

アニ雑誌 AniMagazin

knak!

Anime ismertető

Outlaw Star

Szigetországi napló

Itt a nyár, ami sok
animével vár!

Otaku tutorial

Vampire Hunter D

Legend
of the Galactic
Heroes



Szerkesztői levél:

// NewPlayer

Próbálom összeszedni a gondolataimat, hogy az elmúlt két hónapban mi mindent csináltunk, de annyi minden történt, hogy egy kicsit nehéz visszaemlékezniem már.

Első körben lássuk a weboldalt! A legszembetűnőbb változás, hogy a kezdőlap átesett egy kisebb ráncfelvarráson. A hírek listázása csinosítgatva lett és bekerült egy kategória választó is. Kibővítettük a nap képe részlegünket is, itt már le lehet tölteni a képet. A képre kattintva pedig azonnal átirányít minket a rendszer a facebook oldalra, ahol lehet csvegni, like-olni és megosztani a képet. Az oldalunk aljára végre bekerül a GYIK és a Cikk kategóriák leírása, ami remélhetőleg segít nektek a cikk írásban.

Ezenkívül meg kell még említenem azt is, hogy ha nem is tökéletesen jól, de már egy kicsit jobban mobilon is megjelenünk! Úgyhogy a buszon ülve is lehet immár az AP-t böngészni!

Azzal viszont nem untatnák Titeket, hogy a háttérben milyen optimalizálások történtek.

Áttérve a magazinra, az előző számban néhány cikk első oldala egy-egy teljes oldalas kép volt a cikk címével és egy kis bevezetővel, amit mi egész egyszerűen csak "Cím oldalnak" neveztünk el. Örülünk, hogy elég sok pozitív visszajelzést kaptunk ezzel kapcsolatban. Nem mindehova van így, de a főbb részek, így egy picit talán elkülönülnek egymástól.

A magazin viszont nem csak kinézetben újult meg, hanem kapott egy új kategóriát is, a „Kínai kutyuk”-et. Itt olyan eszközökről olvashattok majd, amik a Nagy Falon túlról érkeznek, és eddig nem létező piaci rést próbálnak betölteni, vagy pedig egyszerűen csak a drágább, márkásabb termékek olcsóbb megfelelői akarnak lenni. Természetesen, mint minden más kategóriánknál, itt is várjuk az általatok írt tesztekét és bemutatásokat a bekuldes@anipalace.hu email címre!

Mivel a magazin mit sem ér nélkülületek, az olvasók nélkül, ezért próbálunk egy kicsit "terjeszkedni" is. Egyre több animés csapattal és rendezvénnyel próbáljuk felvenni a kapcsolatot és együttműködést kialakítani velük. Ezzel kapcsolatosan arra buzdítanánk mindenkit, hogy nyugodtan írjatok nekünk az info@anipalace.hu email címen. Sajnos mi nem ismerünk minden fansub csapatot vagy animés klubbot, de nagyon szeretnénk megismerni!

Végül pedig egy ismerősömnek szeretnék köszönni, mert mikor nemrég találkoztunk nem igazán akarta elhinni, hogy van némi közöm az AniMagazinhoz...

Úgyhogy Eszterla innen is üdvözlét! :)

Logo & Design terv

Fren Laboratories Design Empire

Lord Fren
frenlabs@gmail.com

Hammer on The Nail

Szerkesztők

NewPlayer (alapító)
newplayer@anipalace.hu

Catrin (főszerkesztő)
catrin@anipalace.hu

Hirota (grafikus)
hirotaka@anipalace.hu

Strayer8 (lektor)
strayer8@anipalace.hu

Beküldés & Info

Cikkek beküldése
bekuldes@anipalace.hu

Információ, kérdések
info@anipalace.hu

Cikkrők

Iskariotes
Lady Marilyn
Daisetsu
pintregreg
Turbina
Dóri

Állandó jelleggel várjuk cikkeiteket, a részletekért kattints ide és írd nekünk!

