на обе лопатки.

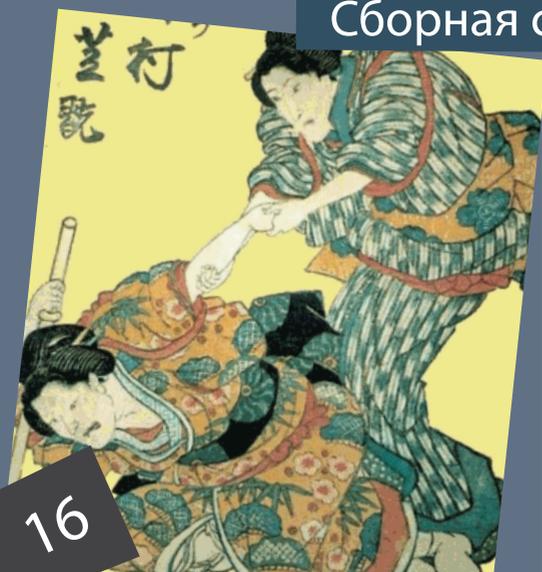
В 1532 году Хисамори Такеши, соединив знания о других боевых искусствах, создал новые и весьма эффективные методы рукопашного боя. В то время, ударные техники при такой манере борьбы были неэффективны по простой причине - противник был в доспехах. А вот заломы и броски прижились очень быстро. В военные периоды (а японцы воевали много и очень часто) против бойцов с мечами и копьями одновременно с приемами Джиу-Джитсу использовали короткие ножи. Но эта техника редко практиковалась в низших слоях населения, не имеющих права носить оружие, и ввиду сложности изучения всех его приёмов. Поэтому она применялась только в специальных школах, в которых изучением и развитием особенностей стиля занимались самураи.

Шло время, и к моменту правления сегуната Токугава в Японию просочилась философия неоконфуцианства. Философия Джиу-Джитсу требовала от бойца укреплять четыре основные стены своей «крепости»: здоровье, социальный аспект (общение с окружающими), знания (работа), духовность. Тот, кто допускал слабинку хоть в одной «стене», считался неспособным жить на должном для поддержания своего морального духа уровне.

В конце девятнадцатого века Дзигоро Кано на основе Джиу-Джитсу создал школу Дзюдо. Собственно здесь

практически ничего не изменилось - лишь немного поменялись философия и приемы. Однако именно с дзюдо свой путь начинали многие великие люди, такие как Морихэй Уэсиба (создатель айкидо), Мицуюэ Маэда (родоначальник бразильского джиу-джитсу), Василий Ощепков (один из создателей самбо) и Годзо Сиода (основатель стиля Ёсинкан айкидо).

Превратившись в спорт, Джиу-Джитсу (равно, как и дзюдо) всё же не утратило свою былую философию и сохранило секреты своей эффективной техники. Применение подобных приёмов перед нарушителями всегда вызывало страх, уважение и поклонение.



## Каратэ

## «Копировать-вставить» или как превратить искусство в гимнастику.



Если Сумо уходит своими корнями в глубокую древность, то Каратэ совсем наоборот. Зародившееся на Окинаве боевое искусство было нагло позаимствовано у китайских стилей У-шу и слегка переименовано «на свой лад». Основатель Каратэ – Фунакоси Гитино однажды сказал: «Каратэ – это кунг-фу». Вопросы есть? Явным доказательством этого являются очень похожие приёмы. Например, знаменитая техника Каратэ – «Наповал одним ударом» присутствует и во многих стилях У-шу. Такая методика боя приглянулась ещё в конце 19-го века, когда Окинава очень тесно торговала с Китаем.

Сама тренировка Каратэ состоит из двух частей: исполнение «Ката» и непосредственных поединков. «Ката» – это выполнение формальных движений, для отработки ударов с воображаемыми противниками. Обычно с этого начинается обучение детей, пришедших в школу. И это при том, что боец сможет применять Ката

в поединке только по прошествии достаточно длительного времени. Поэтому в спортивных секциях между этими двумя элементами стоит большая разница. Однако, как показывает практика, именно Ката в будущем, при постоянных и многолетних тренировках, помогает победить в уличной драке против нескольких противников. А причина этого проста – отработывая движения миллионы раз, человек получает мощнейшую базу, которую он может уверенно применять в бою. Распространение Каратэ началось с 1920-го года, когда мастер Мотобу Тёки из Окинавы сделал «отбивную» из западного боксера. Далее, постепенно начался рост интереса запада к восточным единоборствам. Появившиеся фильмы и пропагандистские статьи в журналах быстро подняли планку популярности Каратэ.



Нельзя не отметить, что параллельно со строительством новых Додзе, появляющихся с необычайной скоростью, само псевдоискусство еще сильнее отступило от китайского родственника, деградировав до уровня спорта или даже до простой гимнастики.

## Кендо Почувствуй себя самураем или умри, презренный!



Для самурая нет ничего дороже своего меча. И часто бывает так, что дух самурая скрыт в каждом из нас. Но с катаной по улице так просто не походишь. В лучшем случае шарахнутся в сторону, в худшем – отправят в дом с мягкими стенами. К счастью, для таких ненормальных, готовых помахать мечом, существует спорт под названием Кендо.

С самого начала это называлось Кендзютсу и имело весьма отдаленную связь со спортом. Все

В результате, наиболее известное и популярное боевое искусство в Японии, с его уникальными техниками, существует на территории Японии лишь в немногих Додзе. Остальные школы учат только спортивному Каратэ.

началось с самураев. До того, как этот социальный слой обособился, пару веков люди просто махали мечами, кроша всех, кто им не нравился. Так продолжалось достаточно долго, пока, наконец, японец не задумался о том, как относится меч к его поступкам. Удивлены? Оказывается, кусок железа тоже может думать. Да, именно так думали уже почти все люди, считавшиеся в своем окружении самураями. Чуть позже появился некий кодекс чести – Бусидо и известный «путь меча». Опуская некоторые его правила, способные в буквальном смысле взорвать мозг, можно с уверенностью сказать, что кодекс воспитывал поистине потрясающих воинов – сильных, гордых, честных и преданных. Их навыки владения коротким и длинным мечами были поистине мастерскими. Качество металла было настолько высоким, что китайские мечи «Дао» разрезались как масло с первого же удара.

Во время сегуната Токугава самураи, а вместе с ними и искусство «пути меча», достигли своего золотого века. Именно тогда ковались великие клинки и рождались легендарные воины.

Но золотой век прошел, сегунат Токугава был свергнут вместе с феодальным обществом. Мастера, знающие вековые секреты владения мечами, отошли от дел. Больше не было нужды учить людей обращаться с мечами, на смену которым пришли пистолеты и взрывчатка. Наступил закат Кендзютсу. Однако, как известно, после заката идет рассвет. Японцы вспомнили свое наследие. Взяв за основу древнее искусство, нация создала спорт. Именно тогда и родилось Кендо. Начиная с XX века, активно развивающееся в то время новое направление в спорте, сейчас стало классическим – почти в каждой школе есть свой клуб Кендо. И постоянно проводятся соревнования, собирающие

множество любителей боевых искусств.

В поединке участвуют двое. На них одевается специальная одежда, защищающая от травмоопасных ударов (которых не так часто получается избежать). Оружием является Шинай – бамбуковый меч. Бой идет в три раунда. По их результатам определяют победителя. Касанием считается попадание в голову или торс. Обычно соревнования проходят между командами. Выигравшую команду определяют по числу победивших в ней участников.

Кендо не претендует на титул «главный спорт страны», но это и не так важно. Свою порцию любви от нации оно получает постоянно. Количество фанатов и Додзе за границей непрерывно растет, как и фильмов, аниме-сериалов, манги и книг по самурайской тематике. Кстати, самурайские мечи в японских землях до сих пор куются, но это уже совсем другая история.

## Бейсбол



## Наследие войны.

История появления бейсбола в Японии не может похвастаться чем-то особенным. Резкий скачок в «европеизации» страны случился и на национальном спорте. Сам по себе бейсбол практиковался уже в конце XIX века, и в США в 1871 году была создана первая лига. Американцы завезли бейсбол в Йокогаму после Второй Мировой Войны, когда в 70-х гг. на островах оставалось множество оккупационных войск. Спорт не только прижился, но и расцвел неожиданными красками.

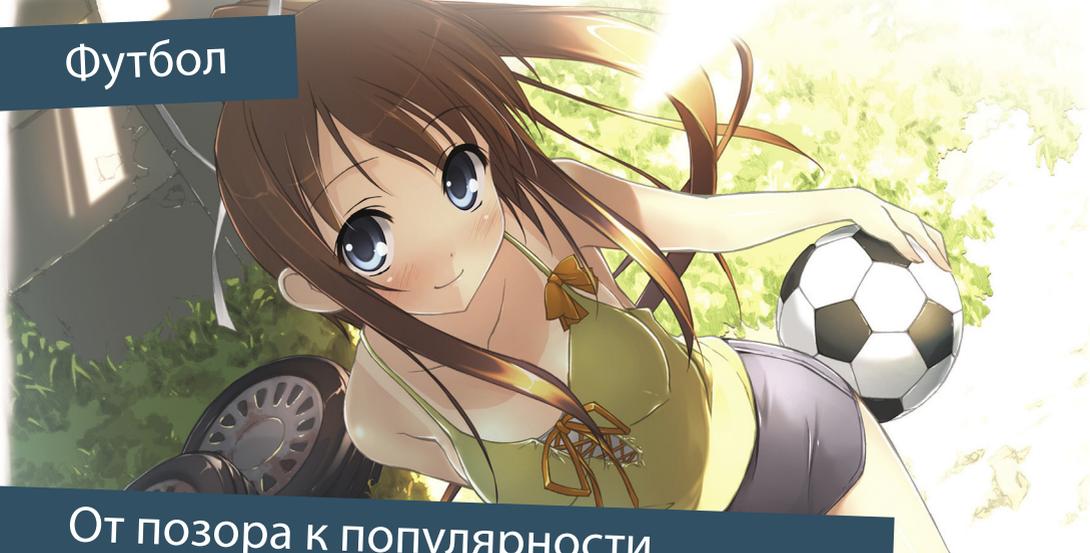
В Японии существует две профессиональные бейсбольные лиги по шесть команд в каждой: Центральная и Тихоокеанская. NHK проводит прямые телетрансляции игр, идущих с апреля по сентябрь. Семь национальных спортивных еженедельников, по мере приближения сезона к концу, всё больше нагнетают напряжение, достигающее предела во время серии японских игр. В эти дни нация буквально закипает, как наши фанаты на Чемпионате Кубка Мира. Весной и летом внимание всей страны привлекают студенческие бейсбольные турниры, проводящиеся на стадионе Коснэн, префектура Хёго.

По популярности бейсбол упорно держит первое место, занимая практически всегда лидирующие позиции. Во всех уважающих себя школах страны присутствуют бейсбольные клубы, стремящиеся

попасть в одну из лиг и вырваться на профессиональный уровень. И некоторым это удается. Например, в 90-е годы японский игрок Хидео Номо стал одним из ведущих питчеров команды «Los Angeles Dodgers».

Стоит также сказать, что пропаганду бейсбола активно ведет телевиденье и анимация. Яркий тому пример – манга и целый цикл аниме-сериалов под названием «Major».





## От позора к популярности.

Игра в мяч, чем-то похожая на футбол, появилась в Японии в VI веке. Ее страстным поклонником был наследный принц Тэнди Тэнно. Вскоре она становится очень популярной среди японской знати под названием "кемари". Современный футбол появился в Японии в 1873 году, когда капитан британского флота Дуглас — то ли скучая по родному дому, то ли просто от нечего делать — познакомил с этой игрой курсантов токийской Военно-морской академии. Игра понравилась. И японцы начали играть в футбол везде, а особенно — в школах и университетах, где он стала обязательной частью уроков физкультуры. Уже в 1904 году в Йокогаме был проведен первый международный матч. В нем участвовали команды иностранцев, проживавших в Японии, и студентов Токийского педагогического университета.

После Второй мировой войны футбол стал своего рода антидепрессантом для сдержанных японцев. Крупные предприятия тратили немалые средства на создание команд из числа своих работников. Соревнования между футбольными командами разных компаний стали ощутимой частью конкуренции, а в случае победы — неплохой рекламой. Но при всей популярности игры, профессиональный футбол появился в Японии сравнительно недавно. В 1968 году на Олимпиаде в Мексике японская сборная почетно заняла третье место. Однако на этом их успех прекратился на долгие годы. Популярность начала возвращаться лишь, когда в 1991 году владельцы полупрофессиональной Японской

футбольной лиги согласились на её роспуск и переформирование в профессиональную Джей-лигу, чтобы поднять престиж данного вида спорта и усилить национальную сборную. С образованием новой лиги в 1993 году, интерес к футболу и национальной команде значительно вырос. На чемпионате мира в 1998 году, проводившегося в Японии, страна ожидала от своей команды больших побед, но, как известно, первый

блин всегда комом. По сути, сборная проиграла почти во всех матчах, уступив даже Ямайке - главному аутсайдеру - со счетом 1:0. Однако это дало необходимый толчок, который в дальнейшем всё-таки поднял рейтинг спорта в самый топ. Сегодня Япония упорно держит серебряную планку в футболе и делает его чуть ли не самым популярным видом спорта. После бейсбола, конечно.



## И-Т-О-Г-О...

Спорт и здоровый образ жизни в Стране Восходящего Солнца активно развивается. И хотя там также активно развивается и пьянство, нельзя не отметить огромный рост интереса нового поколения студентов и школьников к боевым искусствам и самосовершенствованию. Такие люди будут идти вперед к счастливому будущему. Да и вообще - всем бы нам вот так вот брать пример с Японии.

Как говорится, в здоровом теле – здоровый дух.

На пути к знаниям.

## Система образования в Японии



Вот и закончился жаркий сезон. И на смену горячей летней поре приходит не менее горячая пора учебная, будь-то школьная или студенческая. И недаром в аниме и манге огромное внимание (если быть более точным, то в каждом втором) уделяют именно школе и учебным заведениям.

А чем же отличается образование в Японии от образования в странах СНГ?

Думаю, я не ошибусь, если сделаю предположение, что каждый из вас об этом хоть раз, но задумывался. Поэтому в данной статье я предлагаю вам более детально ознакомиться с системой образования этой весьма интересной и загадочной страны.

Система образования в Стране Восходящего Солнца, берущая свое начало еще в 1947 году, полна традиций и выстроена

достаточно жестким образом. За время своего существования она несколько раз реформировалась, что позволило ей стать одной из ведущих в мире. Образовательная система Японии является как бы комбинированным вариантом, поскольку совмещает в себе черты британской, американской и французской образовательных систем (недаром японцы славятся тем, что берут от всех самое лучшее, создавая при этом что-то своё неповторимое).



И, возможно, именно поэтому школа в Японии делится на три ступени: начальная школа (1-6 классы) - сёгакко, средняя школа (7-9 классы) - тюгакко и старшая школа (10-12 классы) - котогакко. Нумерация классов непривычная для нас, так называемая сквозная, а внутренняя подразделяется на: "первый класс начальной школы", "второй класс средней школы" и так далее. Начальная и средняя школы в Японии бесплатны и обязательны для всех, а вот обучение в старшей является исключительно добровольным. Но всё же 95 % учащихся, после прохождения необходимого минимального курса, продолжают обучение в старшей школе. Обучение там, как и в университете, платное.

Учебный год в Стране Восходящего Солнца делится не на четыре четверти или два семестра, как привычно для нас, а на три триместра. И обучение начинается не с 1 сентября, а с 1 апреля

(представляю, если бы у нас совместили день знаний и день дурака, вот уж безумный праздник получился бы, такой день воспринимать всерьёз было бы весьма затруднительно). Первый триместр продолжается до 20 июля, его сменяют большие летние каникулы; следующий триместр стартует уже с 1 сентября и длится вплоть до 26 декабря, плавно переходя в зимние каникулы; и с 7 января по 25 марта проходит последний третий триместр. За ним идут небольшие весенние каникулы, во время которых происходит переход





государственного перечня. В средней школе к перечню предметов добавляется английский язык и несколько специальных предметов по выбору. Состав этих предметов зависит от школы. Наиболее сложными считаются математика и языки - японский (изучение кандзи) и английский.

Программа старших школ не отличается особым разнообразием, но ученикам предоставляется больше



из класса в класс. Даты начала и конца триместров во всех школах устанавливаются по-разному. Выбор апреля в качестве начала учебного года связан с тем, что в это время в Японии весна вступает в полную силу и начинает цвести сакура. Существует движение, которое выступает за перенос начальной даты

обучения на 1 сентября, но оно не пользуется большой популярностью.

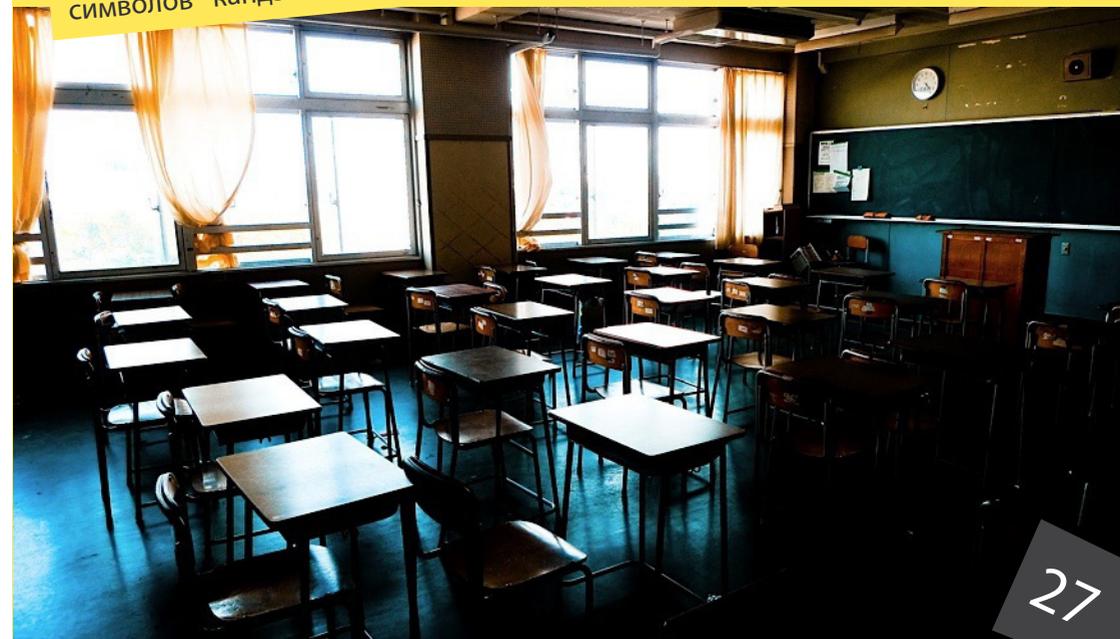
На время каникул учащиеся получают домашние задания. А если они недостаточно хорошо показали свои знания во время триместров, то продолжают учиться и на каникулах (на специальных курсах). Во время отдыха в начальной школе детям рекомендуется вести "дневники в картинках" - картинки заполняют пробелы в знании кандзи и развивают умение писать и рисовать.

