

3.12.2016

Spirit Day



PERSONAL PREFERENCE
ДЕЛО ВКУСА
ДОРАМА

MetalGearSolid V
ThePhantomPain

Кошачьи
истории

Где
прячется удача?
Японские приметы

Харуки
Мураками
Книги в стиле джаз

КТО СКАЗАЛ «НЯ»?

Энтария



Выпуск № 11



От редактора

Приветствую! После довольно продолжительного отпуска мы рады представить новый выпуск журнала. За это время наши журналисты научились играть в Го, разыскали удачу, наблюдали за превращением «пацанки» в девушку, а также познакомились с командой переводчиков. На протяжении всего этого времени команду сопровождали пушистые мурчуны. Да-да, коты и кошечки. А ведь им пришлось пройти долгий путь, чтоб стать домашними любимчиками...

Приглашаю вас в увлекательное путешествие по страницам журнала. Приятного чтения!

Кассумия



Редакция

Кассумия - главный редактор

Дизайнеры

1. Angel2011

2. харико

3. Bis777

Журналисты

1. Kolilputer

2. Aberon

3. Irvin

4. Бор Тол

5. bulldozer

6. Alex_Narg

Литературные редакторы

1. Нексус

Корректоры

1. tamba5

2. Nargiel

3. Eriurias

4. Tatanata



Загадочная Япония. Путешествие к истокам

8 - 13 стр. Кто сказал «ня»?



Дневник Кота

14 - 19 стр. Кошачьи истории



Гость номера

20 - 23 стр. Томо - тян — девушка /
Томо - chan is a girl!

Анонсы новинок

24 - 29 стр. Зимняя гирлянда новинок

Содержание

Взгляд со стороны.

Дорама

30 - 37 стр. Дело вкуса / Personal taste

Взгляд со стороны.

Аниме

38 - 41 стр. Галактический экспресс 999

42 - 45 стр. Хикару и го / Hikaru no Go

Летописи Anime Spirit

46 - 61 стр. Энтария

Делу время, а потехе

час

62 - 65 стр. Где прячется удача?

66 - 71 стр. Харуки Мураками.
Книги в стиле джаз



72 - 77 стр. Metal
Gear Solid V:
ThePhantomPain!

78-79 стр. Бу-Га-Га



Кто сказал «НЯ»?

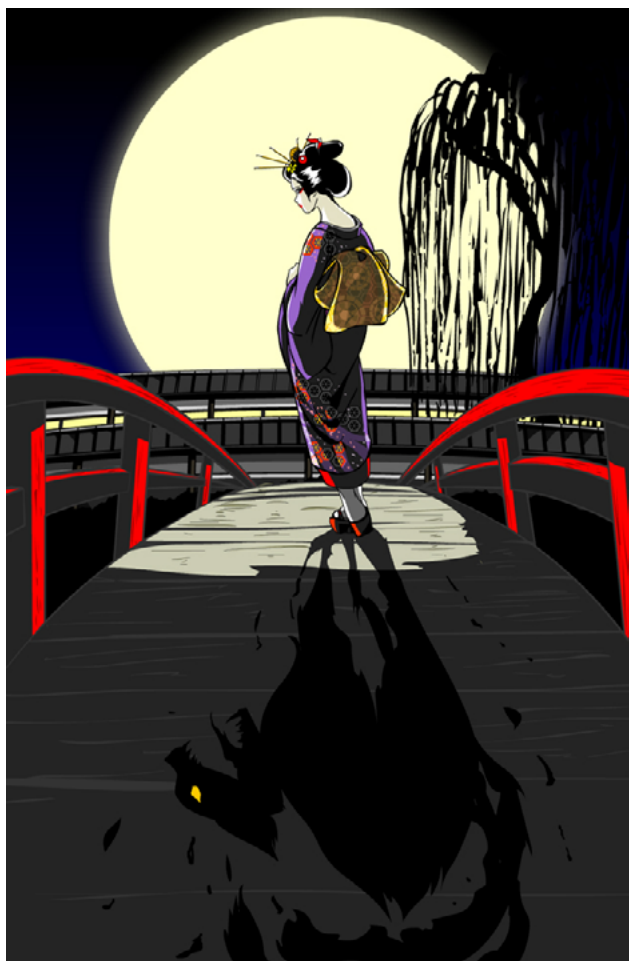
Кошки... Мурчащие теплые комочки радости, вызывающие улыбку практически у всех людей.

Они прекрасно поднимают настроение и тренируют терпение, а также способствуют укреплению ответственности. Каждый взявший котёнка сразу чувствует желание защитить питомца. Но кто же первым стал обладателем этой миниатюры грозного кошачьего создания? Проследим историю появления кошек среди людей от ушек до кончика хвоста.

Первые кошки появились в Китае и Корее. Их окрас не отличался разнообразием: в основном они были белые и черные. Трёхцветные были редкостью, позже, путем скрещивания получили трёхцветную японскую кошку ми-ке. От окраса зависело и предназначение этого пушистика. Белые котята были эталоном красоты, они просто наслаждались жизнью. Чёрных заставляли работать, присваивая статус лекарей-носителей счастья. А вот трёхцветные занимали особый пост, таких кошек брали для привлечения везенья. И даже сейчас люди верят в «кошкину удачу».

К положению домашнего любимца кошкам пришлось идти долгим и тернистым путем. Японская фантазия начала связывать этих четырёхлапых с мистикой и разделила на две группы: некотама и манэки-неко.

Некотама – злой и кровожадный оборотень. Поговаривали, что такая кошка могла растерзать и съесть разгневавшего её человека. И те самые трёхцветные кошки удачи стали главным объектом для роли монстра-оборотня. Как же можно было это определить? Считалось, что оборотнем будет непременно девушка, она должна быть красива и сводить мужчин с ума. Также у неё должен был быть хвост, который красотка прятала под одеждой. С развитием магических сил увеличивалось и количество хвостов. У японцев в плане мифологии вообще – чем больше хвостов, тем больше силы. Люди верили, что женщина может отомстить неверному мужу при помощи кошачьей силы. А так как хвост – отличительная черта кошки-оборотня, то долгое время несчастным четырёхлапым на всякий случай обрезали хвосты. На изображениях и статуэтках тех времён почти все кошки были без хвостов.



А вот «кошка счастья» была полной противоположностью некотама и звалась она манэки-неко. Да-да, та самая кошка с поднятой лапкой. Сейчас она не менее популярна, чем в старину. Легенда о «зазывающем коте» хорошо известна в Японии. Возникла она в семнадцатом столетии в одном из буддийских храмов. Храм в то время был очень бедным. Жили там один-единственный монах и его кот Тама. Однажды там охотился богатый даймё (он же князь) Наотака из Хиконэ. В пути его застиг дождь, даймё укрылся под деревом, растущим напротив храма, но тут он увидел кота, который сидел у ворот храма и как будто манил лапкой, приглашая зайти. Наотака решил, что ему показалось, но кот упорно продолжал зазывать. Удивлённый князь вышел из-под дерева и направился к воротам храма, в этот момент в дерево ударила молния и большой сук упал как раз на то место, где недавно стоял путник. В качестве благодарности за спасение Наотака стал покровителем храма.



Храм, получивший название Готокудзи Темпл, стал самым процветающим. Его можно посетить и сегодня. А тот самый кот после смерти был увековечен в виде талисмана Манэки-неко, приносящего удачу и богатство. В храме продаются таблички с изображением кошек. На них владельцы питомцев пишут свои просьбы.



В Японии также существуют храмы, где поклоняются кошкам. Например, токийский буддийский храм, куда верующие приносят изображения своих любимцев после смерти в качестве предметов почитания. На алтарь устанавливается скульптура или портрет, а самих кошек хоронят на территории храма. Так из тела животного высвобождается заключённая душа человека и достигает вечного блаженства. Хозяину кошки этот обряд обеспечивает удачу и счастье.



В городе Кагосима, есть еще один Храм кошек. Сооружен он в память о семи совершенно конкретных котах, которых некий военачальник в 1600 году взял с собой на войну. Коты служили воинам часами: по расширившимся или сужавшимся кошачьим зрачкам японцы умели определять время.



22 февраля – день кошек в Японии. Почему выбрана именно эта дата? Начнём с того, что слово «два» по-японски звучит «ни». В некоторых случаях «два» может произноситься игриво – «нян», а по какой-то причине японцы считают, что кошка мяукает не иначе как «нян-нян-нян». В этот день в Токио проводится фестиваль, где кошки выигрывают призы за самое уникальное поведение, когда их подвергают разным испытаниям. Например, известна кошачья нелюбовь к лимонам и апельсинам, поэтому экзаменуют на способность выдержать соседство с цитрусовыми. Вся Япония в этот день будет угощаться специальными пончиками, украшенными глазурью в форме кошачьих голов. По поверью, таким образом к людям переходят лучшие кошачьи качества.

А вот просто завести кошку у вас в Японии не выйдет. Правила там строже, чем в России. Конечно, если ваши средства позволяют жить в отдельном доме, то проблем с заведением котёнка у вас не возникнет. Совсем другое дело, если вы живёте в квартире или снимаете комнату – тут уже есть свои трудности. В Японии очень строгие законы по содержанию домашних животных. Нельзя вот так запросто пойти к знакомым и взять у них котёнка. Или, гуляя по японским улицам, подобрать бездомную кошку и принести её к себе домой. Тут надо учитывать, в каком именно доме вы живёте. В Японии есть два типа многоквартирных домов: «нельзя заводить домашних животных» – обычная стоимость квартиры; «можно держать домашних животных» – дороже предыдущего типа на 30%. Конечно можно принести кошку и никому не говорить об этом, но, опять же, если домовладелец узнает о подобном нарушении, то вам придётся плохо. Вас заставят избавиться от домашнего животного и заплатить очень внушительный штраф.



Кот Широнекоширо один из победителей кошачьего фестиваля прошлых лет, прославившийся как самый ленивый кот в мире.



Мару – звезда ютуба, а также победитель фестиваля, причем неоднократно и в разных номинациях, талантище же, ага...

А для тех, кому не суждено в ближайшее время завести мурлыкающего котёнка, существуют котокафе. И существуют они в Японии уже почти десять лет. Первый «Кошкин дом» открылся в 2004 году в Осаке. Сейчас только в Токио работают около сорока котокафе. Японцы считают, что такие заведения – настоящие оазисы релаксации и покоя среди городского шума и суеты. Они приходят туда выпить чаю или кофе, поработать в интернете и все это в присутствии очаровательных пушистых созданий. В котокафе живёт иногда до двадцати пяти кошек, у каждой из которых свой домик, коврик для отдыха, игрушки. Главная задача животных – подставлять живот для чесания и всячески радовать людей своим присутствием. С кошками можно играть, их можно кормить, даже принесённой с собой едой.



Кошачье кафе в Токио Kleinburd News



Кото-кафе в Осаке, Япония



Кото-кафе в Осаке, Япония

А что делать тем, у кого нет возможности посидеть в котокафе, кому не улыбается перспектива завести котёнка? Остается наблюдать за ними на экранах. И не только в программах о животных или на YouTube. Огромное количество аниме с мяукающими (в том числе и някающими) котиками, а также с милыми девочками, украшенными ушками и хвостиками, давно завоевали сердца не только парней, но и девушек. Тут может быть и просто неповоротливый кот (Хроники Пуфика / Poyopoyo Kansatsu Nikki), и милый котёнок Чи, и целый особняк кawaiiных девочек и парней-неко (Собачья жизнь / Dogdays), и кровожадные когтистые девицы (Защитница Химари / OmamoriHimari). В аниме кошки выступали и в роли хранителей (Сейлор Мун / SailorMoon). Присутствие же хотя бы одного хвостатого персонажа стало уже почти традицией.



Экскурсия по истории появления кошек в Стране восходящего солнца подходит к концу. Помните, что любой домашний питомец, будь то кот, собака, хомячок или попугайчик, нуждаются в вашей любви и заботе. Чтобы стать домашними любимцами, все они проходили нелёгкий путь приручения и изучения, подвергались опытам и выносили последствия придуманных сказок и легенд. Домашние любимцы никогда вас не предадут и всегда будут ждать дома. А теперь встаём и идём чесать кота за ушком... Возможно, он лежит неподалёку от вас.

Автор: Кассумия

Кошачьи истории



Вот он, главный эталон и символ любви японцев к девушкам с кошачьими ушками (ака нэкомими). И нет больше такого произведения, где наши исключительно темноволосые друзья выражают свою любовь к этим объектам моэ на таком фанатичном уровне.

Пожалуй «Давай поиграем» является одним из самых известных и растиражированных произведений жанра гарем. В сериале, за сердце и чего пониже, борются 3 основные кандидатки. Собственно, это наша героиня Эрис: (ходячая квинтэссенция обаяния, эдакая гяру, с выдающимися талантами 7 размера, и при этом, несмотря на всю свою зашкаливающую сексуальность, по-детски невинная и непосредственная.

Давай поиграем!

Asobi ni Iku yo!

Землю наконец посетили представители внеземной цивилизации! Но каково же было удивление людей, когда вместо зеленых человечков из космических кораблей вышли обычные девушки, правда с кошачьими ушками и хвостами? И вот в целях развития межпланетных отношений люди и кэтианцы (самоназвание инопланетян) открывают свое представительство... в квартире обычного парня Кио Каакадзу, а главным послом назначают юную Эрис, обаятельную кошечку в периоде полового созревания. Ну а дальше... ну вы поняли.

Также имеется в наличии девочка-очки Футаба Аои: местное воплощение идеальной японской женщины «Ямато-Надэсико», тихая, скромная, с минус 1-м размером груди, да к тому же вроде как еще волшебница. И завершает список, разумеется, подруга детства нашего героя Манами Кидзё: архетип а-ля пацанка с привлекательной фигурой, ходячий арсенал всевозможного оружия, поставленная шпионить за нашими ушастыми друзьями из космоса.





Мы получили вполне стандартный набор персонажей и классическую борьбу влюбленных девушек за внимание недоходчивого парня. Скажем так, ситуация - мечта каждого школьника. Примечательно то, что Эрис, в отличие от своих конкуренток, испытывает к парню вполне животные чувства, так как на Земле у нее начинается обостренный сезон, а значит пора искать партнера. Хотя, учитывая ее возраст, она не совсем понимает, что ей делать, и активность проявляет гораздо меньшую, нежели ее конкурентки. Хотя именно поведение Эрис, с её кошачьими повадками и детской непосредственностью при выражении собственных чувств, влюбило в себя всю мужскую аудиторию сериала, особенно учитывая её небрежность в одежде, которая сама по себе чересчур эротична. На фоне Эрис, о Футаби и Манами вспоминаешь, откровенно говоря, лишь в те моменты, когда они в прямом смысле начинают перестреливаться между собой, ибо шпионят для разных нанимателей, попутно выясняя, кого любит Кио и у кого пушка больше.



Примечательны и второстепенные персонажи, имеющие к гаремной истории никакого отношения, но не меньше радующие мужской глаз. С одной стороны это команда корабля кошачьих с самыми разнообразными персонажами. Тут вам и учительница, местная госпожа за место капитан, тут и тихоня и лоли-девочка сорванец. С другой стороны есть единственная представительница расы догисианцев Дзэнс, эдакая садистка в квадрате и главный враг нашего кошачьего гаремника. В общем, персонажи на любой вкус.