AniMagazin felhívás

Támogatók

Fanservice Factory

Elhaym Blogja

Lady Marilyn Blogja

Lady Marilyn Blogja

Budapesti Anime Klub

Pécsi Anime Fanclub

Anime Mánia

Fashion In Japan

AnimeAddicts

AnimeHunter

Anime Series

AnimeWeb

Chihana Cafe

Dragon Hall +

Namida Fansub

RicZ/Ronin Factories

Soul Society Team

Totenkopf

Eddigi számaink:

2014/03 - 18. szám
2014/01 - 17. szám
2013/11 - 16. szám
2013/09 - 15. szám
2013/07 - 14. szám
2013/05 - 13. szám
2013/03 - 12. szám

2013/01 - 11. szám
2012/11 - 10. szám
2012/09 - 9. szám
2012/07 - 8. szám
2012/05 - 7. szám
2012/03 - 6. szám
2012/02 - 5. szám



Dusk Maiden of Amnesia 15



20th century boys 18



Kjúdó 24

Anime Ismertető

- Legend of the Galactic Heroes 4
- Outlaw Star 12
- Tasogare Otome x Amnesia 15

Manga Ismertető

- 20th century boys 18

Fansub Riport

- Ashiyu Fansub 21

Riport

- Kjúdó: japán íjászat egy magyar szemével 24

Rendezvények

- Tavaszi Mondocon '14 27
- Tavaszi PlayIT 2014 30

Szigetországi Napló

- Hírek + Nyári szezonajánló 32

Ázsia Titkai

- Japán Nemzeti Parkjai II. rész 39

Könyvtár

- A sógun ágyasa 48

Fanfiction

- Turbina Pokémon mester naplója 4. 50

Olvasói Gondolatok

- Miket néz egy fangirl az aktuális animék közül? 8. 52
- Miket néz egy fanboy az aktuális animék közül? 4. 56
- Ecchi animék a korhatár alatt 2. rész - fiúknak 58

Nuihari Műhely

- Cosplay Gyorstalpaló XII. 62

Otaku Tutorial

- Vampire Hunter D 63

Kínai kutyúk

- CS918s tv box 69

Házunk Táján...

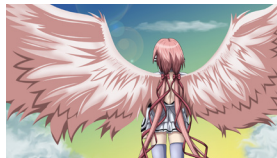
- Körkérdés a szerkesztőkhöz 14. 72



A sógun ágyasa 48



Fanboy vs. Fangirl rovat 52



Ecchi anime ajánló 2. rész 58

Legend of the Galactic Heroes

// Catrin



A *Ginga Eiyuu Densetsu* egy igazi sci-fi, amivel egyszer minden animésnek próbálkoznia kell, egyedisége és különlegessége ugyanis vitathatatlan és kihagyhatatlan (még egy belenézés erejéig is). Elénk tárul távoli jövőnk történelme, mely túlmutat az „anime Star Wars” fogalmán.

Ismerkedjünk hát meg egy 1988-tól 1997-ig futó OVA-sorozattal, mely egy 10 kötetes regény adaptációja.



Cím:
Ginga Eiyuu Densetsu

Év: 1988-1997

Hossz: 110 rész

Stúdió: Artland,
Magic Bus, Madhouse

Rendező:
Ishiguro Noboru

Redeti mű:
Tanaka Yoshiki

Műfaj: katonai,
politikai, dráma, sci-fi

Néhány seiyuu:

Horikawa Ryo,
Tomiyama Kei,
Mori Katsuji,
Wakamoto Norio,
Sasaki Nozomu

Értékelés:

MAL: 9.00
ANN: 8.83
AniDB: 9.38

Az emberiség már rég kiterjesztette hatalmát az univerzumban, újabb naprendszeret foglalt el és két óriási birodalomra szakadt. Az egyik a régebb óta fennálló Szabad Bolygók Szövetsége, mely mondhatni megfelel egy mai köztársaságnak, igencsak korrupt politikusokkal és erős hadviseléssel. A másik a közel 500 éve kivált Galaktikus Birodalom, mely egy „germán” császárság a szövetségénél hatalmasabb területtel és haderővel.