Обучение в Японии шестидневное, у многих из нас точно так же, но в то же время каждая вторая суббота считается выходным днем, что для наших школ нехарактерно.

В Японии дети начинают ходить в школу с 6 лет. А до этого времени они посещают детский сад. К моменту поступления в школу дети должны владеть основами арифметики и уметь читать хирагану и катакану.

В начальной школе дети изучают японский язык, математику, естествознание (физику, химию,

биологию), обществоведение (этику, историю, этикет), музыку, изобразительное искусство, физкультуру и домашнее хозяйство (при таком перечне предметов поневоле начинаешь радоваться тому, как нам повезло со школьной программой, в отличие от японцев). К окончанию начальной школы дети должны, в частности, выучить 1006 символов кандзи из 1945 символов





возможностей для специализации в той или иной области познаний.

Кстати, ещё один интересный и в то же время безумный факт: матери-японки, как правило, очень внимательно относятся к успехам их детей. Они поддерживают тесный контакт с учителями, участвуют в жизни школы, а в случае болезней детей иногда даже ходят вместо них на уроки и конспектируют лекции. Таких мамаш-фанатичек называют «киёику мама».

Ещё одним отличием японских школ является то, что за каждым классом закрепляется свой кабинет, у входа в который прикреплена соответствующая табличка (у нас же кабинет закрепляется за учителем). Поэтому не ученики, а учителя ходят между уроками из кабинета в кабинет. Учителя для каждого класса и по каждому предмету свои, хотя в маленьких школах это может быть и не так. Часто в японских школах нет столовых и раздевалок, поэтому учащимся приходится обедать и вешать одежду в классах. По окончании уроков ученики сами полностью убирают школу и

пришкольные территории. Уборщиц в японских школах нет. Для школьников часто организуют совместные выезды на природу и экскурсии в древние японские города и храмы. Такие экскурсии обычно продолжаются до трех-четырех дней.

Для большинства средних и



старших школ обязательной считается школьная форма. В каждой школе она своя, но на самом деле вариантов не так уж много. Обычно это белая рубашка, темные пиджак и брюки – для мальчиков, и белая рубашка, темные пиджак и юбка – для девочек, или же сейлор фуку – «матросский костюм». Школьники начальных классов, как правило, одеваются в обычную детскую одежду.



Ещё одной интересной особенностью является наличие в средней и старшей японских школах большого количества клубов, создающихся самими учащимися. Они могут быть организованы как в спортивном или художественном направлении, так и по любой другой тематике. Почти все школьники состоят в том или ином клубе, занятия в них проходят после уроков. В спортивных клубах тренировки могут быть и до уроков, и в выходные. Спортивные команды участвуют в соревнованиях; художественные клубы организуют выставки и представления для школьных фестивалей. Ближе к концу апреля школьные клубы по интересам начинают набирать новых членов. Они рисуют плакаты и развешивают по школе, организывают «открытые» занятия и выступления, рекламирующую деятельность клуба.

Со школьной образовательной системой Японии всё понятно, а как обстоят дела с высшими учебными



заведениями?

Для начала рассмотрим «технические колледжи», в них обычно поступают те, кто не захотел идти в старшую школу. Обучение в подобных колледжах длится целых пять лет. К тому же в них не так уж и просто поступить из-за большого конкурса, поскольку квалифицированные рабочие в Японии высоко ценятся. А некоторые технические колледжи принадлежат крупным фирмам, и их выпускники сразу же устраиваются на работу.

Теперь предлагаю рассмотреть





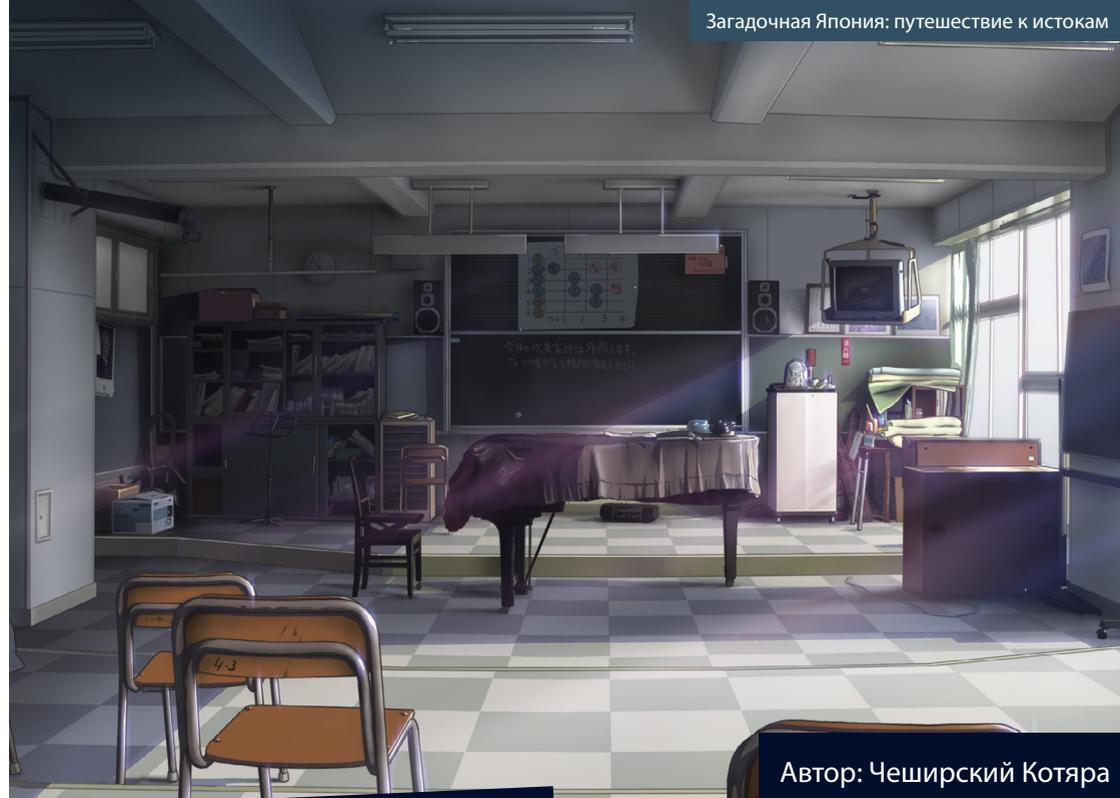
университеты и прочие высшие заведения.

Главный критерий при выборе университета – престижность. Тех, кто смог закончить престижное учебное заведение, берут практически на любую работу. Считается, что способный и прилежный молодой человек может разобраться в любом деле, которое ему поручат (эх, жаль, что у нас, к сожалению, не так).

В то же время вместо университета можно поступить в двухгодичный колледж, дающий специализированное образование. В них поступают около 90 % японских девушек и получают там «низовые»

женские профессии: медсестры, воспитатели детских садов, учителя начальной школы, квалифицированные домохозяйки, актрисы-сэйю.

Поступление в университет проходит в два этапа. На первом – выпускники старших школ сдают общенациональный экзамен. По его результатам они подают заявления в выбранный ими университет. Там решается вопрос об их допуске к собственно вступительным экзаменам, которые они затем и сдают. В отличие от школы, обучение в университете – время относительной «халявы». Набор дисциплин подбирает себе сам студент, естественно, в определенных рамках. Больших курсовых и дипломных работ, как правило, не бывает – нужно лишь писать отчеты на несколько страниц. Поэтому студенты практически не привлекаются к серьезной научной работе. А если и привлекаются, то как помощники, но не как самостоятельные исследователи. Многие студенты посвящают время обучения поискам



Автор: Чеширский Котяра

работы и живут разнообразными приработками. После окончания вуза можно поступить в 2-3-годичную аспирантуру и получить после ее окончания ученую степень.

Из всего выше изложенного можно сделать вывод, что школьные годы для японцев – это сущий ад, и лишь закончив школу и поступив в

высшее учебное заведение, они могут вздохнуть с облегчением. Как знать, может, я и ошибаюсь, но по сравнению с ними у нас просто рай, а не школа. Поэтому не торопитесь жаловаться на тяготы учебных будней, если не знаете, как с этим обстоят дела в других странах.





## УСКОРЕННЫЙ МИР / ACCEL WORLD

**В КАЖДОМ ИЗ НАС ЖИВЕТ ВОИН, НУЖНО ЛИШЬ ЕГО ПРОБУДИТЬ...ХОТЬ КАК-ТО.**

### О СЮЖЕТЕ:

Будущее. 2040 год. Люди настолько продвинулись в технологиях, что мобильный телефон, компьютер и гаджеты им заменяет устройство «нейролинк», вживляемое в тело, с его же помощью они легко входят в виртуал, как мы в Интернет. Однако кое-что не меняется даже в будущем. Аутсайдеров, которым не повезло с внешностью, все так же шпыняют школьные хулиганы. И наш главный герой Харуюки один из таких – неуверенный, закомплексованный, полноватый парень, который и в виртуальном мире всего лишь «хрюшка». Жизнь у него была не сахар. До тех пор, пока он не встретил девушку, предложившую ему войти в мир Ускоренный и сразаться, обретая храбрость и самого себя.

Вот и еще новинка весны 2012 года – одна из самых интересных, запоминающихся и шикарных. Конечно, аниме, рассказывающих о виртуальном мире, вагон и маленькая тележка, но все они были прекрасными представителями аниме индустрии, будь то «С / Контроль» или «Летние воины», каждое подобное аниме вносило революционный вклад в мультипликацию, хоть их идеи и были донельзя шаблонны. И «Ускоренный мир» одно из таких произведений.

Пожалуй, главным и уникальнейшим плюсом этого аниме я назову главного героя – Харуюки. Всегда и во всех аниме внешняя привлекательность главных героев была



чуть ли не главной стороной истории. Они нравились нам, мы любили их не столько за характер, сколько за лицо и фигуру. Персонажи же подобные Харуюки: непримечательные, толстые, отчасти даже отвратные (их даже ОЯШами назвать нельзя) всегда были украшением заднего плана. И чтобы такой персонаж стал центром аниме, да еще и фактически гарема – это нахальное новшество, которое мне очень по душе.

История Харуюки также довольно интересна. Этот паренек, которого жизнь побила и не мало, развивается и становится достойнейшим человеком не потому, что он внезапно обрел сверх силы или потерял что-то важное в жизни. Он был таким всегда, ему просто нужно было поверить в себя, как и любому из нас, для того, чтобы достичь в жизни всего. Следующий плюс – это очень красивая, насыщенная яркими цветами, выразительная рисовка как самих персонажей, так и окружающего пространства. Баталии в стиле RPG-игр со всевозможной магией, супер-ударами и комбо – также очень впечатляющая сторона рисовки.





Как я уже говорил, это произведение отчасти гарем, а значит, блещет обилием красивых и опасных девушек, которые равнодушны к нашему, мягко скажем, неприятельному герою.

Правда, на этом хорошие стороны аниме заканчиваются. История не выделяется остроумием, кроме неурядиц с девушками в стиле этти, чувство юмора у персонажей скромное. Романтические отношения также не сильная сторона произведения, потуги главных героев в пору полового созревания добиться друг от друга взаимности, смотрятся очень неестественно, даже наиграно (видимо, авторы понимают, что романтику с подобным героем зрители не оценят). А какого-либо серьезного драматизма я не увидел вообще – чувственные трагичные переживания по

уровню развития напоминают слезы по сломанному куличики в песочнице. В итоге я скажу, что плюсы этого аниме существенно перевешивают его минусы. Да, оно не может похвастаться всеобъемностью жанров наподобие аниме «Код Гиас», не может заставить нас смущенно улыбаться как «Карманный Тигр» или же захлебываться от смеха как «Морская невеста», но это аниме уникально. Его сюжет до безумия интересен, главные герои неподражаемы, а масштабные сражения заткнут за пояс очень многих. В общем, я в восхищении! Советую всем и каждому посмотреть это аниме.





## ПАЛАДИН НА ПОЛЕ / AREA NO KISHI

НА ПУТИ К МЕЧТЕ НИЧТО НЕ МОЖЕТ ОСТАНОВИТЬ ЮНОГО ФУТБОЛИСТА...НУ, КРОМЕ ДЕВУШКИ.

### О СЮЖЕТЕ:

Футбол - игра миллионов. И для школьника Айзава Какеру эти слова значат многое, потому что любовь к футболу у него проявилась чуть ли не с рождения. Выросший в тени своего брата, гениального футболиста Айзава Сугуры, Какеру и мечтать не мог превзойти его, а после психологической травмы и вовсе повесил бутсы на гвоздь. Но Судьба решает все по-своему, трагический случай кардинально меняет жизнь юного Какеру, теперь он просто обязан воплотить в жизнь как свои мечты, так и мечты брата. Но нашему герою все по плечу, особенно когда его поддерживает симпатичная подруга детства... А может и не просто подруга.

второе аниме о том же. Но иногда настоящему хорошему аниме складывается в одну картину из множества маленьких, но приятных деталей.

Из положительных сторон, прежде всего, можно выделить довольно неплохую юмористическую составляющую сюжета от забавных мосек героев до смешных, хоть и классических ситуаций, в которые попадают каждые школьники в каждом аниме, будь-то подглядывание в бане или же курьезы в школьной поездке. При этом юмор вполне невинен и мил, здесь нет



пошлости, характерной для этти, или же грубости, которую так любят в сенене. Шутки вызывают скромную, но все же улыбку. Для спокойного как жанра важно не уходить исключительно в спортивную тематику, а уделять место и романтике. В Паладине не оставили без внимания последнее – определенные зачатки любовных отношений мы видим между Какеру и Сеვენ. И это не может не вызывать умиления. Подобная невинная первая любовь, оставленная на втором плане, но все же заметная – замечательное решение. Пожалуй, еще один плюс – это явно прослеживаемые нотки драмы в истории. Проблемы и комплексы Какеру, трагедия в его семье, недомолвки Сеვენ и ее истинные мотивы – все это хоть и несколько серо, но все же заставляет зрителя переживать за главных героев.

Также хорошей стороной произведения стало обилие колоритных и довольно забавных персонажей – от друзей извращенца с шухером на голове до бомбардира, набирающего и теряющего вес с мистической быстротой.





Но в каждой миске сметаны есть ложка чернил.

Главный минус заключен в том, что большая часть аниме посвящена спорту, что и логично. Но в большинстве футбольных матчей я не вижу динамики, добрая часть спорта здесь – это рассуждения о тактике и стратегии футбола или же застывшие картинки с удачными и зрелищными голами. Сам же футбол в аниме довольно не впечатляющий.

Еще пара минусов – это «обычность» и «правильность» Какеру. Подобных героев десятки в каждом аниме, от их настолько доброго и невинного характера начинает тошнить буквально с первых минут просмотра.

В заключение я скажу, что это аниме мне все же приглянулось, и смотрел его я с некоторой толикой

удовольствия. Да, спокон довольно скучный жанр для тех, кто не фанат спорта, но настоящие жизненные ситуации героев, наполненные юмором и красивой романтикой, будут держать зрителей у экранов и приносить им множество положительных эмоций. Я рекомендую всем людям от 12 лет посмотреть эту невинную, но красивую историю.



Автор: Aberon



## ЗЕТМЕН / ZETMAN

**НАСТОЯЩИЕ ГЕРОИ РОЖДАЮТСЯ ВО ТЬМЕ...ОТТУДА ЖЕ И ГЕРОЙСТВУЮТ.**

### О СЮЖЕТЕ:

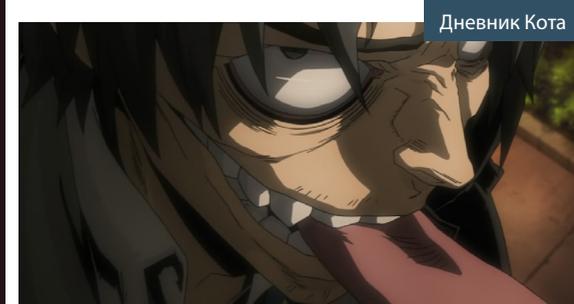
В очередной раз люди решили поиграть с матушкой-природой. Корпорация Амаги создала генетически измененных существ, названных «Игроками», целью жизни которых стала смерть на потеху своим создателям. Но в один прекрасный день «Игроки» восстали...Мало людей выжило в той бойне, а корпорация Амаги решила навсегда закрыть проект и уничтожить монстров. Один же из «Игроков» совсем ребенком был спасен ученым по имени Канзаки, который хотел воспитать его как обычного человека. Мальчик, названный Джинном, рос в трущобах и вместе с друзьями помогал людям, хоть и за деньги. Но прошлое дало о себе знать: «Игроки» вернулись, и маленькое счастье Джина рухнуло в один момент. Настало время, когда миру вновь нужны герои, и неважно одной они природы с самим злом или же обычные люди, надевшие плащ и маску.

Аниме «Зетмен», пожалуй, было самой ожидаемой новинкой весеннего сезона – блестящий боевик, который запомнится надолго и оставит зрителям массу великолепных впечатлений, по крайней мере, так его описывали журналисты. Но я разочарован. Оригинальная манга «Zetman» наполнена мрачностью, загадочностью и драмой, которой совершенно не может похвастаться одноименное аниме. Это, пожалуй, еще один пример того, как можно испоганить хорошую историю из-за жадности наживы, а также результат проигрыша автора сценаристам. Поскольку они попытались превратить созданную в жанре этти мрачноватую историю, наполненную жестокостью, в очередной



популярный боевик про супергероев (видимо, лавры американских аниматоров не давали им покоя). Стоит отметить, что предыдущая экранизированная работа Кацуры Масакадзу - I's Pure откровенно популярности не сыскала, потому на этот раз создатели решили взять дело в свои руки и состряпали сюжет, кардинально отличный от одноименной манги. На мой взгляд, это и стало главной проблемой. Говоря же о плюсах, можно начать с рисовки. Во многом она выдержана в стиле манги: очень сильная, как в стиле сенен и ужасов; довольно динамичная, вплоть до детальной прорисовки лиц (а бешеные глаза это очень эффектно).

Также мне понравились философские рассуждения сериала: справедливости без жертв не бывает, принятие добра, зла и т.д. Знаете, даже сами метания Коги во многом напомнили знаменитый переход Энакина Скайуокера на «темную» сторону. А принципы борьбы за добро и справедливость у Коги со временем окрасились в темный цвет, т.к. он сам принял главный закон тьмы - совершить зло меньшее во избежание зла большего.





Сам сюжет Зетмена во многом похож на аниме «Человек-дьявол». Герои этих произведений, принимая в себе «зло», борются с чудовищами, людьми и собственными страхами, будучи монстрами, но в душе оставаясь человечнее множества людей, несмотря на то, что их битва заранее проиграна.

Еще одну связь я нахожу с историей «Бетмен». Кога Амаги стал противоположностью Брюса Уейна, как героя, обожаемого людьми, несущего одному ему ведомую справедливость, но остающегося бесчеловечным в душе и испытывающего страх перед самим собой.