В целом мы получили один из самых ярких гаремов в аниме индустрии, превознесший любовь к нэкомими на совершенной новый, сродни фанатизму, уровень и подаривший нам одну из самых обаятельных и забавных персонажей историй – Эрис. Несмотря на традиционный для гарема финал, эту картину можно пересматривать вечно, ибо радуется глаз там



Иногда случается так, что самый обыденный поступок может привести к совершенно необыкновенным последствиям. И наша героиня Хару оказалась как раз в такой ситуации. Спасая обычную кошку от грузовика, она никак не могла предположить, что благодарить ее за героизм придет сам король кошек. А далее венценосный усатый приглашает Хару на свадьбу его сына, наследного принца всего кошачьего королевства... в качестве невесты. Что же ждет нашу героиню?



Возвращение кота

Neko no Ongaeshi

Пожалуй, нет в анимационном мире Японии картины, более посвященной нашим усатым братьям меньшим, чем «Возвращение кота». Этот фильм стал своеобразным эталоном, памятником любви к этим великолепным созданиям. Картина была создана студией Гибли, от которой ничего, кроме как шедевры, мы не получали, более того, режиссером выступил Хироюки Морита, а не бессменный метр студии Хаяо Миядзаки. Правда, эта картина стала единственным знаковым творением Мориты, но даже за это мы всегда будем ему благодарны.



Отличительной особенностью картин Гибли было несколько небрежное отношение к главным героиням, они всегда далеки от образа красивой девушки, они просты и непритязательны. На фоне Хару даже ее подруга Хироми смотрится симпатичнее. Именно благодаря подобному фокусу, каждый зритель мог ощутить себя на месте героя, и несколько поверить в сказку, ведь даже с такими серыми личностями может случиться что-то волшебное.

Но «Возвращение кота» это история не о людях, а о кошках. Именно они изображены здесь с большим качеством и любовью. Примечательно также то, что сами усатые в картине отчасти не антропоморфны и живут с вполне себе обыденной кошачьей внешностью, и тут как раз прослеживается связь с «Котами Аристократами» из Диснея. Нам дали понять, что если бы и существовало некое кошачье королевство, то все там было бы по правилам этих усатых: поля мяты, реки молока и король как самый толстый, ленивый и наглый среди них.



Хотя больше всего народной любви этой картине подарил образ ее главного кошачьего героя - Барона Гумберта фон Зиккингена. Вот он, образ настоящего викторианского джентльмена с усами и хвостом. Обаяние и благородство этого персонажа остаются непревзойденными до сих пор. Кстати, именно он тут единственный антропоморфный кот. Выступая, с одной стороны, как учитель Хару, а с другой как ее возлюбленный, Барон Гумберт фон Зиккинген стал одним из самых запоминающихся и неповторимых персонажей всего аниме мира. Вот она, икона джентльмена, благородного рыцаря на белом... черном вороне.



Как и любое творение Гибли, эта картина наполнена множеством социальных тем. Это и вопросы взросления и первой любви, и аллюзия на современное человеческое общество, наполненное ложью и бесчувствием, и тема героизма, когда последней ниточкой может стать даже самый обычный человек. Что ни говори, но поразмыслить в этой картине есть над чем.

Ну что ж, в целом мы получили одно из самых примечательных произведений мира анимации. Эта картина наполнена ни с чем не сравнимой красотой, обаянием, благородством и некой верой. Пожалуй, я могу пересчитать по пальцам, сколько аниме полюбили мне также, как и эта картина. Нет и не было удовольствия большего и кошачьего, чем это восхитительное произведение.





Кошачьи прихоти

Nyan Koi!

Есть ли в мире неудачник больший, чем наш герой Дзюмпей? Пожалуй, нет. Его угораздило разгневать само кошачье божество Дзидзо. И в наказание за неуважение к кошкам, теперь он понимает кошек и должен будет исполнить желание сотни усатых, иначе сам навсегда превратится в одного из них. Вот только у нашего героя жуткая аллергия на кошек и он умудрился по уши влюбиться в главную кошачницу на районе. Что же ждет нашего героя: успех или усы, лапы и хвост?



Эта картина также является ярким представителем жанра гарем, но, в отличие от «Давай поиграем», в этой картине главную роль отвели не романтике, а именно комедии. Отношения Дзюмпея с оравой восхищающихся им девушек, конечно, имеют большой романтический подтекст, однако практически каждый момент заканчивается на юмористической ноте, как правило довольно болезненной для нашего героя. Хотя, разумеется и девушки тут что бы радовать глаз, а не только для юмористических сценок.





Л ю б о в ь
главного героя Каэдэ
обаятельная и невинная кошатница в
квадрате, по иронии судьбы этими самими
кошками и нелюбима. Воплощение
сексуальности Канако, садистка, не
стесняющаяся использовать свои
выдающиеся достоинства 6 размера.
Мальчик-девочка Наги, которая все-таки
на самом деле девочка, не смотря на
внешность настоящего бисёнена, а к
тому же еще и дочь якудзы. Близняшки
Котонэ и Акари (свет и тьма в двух
лицах, одна цундэрэ, вторая, наоборот,
чересчур навязчива, и при том обе
прекрасно знают о проклятье Дзюмпея.
Сколько всего претенденток считайте
сами.

Но главными действующими лицами
и собственно источником проблем
Дзюмпея я бы назвал именно кошек.
Прежде всего, это конечно же Нямсас,
собственно кошка нашего героя,
сэмпай (по нашему авторитет) всех
кошек на районе. Нямсас наиболее
умудренная, наглая и толстая кошка,
воспринимающая Дзюмпея не иначе
как обслуживающий персонал. И
клубок непосредственности Тама,
редкий трехцветный кот, благодаря
болтливости которого о положении
нашего героя узнали все кошки в округе
и нагрянули к нему практически разом.
Именно эти двое стали катализатором
юмора и неприятностей для нашего героя.
Наблюдать за тем, как они хотят искренне
помочь Дзюмпею, но делают ему только
хуже, настоящее удовольствие.



В целом, картина получилась
примечательной: обилие юмора, немало
романтических линий, откровенное
кошачье доминирование над всем и вся
при кажущейся несерьезности в сериале
самих кошек. Нам подарили картину
обаятельную и интересную практически во
всем, создав своеобразный эталон комедии
из шаблонного гарема. Я бы назвал это
аниме одним из лучших представителей
жанра комедии, при практически полном
отсутствии наглой сатиры так как юмор
здесь добр, несколько невинен и по-
кошачьи надменен.



Автор: Aberon



ТОМО-ТЯН = ДЕВУШКА!
Tomo-chan is a girl!

柳田史太
Fumita Yanagida Presents

☆ 星海社COMICS

Влюбись в меня, или ударю

Помните ли вы своих друзей в детстве? Наверняка в вашей компании была девочка-сорванец, так называемая «пацанка». Она больше времени проводила с мальчиками, гоня в футбол и лазала по крышам, а в школе метала тряпку для доски с меткостью снайпера. Время шло, и вот, повзрослев, она изменилась кардинально. Примерно за такой «пацанкой» по имени Айдзава Томо, и таким непростым взрослением, можно понаблюдать в манге «Томо-тян – девушка!».



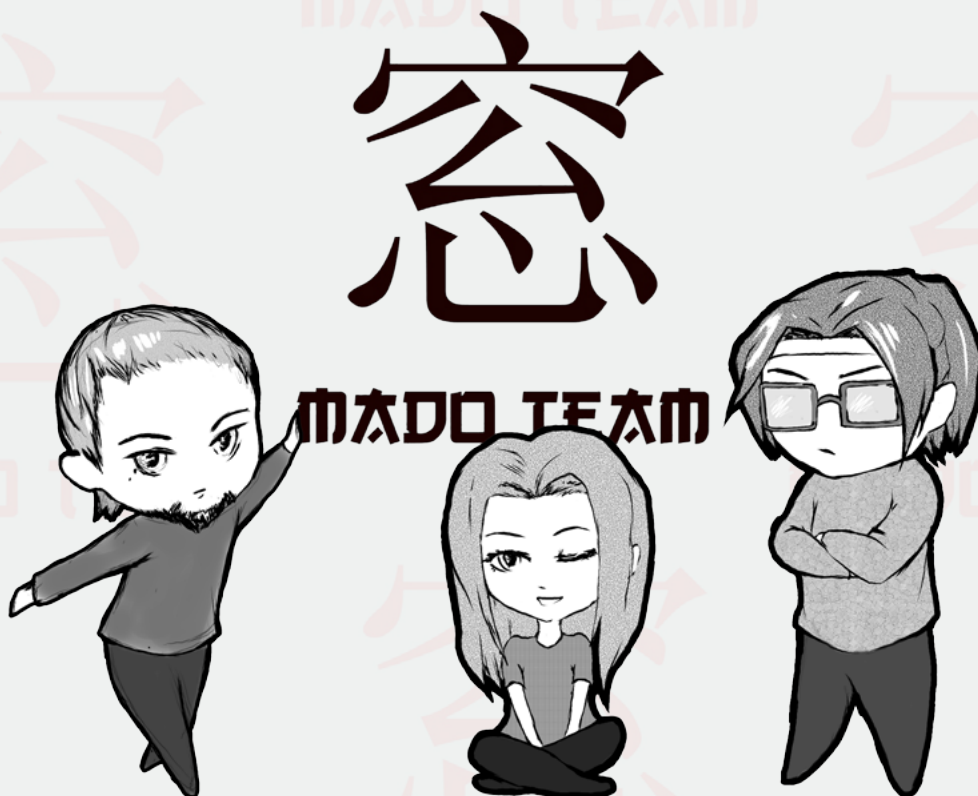
Девушка из каратэ-додзё

Красивые платья, рюшечки, бантики – это всё не про Айдзаву. Она росла в каратэ-додзё и привыкла ходить чём-то удобном и по-самурайски простом, даже под юбку надевает шортики. Кубота Дзюнъитиро, друг её детства, а также партнёр по тренировкам, относится к ней как к «своему парню», хлопает по плечу, да и не только по плечу, может обнимать при всех, а иногда они дерутся, когда ссорятся, и Айдзава обычно выигрывает. Но Дзюн не замечает, что та девочка, которую он знал, уже выросла. Также он не понимает, что его же подруга в него давно влюблена. Внимания на слухи, разносящиеся по школе о том, что они с Айдзавой пара, не обращает. Сама же девушка не разбирается в любовных вопросах, и ей в голову приходит лишь один вариант - побить Дзюна, пока тот не разглядит в ней женственную натуру, а не старого друга.



Актёры и зрители

Манга «Томо-тян – девушка! / Tomo-chan is a girl!» довольно давно гуляла по сети, но никто не брался за её перевод на русский. Но недавно я наткнулась на MADO team. Команда оказалась довольно молодой, а заставило их взяться за переводы то, что многие стоящие произведения, по их мнению, незаслуженно не переведены, либо были столь же незаслуженно заброшены. Мы это их мнение всецело разделяем и всячески им сочувствуем. Интересно и название команды. MADO (яп. 窓 – окно) - появилось из двух «фетишей»: один из основателей увлекается мэйдами (maid), теми самыми девушками - горничными, а второй фанат rozen maiden (doll), куколок из аниме «Девы Розена». Как ни посмотри, наши люди. MADO team я желаю удачи в столь нелёгкой работе, и, конечно, буду следить за их дальнейшими успехами. А с вами, мои читатели, я прощаюсь. Читайте хорошую мангу.



Автор: Кассумия

ЗИМНЯЯ ГИРЛЯНДА НОВИНОК

Месть Масамунэ! / Masamune-kun no Revenge

Тип: ТВ Сериал

Дата: 5 января 2017 г.

Жанры: гарем, комедия, этти, школа

Будучи ребёнком, Масамунэ Макабэ сильно пострадал от богатой и красивой девушки по имени Аки Адагаки. Она издевалась над ним и называла «поросёнком» из-за его внешности, мальчик был полноват. Масамунэ решил отомстить: начал упорно работать над собой и взялся за учёбу.

Спустя несколько лет наш обновленный герой переводится в школу, где учится Аки, с единственной целью: заставить девушку пройти через те же страдания и унижения, через которые прошёл он сам.



Истории ран. Часть 3: Холодная кровь / Kizumonogatari III: Reiketsu-hen

Тип: Фильм

Дата: 6 января 2017 г.

Жанры: экшен, вампиры, сверхъестественное, детектив

Кто она, Кисс-Шот-Ацерола-Орион-Харт-андер-Блэйд? Жертва встречи, подобной взрыву, или организатор? Настало время рассказать о ней...



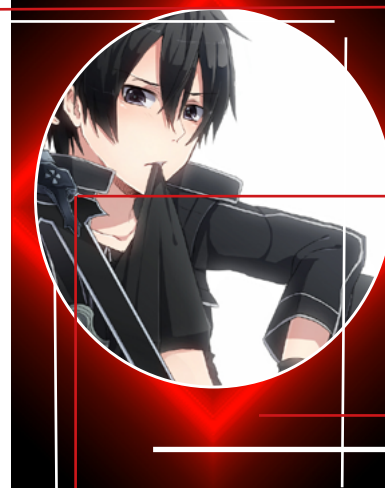
Мастера Меча Онлайн: Порядковый ранг / Sword Art Online Movie: Ordinal Scale

Тип: Фильм

Дата: 18 февраля 2017 г.

Жанры: экшен, приключения, фэнтези, романтика

Продолжение аниме-сериала «Мастера Меча Онлайн II». 2026 год, на смену «Амусферы» приходит «Augma» — устройство расширенной реальности. Вместо функции «полного погружения», используется дополнительная реальность, что делает процесс использования устройства безопаснее и удобнее. Благодаря этому, новое устройство расширенной реальности получило большую популярность, а вместе с ней и «OrdinalScale» — ARMMORPG, разработанная специально для «Augma». Особенностью игры является OS — игровая функция, при которой все игроки получают ранг, основанный на их порядковом номере. Кирито с друзьями начинают играть в «OrdinalScale», но вскоре они узнают, что «Порядковый ранг» — это далеко не игра.



Баскетбол Куроко: Открывая двери / Kuroko no Basket Movie 3: Winter Cup Soshuhen - Tobira no Mukou

Тип: Фильм

Дата: 3 декабря 2016 г.

Жанры: комедия, сёнэн, спорт

Третья по счёту компиляция о бесстрашных баскетболистах. Нам снова представится возможность понаблюдать за матчами, а также вести счёт побед и поражений!



Флотская коллекция / KanColleMovie

Тип: Фильм

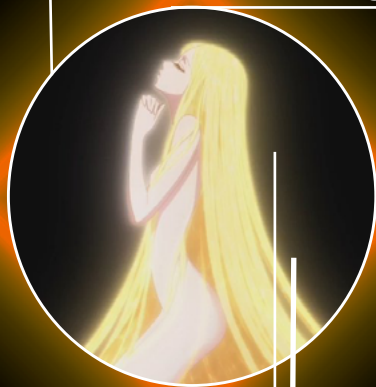
Дата: 26 ноября 2016 г.

Жанры: приключения

Милые девочки, олицетворяющие духов военных кораблей, а также субмарин времён Второй Мировой войны вновь вступят в бой. Плечом к плечу!