Az anime rögtön a dolgok közepébe vág, és a két birodalom egyik őrccsátájával indít. Itt ismerhetjük meg a két fiatal egymással szembenálló zsenit. A birodalomtól Reinhardt, aki taktikájával megnyeri az ütközetet, a szövetség oldalától pedig Yangot, aki a vereség ellenére minimalizálta veszteségeiket, így tehetségének köszönhetően ünnepelt megmentőként térhetett haza.

Lényegében a háború az, amin keresztül megismerjük a két főszereplő céljait és életét, az emberiség helyzetét és történelmük alakulását.

Szereplők

A legfőbb hangsúlyt bár a már említett zsenikre helyezik, környezetük is óriási szerepet kap. Minden karakternek megvan a helye, az oka, a célja, a logikusan felépített cselekményben szinte senki sem elhanyagolható. Épp ezért rengeteg mellékszereplő kap majd hógynem ugyanakkora hangsúlyt, mint Yangék. Most viszont ezek a jobbnál jobb karakterek nem kerülnek részletes bemutatásra, megismerésükre a sorozatot ajánlom.

Reinhard von Lohengramm:

A Birodalom fiatal, idealista zsenije. Családjá nem tartozik a „felső zserberbe”, elszegényedett nemesek, eredeti neve pedig Reinhard von Müsel. A hadseregben elért sikerei miatt Reinhard egyre magasabb pozícióba jut, rangokat, címeket kap. Célja, hogy megdöntse a korrupt császárságot és uralkodó legyen. Ez a bosszúvágy gyerekként alakult ki benne, mikor nővére ágyasként a császárhoz került... Az anime hamar és részletesen bemutatja ezeket az eseményeket is.

Magasra törő céljai ellenére Reinhard nem egy erőszakos, hataloméhes diktátor figura. Szimplán határozottak az elképzelései, melyekért bármennyig kitar, de ha akadályba ütközik képes más, kerülő utat választani a továbbhaladás érdekében. Egy intelligens taktikus férfi, az embereihez türelmes, hűséges, empátikus és lojális típus. Összességében merevnek és nyugodtnak tűnik, de láthatjuk nem



egyszer szorult helyzetben, feszülten, melyet igyekszik magába fojtani. Kifelé tehát legtöbbször a nyugalmat, érzéketlenséget sugározza, de ez nem mindig sikerül neki. Valamint nagyon kedves jellem. Emberei, katonái állandó támaszt és biztonságot adnak a számára. „Gyerekekesebb”, figyelmetlenebb, megfontolatlan pillanataiban sosem rest a többiek tanácsára támaszkodni, megfogadni azt.

Politikailag olyan, új emberként jelent meg a színpadon, aki rövid idő alatt jut feljebb a ranglétrán, így rengetegen látják meg benne a lehetőséget. Sokan csatlakoznak hozzá, azért, hogy saját magukat is magasabb pozícióban tudják. Továbbá ezzel sokak ellenszenvét is kiváltja.

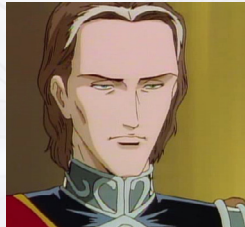
Az így kialakult környezetéből igyekszik okos, sikeres támogatókat maga mellett tudni, ezzel kiváltva vezetői képességének hézagjait. Azonban az embereiben sokkal jobban megbízik, mint kéne.

Támogatói: Mind-mind egyedi, érdekes vagy kellő karakterek. A teljesség igénye nélkül:

Siegfried Kircheis – gyerekkori barátja, legbizalmasabb embere. Kedves, önzetlen karakter, akire Reinhard gyakran támaszkodik.