Подводя итог, хочется сказать, что «Зетмен» выделяется очень захватывающими боями (хоть в финале Grand Battle (великую битву) я так и не увидел вообще), драмой и мистическим сюжетом, но оно абсолютно не имеет той мрачной притягательности как оригинальная манга. Именно потому это аниме со временем забудут, а на его место придет другой крутой боевик. Это произведение меня не впечатлило, но я все же порекомендую его всем любителям экшен-фильмов в стиле Супермена и Людей Х. Уверяю, вы останетесь довольны.

## ГОСТЬ НОМЕРА

Здравствуйте, дорогие читатели! Вам, наверное, не терпится узнать, кто же будет гостем полюбившейся вами рубрики? Так и быть, подскажу вам немного: это особый гость, голос которого вы хорошо знаете по серии аниме «Люпен». Ну а поклонникам хентая было бы стыдно не узнать его. Все еще не догадываетесь?

**W:** Это было первое аниме, которое ты посмотрел?

**R:** Это первое аниме, которое произвело на меня впечатление, и которое я идентифицировал как аниме. До этого, в детстве, смотрел, но воспринимал как очередные мультфильмы.

**W:** А как ты понял, что это было аниме?

**R:** То, что «Гнев ниндзя» - аниме, я узнал только спустя год или два. Прежде всего, для меня явилось шоком то, что продукт японский, а не китайский, как все мы, будучи детьми, думали. Чуть позже я познакомился с «Покемоном». И был разочарован. Обе работы так отличались друг от друга, полная несовместимость.

**W:** Какое аниме тебе нравится? Какие жанры твои любимые? Есть ли у тебя аниме, которое ты готов пересматривать до бесконечности?

**R:** Мне нравится разное аниме. Среди жанров я бы выделил: мистика, ужасы, экшен. Ну, и немаловажным на сегодняшний день критерием в выборе аниме является юмор. Чем его меньше, тем лучше! Надоел уже! Среди особенно запомнившихся работ выделил бы «Убежище ангелов». Ну, а пересматривать до бесконечности я готов аниме «Гнев ниндзя», о котором мы с тобой говорили уже ранее.

**W:** Чем ты занимаешься помимо аниме и озвучки? Или у тебя хватает времени только на это?

**R:** Ну ещё стараюсь дизайном заниматься - векторная графика. Делаю по возможности постеры к аниме.

**W:** А атв-шки никогда не хотел сделать, допустим, по тому же Люпену?

Тогда прошу, все самое интересное впереди!

**Well hime:** Ну, и как повелось, для начала мы представимся.

**Ranmaru:** Леша, Ranmaru.

**W:** Как правильно произносится твой ник? И как он возник?

**R:** Ударение ставится на последний слог, хотя в оригинале нужно на первый. Сам ник взял из одной древней анимешки - «Гнев ниндзя». Был там такой Ранмару Мори. Кстати, вполне реальный исторический персонаж. А посмотрел я ее в возрасте 14 лет. Тогда она произвела на меня неизгладимое впечатление. Спустя время, когда появился интернет, никнеймы и все сопутствующее, так сказать, я решил взять себе именно этот ник. Отсюда и Ранмару).

**R:** Я ими занимался, когда еще даже не озвучивал. В ту пору аниме было труднодоступно, и все что доставалось, пускалось в ход. На производство субтитров, или же Амв. Чужие работы качал скорее из любопытства и стремления познакомиться с ранее неизвестными аниме.

**W:** А во сколько лет ты начал озвучивать аниме? Что тебя подтолкнуло на озвучку?

**R:** В 19, на озвучку меня подтолкнул Azazel (ныне состоит в SHIZA Project). Познакомился с ним через другого человека, которого я знал по netlab'y - там скачивал аниме, смотрел азиатские ужастики, и вот именно из-за них мне захотелось начать озвучивать. На тот момент я успел сделать субтитры к нескольким анимешкам и решил попробовать себя в озвучке фильмов. Azazel мне согласился помочь, но сказал такую вещь «а попробуй-ка для начала озвучить аниме». Я сказал «ну хорошо», и выбор пал на аниме «Она и ее кот». Я и до этого пару лет назад пытался, но не хватало соответствующих для этого знаний, но в этот раз объяснил Azazel. Фактически, я только записал, а он уже порезал и свел.

**W:** После данной анимешки ты что озвучивал? Хентай или обычные аниме?

**R:** Сначала были, конечно, обычные анимешки. В ход пошли те аниме, которые мне случайно достались на видеокассетах (еще с эпохи диал-апа), которые я помнил с детства, и которые, естественно, мне нравились. Кассеты были с какой-то пиратской озвучкой, иногда просто ужасной, с кошмарным переводом, где было ничего не понять. Частично из-за этого взялся за перевод. Сначала озвучил свою аниметеку и вещи, что когда-то видел по телевизору, будучи совсем ребенком.

**W:** На какой сайт ты впервые выложил свое творение? И с чего началось твое знакомство с AnimeReactor?

**R:** Конечно же на netlab. На AnimeReactor пришел через какое-то время, несколько месяцев, наверное, точнее несколько релизов.

**W:** была ли на AnimeReactor какая-то проверка на «профпригодность»?

**R:** Нет, дабберов было очень мало, проверок никаких, всю критику зрители заливали прямо в посты.

**W:** Как обстояло дело с оборудованием?

**R:** Первоначально озвучивал на простеньком микрофоне, хороший же я купил где-то через 2 года. На тот момент я служил в армии и ни о какой постоянной озвучке не было и речи.

**W:** Ты сам выполняешь всю работу по озвучке, сведению и таймингу или тебе помогают?

**R:** Иногда сам, иногда помогают.

**W:** Ты сейчас состоишь в группе KRT. Как ты в ней оказался?

**R:** За то время, пока я пробыл на AnimeReactor, я успел побыть в группе «TOPERS», затем уже из нее перешел в KRT, и впоследствии мы ушли с AnimeReactor'a.

**W:** Теперь у вас есть собственный сайт «krtdomik». Кстати, а почему именно «домик»? Кто придумал такое название?

**R:** Потому что это наш домик и мы там живем «Kazeaki Ru Team». Группу назвала так Kelena, наш бессменный руководитель.

**W:** Ты в основном озвучиваешь старую школу, чем она тебя так привлекает? Почему ты не берешь озвучивать онгоинги?

**R:** Рисовкой, детальностью изображения, стилем, смыслом. Сейчас на озвучку онгоингов не хватает времени. С ними есть небольшая проблема: там нужно держать руку на пульсе, следить за выходом субтитров, иногда это чревато лишними нервами... Можно конечно и самому переводить, но это тоже требует времени, стараешься сделать все побыстрее и иногда ничего хорошего из этого не получается. Хотелось бы в будущем их озвучивать.

**W:** Как получилось, что ты ввязался в эпопею с «Люпенем»?

**R:** Был такой пост на Реакторе, когда я еще не был в KRT, где Kelena предлагала участие в проекте, она хотела сделать всего «Люпена» - огромный проект - и я предложил свои услуги... и продолжаю озвучивать сезоны и по сей день. Наверное, когда этот сезон закончится, я отдохну немного.

**W:** А чем потом займёшься?

**R:** Наверно буду озвучивать еще что-нибудь, правда не такое большое. Скоро выйдет «Городской охотник» с моей озвучкой.

**W:** Ты бы хотел озвучить дорамы?

**R:** Я бы хотел попробовать, а там - как получится. Есть в моем прошлом озвучки нескольких ужасиков и триллеров.

**W:** Как ты начал озвучивать хентай?

**R:** Ну, я выбирал, что мне нравится, как и все, в принципе. Я просто увидел, мне понравилось, и я подумал: «че-то как-то никто пока не озвучивает?»

**W:** Есть мнение, что хентай проще озвучивать, чем любую другую анимешку!

**R:** Не всегда. Если в хентае есть сюжет, озвучивать непросто. Мой первый хентай был детективом; да, естественно, он был проще, но все равно там были диалоги, там был сюжет.

**W:** Как-то в нашем с тобой разговоре ты упоминал, что озвучиваешь для украинской фан-даб группы FanVoxUA. Расскажи поподробнее

**R:** Я просто связался с одним человеком, которого я обучал, так сказать, помогал в начинаниях в фандабе. Как я потом узнал, он вошёл в украинскую фандаб группу, мне стало интересно попробовать свои силы в этом. И с тех пор я участвую в многоголосках.

**W:** Какие аниме ты успел озвучить на украинском?

**R:** Я успел озвучить, и до сих пор озвучиваю «Гайвера», сериал 2005 года. «Печать ветра», новый «Мортал Комбат». Принял участие в озвучке «Теккена», очень маленькая роль, также в многоголоске хентая «Cleavage».

**W:** Тебе понравилось озвучивать на украинском?

**R:** Мне нравится озвучивать вообще, на украинском это просто сложнее, я же никогда толком не разговаривал, хотя жил там в детстве, так что я не знаю, есть у меня акцент или нет, какое у меня произношение, ведь тяжело всё правильно произнести.

**W:** Ну ты в принципе будешь продолжать дальше озвучивать на украинском?

**R:** Да. Но это второстепенные роли, я не способен сделать что-то полноценное.

**W:** Какие у тебя планы на будущее? Ты и в дальнейшем планируешь продолжать озвучивать, или может ты всё-таки через год-два закончишь? Или будешь озвучивать, пока тебе нравится?

**R:** Буду озвучивать, пока мне нравится и есть такая возможность.

**W:** Спасибо за интересную беседу).

**R:** Всегда пожалуйста))).

"В саду вечно цветущей вишни"

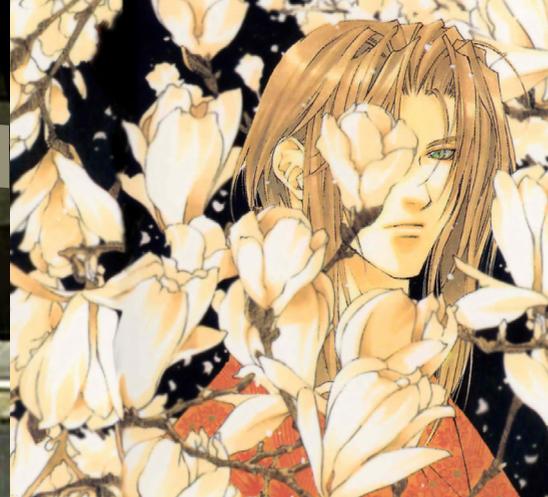


"Yami no Matsuei" / "Потомки тьмы"

Стройные бисёнены с растрёпанными волосами, двусмысленные взгляды, парницундере, обаятельные злодеи, похищения и охапки алых роз – стандартный набор штампов для яойного аниме. Но японские мангаки и аниматоры из одного и того же набора могут сделать как непримечательную «однодневку», так и нетленную классику. «Потомки тьмы» – как раз второй случай, сочетающий в себе непринуждённый юмор, глубокий драматизм и весьма приятный фансервис.

Несмотря на то, что «Yami no Mat-

suei» – культовый сериал среди яойфанов, собственно яоя там нет. Намёки, прикосновения, взгляды, сложная химия взаимоотношений между персонажами и единственный поцелуй – но никаких романтических страстей. И тем не менее, эмоциональное напряжение в этом аниме куда сильнее, чем у других коллег по жанру – слишком неоднозначны отношения, балансирующие на грани между доверием и любовью, враждой и страстью, слишком много остаётся уместной недосказанностью, порождающей множество фанфиков. Даже у самой закоренелой яойщицы сладко замирает сердце на том знаменитом



момента, когда Тсузуки проигрывает Мураки в покер.

Тринадцатисерийное аниме состоит из нескольких арок, посвящённых разным темам. В них говорится о любви, предательстве, семье, о дружбе и одиночестве, о творчестве, о мести... Да о чём только не говорится – по долгу службы штатным шинигами приходится разбираться с разными делами. В Мейфу, Страну мёртвых, посреди сада вечно цветущей вишни, они приходят в офис в костюмах, заседают в зале для совещаний как обычные служащие, и командировочные расходы у них ограничены тридцатью долларами в день – «небесная канцелярия» ничуть не отличается от земной. В этом мире шинигами вычисляют преступника по его ДНК, а заклинания используют в случае крайней необходимости. Да и главный злодей, доктор Мураки,

одинаково хорош и в науке, и в магии. «Потомки Тьмы» необычайно гармонично переплетают обыденный реализм, фантастику и японскую мифологию.

Главный герой Тсузуки так же неоднозначен, как и сам сериал: поначалу он предстаёт в образе рассеянного сладкоежки с явными чертами мёэ, но проходит совсем немного времени – он уже стоит в развевающемся плаще, и с жёстким взглядом Джона Константина сражается с демонами всех мастей, а потом вновь опаздывает в офис из-за покупки пирожных. По ходу сюжета Тсузуки раскрывается с



# 紫水晶の瞳

闇の末裔 II  
オリジナルサウンドファイル



новых сторон, и только к концу сериала можно понять, насколько сложен он как персонаж. Его напарник Хисока – серьёзный и недоверчивый подросток с трагичным прошлым, недовольный своим безответственным коллегой, регулярно краснеющий и проявляющий все черты цундере. Их противником является уже упомянутый доктор Мураки – он умён, хитёр, беспринципен и эгоистичен, он виновен во всём, с чем приходится разбираться героям, он весьма неравнодушен к Тсузуки, а главное – он чертовски обаятелен со

своей загадочной улыбкой и глазами разного цвета.

Второстепенные герои не отличаются оригинальностью, хотя нельзя сказать, что они режут глаз штампованностью. Характеры коллег Тсузуки и Хисоки прописаны довольно ярко, да и без маскотов – двух странных существ по имени Гошуошин – не обошлось.

Аниме снято в 2000 году по одноимённой манге Мацуситы Ёко. Режиссёром выступил не очень известный Токито Хирока – «Yami no Matsuei» можно считать самой успешной его работой. Зато сей

главных героев могут оказаться знакомы — они не раз принимали участие в озвучке яойных OVA.

Опенинг «Потомков Тьмы» очень эффектен – музыка и хитро закрученный с сюжетом видеоряд идеально дополняют друг друга, да и сама песня «Eden» от «To Destination» весьма хороша. А вот аляповатый и несколько безвкусный эндинг стал ложкой дёгтя, неудачно контрастируя с драматичным опенингом.

«Потомки тьмы» – одна из тех вещей, которую очень хочется посмотреть снова как в первый раз, чтобы насладиться и сюжетом, и томными взглядами, и собачьими ушками Тсузуки одновременно. И пусть рисовка персонажей уже устарела, а жанр мистического детектива



довольно затаскан, классика остаётся классикой, и снятые по отоме-играм современные сериалы значительно уступают «Потомкам» в обаянии персонажей и неповторимой атмосфере. «Yami no Matsuei» – это то аниме, которое стоит посмотреть каждой девушке, потому что оно является одним из лучших представителей жанра сёдзэ, который, как известно,





## «GIANT KILLING» / Вынос Гигантов

В Японии тоже играют в футбол! И есть мнение - играют хорошо. В клубах первой японской лиги соревнуются профессионалы с мировым именем, а архипелаг Страны Восходящего Солнца может похвастать не одним стадионом. В былые времена Восточный Токийский Футбольный (ВТФ) клуб уверенно держал первенство среди других титулованных гигантов японского футбола, но - это в прошлом. Текущие суровые реалии таковы: ВТФ отчаянно пытается выжить и не вылететь из первой лиги. А что поделаешь... Нехватка финансирования и полная неразбериха с тренерами кого угодно доведет до уровня аутсайдера.



Тем временем бывшая звезда футбола и выходец из ВТФ по совместительству, Такэси Тацуми, делает успешную карьеру тренера в стране «туманного Альбиона». И его результаты действительно поражают: какие-то школьники под его чутким руководством разнесли в пух и прах команду из премьер - лиги. С этого момента Тацуми официально признан волшебником. Исполнительная администрация ВТФ приняла волевое

решение: Такэси должен вернуться на Родину и стать тренером ВТФ, принять командование и начать творить чудеса в штатном режиме. Благо Такэси Тацуми чудотворец с опытом, к тому же чрезмерно надменен и не обделен потрясающим чувством юмора. Так начинается веселая и бодрая 26-ти эпизодная история «GiantKilling», так же известная как «Вынос Гигантов».

В целом сюжет прост и даже банален. Имеем: команду offside, что только в самых смелых снах может видеть себя обладателем Кубка Лиги, а пока жалко волочащая свое существование, робко надеясь когда-нибудь вернуть себе былое величие; и Его, что поведет команду шаг за шагом к намеченной цели. Тацуми, разумеется, волшебник, но и ему за один сезон весь мир не перевернуть. Сначала неожиданно победим, потом неожиданно сыграем вничью, затем внезапно проиграем. Путь к славе тернист и далек. На пути к игре всей своей жизни футболистам предстоит: вернуть доверие болельщиков, вернуть веру в себя, снова сплотиться и вспомнить - каково это побеждать. А ведь это никакая-то безликая масса. Да здесь целая футбольная команда харизматичных личностей с несколькими запасными, помощником тренера и кучкой бюрократов из администрации с одним журналистом в придачу. Скучать точно не придется.





Каждый игрок ВТФ индивидуален, каждому отведена особая роль, выполнение которой порой ставят под угрозу внутренние переживания и сомнения. Этот защитник так боится подпустить к воротам мяч, что совсем забыл «зачем в команде вратарь»; тот полузащитник боится вылететь в запас; нападающему же вообще все равно, что происходит на поле, забьет один гол, и зарплату считай, отработал. Все они, такие

разные характером и душой, желают одного: найти свое место в команде, играть ту роль, что принадлежит только им, приложить все усилия на пути к победе. Хоть развитие всех персонажей и ограничено рамками футбольного поля, но даже в этом, на первый взгляд, узком рассмотрении они проявили себя более чем достойно. История очень динамичная,



фактически представляет из себя комедию, но с философским уклоном (куда ж без этого), но, как следствие, местами затянута. Особенно это становится заметно, где на один матч приходится не один двадцать пять минут драгоценного времени, и наоборот, эпизоды между матчами выглядят наиболее бодрыми, удачными и содержательными. Во всем остальном сюжет развивается равномерно, но при этом весьма не банально. Тут как в жизни: никогда не угадаешь итоговый счет на табло.

Но главное в «GiantKilling» вовсе не сюжет, особенной эту картину делает свежий взгляд на такую вещь как «спортивное аниме». Настолько свежий, что «GiantKilling» вообще не подлежит сравнению с другими картинами на спортивные темы. Там где у одних пафос на полчаса - в «GK» немного сарказма и гол на второй минуте. Там где у других по всем законам жанра побеждают - в «GK» говорят: «Ну, вот опять проиграли. А я тебе что говорил?».

И наконец, где у третьих тренер



воодушевляет команду громкими речами про «победу любой ценой» - в «GK» тренер говорит: «Ваша работа, пупсики мои, мяч по полю гонять. Все ясно?». Ну, что за мега-тренер? Просто нечто. Собственно Такэси Тацуми - костяк этой историй. Золотая голова на плечах и генератор адов в кармане. Самизкожи вонлезет, придумывая нестандартные способы тренировки и разрабатывая тактику для следующего матча, но это только пока никто не видит.

Когда же на него устремлены все взоры, искренне изображает из себя циничного мерзавца, который будто бы получает удовольствие, издеваясь над вверенной ему Родиной футбольной командой. Смешно ли? Очень. : местами от смеха хочется плакать, и в тоже время перед нами серьезная картина про футбол. Обилие адов на минуту просмотр не мешает авторам демонстрировать свои глубокие познания в тонкостях игры в футбол при каждом удобном случае.