Космический линкор Ямато 2202: Воины любви / UchuuSenkan Yamato 2202: AinoSenshi-tachi



Тип: Фильм

Дата: 6 февраля 2017 г.

Жанры: фантастика, война, драма

Вместе с экипажем космического линкора Ямато 2202 нам продолжить историю космического линкора 2199, ведь Земля была подвержена обстрелу инопланетных рас, лишь вот такие корабли остаются последней надеждой на жизнь, надеждой на будущее.

Сервамп: Спецлы / ServampSpecials

Тип: Спецлы

Дата: 25 ноября 2016 г.

Жанр: комедия

Очень-очень ленивый вампир. Небольшой спецлы напомнит, что не только люди бывают «ленивцами».



Попин Кью / Popin Q

Тип: Фильм

Дата: 23 декабря 2016 г.

Жанры: музыка, фэнтези



Выпускной. Как много воспоминаний в этом слове, а у кого-то и предвкушений. А вот пятерым школьницам средней школы не повезло, их забросило в параллельный мир, которому угрожает смертельная опасность. Единственный способ её предотвратить — объединить сердца пяти девочек в танце. Однако, чтобы объединение случилось, они должны научиться любить этот мир и найти способ донести свои чувства друг до друга, что у них пока не очень-то получается. Времени всё меньше, а апокалипсис ближе... Может у них всё получится, и они успеют на выпускной?

Цепные хроники: Фильм 1 / ChainChronicleMovie

Тип: Фильм

Дата: 3 декабря 2016 г.

Жанры: приключения. экшен, фэнтези, сёнэн, магия

Жители земли Ягута, всегда считали, что прекрасно знают весь мир, но оказалось, что существует несколько участков земель, во главе каждой из которых стоит свой король. Между ними были небольшие стычки, то вновь оглашали перемирие. И так продолжалось до тех пор, пока жизни всех королевств не стало угрозой пришествие группы темных монстров...



Может, я встречу тебя в подземелье? OVA / DungeonniDeaiwoMotomerunowaMachigatteIruDarouka OVA

Тип: OVA

Жанры: приключения, комедия, фэнтези, романтика

Короткая OVA, основанная на серии лайт новелл ОмориФуджино. Нас вновь зовут приключения в компании богинь и богов.



Ударкрови II / Strike the Blood II

Тип: OVA

Дата: 23 ноября 2016 г.

Жанры: экшен. этти, сёнэн, вампиры. фэнтези, школа. сверхъестественное

Курорт Голубой Элизиум. Солнце, море, беззаботный отдых. Всё прекрасно, было бы. Да только вражду демонов и людей еще никто не отменял.



Судьба / Великий Указ: Первый Указ / Fate/ GrandOrder: FirstOrder



Тип: Спецл

Дата: декабрь 2016 г.

Жанры: экшен, фэнтези, магия, сверхъестественное

2015 год. Этот мир сильно зависит от магии, вся людская раса на грани уничтожения. Для сохранения человечества была создана организация Калдея, следящая при помощи магии и научных достижений. Благодаря упорным исследованиям, апокалипсис удалось отсрочить на 100 лет.

Тем не менее, исследуемая Калдеей область будущего исчезла. Наблюдается вымирание человечества в 2017 году. Наступление апокалипсиса подтвердилось.

Очевидно, что причина вымирания находится в японском городе Фуюки в 2004 году. Здесь обнаружили недоступную для исследования область, которой раньше не было.

Калдея издала Великий Указ о начале «Экспедиции Святого Грааля» для обнаружения, исследования и возможного уничтожения неизвестного явления.

Моя геройская академия: Спецл / Boku no Hero Academia: Jump Festa 2016 Special



Тип: Спецл

Дата: 27 ноября 2016 г.

Жанры: экшен, комедия, школа, сёнэн

Иногда неудачники тоже становятся героями! Именно это нам и докажет в который раз Изуку Мидория – парень, не обладающий мощью Халка, не владеющий искусством левитации, и не умеющий летать.

Темный дворецкий: Глава об Атлантике / Kuroshitsuji Movie: Book of the Atlantic

Тип: Фильм

Дата: 21 января 2017 г.

Жанры: комедия, фэнтези, сёнен

В апреле 1889 года, граф Сиэль Фантомхайв вместе со своими слугами, Себастьяном Микаэлисом и Снейком, поднимается на борт роскошного пассажирского судна «Кампания», на котором также присутствует семейство Мидфорд. Однако, он прибыл сюда не в целях отдыха, а для расследования дела о нелегальных экспериментах над людьми, которые позже были продемонстрированы Обществом «Аврора» во главе с сомнительным врачом. Умершие люди возвращаются к жизни, но это уже совсем не люди. Что же возрождает мёртвых — прорыв в медицине или неизвестная сила?



Орган геноцида / GyakusatsuKikan

Тип: Фильм

Дата: 3 февраля 2017 г.

Жанры: приключения, фантастика, психология

Разразилась война с террором. Буквально за день Сараево было уничтожено самодельным ядерным устройством. Ведущие демократические государства превращаются в государства полного надзора и развивающийся мир тонет под волной геноцида. А за разрушением мировой системы стоит таинственный американец Джон Пол. Агент разведки Клэвиса Шепхердадолжен выследить в руинах цивилизации Джона Пола и найти этот самый орган геноцида.



Авторы: Кассумия & bulldozer

Дело вкуса



Personal Taste

Как много в нашей жизни зависит от недоразумений, недосказанности и стечения обстоятельств? Почему человек подсознательно сперва выдаёт негативную версию случившегося вместо того, чтобы просто прояснить ситуацию сразу. И вот уже ловушка захлопнулась, и никто в этом не виноват, только ты сам.

Не хочется верить, что люди разучились общаться и доверять. Может просто закрылись от общения с миром в своём кукольном домике как Пак Гэ Ин (Сон Ё Чжин). Ей было пять, когда погибла её мама, а отец отдалился, скрыв все подробности катастрофы. Выросшая без материнской ласки, Пак Гэ Ин добрая, доверчивая, местами очень наивная, ставящая чужие чувства выше своих. Она считает, что если у неё есть две преданные подружки, любимый парень, любимая профессия (дизайнер мебели) и друг детства (какой - никакой, а помощник в работе), ей этого волне хватит. Зачем стремиться покорять мир? Зачем выглядеть эффектно, когда от этого твоя жизнь всё равно не изменится? Хочется что-то поменять, но нет уверенности,

что это удастся. А потому зачем вся эта суета? Подруги понимают, парень любит, ну и что, что уже 29. Всё это дело вкуса и её, Пак Гэ Ин, это устраивает. Она живет в своем маленьком мире, где всё подчинено её правилам и логике, а каждый день похож на предыдущий. И вообще разве что-то может разрушить её личный «день сурка»?



Чёрная полоса - если она настаёт, то уж по всем фронтам и одновременно. Контракт на поставку твоей мебели аннулировали. Помощник - заложил твой дом под свой кредит. Папа скоро возвращается. Денег нет, а ещё этот вечно мешающий грубиян достаёт! Так мало этого (контрольный в лоб); на свадьбе подруги Ким Ин Хи (Ван Чжи Хе), которую ты приютила в своём доме, после гибели её родителей, вдруг узнаёшь, что она выходит замуж за твоего парня! А всё из-за любимого Хан Чан Рёля (Ким Чжи Сок). Этот тряпка, мямля и изменник так и не смог сказать, что он женится на другой.



И теперь эти предатели - твои враги, которые не собираются оставлять тебя в покое. И все что-то скрывают, и не договаривают. Караул! Что делать?



Хорошо только одно, верная подруга Ли Янг Сан (Чо Ын Джи) всегда придёт на помощь (не без собственной выгоды, конечно) но зато эту авантюристку никакая «черная полоса» не проймет, а значит, смеху будет много и выход всегда найдётся.





Вечно мешающий

Главный герой драмы - молодой чопорный красавец-архитектор Чжин Чжин Хо (Ли Мин Хо), который постоянно попадает в неприятности из-за Пак Гэ Ин. Первой жертвой «этого существа» пал макет будущего музея, и понеслась у Чжин Хо «чёрная полоса»: конкуренты подкупили комиссию - проект не утвердили, рабочие пострадали на стройке, заказчик обанкротился не заплатив, денег нет, а банкротство фирмы Чжин Хо - дело времени. Одна надежда: выиграть конкурс на строительство большого объекта, который заморожен уже несколько лет, а ключ к победе - это дизайн некой усадьбы и, о ужас, её хозяйка - женщина, постоянно доставляющая проблемы. А конкуренты - бывший её жених и его отец, обокравшие родителей Чжин Чжин Хо. На что готов пойти герой ради того, чтобы не обанкротилась фирма, и люди не потеряли работу?

Можно потерпеть и крокодила, тем более есть удобный момент попасть в этот дом, на особых условиях конечно - так думал Чжин Хо, даже не подозревая, что комнату ему сдали только потому, что подружка убедила героиню, что он гей. Конечно же, это недоразумение, только обстоятельства сильнее героев и берут их в тиски. Тут бы взять и объясниться, так нет: то момент не подходящий, то злопыхатели мешают, то соджу много выпили и т. д. и т. п. Только вот две черные полосы, объединившись в одну, разрушили лабиринты, из которых не могли выбраться главные герои на протяжении стольких лет поодиночке, и теперь они могут всё.





Две противоположности, встретившись и усложняя друг другу жизнь на протяжении 16 серий, расставили все точки над і, нашли ответы на тревожащие вопросы, а в конце - концов, изменились к лучшему и поняли, что они идеально подходят друг другу.





Конечно, не обошлось без вмешательства друзей, чьё стремление помочь местами только всё ещё больше осложняло и запутывало. Один только друг Чжин Хо и заместитель Санджун (Сон-хва Чжон) всегда был причиной нового витка проблем и недоразумений. А на протяжении всего фильма подружек Пак Гэ Ин иногда просто хотелось пристрелить, личности колоритные: самовлюблённая стерва Ким Ин Хи и неунывающая аферистка Ли Янг Сан.



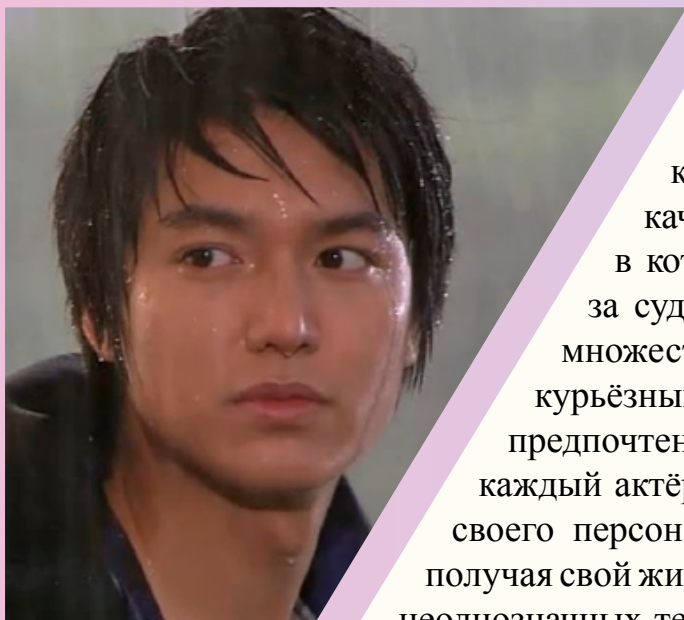


Пожалуй, только директор галереи Де-Арт, человек с непростой судьбой и разбитыми надеждами (его сыграл Рю Сын Рён) был ангелом-хранителем этой парочки.

Если говорить об актёрах, то они великолепны. Откровенно порадовала игра Ким Чжи Сока, многогранность образа, путь от бесхребетного избалованного сынка – врага и бывшего жениха Пак Гэ Ин, до достойного соперника в делах и друга, была раскрыта блестяще. Главные злодеи Хан Чан Рёль и Ким Ин Хи не вызывают ненависти, скорее сочувствие. Потерять легко, вернуть иногда невозможно, а гнаться за чужими идеалами – всё равно, что обманувшись, совершить непоправимую ошибку.



Отдельно хочется отметить прекрасную актёрскую игру Ли Мин Хо и Сон Ё Чжин. Их эпический поцелуй под названием «Игра окончена» по праву является одним из лучших среди поцелуев в дорамах.

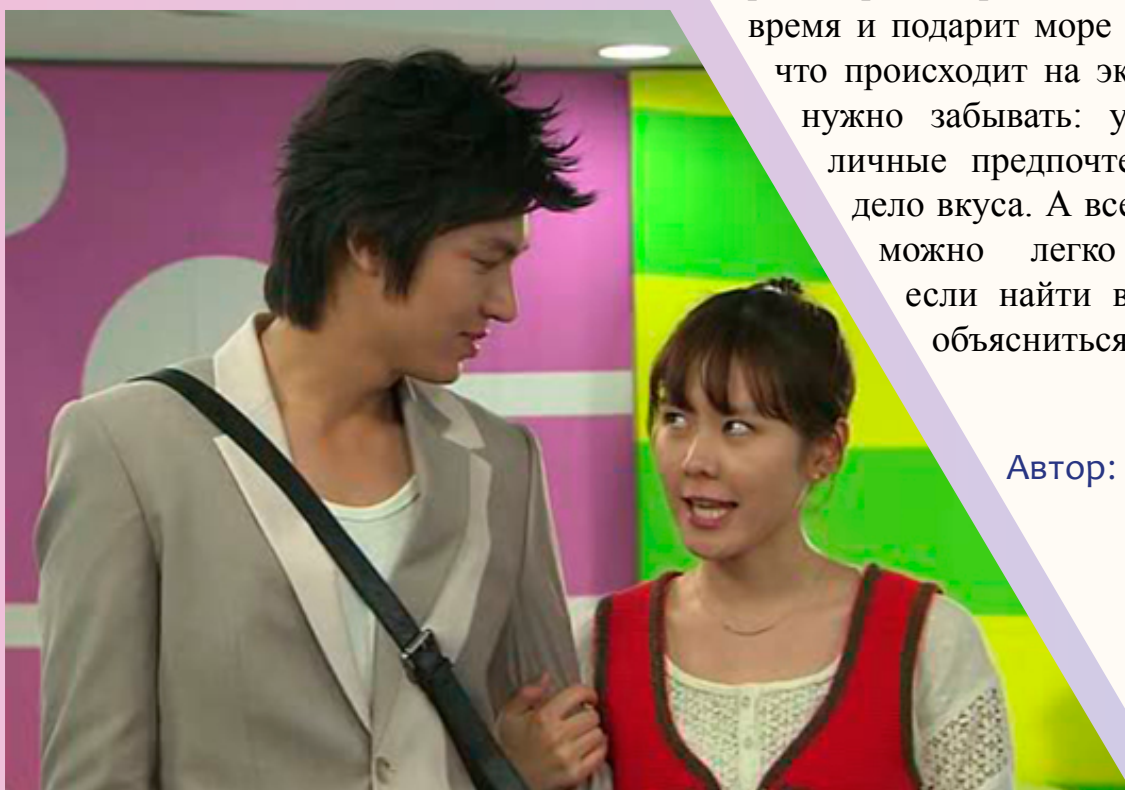


Эта история могла произойти в любом городе мира, только с поправкой на национальные традиции, темперамент и колорит. Милая, красивая, поучительная, качественно снятая романтическая дорама, в которой то смеёшься, то плачешь, переживая за судьбу главных героев и не только. В драме множество сюжетных линий, поворотов событий и курьёзных моментов. У каждого свой вкус и личные предпочтения, подчиняясь этой режиссерской задаче, каждый актёр драмы раскрывает перед зрителями суть своего персонажа. Попадая в ту или иную ситуацию и получая свой жизненный урок, герои затрагивают множество неоднозначных тем, глубоко и без пошлости, а великолепное музыкальное сопровождение создает незабываемую атмосферу. Динамика развития сюжета средняя, но она компенсируется замечательной игрой актёров, искромётным юмором и романтикой. Первые серии – вводный материал, поэтому их нужно просто потерпеть или посмеяться, моментов будет много, дальше затянет и потраченного времени будет не жалко. Снятая режиссерами Сон Хёк Соком и Но Чон Чханом по роману Lee Sae In «**Personal Preference**» (2007), дорама «**Personal Taste / Дело вкуса**» почти сразу заслужила любовь зрителей и сделала актёрский состав популярным не только в Корее.