Paul von Oberstein – egy igazán érzéketlen, nyers és önző figura, de tetteivel mindig az intelligenciát, a taktikát és a megoldásokat részesíti előnyben, csak épp nem a legszebb gondolatokkal. Igazi „pókerarc”, akinek a seiyuuja is ezt erősíti: az egész sorozat alatt képes egy monoton hangnemből beszélni (még egy android is érzelmesebb nála). Szinte Reinhard jobb keze, ő nem a csataterén, hanem az „írodából irányít”.



Folytatás a következő oldalon!

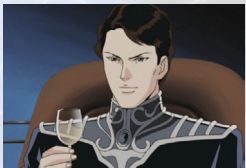
Vissza a Tartalomjegyzékhez!



Wolfgang Mittermeyer – egy toleráns, jókedvű katonai vezető, remek képességekkel, okos taktikai érzékkel. Emberei kedvelik, legjobb barátja Reuenthal, akivel hűségesen támogatják Reinhardot.



Oskar von Reuenthal – kitűnő katonai vezető, nyers, érzéketlen stílussal, az előbb említett Mittermeyer barátja. Reinhard támogatásán kívül a saját céljait is igyekszik előnyben részesíteni.



Rajtuk kívül szinte még számtalan karaktert fel lehetne sorolni (pl. Hilda, Bittenfeld, Fahrenheit vagy épp Reinhard nővére, Annerose), de ők négyen kapták meg a legerősebb jellemeket.



Folytatás a következő oldalon!

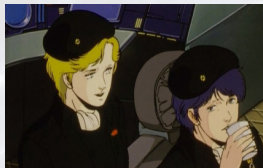
Vissza a Tartalomjegyzékhez!



Yang Wenli:

A Szövetség fiatal zsenije, Reinhardnál 9 évvel idősebb, de csak néha felnőttébb. Agglegény életmódot él, de gyámja egy 14 éves srácnak, Julianak. A hadseregben ő is egyre magasabb pozícióba jut, de előrelépései nincsenek annyira kiemelve, mint a Birodalom oldalán. Célja, hogy hamar nyugdíjba menjen és élvezze az életét, ettől függetlenül hűségeseen kiáll a demokrácia eszméi mellett, és kész mindig harcba vonulni azért, hogy otthonát védje.

Yang óriásira nyugodt, lusta és barátságos figura. Legáltalánosabb szokásai az alvás, a brandy-s tea iszogatása vagy a hadtestek laza irányítása (asztra feltejt lábakkal, hátradőlve vagy épp az irányítópulton üldögélve). Minden emberét magával egyenrangúnak kezeli. A csatákban követi az előre megtervezett stratégiáját, de kész gyorsan változtatni, dönteni. Jól forog az agya, a győzelemre hajt, amit sokszor el is ér. Ha mégsem, igyekszik minimalizálni a veszteségeket és mindig menti, ami menthető.



Társai és az átlagemberek között is nagy népszerűségnek örvend, az egyes politikusok mindig igyekeznek a saját oldalukon tudni, a kampányaiknál reklámarcnak felhasználni, amit Yang utál. Nincs inyére a médiaszerep, ha mégis sor kerül rá, igyekszik a lehető leghétszűk-szavúbban megnyilvánulni. Ő a maga oldalán áll, nem szeret belefolyni a pártok vitáiba, de ha korrupt vagy erős uralomról van szó, azokkal végül kénytelen szembefordulni. A felsőbb körökben sok irigye és haragosa is akad. Az embereivel, barátjaival azonban mindig jókedvűen tölti az idejét.

Támogatói: A Birodalom embereinél egy kicsit elhanyagoltabb, de fontos, szórakoztató karakterek, a teljesség igénye nélkül:



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Julian Minci – olyan mintha Yang öccse lenne, fiatal, vidám, érdeklődő, kíváncsi jellem. Szeretne ő is remek katona lenni, Yangot példaképének tekinti, és igyekszik a hasznára lenni.



Dusty Attenborough – jó kedélyű, magabiztos katonai vezető, Yang barátja, bármikor a segítségére van.