Расстановка, позиции, взаимодействие и противодействие игроков – все толково и четко комментируются и обосновывается. Цитаты во время матча из уст персонажей сделали бы честь любому спортивному комментатору. Здесь не цирк, здесь веселая и в тоже время серьезная картина. Иначе не сказать: эпическое спортивное аниме.

Справедливости ради поговорим о недостатках. Во-первых, раскрытие персонажей ограничено не только временными рамками футбольного матча и тренировок, но и рамками того же футбольного поля в прямом смысле этого слова: за весь сериал мы всего пару раз увидим героев за его пределами. За 26 серий нашлось место только для матчей, тренировок и коротким абстрактным диалогам между тем и другим. В общем, картина компенсирует это большим количеством спортивных событий на один квадратный метр футбольного поля, но все-таки, согласитесь, что в аниме мы привыкли видеть героев под широким углом, а не только на работе. Второй важный недостаток – это как раз то единственное что переключалось в «GK» из других спортивных аниме: обилие внутренних монологов в разгар матча. Во второй половине сериала это



сильно подрезает динамику сериям. В какой-нибудь другой картине этот недостаткубилбы всюдинамичность,здесь же ситуацию спасает грамотная подача этих самых монологов, и по какой-то неведомой причине аниме не теряет своего огонька. Как-то по-особенному оно и дальше горит своим неведомым футбольным пламенем. Справедливость продолжается. Искренне был удивлен увидеть что-то подобное от студии «DEEN», в частности, от режиссера «KouYuu». Студия «DEEN» у меня четко ассоциируется со всякими «седземи» да «синенами», в том числе и хорошими, а тут на тебе – бегают по полю атлеты. А где же кawaiiные девочки и яркие бисенены?

Наверное, просто скажем спасибо мангакам Цудзитоморо (Tsujiotomo) и Цунамото Масами (TsunamotoMasaya), подарившим миру такой прекрасный первоисточник.



Напоследок пару слов от себя лично. Я не люблю спортивные аниме, люто, дико ненавижу все эти «сенены» со всей их болтовней про мотивацию и разговорами про то, что спорт «смысл всей моей жизни» вплоть до 28 лет, а потом придется все-таки идти работать. Да что там спортивное аниме, я вообще футбол не люблю. Но я смотрел это аниме, и смотрел его на одном дыхании. Не могу сказать, что аниме меня зацепило, но в действительности – я реально болел за

Восточный Токийский Футбольный пока следил за этой историей. Попробуйте посмотреть пару эпизодов, вам должно понравиться. «GiantKilling» – не одно из лучших спортивных аниме, возможно, оно и есть лучшее. Не просто удачная комедия или спортивная история. Нет! Это многогранная картина, пронизанная тонким юмором, суровыми реалиями и пониманием спортивной дисциплины. Картина, которую будешь помнить.



GIANT KILLING...

Автор: Нексус



Боец... извращенец!



«Shijou Saikyou no Deshi Ken'ichi».

Дата выхода: 2002 год  
 Автор: Сюн Мацуэна  
 Тип манги: on going  
 Количество томов: 47 томов  
 Жанр: Спорт, сёнен, боевые искусства, комедия, этти.

Сильнейший в истории ученик Кенъичи.

Возьми себя в руки, придурок!

Волшебный пинок вверх!

Начать работать над собой – дело благородное. И здесь никто не посмеет вас упрекнуть. Нелегкий путь к достижению красивого и сильного тела позволяет и на мир взглянуть по-новому. Но самому достичь подобного очень непросто. Поэтому найти себе учителя, который наставит на путь истинный – счастье и большая удача. Эта манга о юноше, получившем лучших в мире наставников... На свою дурную голову. На сцене «Сильнейший в истории ученик Кейчи».

Манга повествует нам о парне по имени Сирахаме Кейчи. Он, как вы уже могли догадаться, «обычный японский школьник», разве что не мечтает стать супергероем, да и нет у него подруги детства, которая волей не волей заставляет идти на подвиги: подняться утром в школу... В нашем случае все гораздо хуже: самооценка ниже плинтуса, ничем не примечательная внешность, умом не блещет, да и друзей нет. И вот однажды, по пути в школу, Кейчи знакомится со странной девушкой – Фуриндзи Миу, «случайно» швырнувшей его через плечо. Все бы ничего... Но именно с этого случая и было положено начало их крепкой дружбы. Для Кейчи это был тяжелый период в жизни: день ото дня приходилось

терпеть насмешки и оскорбления от одноклассников, которые к тому же беспощадно заклеили его «косиной». Не в силах терпеть унижения, он решает пойти в местный клуб Каратэ, дабы очистить свое имя. Но даже там не было ему прибежища: местные верзилы мало того, что использовали паренька как боксерскую грушу, так еще и один из членов клуба вызвал на поединок, обещая убить. Тут уж не до смеха... И, как всегда это бывает, Кейчи совершенно случайно находит путь к спасению, в ком бы вы подумали? В своей однокласснице Миу, которую наш герой видит по воле случая темной ночью, направо и налево раскидывающей хулиганов. Как выяснилось, она мастерски владеет боевыми искусствами. Ко всему прочему Миу, добрейшей души человек, предлагает Кейчи начать ходить на тренировки в додзе «Редзампаку» (Приют героев), сказав, что там он определенно станет сильнее. Когда твоя жизнь висит на волоске, используешь любую возможность спастись... Так наш герой знакомится с додзе «Редзампаку». В порыве счастья парень соглашается, сам не понимая, насколько конкретно попал. А додзе-то оказалось не простое. Тут собрались лучшие учителя боевых искусств в мире. Мастер Джуи-Джитсу, тайский боксер, профессиональный каратист, знаток китайского Кэмпо, девушка-ниндзя и пятиметровой высоты старец с просто богатырской силушкой. И все они дружно берутся за физическое и духовное воспитание героя. Так начался путь сильнейшего в истории ученика.

Манга «Сильнейший в истории ученик Кейчи» – творение Сюна Мацуэны, выпускающаяся с 2002-го года и уже успевшая завоевать любовь фанатов. На протяжении 47-ми томов нам полностью раскрывается путь Сирахамы: от скромного и почти дистрофичного паренька до могучего и решительного мужа, защищающего свои идеалы, друзей и любовь. Сама по себе работа – ядреная смесь из комедии, боевика и этти. Наставники Сирахамы – это боги почти в буквальном смысле. Для них простое дело - уворачиваться от пуль, случайно ломать стены, макивары или крутить одной рукой тяжеленные статуи. Каждый мастер – индивидуальность, что добавляет особый смак работе. Здесь нет ограничений, и часто мастера кажутся «ну ваще!» непобедимыми.



Даже учитывая комедийный эффект и то, что все они достигли высот мастерства, не перестаешь удивляться их способностям. Правда, главного героя они учат весьма реальным и актуальным приемам ведения боя, как например, подсечки, удары коленом или броски. А что вы хотели? Супер броски и воспарения над землей в первом же томе манги? Не смешите!



Это – основы, на которых будут строиться все новые приемы. И хотя несчастный верещит от страха и боли во время тренировок, больше всего воодушевляют именно бои Сирахамы, когда между каждым новым поединком чувствуется значительный прогресс. Вместе с тем читатели видят, как меняется и крепнет его новое мироощущение. Но сомневаюсь, что у кого-то из прочитавших будет достаточно решимости, чтобы повторять подобный комплекс упражнений. Рекомендую воздержаться – костей не соберете. Эта манга наполовину комедийная, так что вполне очевидно ожидать здесь множества шуток-прибауток. Однако их диапазон весьма узок. Здесь нам предоставляется «шведский стол» из всех видов черного юмора под соусом из плоских и вязких штампов. Но стоит отметить, что все это органично сочетается с мангой, образуя вполне съедобное блюдо. Да и шутки порой чертовски смешны. Что до этти, то для манги вообще иногда хочется поставить категорию «18+», так как здесь царят мини-мини-юбки, очень сильно обтягивающие костюмы (фиолетового цвета, разумеется) и в некоторых местах не совсем здоровое количество рвущейся женской одежды.

## Отработка ударов.

Рисовка в манге вызывает неоднозначное впечатление. Сначала она кажется слегка странной, с невменяемо большими размерами молочных желез и глаз, а также героем-неудачником, нарисованным в подобающей манере. Кое-какие особенности в прорисовке персонажей добавляют нужный комедийный эффект. Однако манга была бы совсем другим произведением, не добавь автор туда схваток. Да, пожалуй, в них и есть вся соль работы Сюна Мацуэны. Стоит делу дойти до поединка, как все кардинально меняется. Теперь перед нами очень яркий сеннен с замечательной прорисовкой персонажей, потрясающей детализацией ударов и затяжными, но цепляющими боями. Это значительно добавляет остроты, и в такие моменты оторваться просто невозможно.

Но стоит быть откровенными: сюжет манги местами вызывает дежавю... И можно вспомнить много вариантов не только манги, но и аниме, где герой одержим идеей защитить дорогих ему людей и свои идеалы, где по пути еще успевает спасти мир... Вам это ничего не напоминает? Правда надо отдать должное: наряду со сходством, стоит отметить еще и разительное отличие данного произведения от других подобных работ. Здесь серьезный упор делается на боевые искусства, в которых, как выясняется, великое множество различных стилей и техник. Сцены схваток настолько детализированы и реалистичны, что при должном усердии, скорее всего можно освоить их все. Рисовка совершенствуется буквально на



СИРОХИМА  
КЕНЧИ  
16 ЛЕТ,  
ЕГО МУЧЕНИЯ  
СЛЕДУЕТ  
ОДНО  
ЗА ДРУГИМ.  
ТРЕНИРУЮСЬ,  
ВЕРИТ В  
ДОСТИЖЕНИЕ  
СОБСТВЕННЫХ  
ЦЕЛЕЙ.

YOOOOO...  
ХВАТИТ!  
АААА!!

глазах, а в последних главах качество работы подобно пронзающей красоте катаны. Автор хорошо показал, как преобразается и растет сам Сирахама: бои становятся схватками на выживание, и выигрывает тот, кто первым увидит брешь в защите противника. Именно в такие моменты проявляется вся красота и глубина красок манги «Сильнейший в истории ученик Кейчи».

## Самосовершенствование в массе!

Популярность манги росла с каждым днем, что просто не могло не остаться незамеченным: в 2006-м году дистрофика Кейчи поставили на большой экран и делали из него настоящего мужчину ровно 50 серий. Анимация показала высокие рейтинги, но во многих аспектах она же и подкачала. Рисовка, подражающая манге, не очень хорошо подходила для аниме, а боевые сцены тянули только на четверку. Музыка, состоящая из композиций не самого лучшего качества, в некоторых моментах была слишком громкой или очевидно «не в тему». Однако нельзя не отметить и ту атмосферу, которую режиссер Камэгаки Хадзимэ сумел сохранить. Здесь, как и в манге, затягивает сюжет, его необычные повороты, колоритные персонажи. Именно в такие моменты плюешь на слегка корявую рисовку и музыку, записанную подростками-рокерами в школьном туалете, просто наслаждаясь тем, чем



## Итак....

В конце можно лишь подвести черту. Манга непременно заслуживает внимания. Здесь хорошо смешаны бои, юмор и некоторая «озабоченность» автора, что отнюдь не портит впечатление. Читается работа захлеб. Притом после прочтения возникает практически гарантированный постэффект, выраженный в желании достать из шкафа старые боксерские перчатки или кимоно и... (проверено автором на личном опыте). Поэтому если вы не боитесь боли, и все же решитесь взяться за чтение – приготовьтесь к нескольким дням недоедания, жажды и критической нехватки сна. «Сильнейший в истории ученик Кейчи» затянет вас в свой мир как водоворот и не отпустит до самого окончания сюжета.



так привлекают нас все подобные истории: способностью человека преодолевать трудности.

В этом году на экраны вышли две OVA, продолжающие сюжет, описанный в аниме. Было очевидно, что авторы пытались сделать «Сильнейшего ученика» внешне более привлекательным. И это у них отчасти получилось. Вышедшая работа обзавелась хорошей рисовкой, интригующим сюжетом, внушающим уважение музыкальным сопровождением и потрясающей детализацией боев. Конечно же, ясно, что создатели надеются на второй сезон (в котором собственно и начинается самое интересное). Остается лишь ждать и верить.





## Айдзу/І's

Производство: Япония  
 Жанр: комедия, романтика, драма, сёнэн  
 Кол-во томов: 15  
 Печаталась: с 04.09.1997 по 04.07.2000  
 Автор: Кацура Масакадзу



Но где она живёт, вечная любовь?  
 Уж я то к ней всегда готов.  
 Вечная любовь, чистая мечта,  
 Нетронутая тишина.  
 (гр. Агата Кристи «вечная любовь»)

Для большинства из нас, первая любовь - самое яркое и запоминающееся чувство. Кому-то она навеивает теплые и нежные воспоминания, кому-то, наоборот, напоминает о боли и разочаровании. Но, так или иначе, каждый из нас трепетно хранит в своём сердце маленькие осколки этого чувства, у кого-то ещё крохотного, а у кого-то уже окрепшего с годами и превратившегося в нечто большее.

Именно о таких чувствах рассказывает нам Масакадзу Кацура в своей манге «Айдзу». Этот мангака не самый выдающийся, но

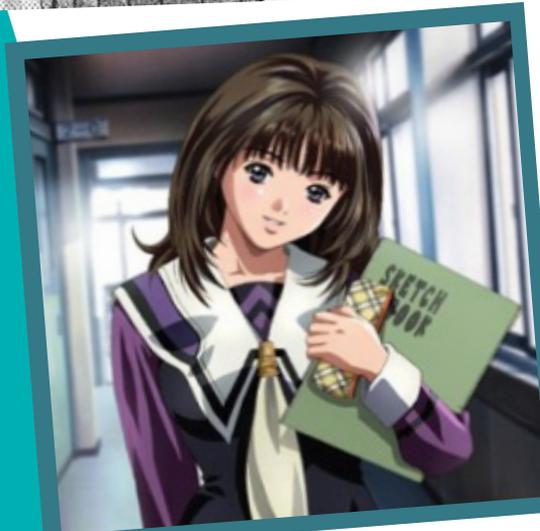
при этом, весьма яркий представитель сёнэн-манги (наиболее популярной у подростков), сочетающей романтические, фантастические и комедийные элементы.

Первой профессиональной работой Кацуры стала манга «Вингмен - Воин Мечты». После работы над этим произведением, и экранизацией, мангака даже попал в больницу от переутомления.



Однако это не помешало ему в дальнейшем улучшить свою работу над мангой. Хотелось бы упомянуть такие его проекты как: «Ай - девушка с кассеты», принёсшая ему большую популярность; «ДНК 2», пожалуй, самый успешный манга-проект автора. И, конечно, же «Айдзу», романтическую комедию, которая тоже пришлась публике по душе, что, на мой взгляд, не удивительно. Именно об этой манге мы и расскажем в этой статье.

Сюжет манги прост: парень тайно влюблён в девушку, но боится ей в этом признаться. Почему? Все просто... Дело в том, что для главного героя манги, Ичитако Сето, первая любовь ассоциируется и с первым серьёзным разочарованием в жизни. В раннем детстве его чувства отвергли, и это очень, как мы увидим, повлияло на его дальнейшую жизнь. Он не в состоянии найти в себе силы для признания в любви девушке. Предметом его обожания является одноклассница Йори Ёсудзуко - красивая, умная и скромная девушка. Волею случая она приняла участие в съёмке для журнала в бикини, что серьёзно повысило её репутацию у мужской половины школы, в которой учатся наши герои. И как же теперь подступить к такой популярной девушке? Тут уж остается надеяться только на Судьбу и никак иначе. И она не оставляет нашего героя...



**Я НЕ ВЕРЮ В ЧУДЕСА. НО... НЕУЖЕЛИ ЧУДО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПРОИЗОШЛО?**



Совершенно случайно Ичитако и Йори назначили подготовить номер для выступления на школьном фестивале. Вот он - шанс, для нашего героя, но сможет ли он им воспользоваться? Об этом предоставим узнать Вам самим. А мы тем временем постараемся определить, к какому же жанру в первую очередь, можно отнести эту мангу? С одной стороны - это сочетание этти и комедии, со всеми вытекающими отсюда последствиями. То есть это периодические показы нижнего белья девушек, а то и более откровенных сцен, глупые ситуации (вроде случайного падения), в которых парень оказывается в пикантных ситуациях с девушкой, и всё в таком же роде..

Несколько слов о рисовке. Она не может не радовать глаз своей естественностью, здесь нет преувеличенных женских прелестей, все фигуры девушек смотрятся натурально. Пропорции соблюдены, и вообще всё смотрится довольно приятно.



Но с другой стороны, это романтическое произведение с приятным сюжетом. Персонажи манги раскрываются очень хорошо, большой акцент делается на внутренние переживания героев.



И напоследок...

Перед вами красивая история о любви, которая в сочетании с порой достаточно пошлыми фантазиями Ичитако, яркими харизматичными героями, погружает нас в достаточно веселую и романтическую атмосферу, созданную мангакой. Думаю, эта манга найдет отклик, как в сердцах девушек, так и сердцах парней. В нескольких словах это можно выразить так: любителям романтики посвящается.



# Zenkai Girl / Карьеристка

Производство: Япония

Жанр: романтическая комедия

Год выпуска: 2011

Продолжительность: 11 серий

Режиссер: Takeuchi Hideki (First Kiss, Nodame Cantabile, Nodame Cantabile The Movie)

В главных ролях: Арагаки Юи (Аюкава Вакаба) и

Нишикидо Рё (Ямада Сота)

Может ли поцелуй стать началом чего-то большего?

В современном мире все живут в бешеном ритме: работа, работа и еще раз работа. Меняются ценности, приоритеты: сегодня уже не модно быть любящей женой с 4 детьми, а поговорка «с милым рай и в шалаше» давно вышла из обихода. Сегодня мужчины и женщины стремятся сделать блестящую карьеру; ну, или, в крайнем случае, заключить удачный брак. Но ни в первом случае, ни во втором - места для любви просто не остаётся. А настолько ли это важно? Или все-таки чувства возобладают над расчетливыми планами? Перед вами работа режиссера Такэути Хидэки «Zenkai Girl» или «Карьеристка». В актуальности этой истории вряд ли кто усомнится.