Просмотр этого фильма скрасит свободное время и подарит море эмоций от того, что происходит на экране, только не нужно забывать: у каждого свои личные предпочтения и это всё дело вкуса. А все недоразумения можно легко разрешить, если найти в себе смелость объясниться.

Автор: BIS777





Дело Вкуса

Personal Taste



Галактический экспресс



Давайте вернёмся в прошлое, в те времена, когда по городу разъезжали луноходы – автобусы ЛиАЗ 677, а юный автор ездил в школу на велосипеде, был доволен жизнью и наслаждался беззаботной юностью. Тогда об аниме никто и не слышал, первый показ «девочек в матросках» был ещё впереди. По телевизору можно было увидеть лишь «Грендайзера» да американизированную версию «Макроса» («Роботек»). Бессмертные шедевры Хаяо Миядзаки, во главе с «Навсикаей из долины ветров» и «Тоторо», тоже появятся на голубых экранах позже. И в ту школьную пору на глаза пишущему эти строки попался другой мультсериал - «Галактический экспресс 999». Детский снаружи, но совсем недетский внутри.





Мир, на самом дне которого живет наш протагонист Тецуру Хосино. Мир, в котором можно жить вечно, если у тебя роботизированное тело. Мир, в котором космос – это обыденность. Неприветливый, холодный, жестокий мир, где у мальчика есть мечта – заполучить механическое тело. Для этого нужно отправиться на космическом поезде в галактику Андромеда, на планету Ла Металл, где, по слухам, тела раздают просто так. Зато билет туда стоит очень дорого. Мальчик путешествует с матерью, пока однажды в холодной снежной пустоши бесчувственные



охотники, богачи и аристократы, чьи тела давно уже механизированы и в чьих глазах жизнь человека давно обесценилась, наступают свою дичь – мать Тецуру. Их предводитель забирает добычу в замок, чтобы водрузить трофей на стену. Насколько же циничными и жестокими могут быть люди!

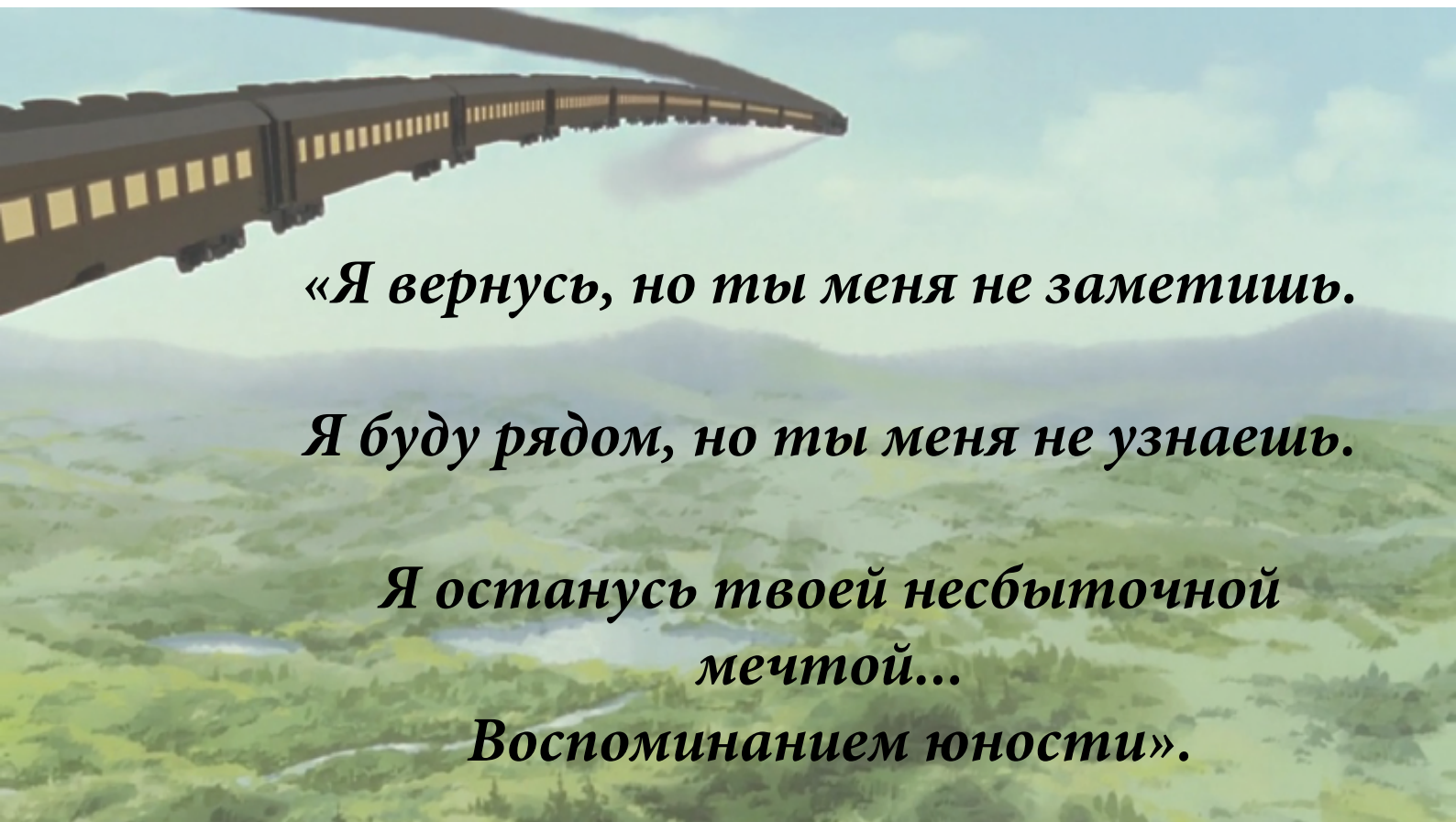
Наш герой остаётся один, но не сдаётся, теперь им движет жажда мести. Поэтому он решается на воровство, а именно – стащить билет на поезд, что ему почти удаётся. Но он едва не попадается полиции, и его, обессиленного, спасает Мейтел – прекрасная женщина, загадочная и грустная. Преследуя свои, одной ей известные цели, она предлагает нашему герою отправиться с ней в путешествие, как выяснится впоследствии – полное приключений. И вот долгожданный поезд-звездолёт трогается от перрона.



За время путешествия наш герой повстречает множество людей, имеющих свои истории: грустные, жестокие, трогательные. Встречи и расставания, жизнь и смерть – здесь всё наполнено своим смыслом и моралью. Лучше ли жить вечно, но потерять своё сердце? Или же проживать каждый день как последний? И можно ли, как прекрасная официантка Клэр, потеряв тело, сохранить человечность? Ответы каждый найдёт для себя сам. И может, как и наш герой, мы тоже немного подрастём.



Надо заметить, очень сложно рассуждать о том, что смотрел ещё в детстве, тогда все было другое. Это сейчас, с высоты своих лет, можно здраво рассуждать и оценивать происходящее. К тому же, имея представление о вселенной капитана Харлока, всё происходящее воспринимается несколько иначе. Поэтому приступать к просмотру сериала «Галактический экспресс 999» стоит всё же тем, кто не знает эту вселенную, потому что гораздо интереснее по крупинке собирать мозаику неведомого мира, переживая множество историй на дальних планетах. Тогда вам больше понравится эта слегка наивная, детская история, что преподносит нам жизненные уроки. Всё не то, чем кажется на первый взгляд. Вместе с Тецуру мы немного повзрослеем и узнаем, кто такая молчаливая Мейтел, а также – что ждёт их на конечной станции.



«Я вернусь, но ты меня не заметишь.

Я буду рядом, но ты меня не узнаешь.

***Я останусь твоей несбыточной
мечтой...***

Воспоминанием юности».



Автор: Kolilputer



ХИКАРУ И ГО

Игроки в го подобны богам, что своими руками, шаг за шагом, создают новые земли и новые миры. Причудливый узор из россыпи камней, что в первый миг нам кажется хаотичным – будто кто-то небрежно кинул их на доску, постепенно обретает смысл, правильные очертания и формы. И только так, в противостоянии разума двоих, на деревянной доске рождаются и гибнут империи.

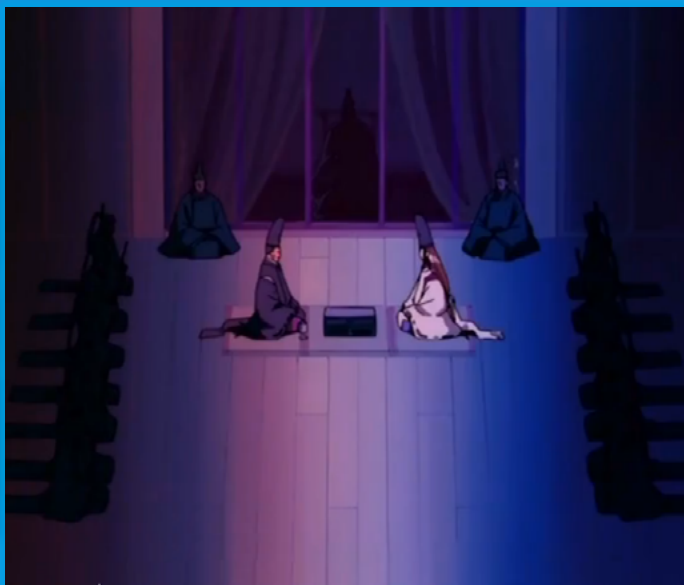
Порой, блуждающим в потёмках сознания без целей и идей на помощь может прийти что угодно. То, что легонько подтолкнёт в спину и заставит сделать шаг вперёд или даже зажжёт путеводную звезду во мраке. А может и вообще – перевернёт верх ногами всю жизнь. Или просто подарит новое увлечение.



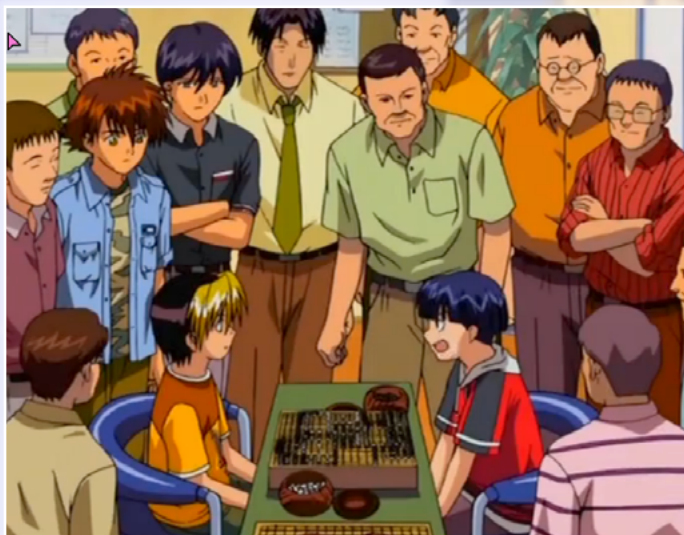
Это увлекательная история становления личности, взаимовыручки и решимости. Преодоления волнения и страха, собственной неуверенности. Вечного соперничества, перерастающего в дружбу. И главное, это история про движение вперёд.

Синдо Хикару (вы не поверите, обычный японский школьник) ходит в начальную школу, умом не блещет. Вместе со своей подругой Акари он однажды забирается на чердак дедовского дома, дабы в корыстных целях чем-нибудь разжиться. Там он находит старый гобан, доску для игры в го. В гобане же, как оказалось, поселился дух – Фудзивара Сай, который теперь будет сопровождать и направлять нашего героя.





Сай был учителем императора по игре в го. Он, несправедливо обвинённый и изгнанный, покончил с собой, утопившись в реке. Так дух Сая оказался в гобане. Чтобы дать сыграть ему, Синдо зашёл в игровой клуб, где среди стариков оказался один его сверстник – Тоя Акира. Играя руками Синдо, Сай разгромил Акиру. Стараясь не вызвать подозрений, Синдо в итоге всё же оказывается эпицентром будущих изменений в Мире Го. Ведь Тоя Акира – уже почти профессиональный игрок, которому пророчат выдающееся будущее. Теперь же Акира вынужден гнаться за тенью. Так, поднимаясь из глубины, зарождается новая волна событий, которая принесёт в Мир го множество талантливых молодых игроков.



Синдо все же ребёнок, эгоистичный и задиристый, потому и попадает в неприятные ситуации то из-за Сая, то и из-за своей несдержанности. Хотя и Сай самтоже почти ребёнок, разумеется, пока дело не доходит до игры. Пусть Синдо и не так хорош в игре по сравнению с Саем, он все же обращает на себя всеобщее внимание. Возможно, это и становится причиной его рвения стать сильнее. Через все взлёты и падения мы вместе с Синдо пройдем этот путь, открывая для себя что-то новое. Это классическая история о том, как кто-то находит своё место в жизни. Все герои индивидуальны, каждый идет своей дорогой. Смотрится на одном дыхании, но, что странно, к главному герою не возникает особой симпатии. Он просто как стержень, заряжает окружающих своей решимостью, толкает вперед. Удерживаясь на гребне волны, он мотивирует зрителя.



Это аниме – яркий и типичный представитель жанра. Тут и дух соперничества, и постоянное самосовершенствование через преодоление трудностей и сомнений, и всё более сильные соперники. И мы, конечно, познаем мир го, такой непонятной и почти неизвестной рядовому россиянину игры. Если же после просмотра у вас не возникнет навязчивой идеи научиться ей, то это будет просто удивительно. Приятного просмотра.