Alex Cazellnu – nagyon őszinte típus, szintén vezető pozícióban van és jó barátja Yangéknak. Igazi családapa, mindenhol magával viszi feleségét és gyerekeit, bárhol harcoljanak. Yang gyakran látogatja őket és sakkozik együtt Cazellnuval. Játék közben megbeszélik a problémákat, és Yang mindig tanácsokat kap. Kissé öcsi-báty viszony van köztük.



Walter von Schenkopp – a többieknél idősebb, 40 körüli, tapasztalt, harc-edzett férfi, aki szeret szemtől szemben állni az ellenféllel. Őszintén kimondja a véleményét, az osztagát határozottan vezeti. Szeret viccelődni, főleg a nőkkel kapcsolatban, van egy lánya, aki szintén katona. Hűséges Yangékhoz.



Ezen az oldalon is van még pár jelentősebb karakter (pl. Frederica, Poplan, Mashengo, Katerose vagy Merkatz), de sok elhanyagolható, felszínes is.



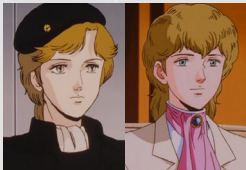
Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Reinhard és Yang viszonya:

Jól ismerik egymás nevét és képességeit, tisztelik a másikat, sőt mondhatni felnéznek egymásra. Szívesen elbeszélgetnének négy-szemközt. Yang elismeri Reinhard tehetségét és nagyon kíváncsi rá. Reinhard pedig legszívesebben az emberei közt tudná Yangot, és meghatározó ellenfelének tartja. Mondhatni egyik életcélja, hogy legyőzze őt.

A női oldal: Amiről igazából nem beszélhetünk, ugyanis kevés nő szereplőt látunk a sorozatban és még kevesebb lényegese pozíciót betöltő nőt kapunk. Akik mindenképp meghatározók az a Szövetségnél Frederica, a Birodalomnál pedig Hildegard. Mindketten eltökélt, hasznos támogatói a saját oldaluknak, jellemük (és külsejük is) nagyon hasonlít egymásra. A férfiaknál többször józanabban, higgadtan gondolkodnak. Remek példái annak, hogy minden sikeres férfi mögött egy nő áll.



Világkép

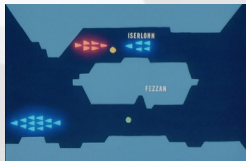
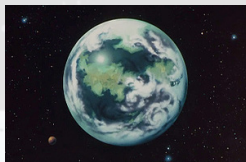
Az OVA során elélni tétel a két oldal viszonya, történelme, államberendezkedése. Pár epizód erejéig megismerjük mi történt a Földdel, és hogyan alakultak a társadalmi, politikai változások. A két hatalom legjellemzőbb tulajdonságai, hogy területek több bolygóra, naprendszerre terjed, és rendelkeznek „főváros bolygókkal” is. (Szövetségnél: Heinessen, Birodalomnál: Odin) Technikailag a két oldal azonos fejlettségűnek tűnik, de a „jövő szerkenyűk” tekintetében lehetnek volna sokkal kreatívabbak is. Régi regény és anime ide vagy oda. Ettől függetlenül egyáltalán nem zavaró, hogy nem egy hightech sci-fi látunk. Az pedig kimondottan tetszetős, hogy semmilyen magic elemet nem vittek bele a sztoriba és a készítőök megmaradtak a realitás talaján.

A „dizájn” a küzdő feleket nézve azonban

elégg eltérő. A sokkal szabadabb, lazább szemléletű Szövetségről általában nagyvárosi képeket látunk, a 80-as 90-es évek érzésével. A Birodalom pedig egy-két városkép kivételével vidéki nagybirtokokkal, kastélyokkal tündököl, ahol az emberek 19. századi arisztokrata ruhákban mászkálnak, germán nevekkel és kultúrával. Mintha az egyik oldalon csak polgárok, a másik oldalon pedig csak nemesek élnének, de azért ennél jóval árnyaltabb a kép. A hangsúly pedig továbbra is nagyrészt a háborún és nem a lakosok mindennapjain van. A „nép-jelenetek” is legtöbbször a háborúval és a politikával kapcsolatosak, ami jól illeszkedik a történetbe. Láthatunk nagy tömegeket tiltakozni, gyülekezni, sztrájkolni, lázadni. Sokszor kerül képhe egy-egy merénylet vagy pl. a katonaság élelem ellátmánya/utánpótlása miatti lakosság szenvedése.