Итак. Этот сериал рассказывает нам о девушке по имени Аюкава, из небогатой семьи Вакаба. Детство героини нельзя назвать радужным: уже с раннего возраста ей пришлось взвалить на себя множество проблем, а все потому, что её отец настолько доверчив и добродушен, что этим частенько пользовались другие, так что разрешать такие непростые ситуации приходилось его маленькой дочурке. И как тут не повзрослешь



раньше времени? Вот и Аюкаве пришлось отказаться от детских игр и взяться за изучение юриспруденции. А тут еще и найденное на помойке руководство по праву... – ну просто Знак Свыше. Так наша героиня определила себе цель в жизни – добиться успеха в юридической сфере, найти состоятельного жениха и заработать кругленькую сумму. Тот, кто скажет, что девушке из небогатой семьи, без связей и престижного образования,

всего этого не добиться, тот просто не верит в свои силы! Мечта героини не дает ей покоя; она становится безумным ботаником, заиклившимся на законах и правах, всегда усердно трудится и всю работу доводит до совершенства: будь-то судебные разбирательства или приготовление детского бэнто в виде милых зверушек. Но об этом чуть позже. А начинать нужно с малого: для начала неплохо было бы устроиться на работу. В поисках работы своей мечты Аюкава попадает на собеседование. И что же она узнает? Её хотят нанять няней для 5-ти летней Хинаты, дочки начальницы одной из известнейших юридических контор. Да, не к этому она стремилась, но тут уж выбор небольшой: либо совмещать работу няни с работой юриста, либо начать поиски заново, но уже в менее популярных конторах. А в этом случае на достижение своих желаний уйдёт гораздо больше времени. Но Аюкава не из тех, кто собирается потратить на это всю свою жизнь. Вот так и начались трудовые будни

няни-новичка: выполнение заданий по правонарушениям одновременно с урегулированием вопросов в детском саду и несением вахты по присмотру за детьми. А кто сказал, что воплотить мечту в реальность так легко? И вот наша героиня семимильными шагами идет к своей мечте, и даже успела присмотреть себе кандидатуру будущего жениха, как вдруг в ее размеренную и распланированную жизнь «врывается» добрейшей души красавчик-повар Ямада Сота, у которого сын (Питаро) ходит в тот же детский сад, что и дочка босса. На бедняжку Аюкаву снова наваливается куча проблем. Да и как тут со всем разобраться, когда у неё и так очень плотный график? Но мы-то с вами знаем, что не бывает в романтических сериалах случайных встреч. Так и в этом случае.

Комедия и переживания очень тесно соседствуют друг с другом на протяжении всего сериала. Только начинаешь проникаться сочувствием к героям в одной драматичной сцене, как её уже сменяет другая, отличающаяся



своей исключительной комичностью. Правда, не знаю, стоит ли относить к юмористической линии второстепенных персонажей с некоторым заносом на «придурковатость», которые всё же больше оставляют негативное впечатление. Но кого только не приходится терпеть в ожидании столкновения главных героев. А уж насколько эффектно была их первая встреча... Ехал человек в метро, никого не трогал и вдруг, ни с того ни с сего, его объявляют чуть ли не преступником по статье о личном пространстве, да ещё и извращенцем. Какое там личное пространство в битком набитом метро? И почему сразу, если человек несёт с собой в сумке пелёнки, подгузники и накладную грудь, так обязательно извращенец? После получения разъяснений и личного наблюдения за Сотой, Аюкава понимает, что он очень заботливый отец-одиночка с добрым сердцем, всегда готовый прийти на помощь другим, да ещё и талантливый повар. Но все эти качества не трогают Аюкаву, не этого она ищет в мужчине. Потому и относится к нему с некоторым презрением и постоянно пытается унижить, намекая на его социальный статус. Несмотря на это, Сота пытается ей помочь с делами в детском саду, абсолютно не обижаясь на оскорбления в свой адрес, и даже заступает за неё перед своими друзьями. А поскольку Питаро и Хината друг к другу очень привязались, то видется главным героям приходится часто. Но не успела Аюкава привыкнуть к своей работе, её



карьера юриста резко пошатнулась и всё из-за обычного орехового масла, которое Питаро ел на завтрак. Кто же знал, что невинный поцелуй Хинаты и Питаро может привести девочку к анафилактическому шоку и появлению сыпи от аллергии на орехи. Из-за всего произошедшего Аюкаву увольняют с работы. Не справившись с потрясением, она напивается. И чтобы доказать себе и другим, что поцелуй ничего не значит, целует Соту на глазах у его друзей. Вот так ей на своём опыте предстоит понять: может ли поцелуй стать началом для чего-то большего. Насыщенные будни и не менее яркие выходные, повседневные заботы и дела – все это переплетется в прекрасную романтическую историю, наблюдая за которой, я надеюсь, вы получите массу приятных впечатлений. Но хочу заметить, что эта история не только радует своими комедийными и романтическими сценами, но затрагивает многие извечные вопросы и проблемы. Взять хотя бы проблему взаимоотношений детей и родителей. Легко ли отцу или матери-одиночке растить ребёнка? Ради детей родители

готовы пожертвовать собственной мечтой и счастьем, но доставит ли это радость самому чаду? И как часто, порой, успешные карьеристки самоотверженно нагружают себя бесконечной работой, лишь бы семья ни в чём не нуждалась, в то же время совсем забывая о желаниях своего же отпрыска и обрекая его на одиночество, не дав ему самого главного - материнской любви. Другая же сторона проблемы заключается в том, что дети часто стесняются своих родителей, считают их принадлежность к небогатому сословию позорным. Хотя последние всё это время старались достойно воспитать и растить своих детей. Принадлежность к какому-либо социальному статусу может влиять только на денежную обеспеченность семьи, но внутрисемейные отношения,

забота, любовь и доброта могут зависеть только от человека и его жизненных позиций и ценностей. Всему этому в работе «Карьеристка» уделено немало внимания, каждая из проблем может открыться для вас совсем с другой стороны. И мне кажется, что сегодня это очень важно, ведь их актуальность не уменьшается на протяжении уже многих лет. Потому я с уверенностью могу сказать, что просмотр данной работы не может не заставить задуматься и прислушаться ко многим советам, которые поневоле вытекают из поступков персонажей этого сериала. Что касается особенностей сериала, то романтическая линия здесь довольно неоригинальна. Выбор между мечтой и любовью встаёт перед главными героями очень часто.





И выбор этот не всегда очевиден, а сделать его так вообще не просто. Шаг в одну сторону - это шаг назад от другой. И для того чтобы найти золотую середину придется приложить немало усилий. А вот что меня очень удивило - это отсутствие отрицательных персонажей. Всё-таки зрители уже так привыкли к разделению героев на «плохих» и «хороших», что поневоле уже начинаешь ждать каких-либо гадостей от одних по отношению к другим. Эта же история своего рода воспоминание о добрых сказках из детства со счастливым концом. Но иногда так хочется посмотреть что-то настолько красивое и правильное, где все персонажи показаны с исключительно хорошей стороны, не правда ли? Хотя бы потому, что от жестокой несправедливой реальности

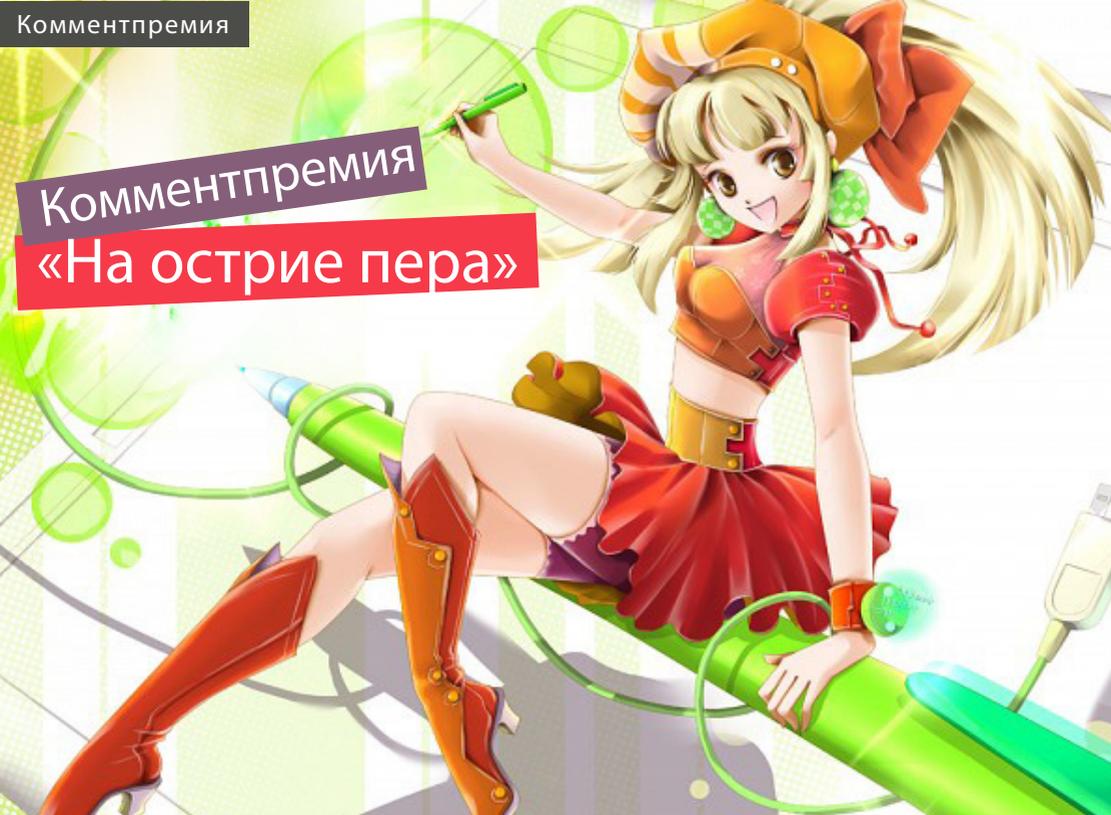
начинаешь уставать, и хочется хоть ненадолго погрузиться во что-нибудь такое же доброе, светлое и трогательное. Поэтому если вы, как и я, хотите красивой и чистой истории со счастливым концом, где побеждает любовь, то «Zenkai Girl» для вас обязательна к просмотру! Я уверена, что вы будете наслаждаться просмотром каждой серии и не пожалеете о потраченном времени.

Автор: Makeewa.Marina



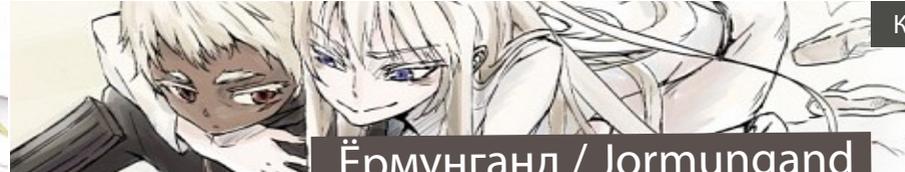
Комментпремия

«На острие пера»



Внимание! Внимание! Представляем Вам новую мини-рубрику нашего журнала: Комментпремия «На острие пера». Мы стали ближе! А вы стали непосредственным участником очередного выпуска нашего номера! Теперь любой из Вас может встретить свой комментарий к аниме или дораме на страницах нашего журнала! Отбор комментариев в этот номер проходил при участии команды, в дальнейшем я жду от Вас ссылок на профиль пользователей, чьи комментарии особенно вас заинтересовали, или ссылки на комментарий к определенному аниме. Ну что же, приступим!

Юкко.

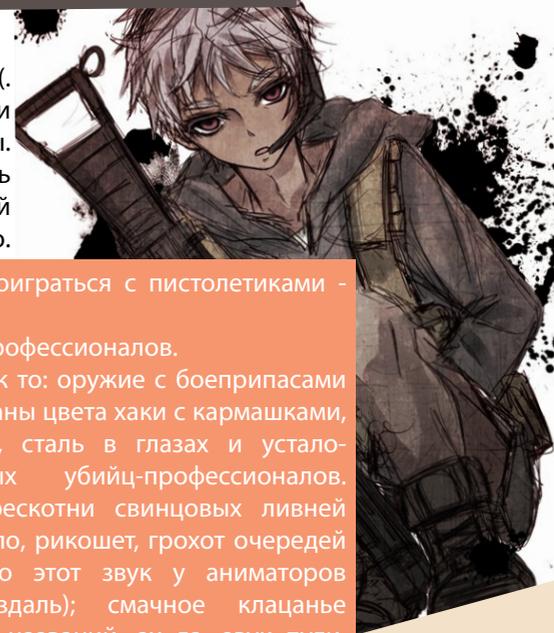


Ёрмунганд / Jormungand

Автор: RaiNocta

<http://www.animespirit.ru/user/RaiNocta/>

Столько говорилось, а ерундой оказалось. Даже совестно было смотреть на эти потуги на политику и интеллектуальные игры. Враги, постоянно вынужденные «отдавать должное» «гениальности» героев, боснийский генерал – вообще позорище, обидно было.



Вообще, главная цель сериала - желание поиграться с пистолетиками - слагается из трех частей:

1. Теплая компашка добродушных убийц-профессионалов.
2. Видеоряд, состоящий из крутых вещей, как то: оружие с боеприпасами во всех шикарных подробностях, берцы и штаны цвета хаки с кармашками, шрамы и партаки; амуниция всех сортов, сталь в глазах и усталолохладнокровные улыбочки добродушных убийц-профессионалов.
3. Звукоряд, включающий все оттенки трескотни свинцовых ливней (пули в бетон, пули в кирпич, в железо, стекло, рикошет, грохот очередей и одиночных, свист пуль кое-где, видимо этот звук у аниматоров ассоциируется со стрельбой куда-то вдаль); смачное клацанье затворов, озвучивание крутых аббревиатур названий, ах да, звук пули, пробивающей плоть, и громыхание крупных калибров. Весело смотреть, как во время шквального огня, когда, вообще-то, уши закладывает, они мило беседуют вполголоса XD. И все это под жиденькую музыку.



И к этим трем составляющим со страшным скрипом притянут за уши «сюжет». Бесконечные пафосно-усталые речи про бизнес. В принципе, с таким же пафосом можно говорить про торговлю мылом. Я – торгую мылом. Я отмою этот мир и плевать, что кто-то моим мылом мажет веревку, что бы повеситься.

Персонажи – так себе. История Йоны вообще умора. На военной базе, весьма странной, разумеется, завалюсь несколько сироток. А за углом, ага, как раз, минное поле. Ну как тут не замочить кавайку?! Я лично бы не удержалась. И далее следует такое классное приматывание ножа к ладони, клацанье затвора, сталь в глазах – и у дядей в берцах нет шансов. Они штабелями падают замертво, видимо, от восторга. Затем прибывает этот... как его... и следует лекция про «мыло» и какая-то лабуда про страх.

Повеселилась, но лучше бы не тратила на это свое время. Если задела чьи-то чувства, извиняюсь...

## Mawaru Penguin Drum! / ПИНГВИНИЙ барабан!

Автор: **Average**

<http://www.animespirit.ru/user/Average/>

НЕОЖИДАННО неплохое аниме! Начинаящееся, как глупый и милый детский кawaii с солидной долей юмора, оно постепенно приобретает необычайную глубину и насыщенность сюжета - ко второй половине сериала в головах героев начинают такие "тараканы" бегать, что просто поражаешься. С каждой новой серией действие всё больше погружается в состояние общей враждебности и безысходности, даже порой параноидально-маниакальных взаимоотношений (у некоторых героев мозги основательно "заклинило" ещё в детстве и с годами у них всё больше "едет крыша", хотя это они старательно скрывают), сюжет становится более напряженным и непредсказуемым, а к концу переходит к прямому "выносу мозга" (порой чрезмерно). Стоит обратить внимание на особенности рисовки и монтажа сцен. Помимо этого, информация подается авторами весьма своеобразно - порой на зрителя вываливается ворох лишних знаний в которых теряются крупницы действительно важной информации, что в значительной мере затрудняет понимание сюжета.

Следует однако отметить, что большой ложкой дегтя в этой бочке мёда является излишняя кawaiiность некоторых персонажей, а длительные сцены "сейлор-превращений" и вопли про стратегию выживания начинают постепенно просто бесить (всё это отдаёт какой-то клоунадой).

Общий смысл произведения заключается в вопросах: есть ли судьба, можно ли её изменить, как это сделать, изменится ли после этого окружающий мир и останется ли для тебя место в этом новом мире.

P.S. Хочется отметить, что название произведения всё же, на мой взгляд, является не совсем удачным и "притянутым за уши".



## Усопшие / Shiki

Автор: **Lioten Semper**

<http://www.animespirit.ru/user/Lioten+Semper/>

Аниме и правда очень неординарное. Мало того, что это единственный годный мистика/ужас последнего времени, что я видел, так это еще и один из лучших сериалов о вампирах, которые я знаю. Да, идея (точнее общая концепция) позаимствованы из таких книг, как "Салемов удел", все происходит очень похоже. Но имеются и разительные различия.

Пожалуй, остановлюсь на главном. Кого жалко - шики или людей? Многие поразились, что люди стали подобны монстрам, потеряв человеческий облик, устроив настоящую бойню и т.д. Но эта ситуация крайне амбивалентна. Да, люди озверели. Но когда ты понимаешь, что тебя и твою семью расценивают, как еду; когда вампиры считают, что

имеют право забрать твою жизнь, жизнь дорогих тебе людей; когда они ведут себя нагло, как хозяева жизни и смерти, создав для этого настоящий конвейер. Когда погибают все, кого ты знал, кого видел... Ярость человеческая тут вполне оправданное явление, закономерное. Да не ярость это, а праведный гнев.

Вампиры же всего лишь лицемеры. Да, можно долго рассуждать о том, что бог покинул тебя, твоя душа проклята, ты обречен. Но никто не заставляет тебя отнимать чью-то жизнь в первый раз. Это твой выбор. И восстанут те, кто такой выбор, скорее всего, сделают. И то, как ведут себя шики, не убеждает меня в том, что это несчастные, отвергнутые и страдающие существа. Скорее наоборот.

Немного не ясна осталась личность монаха. По всей видимости (исходя из его рассказов) душа его "потемнела" уже давно. Оставалось лишь найти хороший катализатор для крушения маски "добродетели".





И по поводу тех эпизодов. Сидя возле окровавленной горы мертвецов, "охотники" распивают чай и беседуют за жизнь, не сильно этим смущаясь. Ну в данном случае я советую подробнее разобраться в человеческой психологии (например, в психологии человека на войне). Многие переосмыслите.

Музыка в аниме неповторима. Больше всего понравился первый опенинг - очень атмосферный, красивый. "Внутренние" ost заслуживают такого же восхищения, особенно композиция Takanashi Yasuharu - Eau de Vie. За музыку я поставлю этому сериалу высший балл.



Графика. Великолепна. Прически, о которых было много разговоров, выполняют интересную функцию. Вы заметили, что у схожих по характерам персонажей они почти одинаковые? Например, Натсунэ и Озаки.



## Kamisama no Memo-chou / Блокнот Бога

Автор: [DEIDARASAN](#)

<http://www.animespirit.ru/user/DEIDARASAN/>

Очень драматичное аниме! Боль, истинная боль, пронзающая сердца людей, пронзила и моё. Я почувствовал, что значит быть человеком, по-настоящему я никогда не любил жизнь и играл с ней не боясь умереть! Я испытывал боль, получал раны, от которых остаются вечные шрамы и не жалел об этих действиях! В этом аниме отражена боль людей, которая раздирает их душу! Я научился не замечать боли, не чувствовать

страха, не быть сострадательным или добрым, но это аниме заставило моё сердце болеть, я давно уже не испытывал таких чувств и эмоций, очень давно! И в моём сердце на долго останется эта боль!