© Kolilputer

Энтария



Часть 1

Автор
Бор Тол

Над главой работали

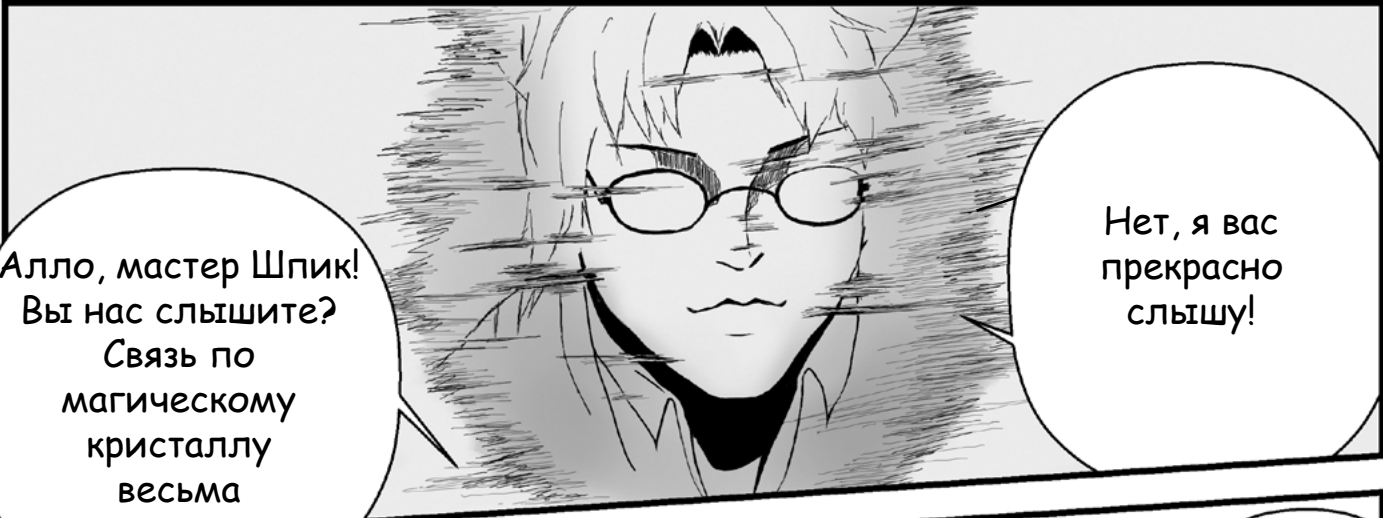
Художники
haruko
Angel2011

Клинер
haruko

Энтария


Что это такое? До недавнего времени это было тайной за семью печатями, пока нам не удалось связаться с нашим тайным агентом. В буквальном смысле слова ему пришлось уйти в подполье, чтобы собрать информацию об Энтарии и передать нам.

Итак, знакомьтесь - Крысиан Шпик, монастырский крыс! Впрочем, предоставим слово ему!



Алло, мастер Шпик!
Вы нас слышите?
Связь по
магическому
кристаллу
весьма
специфична...


Нет, я вас
прекрасно
слышу!




О, мы вас
тоже слышим!
Где вы сейчас
находитесь?

Это же
военная
тайна!

Мы никому не
скажем, даже
пальцы скре-
стили!




А, ну тогда
ладно!
Я в самом
сердце
Энтарии, в
Брионисе!
Конкретно
- в подвале
заброшенно-
го дома.



На самой передо-
вой! Как романтич-
но!.. Стоп!
Вы что, думаете,
что мы вас поня-
ли?! А ну, давайте
с самого начала и
по порядку!

Вы разве не
получали
мой полевой
дневник с
отчётом?



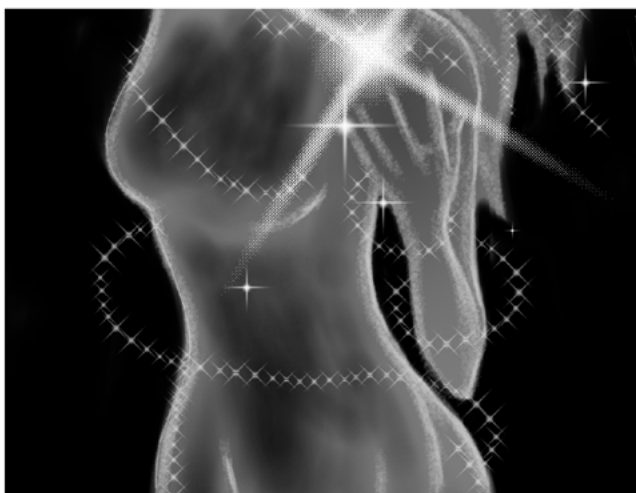
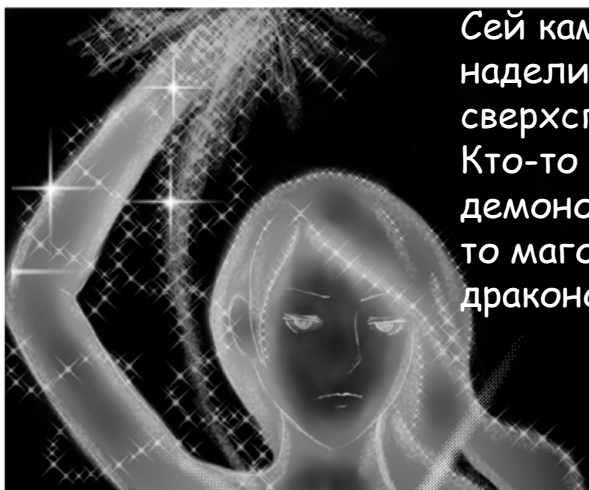
Записная
книжка,
перетянутая
стренгами?
Нет, не
получали!

Это всё усложняет!
Придётся начинать
всё сначала. Внемлите
же...

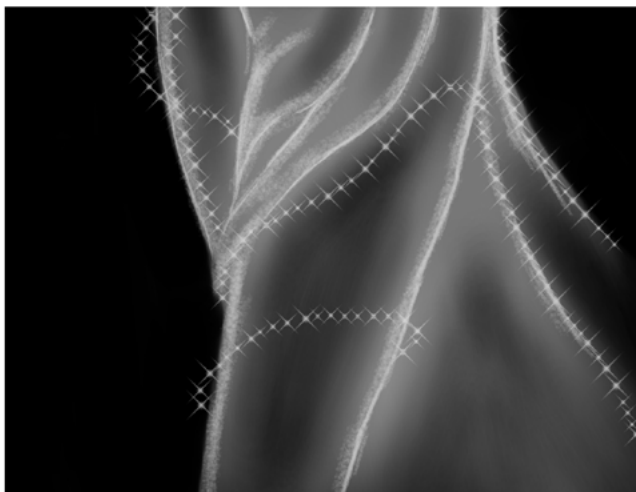
Давным-давно в мире под названием Энтария жили люди. И так они хорошо жили, не зная бед, что даже богам тошно стало. И ниспослали боги с небес огромный камень - Дар Богов. Нет, не для того, чтобы всех прибить. Гораздо хуже.



Сей камень наделил людей сверхспособностями. Кто-то стал демоном, кто-то магом или драконом.



Народы Энтарии, разделившись на расы, объединились в Клань. Каждый клан считал себя лучшим из лучших, единственным и неповторимым.

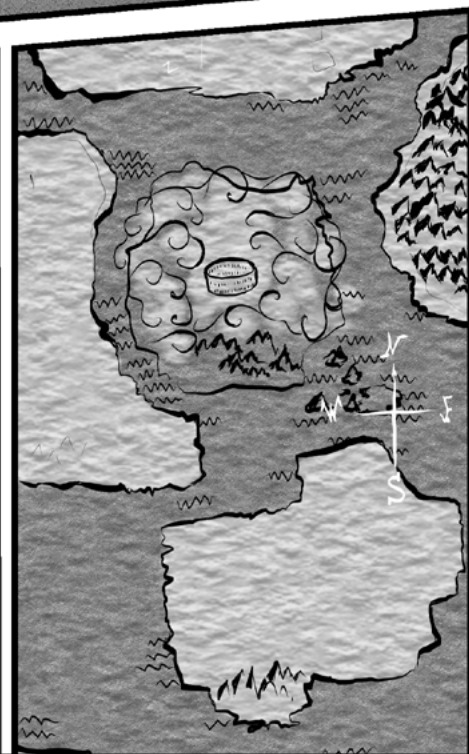




А поскольку все боготворили свою расу и принижали другие, между ними началась неизбежная кровавая война.



Боги не хило оттянулись, посмеялись, а когда надоело - послали Хранительницу, которая, наконец, остановила кровопролитие и прекратила войны, раздав пендели всем подряд. Наступила новая Эра - Имирисиль. С тех пор в истерзанной Энтарии воцарился мир, вот так, собственно, и живём.



Шпик, благодарим вас за вводную. Но сейчас самое время рассказать - сами-то вы кто?

Да, я же вам пятьсот раз!..

Это для наших читателей, они не в курсе.

Но моя конспирация?!

Никому!
Пальцы скрестили!

А, тогда ладно.



Я действительно Крысиан Шпик, послушник монастыря Копьеносцев. Не крыса, но крыс, ибо я дяденька в самом расцвете сил, только крысячий. Родился в многодетной крысиной семье. Жили мы в амбаре, пока не отправили меня набираться ума-разума в монастырь ордена Копьеносцев. Три брата служил половым ковриком. Спал под шконкой отца-настоятеля.

Отец-настоятель каждую ночь проводил душевспасительные беседы с молодыми прихожанками.

Ах...

Храни тебя, Господи...

А поскольку я ещё не дорос до таких священных таинств, меня перевели уборщиком в монастырскую библиотеку. И всё шло хорошо, пока власть в стране не захватили Депутаты Тринадцатого Созыва и не нагрянули в монастырь с проверкой.



Монастырские братья оценили обстановку и взвалили всю тяжесть грехов и недостачу документов в бухгалтерий на крыс. Под репрессии попал и я.

Нет! Не надо!
А-ха-ха-ха...

Заточив в подземелье, назначили испытателем биохимических методов дознавания инквизиций. Откормили мышьяком, стрихнином и зоокумарином. Лишили хвоста, опозорили, подорвали здоровья и лишили пенсий, а затем из-за ненужности приговорили к лютой смерти.



Приговор привести в исполнение поручили новому главе рыбнадзора - коту Василию. Вот же дураки, я ведь помнил Василия ещё котёнком. С помощью моего бедного хвоста учил его ловить мышей и удить рыбу!

Так точно!

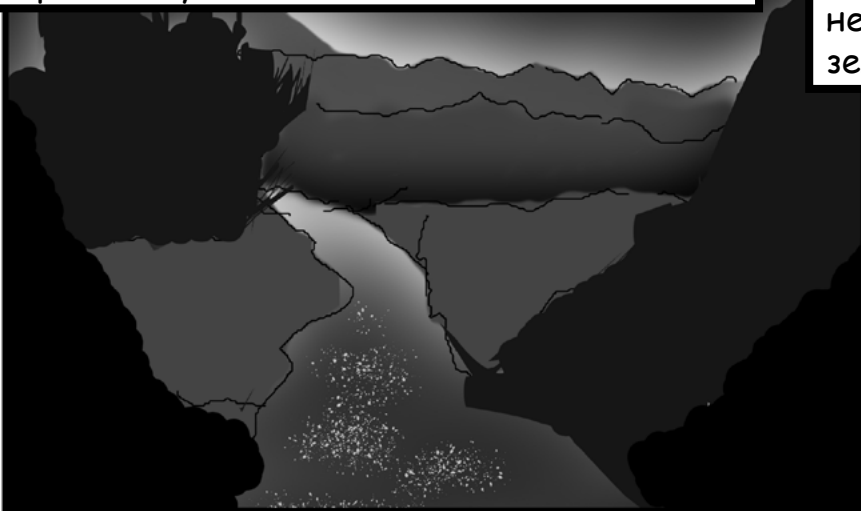


Однажды ночью мы с Василиемшли потёмным переходом на вершину башни. Из сторожевого поста доносился пьяный ржач. Стояла темная ночь. Далеко внизу грохотал поток горной реки.



Не бойтесь, сэнсей! Эта река вынесет вас через портал в Энтарию, где вы будете в безопасности. Старый Карп, чьих мальков я вырастил, знает дорогу. Вот ваш мешок с книгами и сухарями. А теперь прощайте!

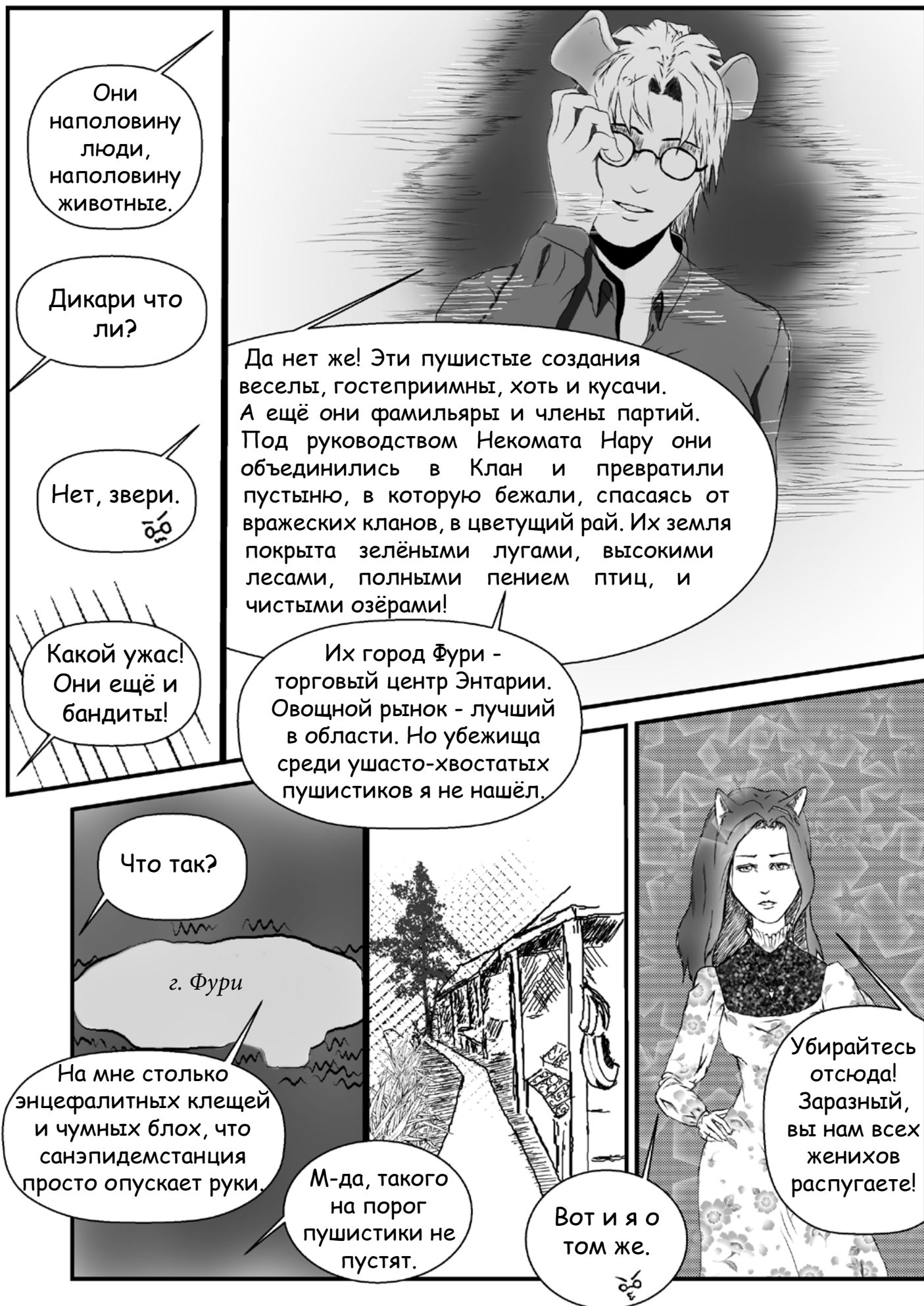
Тогда я его видел в последний раз. Старый Карп действительно знал дорогу, и поток уносил меня прочь в окружении стаи рыб в морские глубины.