A birodalmak közti hatalmas táv őrutazás szempontjából nem a legbiztonságosabb. Így a flották két megfelelő útvonalon, „navigációs folyosókon” haladnak át. Ezek a területeken a birodalmak között fontos stratégiai pontok helyezkednek el. Az egyik útvonalon található egy szabad, kereskedelmi bolygó, a Phezzan, mely politikailag szinte semmekkora befolyással sem bír, de vezetőjét mindig láthatjuk külső szemlélőként agyalni. Ez a főszálra további objektív

hatást nyom. A másik útvonalon egy hatalmas katonai támaszpont, az Iserlohn erőd található, melynek birtokosa hatalmas csapást mérhet az „arra járó” ellenfelére. Azonkívül, hogy óriási űrflotta állomásozhat benne és rengeteg ember élhet itt, legfőbb fegyvere a Thor kalapácsa, mely egy grandiózus ágyú. Ennek az erődnek a birtoklásáért állandó harc folyik a birodalmak között.



Megvalósítás

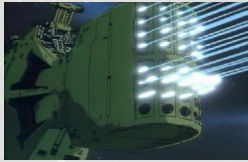
Először nézzük a felépítését. A 110 rész 4 évadra különíthető el, melyek ütős, tartalmasabb évadzáró epizódokkal rendelkeznek. Többnyire lineáris a történetvezetés, de vannak eltérő epizódok és visszaemlékezések is, összefoglaló részekből azonban nem kell tartani.

A történet nyomokonkövetését az állandó évszámok és dátumok, csatáknál órák és percek folyamatos kiírása segíti, de ezeket megjegyezni és mindig egyre figyelni nehézkes és nem is fontos. Továbbá adott egy narrátor is, aki mindig mindenről tudósít, plusz információkat mesél el/ad hozzá a történethez, az aktuális eseményeket, a szereplők gondolatait kiegészíti, jobban bemutatja. De néha felesleges,

aktuálisan történt egyértelmű dolgokat is kimond megismétel.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



A grafika és az animáció nagyon szép, de a korához képest lehetett volna jobb is. Itt nyilván a költségvetés szót közbe, hisz a sorozat 9 éven át, OVA-ként jelent meg. A karakterdizájn gyönyörű, a szereplők arca rendkívül kidolgozott, merőben más a mostani anime-fejeknél, a színes hajak pedig kiemelik őket az egységes egyenruhákból. Továbbá jellemző néhány karakterre a pózör, hatásvadász ábrázolásmód is. A grafika az évek során javult, fejlődött, de megtartotta végig ugyanazt a kinézetet és hangulatot. Animációk terén nagy látványosságokra ne számítsunk, ez igaz az úrcsátárra. A háborúban a hatalmas teret betöltő űrhajóflottákon és a tüzeléseket jelentő rengeteg egyenes vonalon kívül ritkán számítsunk többre. De itt is akadnak képek/jelenetek, amik igazán jól néznek ki, valamint olyanok is, melyek azért tartalmasabbak és nem egészen reálisak. A harcok alatt inkább az irányítók taktikázását, parancsait, gondolatait láthatjuk, valamint a kivetített képernyőket a csata menetéről (ezek többnyire egy „trézis kijelzőre” emlékeztetik az embert).