## АНОНСЫ НОВИНОК



Первое сентября уже скрылось где-то за горизонтом, отзвенели школьные звонки. Кто-то с радостью, кто-то с тоской по лету, а кто-то с томиком манги в сумочке спешит на встречу с родной Марьей Ивановной. И несмотря на то, что многие успели соскучиться по ставшим уже едва ли не вторым домом стенам школы, все-таки иногда можно услышать недовольный шепот и следующий за ним вопрос: "А что, если бы..?", - сопровождающийся ну очень свободным полетом фантазии в совсем другой мир. Но мысли имеют свойство материализовываться. А потому сердечно поздравляю вас с новым сезоном... кхм... то есть учебным годом и прошу ознакомиться с расписанием занятий!

И откроет осеннее действие урок теории карточных игр от студии "Sunrise", носящий весьма громкое название "Battle Spirits: Sword Eyes" («Битва духов: глаза меча»). А 9 сентября нас порадовало встречей с Тсуругой Татеваки,



которому предстоит защищать Атлантику от сил тьмы, стремящихся захватить 12 легендарных мечей. Как несложно догадаться, аниме представляет собой адаптацию одноименной карточной игры компании "Bandai". Причем режиссером здесь выступил Masaki Watanabe, чьими прошлыми крупными работами были разве что "Bartender" да несколько эпизодов "H.A.C.K//Roots" и "Tsubasa: Reservoir Chronicle", а само аниме "Battle Spirits" имеет целевую аудиторию младшего школьного возраста. Любопытно будет взглянуть на то, что из этого выйдет.

После него нас ждет довольно длинная



перемена, во время которой можно будет ознакомиться с многочисленными OVA: Accel World, Eureka Seven: AO, Otome wa Boku ni Koishiteru: Futari no Elder (2 серия из 3), Nogizaka Haruka no Himitsu: Finale (2 серия из 4), Boku wa Tomodachi ga Sukunai: Add-on Disc (дополнительный 13 эпизод), Inu x Boku SS Special (дополнительный 13 эпизод), Tales of Symphonia: Sekai Toujou Hen (3й выпуск), Idolmaster: Shiny Festa (3 эпизода). Также не стоит пропускать мимо 2х-часовой спешл по One Piece и фильмы: Tiger & Bunny Movie 1: The Beginning, Asura, Mardock Scramble: The Third Exhaust.

Отдохнули? Тогда скорее на занятие по теологии с недвусмысленным названием "Kamisama Hajimemashita" ("Очень приятно, Бог"). Юные леди, не торопитесь падать в обморок при виде ожидающего вас учителя. Это не просто какой-то там странный красавчик, а самое настоящее божество, живущее в синтоистском храме! Да еще и не одно, а с девушкой по имени Нанами, которую бросил на улице собственный отец. А вот чем обернется такое проявление великодушия, мы узнаем только в октябре. Поклонникам романтики и мистики смотреть... то есть, присутствовать обязательно!

Впрочем, не стоит обделять вниманием и еще одну не самую



обычную, но тоже очень романтическую пару. Мидзутани Шизука и Йошида Хару - соседи и главные герои манги "Я и Чудовище", получившей экранизацию в осеннем сезоне. Правда, в отличие от канонов, Шизука - далеко не эталон девушки. Грубая и эгоистичная, она вызывается отнести избитому Хару лекции и буквально попадает в плен наивного милого юноши, тут же нарекшего ее своей подругой. Да и не только подругой... Вот только сможет ли он что-то сделать с характером Шизуки? И сможет ли она сама принять частичку тепла своим окаменевшим сердцем?

На этой возвышенной ноте предлагаю всем спуститься на землю и посетить темные-темные подземелья класса



развития искусственного интеллекта, где обитают девять странных и весьма жестоких студентов "Litchi hikari club". В погоне за идеальной красотой они создают робота, ожидая, что таким образом смогут заполучить самую прекрасную женщину в мире. Богиню. Однако вскоре все начинает идти совсем



не так, как было запланировано. На плечи членов клуба, управляемых их лидером Зера, ложатся множественные убийства, а внутри их маленького тайного общества зреет свой, не менее кровавый, конфликт...

Слабонервных прошу сразу удалиться. В жанрах манги "Litchi hikari club" не зря найдутся такие грозные словечки, как "ужасы, психология, драма, гуру". И хотя адаптация, скорее всего, пройдет через тяжелую карающую руку цензоров, но перед просмотром данной новинки советую несколько раз подумать, а тем, кто младше 16, и вовсе к ней не притрагиваться. Не более радужными окажутся второй сезон "Jormungand" и "Zetsuen no Tempest" («Буря потерь»). С первым названием многие уже знакомы. Более того, сериал имел довольно большой успех и обзавелся приличным числом поклонников. А вот "Буре потерь" мы уделим побольше внимания. Одноименная манга выпускается с 2009 года и является довольно занимательным экземпляром среди многочисленных томов фэнтези. Сюжет вращается вокруг Хаказе Кусарибе - самой сильной волшебницы, заточенной на необитаемом острове, а также двух молодых людей: Махиросу Фува и Эширосу Токигава. В то время как Японию охватывает эпидемия "железной болезни", им предстоит не только вызволить из плена потенциальную

"единственную спасительницу", но и самим приложить немало усилий для избавления человечества от смертельного вируса.

А пока кто-то спасает человечество, одной нашей студентке неплохо было бы для начала спасти себя. Нанафа Куан - главная героиня "Haitai Nanafa" - случайно освобождает трех духов, живших в китайском деревце. Самая обычная девочка и две ее сестры становятся центром далеко не нормальных событий, постепенно изменяющих не только их отношение к миру духов, но и их ранее плавную размеренную жизнь вообще. Кстати, если вы еще не устали от борцов за добро и справедливость, то поспешите на бейсбольную площадку, где уже почти собралась для игры группа Little Busters! из одноименного аниме. И нет, это не просто местная команда, а самые настоящие герои, сражающиеся со злом. В меру своих возможностей, конечно. Рики Наое рано потерял родителей, став после этого мрачным и замкнутым. И именно Little Busters! под предводительством Кёсукэ Натсуме вернули его к жизни. Ведь уныние и отчаяние - их главные враги! Аниме снято по игре от знаменитой своими визуальными новеллами компании Key и является достойным соперником второму сезону "Hiiro no Kakera" («Багровые осколки») в жанре романтики этой осенью. А тем временем на полигоне развернулось настоящее сражение не на жизнь, а насмерть. Именно с



таким размахом стартует в октябре еще одна адаптация, но теперь уже самой настоящей MMORPG от знаменитых Capcom. "IXION Saga DT" приглашает нас вместе с главным героем Коном Хоказе в путешествие по удивительной земле Мира, наполненной загадочной энергией Альма. Здесь магия и оружие неразлучны, а мир не перестает содрогаться от бесконечных битв за нее. И после того, как пришелец из современной Японии Кон спасает некую принцессу, он сам волей-неволей оказывается втянут в чужую войну.

Но даже в такие суровые времена найдется минутка настоящей красивой романтике. Еще один седзе-шедевр нам представит компания ZEXCS. И на этот раз аниме будет снято по манге "Suki-tte li na yo" («Скажи: «Я люблю тебя»). Главная героиня - Мей Тачибана - вот уже 16 лет живет без друзей и парня. Да еще и случайно травмирует школьного красавчика Ямато Куросаву. Стоит ли говорить, что именно после этого парень начинает серьезно ею интересоваться и даже пытается с ней дружить! Правда, безответно. Озвучит недотрогу Мей сама Ai Kayano (она же Инори из "Guilty Crown" и Мугинами из "Rinne no Lagrange"), а вот приударит за ней Takahiro Sakurai, сам похитивший не одно девичье сердце образами Yu Kanda

из D.Gray-man и Claude Faustus из "Kuroshitsuji II".

Ai Kayano, кстати, в новом сезоне действительно популярна. Еще одна ее главная героиня - Сиина Маширо из "Sakurasou no Pet na Kanojo", студентка-второгодка академии искусств Суимей, попавшая в общежитие для нарушителей за то, что приютила котенка вопреки правилам. Туда же вскоре попадает Сората Канда - очень талантливая и всемирно известная художница. Вот только почему? Ответ на этот вопрос и еще многие другие, которые вы непременно зададите, увидев превью нового аниме от Actas "Girls und Panzer" ("Девочки и танки"), мы получим уже в октябре.

А теперь то, чего ждали многие. Наконец-то экранизация получила популярная манга "Magi - Labyrinth of Magic" («Маги - Лабиринт магии») - настоящий шедевр среди сёненов в жанре фэнтези. Если вкратце, то сюжет напоминает рассказанные на новый лад сказки "1000 и 1 ночи". Есть здесь и Аладдин, и Джин, и Али-Баба... И еще много других, но не менее известных героев. Сказать, что его просто ждут - ничего не сказать.



Многие уже заранее присудили этому сериалу лавры лучшего в переполненном романтикой осеннем сезоне, но поживем - увидим. Хотя от студии A-1 Pictures - родителя нашумевшего Sword Art Online и ставшего уже классикой Fairy Tail - ожидать меньшего не приходится.

Также советую обратить внимание на "Robotics;Notes" - адаптацию игры от 5pb и Nitroplus, которая продолжает серию Chaos;Head и Steins;Gate. Речь здесь пойдет о том вопросе, которым любой поклонник меха задавался хоть раз: "А что, если это построить?". Вот и наш главный герой решил сломать все стереотипы о том, что гигантские роботы - удел японских мультяшек и не имеют никакого смысла в реальном существовании, да построить самую настоящую меху. Как? Смотрите сами. Только помните, что все происходящее не требует живого воплощения и является лишь теорией. А то мир еще не оклемался от всех тех историй с микроволновками и временными разрывами после выхода "Врат Штайнера".

А теперь я попрошу вас проследовать на урок ОБЖ и как следует запомнить правила

противопожарной безопасности. Почему? А потому что гуляли в парке неподалеку люди, да так и сгорели заживо в таинственном синем пламени. И только один остался цел и невредим - главный герой нового сериала "Code:Breaker" Рей Огами. Этот мальчик - жестокий убийца, переполненный жадой мести и следующий лишь одному принципу: "Используй зло против самого зла". И только Сакарокоджи Сакуре, ставшей невольной





свидетельницей его деяний, под силу остановить эту машину смерти, вернув в его ледяное сердце человечность.

После шокирующего успеха "Sword Art Online" компания Madhouse Studios тоже решила поведать нам о виртуальной реальности, в которой можно умереть, но теперь уже при помощи экранизации довольно популярной сэйнен манги "Vtroom!". Только главным героем здесь станет далеко не школьник, а вполне себе взрослый молодой человек Рюта Сакамото, ненавидящий реальный мир. И, словно по мановению волшебной палочки, внезапно реальность меняется местами с миром довольно жестокой игры "Vtroom!". И хотя до этого парнишка имел в ее рейтинге первое место среди игроков, он все-таки понимает, что это ничего не значит. Ведь здесь если не убьешь ты, то убьют тебя. И теперь это все по-настоящему...

А сейчас мы подошли к главной загадке грядущего сезона. Если вы проследуете в кабинет с этой надписью, то на столе увидите пистолет. На доске, скорее всего, тоже будет нарисован пистолет. И ваш учитель, который войдет сюда в середине октября, с вероятностью 99% будет держать в руке пистолет. Produc-

tion I.G хранят и сюжет, и главных героев, и даже имена сейю в такой строжайшей тайне, что и в превью сгорающим от нетерпения анимешникам был показан все тот же один единственный пистолет. Но это не помешало как следует раззадоренной публике буквально засыпать их вопросами, по крупицам собрав из уклончивых ответов следующее: главный герой Когами Шинья расследует не совсем обычные преступления в мире недалекого будущего, где все, что определяет личность, уместилось в одно единственное понятие "Psycho-Pass". Собственно, этот термин и дал название аниме, а озвучивать Шинью будет знаменитый Tomokazu Seki - Гильгамеш из "Fate/Stay Night", Хашида Итару из "Steins;Gate" и даже Сагара Сосукэ из культового "Full Metal Panic!".

Разумеется, это далеко не все новинки. Также стоит ожидать вот уже третий сезон полюбившегося многим "Bakuman", второй сезон "Seitokai no Ichizon" и "Medaka Box", продолжение известного "To Love-Ru". Количество полнометражек в октябре и вовсе покажется невероятным: "Mahou Shoujo Madoka? Magica Movie 1: Hajimari no Monogatari" и следом "Mahou Shoujo Madoka? Magica Movie 2: Eien no Monoga-

tari", "Shinpi no Hou", "Uchuu Senkan Yamato 2199 Movie 3", "Fuse Teppou Musume no Torimonochou", "Ozma meets Fire Bomber Macross FB7", "Biohazard: Damnation", "Gothic-made: Hana no Utame", "Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo" и даже "Mass Effect: Paragon Lost".

На этом все. Еще раз поздравляю с началом нового учебного года и желаю побольше героических свершений как в стенах

школы, так и вне ее! Ах да, отдельно хочу поздравить счастливых обладателей PS3 или PSP, которые уже в сентябре этого года смогли насладиться игрой по аниме "Accel World". Да пребудет с вами Мозговой Ускоритель!



# ТАНИБАТА | 2012

«Делу время, а потехе час»

Время действия: 7 июля 2012 года

Место действия: Ростов-на-Дону,  
Областной Дом Народного Творчества

Операция: Танибата-2012

Кодовое название:

"Апокалипсис: подготовка"



**8.00** - Встреча с агентом Шинигами-сама около ж/д вокзала в г. Таганрог. Обмен информацией, билетами и проникновение на пригородный транспорт.

**8.20** - Электричка отправляется. Тщательно прячем неко-ушки под капюшонами и делаем вид, что плотный длинный плащ при уже утренней жаре в 30 градусов - писк моды, хит сезона и вообще в нем тепло и уютно. Выискиваем среди едущих на дачи пенсионеров других агентов. Пока бесполезно. Приходится отдать должное маскировке коллег.

**10.40** - Прибыли в Ростов и теперь пытаемся найти указанное в билетах место встречи. По пути заметили несколько подозрительных личностей в очках и с неестественно синими волосами. Кажется, мы на верном пути.

**11.00** - Солнце близится к зениту. Шинигами-сама стойко терпит погодные условия, бутылками пьет холодную воду и то и дело лезет в свой подпространственный карман плаща за платком. Вежливо отворачиваюсь, когда он приподнимает маску. Никогда не любила спойлеры.

**12.00** - Подходим к ОДНТ. Прямо на площади перед зданием прогуливается ЕВА. Тем, кто подумал о некой обнаженной женщине, следует обратиться в ближайшее отделение агентства и запросить 5 кубиков някаваина внутривенно. Шинигами-сама нервно оглядывается вокруг. Кажется, наличие в прямой досягаемости аж целых двух Сюра Киригакурэ из аниме «Синий экзорцист» его несколько нервирует. Мало ли что можно ожидать от этой женщины? Да еще и в сопровождении пристально вглядывающегося в толпу педобира... К счастью, Аму-чан, Су и Иру из «Shugo Chara» рассматривают милые сувенирчики во дворе комплекса. Кстати, там же мы встретили Кайто - того самого вокалоида-принца и возлюбленного Мику. Нужно было попросить что-нибудь спеть...

Шинигами-сама упорно пытается найти сына. Поиски прерываются после того, как в толпе мелькнули Мака Албан и Соул. Как-нибудь в другой раз.

Вынуждена заметить, что кроме агентов аниме-корпорации, на территорию проникло немало других: агент Черная вдова (она же Наташа Романова), несколько Капитанов Америка, Торгов (почему-то в женской ипостаси) и даже сам Локи. Здесь же были замечены Annie, Ahri и Miss Fortune из «League of Legends», Данте из «Devil May Cry» («Перебежчик», - презрительно фыркнул мой до смерти скептический спутник), а также Эдвард Руки-Ножницы и немало героев серии Tekken.

Но вот ворота распахнулись, в руках стражей порядка замелькали штампики, и вся наша разноцветная волна хлынула внутрь, стремительно заполняя большой концертный зал со спасительными кондиционерами. На выставку кукол BJD по причине крайней степени топографического кретинизма мы не попали. Зато вдоволь поиграли в джедаев на Kinect от компании Game Unleashed.

Далее отчет теряет свою упорядоченность и превращается в эмоциональные крики души агента.

Предположительное состояние:

невменяемое



Танибата - южно-российский фестиваль японской культуры и анимации. Как несложно догадаться, он прочно связан с проводящимся в Японии в это же время фестивалем Танабата, считающимся в этой стране одним из пяти основных праздников. Его окружает красивая легенда о разлученных богиней Аматерасу возлюбленных: Веге - Ткачиче, что создавала небесное полотно, и Пастухе - Альтаире, направлявшем звезды. Сделано это было ради сохранения порядка в мире, ибо страсть их уже привела однажды к хаосу. Но в седьмой день седьмого месяца во время ясной погоды они встречаются,

даря людям новые надежды и исполняя их желания.

А для нас, жителей России, это возможность встретиться с другими поклонниками японской культуры и приятно отдохнуть. Танибата проводится далеко не первый год, став традицией для Южного федерального округа. Начало ей было положено ещё в далеком 2005 году. И с тех пор косплееры, амв-мейкеры, вокалисты, актеры, художники и просто любители аниме с нетерпением ждут наступления лета, подготавливая костюмы, клипы, сценки и рисунки еще зимой.

Лапута", и боевая постановка по игре Tekken-6 сломали мужскую половину зала довольно быстро и почти безболезненно. Девушки же держались до второго дня, который начался с танцевальных номеров - копий концертных выступлений популярных азиатских бой-бендов (Super Junior, B.A.P. и другие). После этого наши ряды заметно пошатнулись, а когда к клавишам рояля прикоснулся Воспи (он же Мор и один из ведущих) и запел композицию Gackt'a "Dears", женская половина восхищенно прослезилась и смиренно сложила оружие, сдавшись на милость столь сладкоголосого краснодарского победителя. Особое впечатление оставили театральные

постановки. Ребята из Ростова, Астрахани и Белореченска представили мангу "Jah-Do", команда "ПодЭТИМ!" из Волгограда и Ростова-на-Дону - оригинальную пьесу о безумии в стиле "стимпанк". И хотя она не имела никакого отношения к аниме, зрители остались довольны и сюжетом, и, конечно же, потрясающими костюмами участников, с которыми могли посоревноваться разве что "A.N.Dlerd" с их костюмированным шоу "Семь смертных грехов".

Второй день порадовал замечательной постановкой манги Litchi Hikari Club, по которой, кстати, вскоре выйдет аниме, а также сценкой "Kaiba - Башня воспоминаний". Первая пусть и была



Каждый фестиваль имеет свою тематику. На этот раз ею стала подготовка к Апокалипсису. Или подготовка этого самого Апокалипсиса четырьмя его верными стражами, выступившими в роли ведущих: Смерть, Голод, Мор и Война.