Меня выбросило на далекий невиданный берег. То был берег земли Клана Линов в Энтарии.



Теперь понятно, как вы попали в Энтарию. Кстати, что за Клан Линов?



Они наполовину люди, наполовину животные.

Дикари что ли?

Нет, звери.

Какой ужас! Они ещё и бандиты!

Да нет же! Эти пушистые создания веселы, гостеприимны, хоть и кусачи. А ещё они фамильяры и члены партий. Под руководством Некомата Нару они объединились в Клан и превратили пустыню, в которую бежали, спасаясь от вражеских кланов, в цветущий рай. Их земля покрыта зелёными лугами, высокими лесами, полными пением птиц, и чистыми озёрами!

Их город Фури - торговый центр Энтарии. Овощной рынок - лучший в области. Но убежища среди ушасто-хвостатых пушистиков я не нашёл.

Что так?

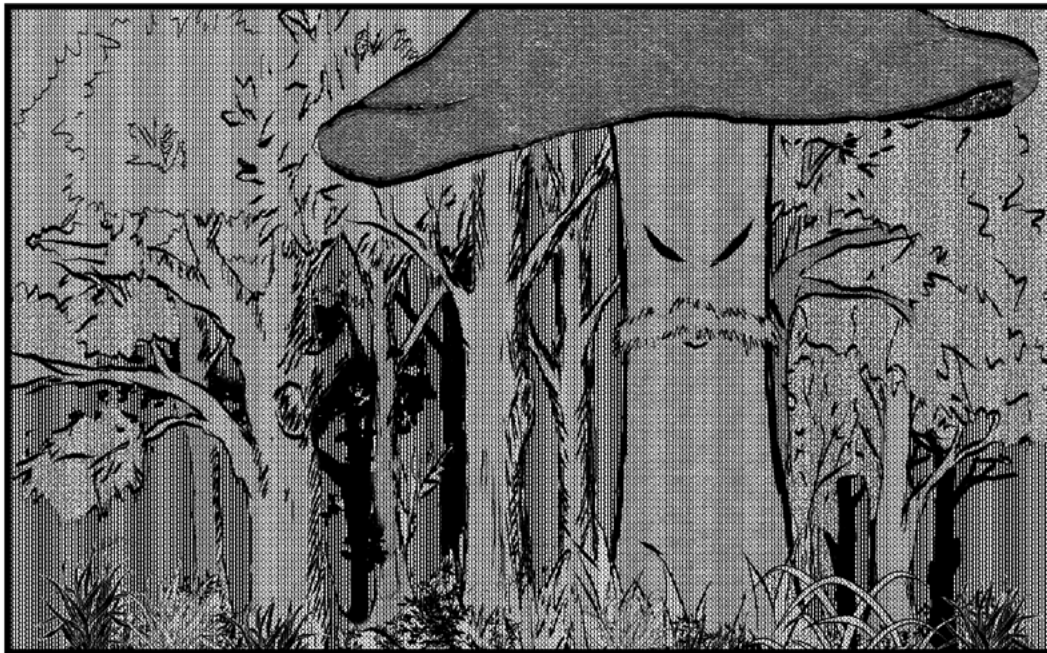
г. Фури

На мне столько энцефалитных клещей и чумных блох, что санэпидемстанция просто опускает руки.

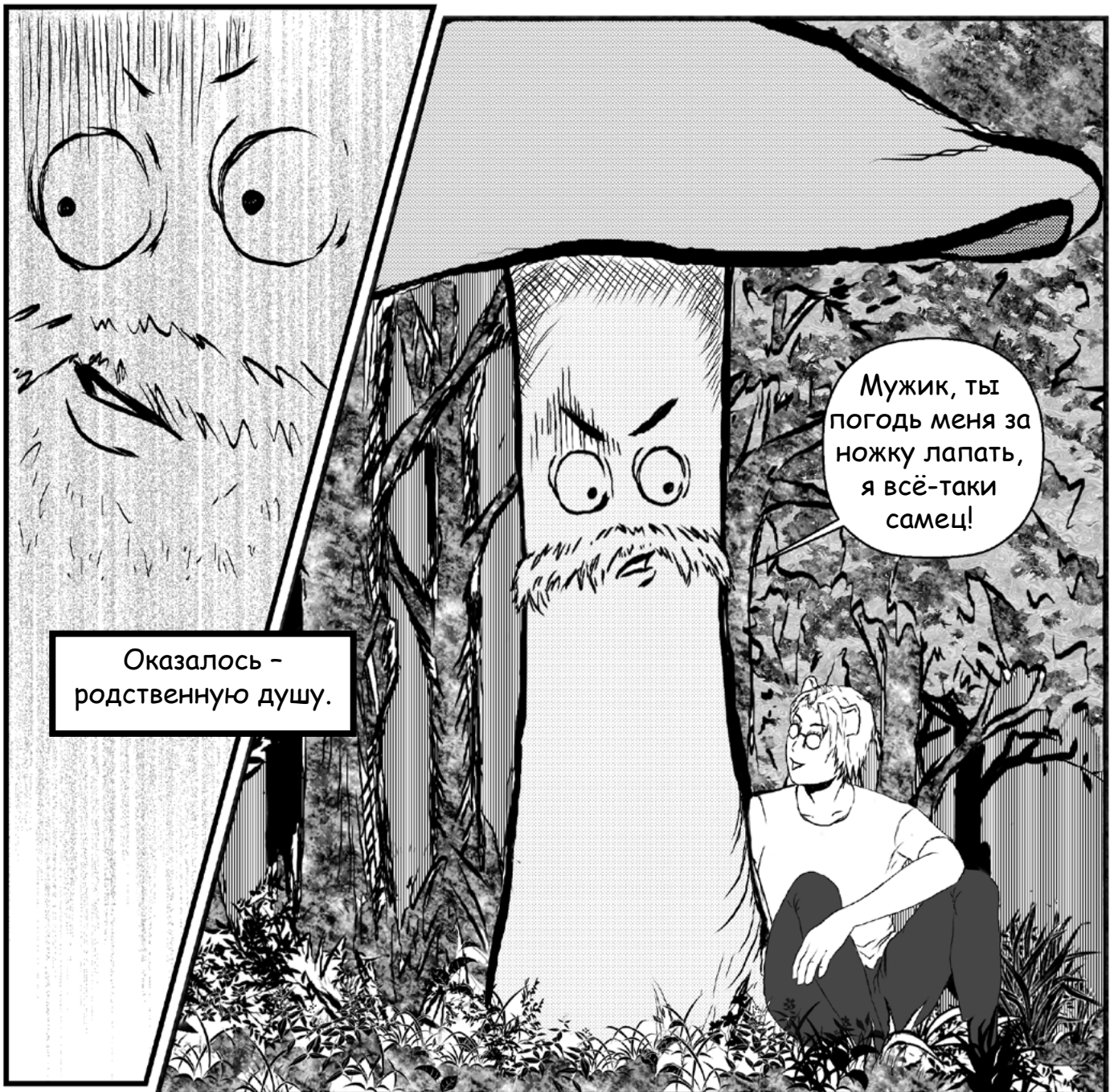
М-да, такого на порог пушистики не пустят.

Вот и я о том же.

Убирайтесь отсюда! Заразный, вы нам всех женихов распугаете!



Мучимый голодом, будучи без прописки, набрёл на неопознанный Огород. Укрываясь от дождя, я спрятался под шляпкой гриба. Обняв его за ножку, я думал, что нашёл укрытие.



Оказалось -
родственную душу.

Мужик, ты погодь меня за ножку лаптать, я всё-таки самец!

Это был сам Великий Отец ГриП-сама, растениевод и такой же изгнанник.



Странствуя с узелком, он собирал за собой растительных друзей-мутантов, и вместе они построили Огород, провозгласив себя «Веселыми, неумиручими Огородниками под Грибами».



Мы не клан,
мы тут
выращиваемся,
и оставь мозги
всяк сюда
входящий!

Так гласит их национальный девиз и государственный гимн по совместительству.



Но мне было нечего оставить и нечего предложить гостеприимным гриборыгам. Понурившись, побрёл я прочь. Не видать мне дачи!



А, вы там, по ходу, грибочками не объелись? Нет? Как же вы с голоду не умерли?

Решил раскинуть ситуацию. Прибывшим в Энтарию полагаются подъёмные - сотня золотых. Но я нелегал, поэтому мне фиг без масла, а не подъёмные. А посему решил добыть золотишко у тех, у кого оно есть.



О, романтика большой дороги!



Никакой романтики, только честный бизнес! Победителю - золото проигравшего.



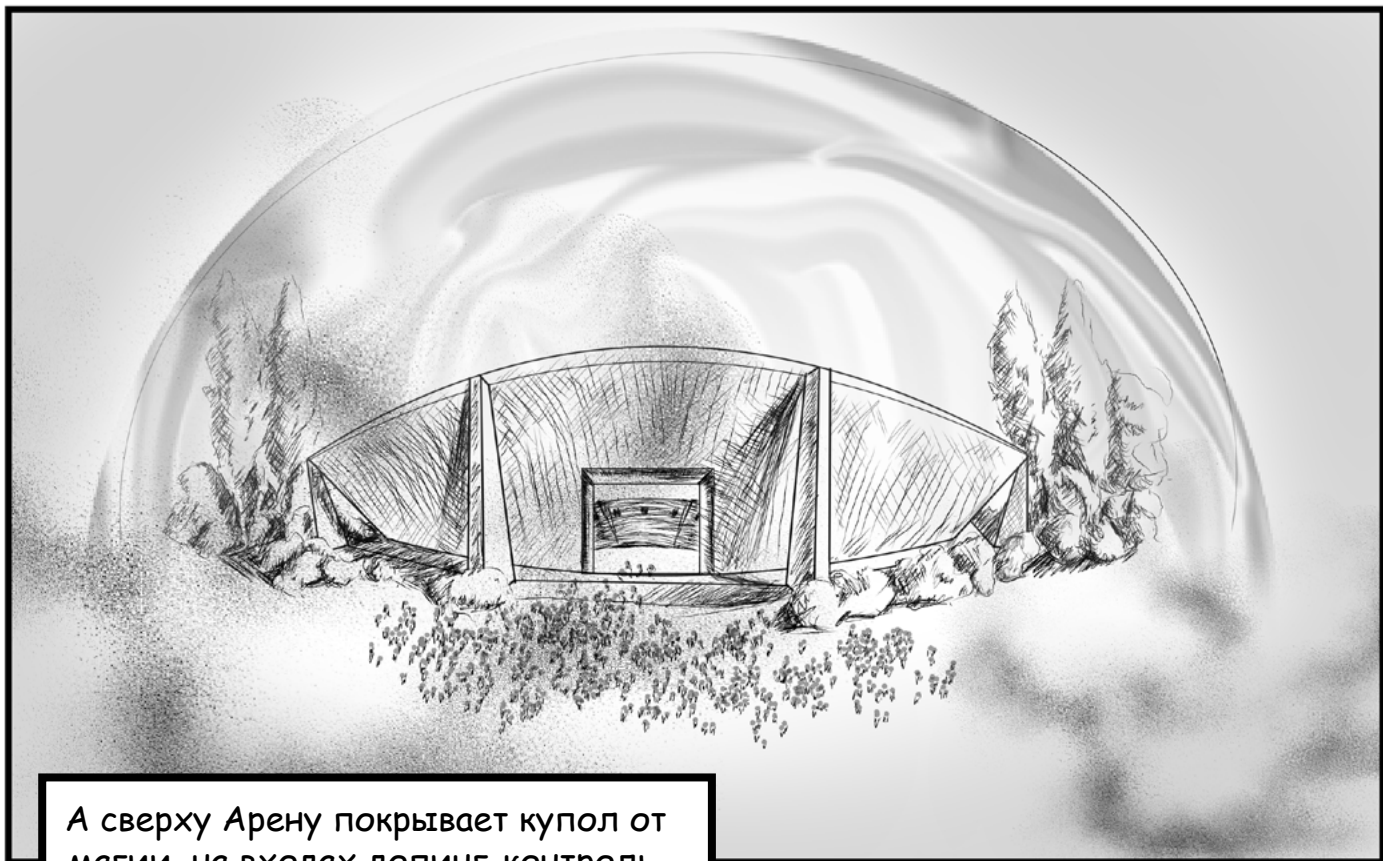
Так что припомнил я пару приёмчиков копийного боя, магические книги в мешке помусолил, закусил сухарями, помянув Василия, и пошёл на Арену!



Что за арена?



Это в Энтарии место такое для дуэлей посреди острова. Громадная Арена из красного камня, добытого гномами в недрах спящего вулкана. На зрительских трибунах все жители Энтарии уместятся, и еще место для туристов останется.



А сверху Арену покрывает купол от магии, на входах допинг-контроль. Очень серьезный спортивно-развлекательный комплекс. Да вот незадача - остров этот туманом покрыт.



Х-хо-холодрыга...

Стыдно признать, сынок, заблудился я. Столько лет успешно партизанил в амбаре, а тут такие вот дела. Бродил, как ёжик в тумане, дням счёт потерял. Аномальная зона, не иначе. А холода стояли - зуб на зуб не попадал.

В итоге вынесло меня через портал на скалы близ фиорда в самый разгар Рагнарёка, не меньше. Ничему тут удивляться - в Энтарии дьявольская солянка из смеси различных миров и эпох.



К примеру, здесь шла последняя битва героев с великаном Суртом и мертвецами из Хельхейма. Увидел дохлого Фенрира и трупы инеистых великанов, да и подумал, что братва и без меня справляется.



А когда змей Ёрмунганд всплыл, стало окончательно ясно - пора ноги делать!

Продолжение следует...

Spirit Day



Где прячется удача?



За окном уже небо затягивает тучами. Зимнее настроение так и зовет насладиться снегом и отдохнуть от всех проблем. Но эта пора также влечет за собой наступление темного периода торжества злобных сил, чаще именуемого «экзаменами». И бедные студенты, коря себя за все прогулы и утренний сон, устремляются к новым знаниям, а заодно и к таинствам всевозможных верований, которые помогут безболезненно миновать эти беспокойные времена. Как известно, нет более суеверного человека, чем студент в разгар сессии. Тут уж в ход идут любые ухищрения: призыв всемогущей «Халявы», «волшебный пятак» под пяткой, заклинание «авось прорвемся» и многое другое. А как же эту проблему решают студенты в Стране восходящего солнца? К каким силам взывают они, чтобы успешно сдать экзамены?





Одним из наиболее популярных средств для привлечения удачи среди японских студентов считается действие, называемое «съесть человечка». И не стоит пугаться такого названия, все довольно просто: на открытой ладони нужно трижды начертить иероглиф «человек», а затем приложить руку ко рту и представить, как вы его проглатываете. Как видите, поедать декана не нужно. Считается, что данный ритуал возвращает душевное равновесие, успокаивает и позволяет взять ситуацию под контроль. Использование данной приметы можно встретить в аниме «Очень приятно, Бог», ведь именно таким способом хранитель Томоэ Микагэ учит успокаиваться свою непутевую богиню.