Согласно сюжету, великий и могучий Люся (он же Люцифер) приказал своим всадникам подготовить образцовый конец света. Да такой, чтобы без изъянов,

оплошностей и все по канону: отчаяние, боль, ненависть, разруха и далее по тексту. Естественно, те с энтузиазмом взялись за это дело. И первым местом, которое им предстояло погрузить в пучины Тьмы, стал наш слишком уж позитивный фестиваль. Разумеется, сопротивлялись мы долго. Женская часть. Открывший фестиваль танец с веерами, совмещенный с элементами боевых искусств, вокальное выступление Няшки, исполнившей "Kimi no Nohete" из аниме "Небесный замок

длинной, но оставила массу приятных впечатлений. Актеры сумели ни на секунду не потерять внимание зрителя. Все сидели в напряжении до самого конца и даже не заметили, как пролетело время. А вот "Башня", наоборот, в очень маленький промежуток времени вместила такое количество смысла, что я невольно вдохновилась и уже дома не раз ловила себя на мысли: "А что если бы все так и было?"

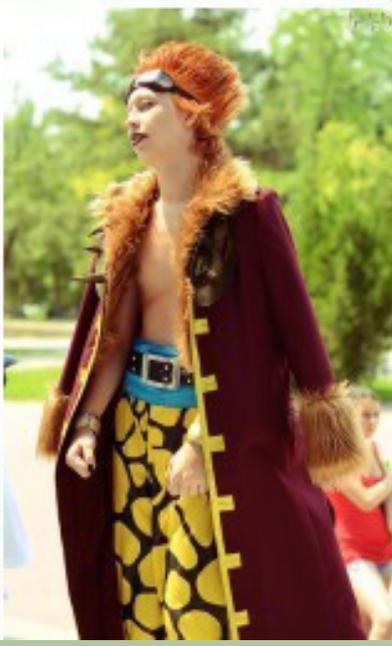
Ну, а самой смешной была единогласно признана постановка "Подготовка" от "Arashi no Yuri ni". Именно в ней мы увидели все, чем полон Интернет: и Скайрим, и маленьких пони, и "Хватит это терпеть!", и стражника с простреленным коленом, и даже сказку про трех сыновей, и... эммм... самую настоящую Сакуру, спасающую своего Саске. Да что там говорить. Это нужно было видеть.



в Таганрог. Его обладательницей стала Ласка в костюме Селти из "Durarara". В целом, праздник удался на славу. И во многом этому поспособствовала игра замечательных ведущих. Они шутили, общались с залом и великолепно создавали атмосферу того самого комичного апокалипсиса. Низкий поклон вам, господа! Также низкий поклон и организаторам, тратящим столько сил и, разумеется, нервов на подготовку такого грандиозного события. Ведь большинство выступающих здесь - это любители от мала до велика, которые все равно стараются, учатся и выкладываются на полную. Мне хотелось бы рассказать о каждом номере, уделить внимание всем деталям, но тогда для этого не хватило бы даже целого специального выпуска. Хотелось бы пересказать лекцию Бакемоно по постановочным боям, но это нужно видеть. И единственное, что хотелось бы добавить - это огромное спасибо всем участникам. Я надеюсь, что и в следующем году мы сможем посетить это увлекательнейшее мероприятие, но уже не как зрители. Вы умеете вдохновлять, ребята!

Конец отчета. Агент сбежал. В процессе побега кричал что-то нечленораздельное про апокалипсис, пони и драконов. Видеоматериалы встречи можно найти на Youtube или вКонтакте. Ведется тщательное изучение.

Автор: Kailiny



На конкурсе АМВ первое место занял клип "Зайцев +1", хотя, признаться честно, я до конца болела за S.A.Robert'a и его "Orion". Но голосование было зрительским, а победил тот, кто лучше поднял настроение. Конкурс фото-косплея тоже неожиданностей не преподнес: первое место осталось в Ростове у Reiko, выступившей в роли Хоро; второе заслуженно досталось Алексу Кроссу, отлично изобразившей Катерину Сфорза из "Trinity Blood"; а вот третье, к моей радости, уехало

# Magical Diary

## Horse Hall



Год выпуска: 2011

Жанр: visual novel; role-playing game [ RPG ]

Разработчик: Spiky Caterpillar

Издательство: Hanako Games

Версии Windows: 2000/XP/Vista/7

Технические требования: CPU 1,2 Ghz, 256 RAM

Версии MacOS: OS X10.4 или выше

Версии Linux: любые, совместимые с x86 процессором

“Все, что будет происходить вокруг вас - Магия. Даже

если вы в нее не верите, это не мешает ей существовать.

Разве что я немного обижусь” (с)

Волна популярности тематики школ магии и магических академий всех типов воистину захлестнула мир. И, казалось бы, все уже было. Даже несколько десятков аниме про юных чародеев: добрых и не очень. Поэтому когда мне на глаза попала игра “Magical Diary”, я отнеслась к ней весьма скептически. Мол, “видели, знаем”. Но как поклонница аниме, я просто не могла пройти мимо скриншотов, да и жанр “ролевая игра” окончательно убедил меня в том, что на это стоит

посмотреть хотя бы одним глазком. И знаете, что было дальше? А дальше была почти бессонная ночь и вот уже пятое прохождение с самого начала. Итак, позвольте представить: ролевая игра-симулятор “Magical Diary: Horse Hall” от небольшой студии Hanako Games. Как и другие их продукты, она сочетает в себе традиционную для аниме манеру изображения персонажей, а также фэнтези-мир и много романтики, в которую с головой окунется главная героиня.

Действие происходит, как вы уже догадались, в школе магии, куда наша Мэри Сью (имя по умолчанию) попадает вопреки канону по собственному желанию. Стоит заметить, что девушка не происходит из какого-либо знатного рода, не владеет тайной и способной уничтожить все силой, а также не является принцессой загадочного королевства, мессией или реинкарнацией самого Мерлина. Наша героиня - вполне себе обычная девушка, дочка самых обычных родителей, но по счастливой случайности узнавшая о магии и решившая серьезно посвятить себя ей. Своего рода Гермиона Грейнджер.

Игроку придется завоевывать себе репутацию не только разговорами, но и суровой учебной практикой в подземельях школы, куда героиня будет периодически попадать. Каждый успешно пройденный экзамен прибавляет очки к рейтингу, а проваленный - отнимает. Когда ваши оценки окажутся на отметке -50, вас исключат. А для того, чтобы этого не произошло, вам предстоит тщательно планировать расписание на неделю, постигать пять типов магии и решать заковыристые головоломки.

(Одна из задачек преподавателей, не особо заботящихся о целостности и сохранности конечностей учеников. Вы думаете, что открыть этот сундук так просто? Попробуйте сделать это, не попав обратно в кабинет по частям!)



Вот только как сосредоточиться на учебе, если в коридоре обольстительно улыбается красавец-демон, по ночам проходят сборы какого-то тайного общества, злобный профессор только и мечтает отнять добытые в нелегких испытаниях баллы, а периодически ссорящиеся и мирящиеся парочки так и норовят впутать в свой круговорот страстей? Хотя их в достаточном количестве витает и вокруг самой героини. Мы ведь говорим о романтической игре. Каждая любовная линия детально продумана и требует определенных условий поведения, оценок и даже внешнего вида! Какие-то из них очевидны, но на некоторые можно натолкнуться совершенно случайно. И, поверьте мне, именно они вас удивят и порадуют в большей степени.

Внутри игры существует волшебный магазин, в котором можно покупать предметы за выплачиваемую в академии еженедельную стипендию и, если повезет, небольшие поощрения. Найти здесь можно все - от волшебных очков до миленького фурри-комплекта для любителей магии Природы. Правда, рассчитывать на то, что

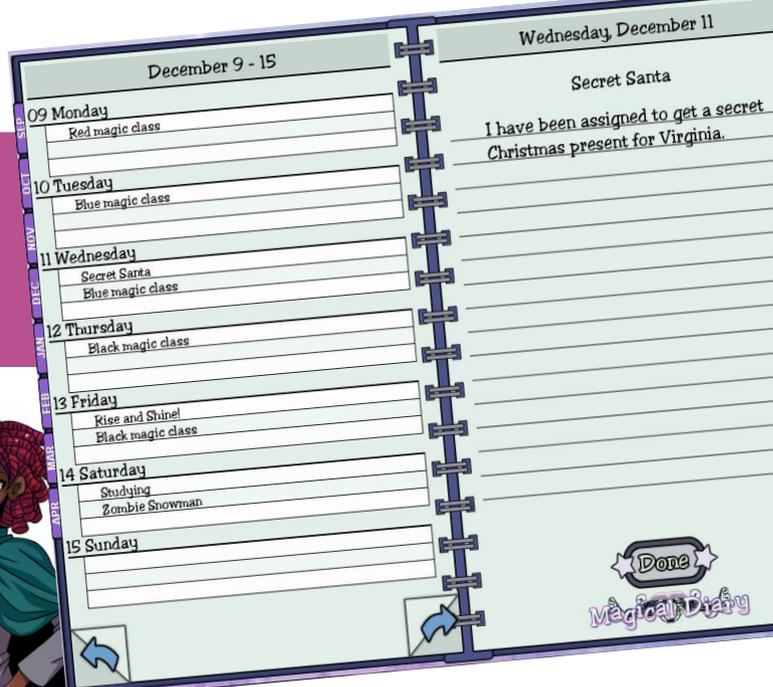


(Добрейшей души профессор Потсдам. Со своими странностями, конечно. Куда же без них)

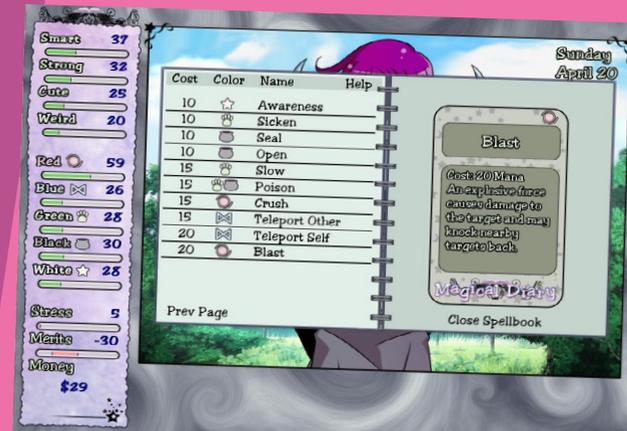
(Дневник героини поможет не забыть вам важные события, случившиеся с персонажем. Кстати, ее впечатления от произошедшего читать тоже интересно)



Элен и Вирджиния, ваши соседки по комнате.



Меж тем игра занимает всего 87 мегабайт и абсолютно не требовательна к техническим характеристикам вашего компьютера. Единственное, что вам понадобится - знание английского языка. Но и его здесь можно неплохо подучить. Реплики героев интуитивно понятны и не содержат каких-то сложных или редко употребляемых слов. Управление осуществляется чаще всего мышкой, но во время испытаний вам придется еще и передвигаться стрелками, а также, во избежание лишней траты времени, использовать цифровую панель, где находятся горячие клавиши заклинаний из книги.



(Книга заклинаний обыкновенная – 1 шт. Полностью зависит от того, учебники по какой магии вы затрете до дыр)

Отдельно хочется упомянуть звуковое сопровождение. Музыка очень приятная, ненавязчивая и меняется в зависимости от ситуации. Атмосферу рождественского праздника приятно подчеркивают звенящие бубенцы, а романтические мелодии, исполненные на фортепиано, наверняка заставят вас как следует прочувствовать всю значимость каждого такого момента для персонажа.

Скачать Magical Diary: Horse Hall можно через Steam, если вы приобретете игру в их магазине. Или же в виде бесплатной версии, где нет статистики достижений игрока на аккаунте, с одной из ссылок в Интернете. Я же могу пожелать вам приятного времяпровождения и почаще смотреть на часы, потому как время в этом волшебном мире летит действительно незаметно.

вы сможете с легкостью выкупить все имеющееся, лучше не стоит. Все-таки студенческие доходы нельзя назвать огромными, а праздничные валентинки возлюбленным и друзьям, подарки на новый год и билеты на концерты тоже стоят денег. Поэтому выбирайте с умом. Также здесь предусмотрена система достижений. Доступ к ней могут получить пользователи Steam. Хотите получить "ачивку" за сорванный демонический ритуал или окончание академии Волшебства с отличием? Дерзайте. Вот только не удивляйтесь, если для этого вам придется не раз загружаться, проходить заново и пробовать десятки различных вариантов поведения героини. Ведь на то это и достижения, а слотов для сохранения здесь более чем достаточно.



(Нимб над головой или милые крылышки? Осторожно, эти цены кусаются)



Автор: Kailiny

# Cardfight!! Vanguard

Взгляд в прошлое

Люди всегда любили коллекционировать: зубы убитых животных, драгоценные камни, предметы антиквариата, старинные монеты, марки... Перечислять можно долго. Но мы остановимся на карточках. Это увлечение берет свое начало ещё с середины 19-го века, когда начали выходить карты со знаменитыми бейсболистами. Многие из них были редкими и доставались с большим трудом. В таком случае коллекционеры менялись друг с другом или платили большие деньги, чтобы пополнить свое собрание недостающими элементами. Но все это так бы и осталось на уровне лежащих в коробочках бумажек, если бы не компания Allegheny Card Company, впервые разработавшая правила игры с участием коллекционных карт.

Популярной она не стала, однако подарила миру в 1993 году «Magic: The Gathering (MTG)» - практически родоначальницу

всех существующих на данный момент коллекционных карточных игр (ККИ). На данный момент права на «Магию» принадлежат Wizards of the Coast.

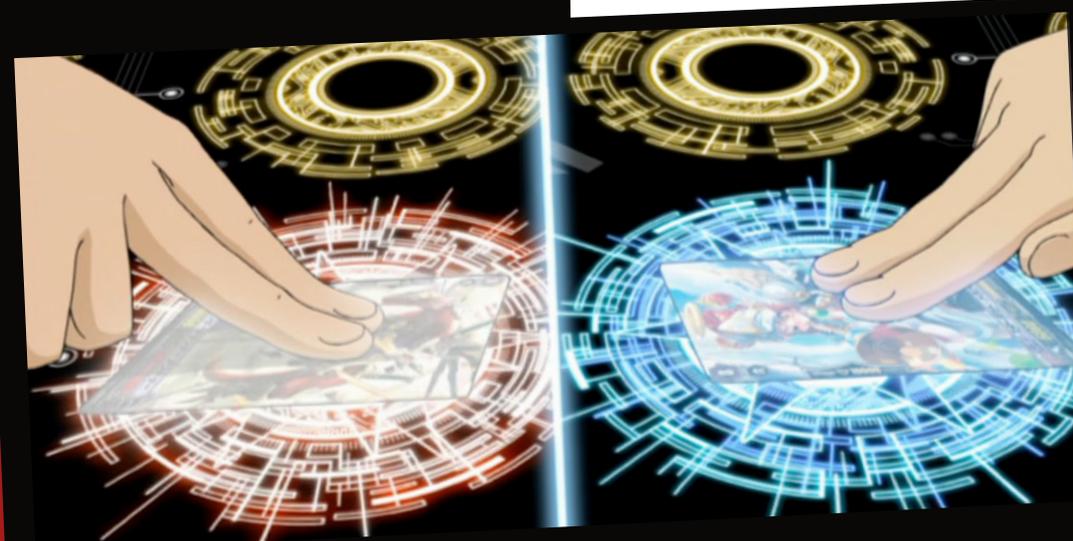
«Становись, Авангард!»

«Cardfight!! Vanguard» - это японская ККИ, разработанная Акирой Ито, работавшим над франшизой «Yu-gi-oh» («Ю-Ги-О»), Сатоши Накамурой, одним из создателей «Duel Masters» и Такааки Кидани, президентом компании Bushiroad. И хоть она ещё не достигла уровня MTG, но уже уверенно набирает поклонников не только в Японии, но и в других странах. Первые карты, появившиеся на полках магазинов 26 февраля 2011 года, были на японском языке, сейчас же в Сингапуре выпускаются и их английские копии. Игра имеет свою историю. Действие происходит на планете Крей. Она очень похожа на Землю и поделена на территории, принадлежащие

различным нациям. Всего их шесть: Объединенное Королевство, Империя Драконов, Темная Зона, Магалланика, Зоопарк и Звездные Врата. Среди наций выделяют кланы. Одни из них сосуществуют, другие ведут жесткую борьбу за главенство над нацией и, соответственно, территорией.

Игрок появляется на планете Крей в виде астральной проекции, которой доступны всего две способности - это вызов элемента (карты, находящейся

контролем и смена авангарда («центральная» карта, которая отображает стратегию игры в данный момент). Несложно догадаться, что авангард поведет вперед выстраиваемое в течение игры войско (шесть элементов, включая авангард). Однако глупо строить поединок на одной карте, пусть и очень сильной. А потому в течение игры формируется отряд, способный шесть раз победить авангард оппонента. Тот, кто достигнет этого раньше, побеждает.



Авангард как стратегия

Итак, если у вас появилось желание сыграть в эту увлекательнейшую игру, прошу! Для начала любому из вас необходимо приобрести эти самые карты. Карты продаются в книжных магазинах или специализированных отделах, связанных с играми. Купить можно готовые «стартовые колоды» (они довольно слабые и предназначены для новичков). Также можно приобрести упаковки из 15

случайных карт, либо поштучно нужные игроку карты. Но, как говорит мой очень хороший друг, «колода - это нечто ну очень личное». И правда, в обществе любителей ККИ играть собранной другим человеком колодой - дурной тон. При этом необходимо брать во внимание, что база карт постоянно обновляется, так как время от времени выходят новые выпуски, а потому и игрокам

приходится следить за новшествами, дабы «не ударить в грязь лицом», сойдясь с очередным противником в поединке. Наконец, вы приобрели карты, собрали свою колоду. К слову, в вашей колоде будут присутствовать карты разного класса: всего их выделяют 4: от 0 до 3, (ну, я думаю тут ясно, какая сильнее), замечу, что одноименные карты могут повторяться. Перед началом игры вы и ваш противник перетасовываете карты и в произвольном порядке «достаете» себе 5 (их, разумеется, надо как зеницу ока прятать от глаз соперника), шестая карта «открыта» - это «нулевой авангард». Если вам не понравилось то, что получилось, то перед началом партии можно один раз втасовать любое количество карт и взять столько же.



Разумеется, имея колоду из 50 карт от нулевого до третьего класса, мы можем предварительно организовать ее так, чтобы в кратчайшее время благодаря индивидуальным способностям элементов нанести нужное количество поражений. Но, как вы уже могли понять, в начале игры у нас есть всего 5 карт в руке, которые были «приобретены» случайно, и нулевой авангард, поэтому чаще всего стратегия меняется уже после первого хода в зависимости от того, какие элементы мы можем использовать. Игра начинается, когда оба игрока помещают в центральный круг авангарда элементы нулевого класса “рубашкой” карты вверх и, определив очередность, переворачивают их. Далее вытягивается одна карта (из оставшихся в вашей колоде 44 карт), и игрок может сменить свой авангард на элемент более высокого класса, активировать его способность, призвать на поле арьергардов уровня авангарда или меньше, после чего его ход заканчивается. Второй по очереди может произвести те же действия, однако ему доступна атака; первому же такой возможности не предоставляется. Для того чтобы атаковать, необходимо перевернуть карту в горизонтальное положение, указать цель и затем, если игрок атакует авангард, провести проверку урона. У каждого юнита (карты) прописаны его особые способности (если есть) и показатель силы. Если сила атакующего больше или равна силе авангарда, то ему наносится

повреждение. Атаковать могут авангард и два арьергарда первой линии. Арьергарды второй линии могут поддерживать атакующих – сила этих арьергардов приплюсовывается к силе авангарда.