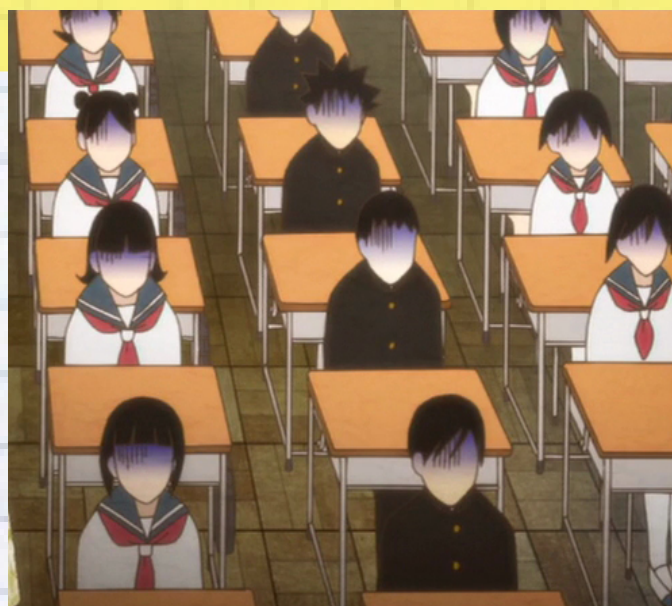
Не менее распространенным действием в период экзаменов является обращение за «высшей помощью», а именно за покровительством бога науки, поэзии и каллиграфии Тэндзина (Tenjin). Культ этого бога особенно заметен в периоды сессий, так как в его храмы устремляются с подношениями бесконечные вереницы студентов, школьников и их родителей. При этом принято делать подношение не только в момент обращения, но и после экзаменов в качестве благодарности за успех. В наше время данному божеству посвящено несколько тысяч святынь по всей Японии, но главным считается святилище Дадзайфу Тэммангу в префектуре Фукуока. Таким способом призвать удачу на экзаменах пыталась, например, Хиёри Ики – героиня аниме «Бездомный Бог».





Часто встречаются поверья, связанные с так называемой «игрой слов». Примером такой традиции можно считать изображение осьминога, которое располагают на краю парты. Само изображение чаще всего делают на ластике, так как другие предметы могут посчитать шпаргалкой. Сама суть поверья заключается в том, что у английского слова осьминог («octopus») появляется игра слов с японским словом «置くとパス» (произносится как Okutopasu), что в переводе означает «если положишь, то пройдешь».

Еще одну примету, связанную с игрой слов, нам подсказывает аниме «Прощай, унылый учитель». Там нередко упоминается, что на тестах учащиеся используют карандаш с пятью гранями, несмотря на все связанные с этим неудобства. Причины кроются именно в названии: 五角 (го-каку) – пятиугольник и 合格 (тоже го-каку) – выдержать испытания или успешно сдать экзамен.



На самом деле разнообразных примет существует великое множество, а способов их использования еще больше. Вот только их действенность доказать довольно трудно, остается только верить. Желаю удачи, ведь если вы пользуетесь на экзаменах одной только японской магией, то удача вам определенно понадобится. Поэтому, дорогие читатели, помните, что приметы и традиции помогают тем, кто что-то знает. Успехов вам и маленьких чудес!

День 1



frb



Харуки Мураками

Часто бывает, что именно с пустяка начинаются самые важные в мире вещи.

В пустом джаз-баре царила практически полная темнота, только за одним столиком горела настольная лампа, которая освещала своим теплым желтым светом ворох бумаг. Призрачный серебристый дымок, исходящий из плохо затушенной сигареты, поднимался вверх спиралью и растворялся во тьме, из динамиков еле слышно доносилась музыка. Играл Билл Эванс, виртуозный пианист исполнял «My Foolish Heart».

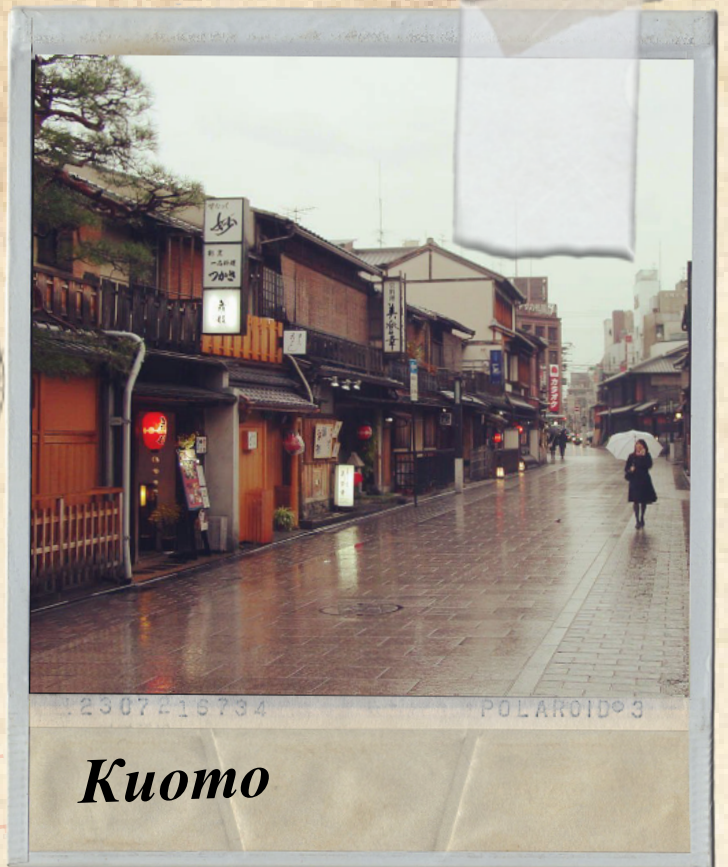
Кроме музыки был слышен только шорох страниц, единственный человек в «Peter Cat» бегло читал исписанные ручкой страницы. Его звали Харуки Мураками. С каждым прочтённым словом, которое превращалось в предложение, в мужчине росло чувство, его сложно было осознать.

Вот на странице засохшие пятна крови: помнится, тогда он подрался с одним пьянчугой, который добровольно не хотел покидать бар. Это было, наверно, месяца три назад - именно, пожалуй, в ту ночь он чуть не сдался, читая свое неоконченное произведение. Все, что было написано, казалось таким пустым и безжизненным, невозможно далеким от идеала. А ведь еще будучи четырнадцатилетним мальчишкой он прочитал идеальную для себя книгу - «Братья Карамазовы» Достоевского. А что пишет он? Для него практически кошунство сравнивать свои попытки с идеалом, слишком огромная пропасть в таланте раскинулась между ним и мировым классиком.

Возможно, тогда и стоило все бросить и дальше спокойно вести бизнес; да, пусть он не «болен джазом», как некоторые музыканты, выступающие в его клубе, но джаз успел стать частью его души. Да, пусть он никогда не мечтал о том, чтобы быть владельцем джаз-бара, но разве всем мечтам суждено сбыться? И должны ли они вообще сбываться? Но тогда о чем останется мечтать? Ведь именно мечты делают людей счастливее.



Книги в стиле джаз



Сейчас Мураками не может жаловаться на свою жизнь, у него есть Йоко. Со своей женой он познакомился ещё в школе. Да, пусть иногда бывают проблемы с деньгами, но бояться трудностей глупо, их надо преодолевать. Однажды, поссорившись с родителями, Харуки ушёл из дома. Тогда у него были явные проблемы с алкоголем и даже с наркотиками. Теперь он должен был отдать долги, и финансовый вопрос был самой простой из проблем, ведь Харуки должен был оправдать доверие близких ему людей, а это куда сложнее, чем заработать денег.

Каждое утро Мураками приходилось резать целую корзину лука для голубцов с мясом, которые входили в меню заведения. Когда он только открыл бар, нарезка лука была настоящей пыткой. Потом, со слезами и потом, пришёл опыт, и «луковая пытка» стала обыденностью, которая не доставляла много хлопот. Правда, вкусовые качества голубцов со временем не сильно улучшились.

Чтобы свести концы с концами, приходилось работать по десять часов в день, и это была неблагодарная работа. В бар приходило много народу, но нравилось там далеко не всем. Несмотря на это, Харуки научился «держат нос по ветру» и не опускать рук, ведь всегда находилась парочка людей, которым бар нравился.

Хоть ремесло бармена и по совместительству подсобного рабочего было далеко не из легких, благодаря своей работе он встречает интересных людей с яркими историями. Слушать истории Харуки любил еще с детства, с хорошим рассказиком он мог засиживаться допоздна.

Впрочем, выдуманных сюжетов Мураками не чурался, особенно будучи студентом. В свое время учёба казалась ему скучным и довольно бесполезным времяпрепровождением, а на отделении кино и драмы университета Васэда его мало чему смогли научить.

Сын преподавателя японского языка и литературы, внук буддийского монаха в свободное время предпочитал проводить в университетском Музее Драмы, зачитываясь различными киносценариями. Мураками нравились практически все сценарии, которые попадали в руки, независимо от того, где и когда они были написаны. Он читал их практически с фанатическим исступлением и при этом сам не мог написать и строчки. Причина было до банального проста: он не имел не малейшего понятия, как и о чем писать. Не было темы, достойных идей и материала, а без всего этого он понимал, что даже не стоит браться написать что-либо хоть сколько-то приличное.

Всё изменилось первого апреля семьдесят восьмого года. Был жаркий полдень, и Мураками потягивал пиво, улегшись на скамейке открытой трибуны стадиона Дзингу. В тот день играли «Ласточки Якульта» и «Карпы Хиросимы», Хилтон отбил вторую подачу подряд, и Харуки неожиданно для себя понял, что пора начинать писать. Почему это произошло, было абсолютно не ясно. Не было никакого знака, с небес не спустилась муза, тихо брэнча на арфе. Просто именно в тот момент Мураками решил, что сможет написать нечто такое, что не захочет выкинуть в мусорное ведро. И так посреди стадиона родилась идея для повести «Слушай песню ветра», и этой же ночью он закончил её. Книга стала достаточно популярной и удостоилась национальной литературной премии для молодых авторов.

его, ни вдохнуть.

Мураками в своей жизни всегда был уверен только в трех вещах: он любит кошек, музыку и читать. Именно эта своеобразная любовь всегда помогала держаться ему на плаву и предавала сил и уверенности. Ведь если вы не знаете, что вы любите, то вы проиграли. В конце концов, мир без любви подобен ветру за окном: ни потрогать его, ни вдохнуть.

Долго радоваться своему успеху Харуки не стал и решил всеми силами закрепить его и начал усердно работать над следующими книгами так называемой «трилогии Крысы» - «Пинбол 1973» (1980) и «Охота на овец» (1982). К этому времени Мураками уже продал свой бизнес и полностью сосредоточился на написании книг. Как оказалось, писать хорошие книги оказалось ничуть не легче, чем шинковать лук. Было только одно различие - писать Харуки действительно нравилось. Когда Мураками писал, он так концентрировался на работе, словно погружался в некое замкнутое пространство, в свою персональную тьму. В то мистическое место, где истории оживают, и уже сложно понять, где реальный мир, а где фантазия. Истории и персонажи начинают уже сами создавать себя. Остаётся только получить сообщение «с той стороны» и записать его.



Став успешным писателем в Японии, Мураками отправился в путешествие по Европе, он побывал в Италии и посетил практически все острова Эгейского моря. Ему всегда нравились древние культуры, и ему было невероятно интересно прикоснуться к тем крупицам, которые сохранились до нашего времени. Возможно, именно эта поездка вдохновила Харуки на создание одного из самых популярных и значимых произведений.



Именно в Италии и Греции Мураками написал роман «Норвежский лес», и эта книга сделала его всемирно знаменитым. Многие посчитали, что это некая своеобразная биография писателя - так реалистично и жизненно было написано произведение; к тому же повествование велось от первого лица. Харуки пришлось бесчисленное количество раз опровергать эту теорию. Просто ему нравится писать от первого лица: тогда лучше узнаешь персонажей и ощущаешь их реальными людьми, а люди непредсказуемы и всегда могут удивить. А когда пишешь от третьего лица, возникает ощущение, что ты про всех все знаешь, а всеведение достаточно скучная штука. А когда пишешь от первого лица, тогда лучше узнаешь персонажей и ощущаешь их реальными людьми, а люди непредсказуемы и всегда могут удивить. А когда пишешь от третьего лица возникает ощущение, что ты про всех все знаешь, а всеведение достаточно скучная штука.

В 1991 году Мураками переехал в США, где стал преподавать в Принстонском Университете. В целом, Мураками нравилась его родина, только не нравилось там жить. Он слишком ценил личную свободу, а в Японии, на его взгляд, было слишком много коллективизма. Некоторым японцам взгляд Харуки на жизнь оказался не по душе, и они начали его обвинять в слишком прозападном взгляде. Да и сам писатель открыто критиковал своих японских коллег по цеху.

Но всё же, живя в США, Мураками тосковал по родине и вернулся в Японию в 1995 году. Этот год откровенно не был счастливым для страны восходящего солнца: сначала землетрясение в Кобэ, а потом газовая атака в токийском метро. Ему предстояло исследовать свою, но уже ставшей чужой страну.

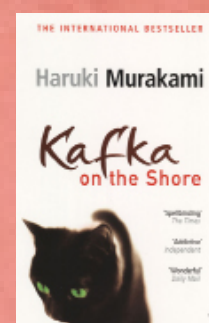
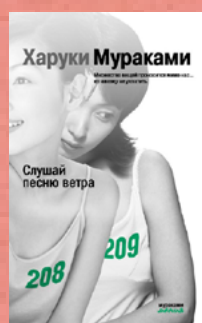
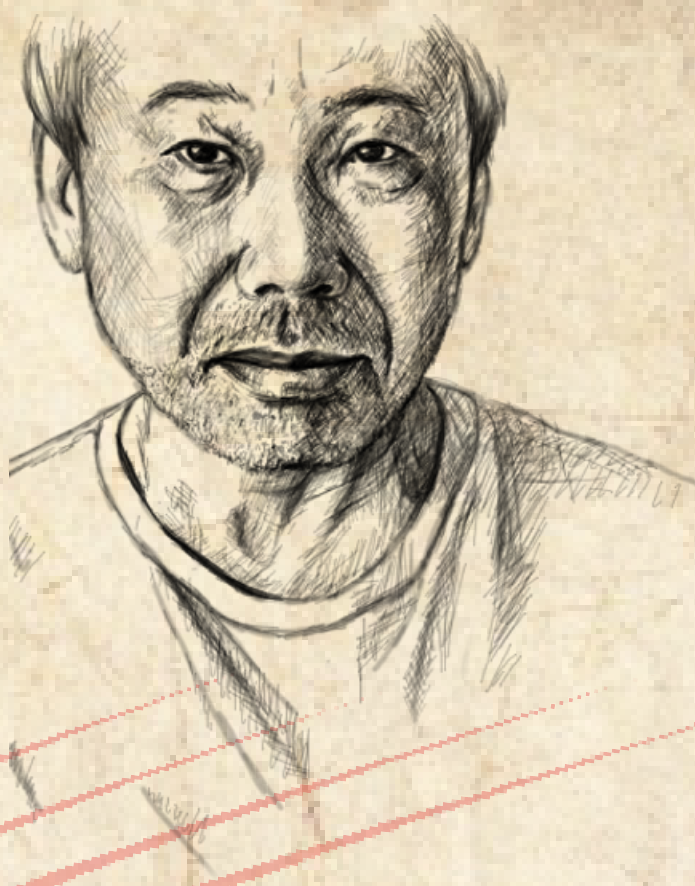
Самым важным открытием для него стало, что одновременно восхищается своей нацией и презирает её. На его взгляд, образ жизни большинства японцев был просто абсурден. Они занимались уничтожением и уничтожали самое ценное – себя. Тратили два часа, чтобы добраться до офиса, и вкалывали от зари до зари, а в единственный выходной говорили только о работе. Это выглядело как-то не по-человечески. И закрытые системы наподобие секты «Аум» стали притягательными для многих. Люди выходили из одной системы и замыкались в другой, которая казалась им правильнее.

Америка казалась ему слишком скучной, у него было там ощущение, что он один и никому не принадлежит. Хотя наедине с собой он всегда чувствовал себя свободным, и это было замечательно. В Японии он слишком популярен, там от него ждали участия в обсуждениях общественных вопросов и узнавали на улицах. Жить в таких условиях было крайне утомительно, за пределами Японии он чувствовал себя всегда свободнее. Вскоре Япония вновь наскучила Мураками, и он решил уехать в Гонолулу, к великолепным пляжам Вайкики, яркому теплomu солнцу, сочной тропической зелени. Практически раю на земле.

Харуки купил красивый старый дом, построенный еще до войны, и восемь месяцев жил на островах, а остальные четыре месяца - в Японии. Такая жизнь вполне устраивала Мураками.

Харуки Мураками никогда не считал свою жизнь какой-то особенной, он живёт обычной жизнью, как все люди, как и его персонажи, просто пишет вполне хорошие сказки для взрослых. Только когда читаешь эти самые сказки, неожиданно чувствуешь, что нечто подобное может произойти с тобой.

Автор: Irvin



M E T A L G E A R S O L I D V THE PHANTOM PAIN

Не каждая серия игр может похвастаться тридцатилетней историей, еще меньше может заявить о том, что является прародителем целого жанра. Да что там жанра, не каждая игра может похвастаться, что по ней сделали мангу и снимают любительские фильмы. Мог ли подозревать молодой сотрудник компании Konami, что его проект навсегда оставит след в мировой индустрии игр и в мировой культуре. А он сам станет двадцать первым членом «Зала Славы» так называемой «Академии Интерактивных Искусств и Наук» и будет считаться лучшим гейм-дизайнером современности. Думаю, Хидэо Кодзима в 1987 году на такое не рассчитывал. Игру, которую он разрабатывал до этого, зарубили на корню. Но благодаря своему упорству, таланту и в некоторой степени проницательному и чуткому руководству со стороны компании, MetalGear просто «выстрелил»!



Стоило только появиться тактической шпионской игре на прилавках магазинов, как она завоевала сердца многих геймеров и обрела армию верных фанатов. Успех был грандиозным, ведь раньше ничего подобного попросту не было. Конечно, продолжение не заставило себя долго ждать, на свет появилась вторая часть. Правда дальше японского рынка игра не ушла, так как была на MSX, а этот бытовой компьютер был популярен только в Стране восходящего солнца.



THE TRAIL GEAR BSMO PICTN



MOTHER BASE

1

2

3

Окончательно взлететь на вершину игропрома этой серии удалось в 1998, во многом благодаря невероятно популярной приставке PlayStation.



Вышедшая тогда MetalGearSolid была уже трехмерной, с кучей крутых художественных приемов. Например, с ломкой «четвертой стены» и сюжетом, который напоминает смесь бондианы и Шекспира. Многие считают именно эту часть самой лучшей в серии, а некоторые, не стесняясь, заверяют, что это – эталон жанра. По-моему, они в чем-то правы.

Даже я иногда вспоминаю с ностальгией за кружечкой чая те далекие «ламповые» времена, укутавшись клетчатым пледом. Я далеко не любитель «стелсовых» игр, но эту часть я смог полюбить. Никогда не забуду бег в коробке по коридорам, маршброски по запутанным вентиляционным шахтам, замачивание «террористов в сортире» и побег из тюремной камеры с помощью бутылки кетчупа. Так как я был молод и впечатлителен, то вопль: «Снеееейк!», который раздавался по рации при каждой второй смерти героя до сих пор снится мне в кошмарах.

Стоит ли говорить, что игру ждал умопомрачительный успех? Пожалуй, тогда и стало окончательно ясно, что игровая эпопея засела в сердцах геймеров всерьез и надолго. Сейчас франшиза насчитывает около тридцати игр разной популярности и качества. А мы с вами поговорим о последней вышедшей в свет части. Встречайте –MetalGearSolid V: ThePhantomPain!

Часть фанатов сразу приняла в штыки то, что их любимая игра претерпела некоторые изменения. Но уже по трейлерам и презентации геймплея было ясно, что игра выдержит высокий стандарт. Однако, это было ясно именно мне. Некоторые отступники погрязли в ереси и поставили под сомнение божественный дар Хидэо, надеюсь, что они раскаялись в своих прегрешеньях.

В одном я уверен точно – эволюция игры пошла по правильному пути. Самым важным и захватывающим новым аспектом стал открытый мир. Теперь игра не была ограничена коридорами, перестала быть линейной. Настало время, когда мы сами решаем – куда отправится и что делать.

Благодаря открытому миру появилось огромное количество вариаций прохождения заданий. Можно аккуратно скрываться в тени и вершить свои дела, не убивая ни одного человека. А можно достать из «широких штанин» пулемет и, включив Вагнера, вызвать поддержку с воздуха, поливая всех смертельным свинцовым дождем. Игроку дали свободу, это уже его дело: как он ею распорядится. Но свобода, как известно, нравится не всем, и некоторые олдскульные фанаты такой ход не оценили. Мол, игра сместилась из стелса в экшн и где, вообще, хардкор? Теперь ведь можно убивать больше трех врагов за раз!



Скажу честно и прямо, что многим такой ход разработчиков все же понравился, так как игроки сохранили огромное количество нервов и сэкономили на ромашковом чае. Теперь каждый игрок в праве сам решать, как проходить задания, все зависит в первую очередь от его требований к себе, как к геймеру.

В новинки, которые однозначно идут в плюс, можно смело добавить развитие собственной военной базы. Это не делается в качестве декоративного дополнения, как в некоторых играх. Только представьте, что в вашем распоряжении находится целая платформа посреди океана, до отказа напичканная верными бойцами.



Можно прогуливаться или развезжать на джипе по своему маленькому тоталитарному государству и с довольной улыбкой смотреть, как они тебе отдают честь, а самому обдумывать, где же будет лучше смотреться очередной крупнокалиберный пулемет. А в это время где-то в недрах базы сумасшедшие гении штампуют «шушпанцеров» и разрабатывают ядерное оружие. Не жизнь, а просто мечта диктатора!

Все это имеет вполне практичный смысл, ведь развивая нужные отделы, мы получаем различные бонусы.



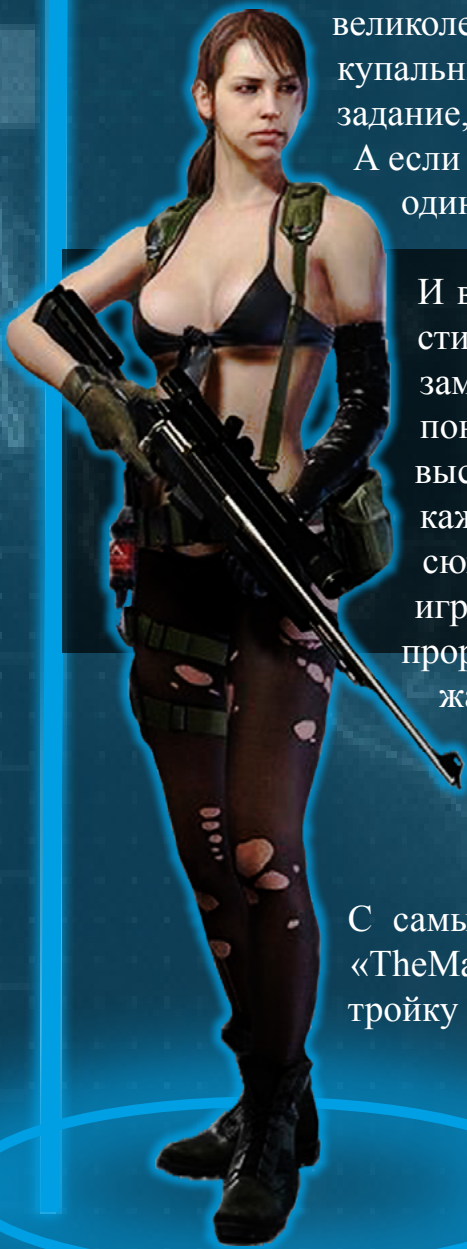
Например, улучшая научно-исследовательское подразделение, получаем новое оружие и экипировку, благодаря чему можем более точно выбрать стиль прохождения игры. Набирая лучших бойцов в боевой отряд, можно отправлять их на разные закадровые задания по всей планете.

Правильное распределение ресурсов и людей – вот залог победы в сражениях! И база играет ключевую роль в онлайн режиме, без нее не получится продвинуться по сюжету. Так что нельзя забывать строить и улучшать построенное.

Упомянув базу, трудно не рассказать о тех возможностях, которые она предоставляет: главная из них, на мой взгляд, открытие нового и модернизация уже известного оружия и снаряжения. И тут создатели постарались на пять с плюсом, в нашем распоряжении может оказаться цифровые копии практически всех узнаваемых типов вооружения того времени. От старого доброго автомата Калашникова и РПГ 7 до самых последних разработок 1984 года. Но это еще не все! Добавьте сюда очки ночного видения и прочие шпионские штучки.

Нам не только дадут из чего пострелять, но также и различные варианты защиты. Можно надеть толстый и шумный бронекостюм и полагаться на живучесть, а можно использовать такое снаряжение, которое делает персонажа почти незаметным. Впрочем, искать золотую середину никто не запрещает. И все это допустимо улучшать и настраивать под себя!

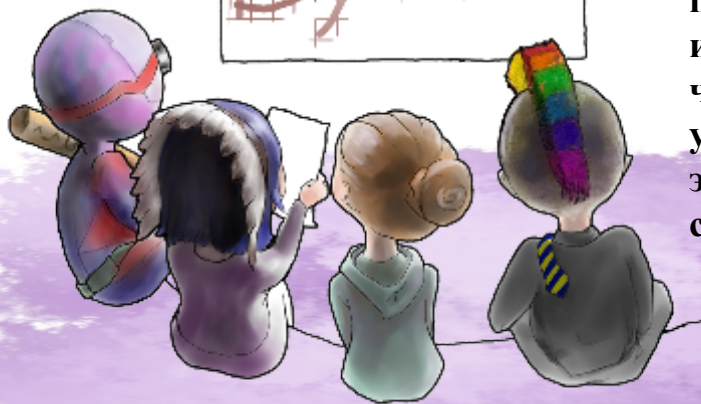
Апгрейду подлежит не только снаряжение Снейка, но и его спутники в количестве четырех штук, обладающие своими особенностями. Лошадь нужна для более быстрого передвижения по обширной местности. Волк – отвлекать врагов и устранять их позже. Эксцентрично выглядящий робот служит транспортным средством и мобильной огневой точкой. А Тихоня, она же Молчунья, великолепный снайпер, к тому же она носит только камуфляжный купальник. При этом, чем чаще мы берем напарника с собой на задание, тем больше он умеет, что выглядит достаточно логично. А если никто из напарников не понравился, то всегда можно стать одиноким рейнджером и полагаться только на себя.



И все эти новинки выполнены в фирменном эксцентричном стиле MetalGear, который для меня в первую очередь замечателен сюжетом. Основную сюжетную линию сложно понять, на это есть свои причины. Но вот что действительно на высоте, так это персонажи! Именно из мотиваций и поступков каждого действующего героя игры складывается потрясающая сюжетная мозаика. Все люди, которых мы встретим во время игры, не просто набор пикселей, а вполне состоявшаяся, проработанная личность, им можно сопереживать, можно их жалеть и ненавидеть. В этом, пожалуй, и заключается весь магнетизм этой серии. В долгую и сложную историю хочется окунуться с головой и узнать все до мелочей, настолько все продумано, настолько все затягивает.

С самых первых минут игры, которая начинается под песню «TheManWhoSoldtheWorld», понимаешь, что на следующие пару-тройку дней стоит отложить все дела, ведь тебе предстоит спасти мир от колоритного и хорошенько поехавшего крышей злодея. Есть хорошие парни, есть плохие. Хорошие под предводительством Нейкида Снейка должны надавать плохим парням подзатыльников и обеспечить хеппи-энд! Но Metal Gear не был бы собой, если бы все было так просто. На каждом шагу сплошь обман, заговоры и предательство. Хидэо

Кодзима настоящий маэстро, он великолепно играет на струнах души тех, кто сталкивается с его творчеством, и тут он отыграл свой шедевр великолепно.



Создание каждого номера не обходится без обсуждений, горы правок, переделок и замечаний. Кое-что я решила увековечить на электронных страничках.



Некус:

«Я тут попытался представить каким шрифтом это нужно в журнал вписывать... и воображение отказало.»

Он же: «Все-таки слету пинать человека, который решил описать бэк какой-то форумной игры несправедливо. Для этого надо быть смелым. Я бы на такое без пол литра не решился бы.»



Irvin:

«Кокос? Теперь ясно, почему я ничего не понимаю... А за свой счет закупаться?»



TiranRex90:

«Вот моё лицо и изображает энтузиазм и обещает продуктивность!!!»



haruko:

«Свободная касса! Ой, свободный дизайнер!»

...

Некоторые фразы цепляют глаз, и он дергается.»



Наши жители и гости Спирита не уступают в оригинальности, что можно наблюдать как на форуме, так и в комментариях.



Игры irGa:



«...кактусы улыбались льву, трущемся у раненой антилопы...»



**Любимые цитаты,
афоризмы и собственные
перлы**

Ленивец:

«Объект оказался тупее, чем мы думали»- Кровавый парень



Угол маленького гения

kokou:



Рука к руке, носок к носку,
Они и разные, и вместе,
Один - зелененький в хурму,
Второй - там куры на насесте,
В одном спелись тоска и боль,
Там черепа и чьи-то кости,
Второй - любимый самый мой,
Стрекозы там... он любит в гости.
Один в полоску, тот - сердце
Несметный выводок и крылья,
Еще один - шелков венец,
Он просто черный... очень милый!
Есть домино и вишни ветвь,
Есть с зайцами и модным брендом,
Но каждый раз кричу я «Хэлп!»
И нахожу второй к обеду...



«Ванпачмен / OnePunchMan»

Poli4ka:



«Мимимимишно, круто, брутально, шикарно!!! Даешь больше лысиков!!! Даешь валить всех с одного удара!!!! Дженос - милашка, Сафтама мега мегамегакруууут!!!! Даешь второй сезон!!!! Даешь третий сезон!!! Даешь пятисотый сезооооон!!!!!»

.....

«Кхм..Кажись пересмотрела, пойду водички попью...»

Spirit Day