Как любая игра «Cardfight!! Vanguard» имеет ряд особенностей, бонусов и других хитростей. Объяснять в данной работе многочисленные нюансы немного неудобно, ввиду того, что вся глубина стратегического отступления или использования «козыря» становится понятной именно в процессе. Но один важный момент я просто не могу не упомянуть. Именно при проверках урона или поражения «Cardfight!! Vanguard» реализует свой элемент случайности в полной мере, однако куда проще будет назвать это удачей. Если при проверке игрок вытащил карту с бонусом, то он может активировать его эффект. Если такое случилось, то вам невероятно повезло. При данном стечении обстоятельств необходимо использовать бонус, а затем брать в руку данную карту. Если бонуса нет, просто берете в руку. В зависимости от «вытянутого бонуса» он может исцелить одно поражение, добавить критический урон своему элементу, вытянуть карту из колоды или же “поставить” свой арьергард, вновь переведя его в пригодное для атаки положение, а также передать дополнительную силу элементу того же клана, что и триггер. Существуют карты, которые дают возможность получить ценную способность, но выполнить условия для такой силы весьма непросто. Игроки, в большинстве своих



игр выигрывающие за счет пришедшего шестым поражением исцеляющего призыва, надолго получают известность как редкостные “везунчики”. Любая атака требует контрмер: в нашем случае противник может защищаться, и для этого у него есть несколько способов. Во-первых, противник может защититься картами класса авангарда или меньше из своей руки, поместив их в зону защиты, а затем в зону сброса – в этом случае «карта-защитник» выбывает из игры. Во-вторых, перехватить нападающего арьергардом первой линии, тогда из силы атакующего вычитается значение защиты арьергарда, что принял на себя удар. Ну, и последний вариант: пропустить атаку, сделав проверку поражения,



если урон наносился авангарду, или убрав атакованного арьергарда.

Таким образом, авангард "бессмертен". Его нельзя убить и убрать с поля, однако каждая успешная атака по нему наносит поражение. Арьергарды уязвимы, но их потеря не наносит урон самому игроку. Кроме того, каждый класс имеет свою индивидуальную способность. Расположенный в заднем ряду нулевой и первый класс могут поддерживать стоящих впереди авангарда и арьергардов, прибавляя к их атаке свою. Элементы второго класса в переднем ряду могут перехватывать вражескую атаку, принимая ее на себя и отправляясь в зону сброса. А элемент третьего класса, стоящий в авангарде, может использовать способность двойного взятия. Это значит, что при проверке урона вместо одной карты из колоды берутся две. Условия победы просты: преодолите защиту противника шесть раз.

Шесть уверенных побед докажут, что выигрыш не случаен, а победа честна. Чтобы нанести желанное поражение, суммарная сила атакующего элемента и его поддержки (при наличии оной) должна превысить силу авангарда противника и элементы, которые он выставит для защиты. Здесь как нельзя кстати может оказаться бонус, увеличивающий силу. Но не будем забывать о стратегии: вы можете атаковать арьергард оппонента, чтобы избавиться от потенциальной угрозы, а лишь потом наносить повреждения авангарду. Путь победы выбирается только вами, так что стоит довериться интуиции и колоде. Они обязательно приведут вас к успеху.



Играть в Авангард могут как дети, уже умеющие читать и считать, так и взрослые. Правила игры запоминаются очень легко, показатели повреждений, наносимых картами, кратны тысяче, что облегчает подсчет. Когда волна Авангарда захлестнула Англию, то его называли даже игрой, которая в будущем заменит постепенно теряющий свои позиции "Yu-Gi-Oh!". Конечно, по большей части Авангард обязан такой известностью одноименному аниме, выходящему уже вторым сезоном, что привело к довольно бурной отрицательной реакции критиков. К примеру, Карл Кимлингер в своем обзоре зимнего сезона 2011 года поставил «Cardfight!!Vanguard» всего 1,5 балла из 5, прокомментировав сам проект как "дешевую завлекаловку для впечатлительных детей, чтобы те просили своих родителей купить им карты".

Отчасти он прав. Как и любое аниме про карточные игры, сюжет здесь весьма однообразен и затрагивает исключительно карточные бои. Однако для фанатов серии этого вполне достаточно. Изучение способностей различных карт при просмотре аниме дается куда легче, чем если бы игрок просто вычитал эту информацию из Википедии. Особенно если речь идет о детях. Вместе с героями аниме они учатся мыслить логически, строить свои собственные стратегии и искать наиболее выгодные решения исходя из имеющихся возможностей.



первого взгляда может показаться сложным. Второй полуавтоматический, интуитивно понятный, но был заброшен разработчиками, из-за чего обновления карт в нем уже давно не было. Играть здесь можно только используя Namachi. Правда, сейчас русская команда занимается разработкой полноценного веб-клиента карточной игры, где будет возможность поиска соперника, покупки карт, проведения турниров и многого другого. Надеемся, что, в конце концов, этот проект будет успешно выполнен и обретет популярность не только в русском сообществе, но и далеко за пределами нашей страны. В некоторых городах России проводятся даже турниры Авангарда. Из-за того, что они находятся на любительском уровне, можно использовать распечатанные колоды. В профессиональных же турнирах это не допускается, так как в таком случае теряется коллекционная часть игры, ведь многие карты имеют большой показатель редкости.

Популярность ККИ в России и, правда, не такая уж большая. Распространенными играми в нашей стране можно назвать разве что "Берсерк" и "Magic: The Gathering". Так что можно смело сказать, что популярность все же растет. И это дает надежду на появление русских локализаций. Ведь игра в ККИ - это не просто несколько ходов, которые неизменно приведут к победе. Это соревновательный дух, захватывающие сражения, хитрые тактики. И вполне возможно, что через несколько лет, сидя на скамейке в парке, вы услышите: "Становись, Авангард!". Но в последнее время над ККИ работают все больше, иллюстрации становятся все лучше, а действующие миры все интереснее. Кроме того, можно найти даже художественную литературу, связанную с играми. К примеру, существует большое количество книг, написанных про миры "Magic: The Gathering".

Автор: Kailiny и Edelmir





## Юки Кадзиура: Искусство, музыка, мечта

Несмотря на то, что сериал "Pandora Hearts" закончился в сентябре 2009 года, музыка, все это время сопровождавшая каждое действие, до сих пор в моем плейлисте с пометкой "любимое". В 2010 г. увидел свет второй сезон аниме "Kuroshitsuji" и закрывающая композиция в исполнении Kalafina вновь прочно осталась в памяти. «Gundam Seed», «.hack//Sign», «Gekijouban Kara no Kyoukai», «Loveless», «Mai-Otome»... Список таких непохожих друг на друга аниме можно продолжать еще долго. И все они - частичка души Юки Кадзиура.

Она - гениальный композитор, обладающий тонким вкусом продюсер и просто потрясающе сильная женщина. Впервые ее услышали в далеком 1992 году, когда в Токио дебютировало трио See-Saw. Сложно поверить, но с 7 лет и до поступления в колледж она жила в Европе, воспитываемая обожающим оперу отцом. После окончания учебы и вовсе работала системным программистом. Однако эта необычайно сильная любовь к музыке, привитая с детства, все-таки взяла верх: Юки стала аранжи-



ровщиком и композитором в группе, превратившейся вскоре в дуэт. Юкико Нисиока покинула See-Saw в 1994 г., решив сделать карьеру писателя. Совместно с оставшейся вокалисткой Тиаки Исикава был выпущен второй альбом группы и, в дополнение к трем уже существующим, еще три сингла. В 1995 году дуэт распался и Юки Кадзиура начала сольную карьеру композитора.

Ее творческая копилка с каждым годом пополнялась все новыми произведениями. Среди них были песни других популярных исполнителей, OST'ы к аниме, музыка к рекламе и видеоиграм. Она хотела, чтобы ее заметили. Случилось это в 1997 году, когда она написала музыку к аниме "Eat-man". Режиссер студии «Studio Deen» Масимо Койти сразу же увидел в ней перспективного композитора и уже в 2001 году предоставил ей полную свободу в работе над аниме-сериалом "Noir" от студии «Bee Train».

Нужно заметить, что само аниме вызвало у публики неоднозначную реакцию. Столь близкие отношения между героинями не на шутку всколыхнули молодое поколение страны, а многие критики считали эту работу лишь пиаром популярного в Японии в то время российского дуэта "T.A.T.U.". Впрочем, уместны здесь и обратные догадки. Тема однополой любви совместно с потрясающим музыкальным сопровождением, где смешались воедино классика и



современность, принесли сериалу достаточную известность, сделав его одним из культовых в жанре сёдзэ-ай.

В 2001 же году дуэт "See-Saw" вновь объединился и мгновенно обрел былую славу, поучаствовав в очередном проекте Койти. Исполненная девушками в 2002 г. композиция в «.hack//Sign» вышла в качестве сингла тиражом в 300 000 экземпляров. Далее была OVA «.hack//Liminality» и завоевавший сердца многих поклонников эндаинг к «Mobile Suit Gundam Seed» - "Anna ni Issho Datta no ni". Он стал настоящей сенсацией в мире аниме и был продан тиражом более чем в 200 000 копий.





Но Юки не собиралась останавливаться на этом. Она продолжала творить. В 2004 году на консоли PlayStation 2 вышла «Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose», где Кадзиура выступила в роли автора музыки к кинематографическим роликам. Тогда же появилась очередная совместная работа с Масимо Койти - «Madlax». Их творческий союз продлился до 2007 года, подарив фанатам аниме знаменитую серию «Tsubasa Chronicle» и еще одно творение в жанре сёдзэ-ай «El Cazador de la Bruja».

К тому моменту Кадзиура уже была всемирно известным композитором, создала собственный музыкальный проект «FictionJunction» (от названия своего первого альбома «Fiction») и выступила его продюсером. В нем приняли участие такие исполнители, как Юка Нанри, Аска Като и Каори Ода. Самым популярным оказался тандем, названный в последствие «FictionJunction Yuuka», с Нанри в роли вокалистки. Всего они выпустили два альбома, а в 2007 году Кадзиура сформировала группу «Kalafina».

Первоначально участников было всего трое: сама Юки, Вакана Отаки и Кейко Кубота, тоже являвшиеся на тот момент участницами FictionJunction. После прослушивания, устроенного Sony Music Japan в мае 2008 года, среди более 30 000 человек были отобраны



еще две вокалистки - Хикару Масаи и Майя Тоёшима. Последняя покинула группу в 2009 г.. Полноценный дебют состоялся после выхода на экраны аниме «Kara no Kyokai», где Kalafina исполнила несколько песен. Еще большую популярность принес второй эндаинг к первому сезону «Kuroshitsuji» - Lacrimosa.



В октябре 2007 года Юки Кадзиура стала почетным гостем на тематическом концерте Eminence Orchestra, носившем название «A Night In Fantasia 2007 - Symphonic Anime Edition». На нем были исполнены многие из написанных ею композиций к аниме «Noir», «Le Portrait de Petit Cossette», «.hack//Liminality». Позже она призналась, что для нее это было большой честью, ведь это означало всемирное признание ее творчества.

Из последних работ Юки Кадзиура можно отметить музыку к знаменитой «Puella Magi Madoka Magica», в том числе и заключительную песню, исполненную всё той же группой «Kalafina». Также Юки написала несколько композиций к сериалам «Fate/Zero» и «Sword Art Online», который в свою очередь стартовал 7 июля.





Всего же на счету у этого талантливого композитора 21 полноценная работа над аниме, 5 игр, 8 фильмов, 10 мюзиклов, 2 соло-альбома, 13 альбомов, в которых Кацзура выступала в роли продюсера, и 27 проектов, к которым она написала вступительные или заключительные песни. Причем среди них есть не только аниме, но и сериалы, документальные фильмы, видеоигры.

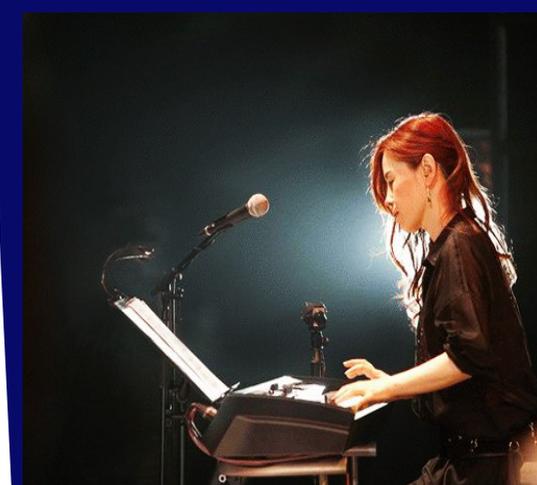
6 августа Юки Кацзура отпразднует свой 47-ой день Рождения. Но она вовсе не собирается останавливаться на достигнутом. Она продолжает выступать как соло, так и в составе «FJ» или «Kalafina». В летнем сезоне поклонники саги «Gundam» могут в полной мере насладиться ремейком своего любимого сериала «Gundam Seed»,



где Юки опять поспешила обрадовать своих фанатов и подарила новую жизнь известным трекам. Новое исполнение, новая аранжировка и полюбившиеся многим мотивы в сочетании с красивой анимацией никого не оставят равнодушным. Как не оставила когда-то равнодушной эта целеустремленная личность меня.

На пути к своей мечте она прошла через многое, сформировав свой собственный неповторимый стиль. В ее музыке будто бы сталкиваются сами эпохи, в то время как звуки достигают сердца, дергая за невидимые ниточки чувств. Ей достаточно было дать свободу один раз, чтобы нескончаемый поток ее фантазии ворвался в аниме-индустрию, заставив весь мир признать не только ее талант, но и относиться к самой анимации серьезнее. А это настоящее искусство.

Автор: Kailiny



# ОТЯДЗУКЭ



Итак, для приготовления 4 порций отядзукэ нам понадобится:

- 150 г филе лосося (если нет лосося, то его можно заменить сёмгой, ну или на крайний случай курицей);
- 1/4 листа нори;
- 250г. короткозернистого риса;
- 1 ст. ложка белого кунжута;
- 1 ст. ложка зелёного чая;
- 1 ч. ложка пасты васаби или 1 ч. ложка порошка васаби, разведенного в ¼ ч. ложке воды (по желанию);
- 4 ч. ложки соевого соуса.



- Рыбное филе обильно посолите и оставьте минут на 10. Если филе толще чем 2,5см, то разрежьте его на 2 пласта и посолите оба.
- Оботрите рыбу от излишков соли и обжаривайте на предварительно разогретом гриле 5 минут, пока она полностью не прожарится (желательно до золотистой корочки), после чего разделите вилкой на хлопья.
- Нори нарежьте с помощью ножниц кусочками размером 5 мм на 2 см или длинными узкими полосками.
- Кунжут поджарьте на сухой сковороде до золотистого цвета, после чего их следует растолочь.
- Рис предварительно отварите (в процессе варки, я, например, рис подсаливаю). Если рис теплый, разложите его поровну в рисовые или суповые чашки. Если же рис холодный, то сначала переложите его в сито, обдайте горячей водой, чтобы он прогрелся. А когда вода стечет, разложите в чашки.
- Рис посыпьте кунжутом, добавьте немного нори и сверху выложите рыбу, также можно добавить васаби (его количество зависит от того, насколько острый вы хотите получить суп).
- Положите в чайник зелёный чай, вскипятите 2,5 стакана воды, снимите с огня и слегка остудите. Заварите этой водой чай и дайте постоять 45 сек. Затем чай осторожно процедите и разлейте в чашки с рисом и рыбой. Влейте тонкой струйкой соевый соус и подавайте. Готовил суп (а это именно суп) неоднократно, вкус достаточно необычный, но очень неплохой! Приятного Вам аппетита.

Автор: Чеширский Котяра



Сегодня вашему вниманию хотел бы представить рецепт следующего блюда, называемого отядзукэ.

Точное происхождение отядзукэ неизвестно. В период Хэйан существовало блюдо юдзукэ, которое представляло собой чашку риса с горячей водой. Кулинарная книга раннего Эдо «Повесть о приготовлении пищи» рассказывает о блюде наратя из риса, каштанов, картофеля и чая. В Китае чай широко использовался не только как напиток, но и как еда – отядзукэ отражает эти древние традиции использования чая.



## «НАШИ ПЕРЛЫ» (КОММЕНТАРИИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ)

Который раз уже пересматриваю и опять в слезном умилении ^ \_\_\_\_\_ ^  
Совет для Морианаги. Нафиг спрашивать? Дубиной по балде и в постель XD  
(The Tyrant Falls In Love)

хе....мая мелкая сестра, тахится от этого аниме (Doraemon (1979))

шпили-уили! Какой шпили -уили?! Начальника домой хотеть!"  
Аахахахах ять, теперь парня поцеловать не смогу, в голове возникает это шпили))))  
(Lucifu KissXsis TV)

Алукард Голава!  
Всем злым монстам хана!  
Если в руках его пистолет!  
Значит сегодня с кого то будет омлет!

Если его ранишь,  
Ему все равно,  
Зло взглядом посмотрит,  
И скажет: "Ты просто ничто."

+100500 Аниме суперrrrrr! (Хеллсинг: война с нечистой [2001])

Классное аниме долго катался попопу от смеха когда ему его дружиши нашоptyвал типа голос подсознания аha (Akane-Iro ni Somaru Saka)

зарежьте меня.с 1 серии ржу-началось всё с учителя с шортиками хДД  
(Божественная семейка)

## АНЕКДОТЫ

Вызывает Тсунаде к себе Наруто, Кибу и Шикамару. Заходят они - Тсунаде лежит на диване.  
- Я решила устроить конкурс. Самый ленивый получит приз. Наруто, подойди!  
Подходит Наруто.  
- Вот если ты увидишь красивую девушку - что ты сделаешь?  
- \*подигрывая - Ничего. Пройду мимо. Мне лень.  
Тсунаде подзывает Кибу.  
- Вот увидишь ты - воляются деньги. Поднимешь?  
- Не-а, мне лень.  
Подзывает Шикамару.  
- Подойди.  
- Сама подойди.

Бьякуя, новоиспеченный лейтенант, идет по улице при полном параде. Его за локоть робко трогает Рангику, только что пришедшая в Сейрейтей.  
- Мужчина, вы не подскажете как пройти к Академии Шинигами?  
Бьякуя, высокомерно:  
- Я фукутайчо! Впрочем если вы не разбираетесь в воинских званиях, то могли бы сказать "шинигами-сан".  
Рангику, растерянно:  
- Ой, извините, я и не заметила, что вы не мужчина.

Аллен и Линали в ссоре. Обмениваются записками.  
«Разбуди меня в 7.30» - пишет Аллен.  
На следующий день просыпается в 9.00, Линали дома нет, на столе записка:  
«Вставай, ленивый бездельник, уже без двадцати восемь»

Сиэль подходит к Лиззи:  
-Лиззи, а тебя парень есть?  
-Нет, пока нет, - отвечает смущаясь она и кокетливо улыбается.  
-А у меня есть, бе-бе-бе...



SPIRIT

DAY