Az aláfestést rengeteg híres és ismert klasszikus komolyzene szolgáltatta. Ez egyszerre meglepő és illeszkedő húzás. Végig nagyszerű tehát a háttérzene, de az anime nézése közben egyik sem tűnik ki igazán, inkább a hangulatot szolgáltatták. Az openingek/endingek nagyon szép, érzelmes számok, hangzásvilágban a klasszikus

hajznak. A nyitózenék angol szövegűek és nők éneklik ezeket, a zárások pedig japánul csendülnek fel és férfiak éneklék mindet. Képvilágukat tekintve egyszerűbb OP/ED-ekről beszélhetünk, de találkozhatunk bennük giccsesebb megoldásokkal is. Többnyire az OP mutatja be a Birodalmat, az ED pedig a szövetséget.

Érdemes még említést tenni a remek szinkrongárdáról is, bár óriási hangjétékokat és alakításokat ne várjunk (nem ez volt akkoriban a jellemző), de mégis azok a határozott vagy épp lágy hangnemek felelhetetlenek. Azért az epizódok sokasodásával a seiyyuk is egyre élénkebbek voltak. Ennyi év, rész és karakter után az sem meglepő, hogy szinte a korszak összes híres vagy épp kezdő seiyyuja résztvett a produkcióban.

Megosztó tulajdonságai

A LotGH-t szórakozásra választani ugyanis nem egyszerű feladat. A szokásosnál kicsit nagyobb kitartást, türelmet, figyelmet, érdeklődést és kedvet igényel. HET ahhoz, hogy teljesen élvezzük és megismerjük. Az alábbiakban megpróbáltam összeszedni azokat a tulajdonságokat, amik a legérzékenyebbek, sokaknak nem tetszhetnek vagy hibáknak nevezhetjük őket.

Régi és hosszú: nem túl látványos, nagyon részletes, helyenként túlhúzott, unalma-



sabb epizódok. Ráadásul egy rész 27 perces.

Rengeteg szöveg: szinte alig van részenként fél perc, hogy ne beszélne valaki. Ha a szereplők befejezik a mondanójukat vagy a gondolatukat, a narrátor már is rákezd, és megállás nélkül (helyenként hadarva) tömi beléjük az információt. De nem hanyagolható el az írott szöveg sem: az állandó név és dátum feliratok.

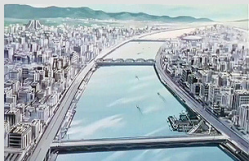
Kevés hétköznapi és érzelem: A történet ugyanis egy jól bemutatott kerek egész, de mégis úgy érezhetjük, hogy ebbe a 110 részbe több minden beleférhetett volna. Bár tetszetős karakter jellemeket és jelenekeket kapunk, nem feltétlen elégszünk meg velük. Több „ajándék-perc” vagy néhány még inkább kifejtett jellem jobb lett volna.

Az események alakulása kiszámítható lehet.

Brutális, véres jelenetek: helyenként valóban elképesztően kegyetlen és naturalista az ábrázolásmód, de mindig reális marad. Gyenge idegzetűeknek ilyenkor nem ajánlott odanézni.

Retro-sci-fi elemek vagy azok hiánya: pl. a „rohamosztigosok” mindkét oldalon bal-tákkal és fejszékkel küzdenek.

Rengeteg pasi, néhány nő.



Magyar felirat hiánya: Tudomásunk szerint nem készült hozzá még befejezett magyar felirat (ami egyébként meglepő hiányszág). De van egy készülőben (Bakuretsu által), ami nagyon jó és színvonalas fordítás. Akik ezt igénylik, azoknak érdemes megvárni, hogy elkészüljön. Akik pedig nagyon kíváncsiak, azok a lényeket és a történetet is érteni fogják, de remek, jól megírt dialógusokról, mondatokról, feszültség érzésről maradnak le. Tehát egyelőre főleg az angolul vagy japánul (esetleg más nyelven, amin végig elérhető a LoGH) tudóknak érdemes belevágni az ismerkedésbe.

Vélemény

Az anime egy rendkívül egyedi, hangulatos alkotás, melyhez hasonlót nem igen találni. Egy kerek, részletes sztori az emberiség elképzelt jövőjének egy szakaszáról. Itt nincsenek kizárólag fekete és fehér jellemek, csak "átlagos", olykor hibázó, magas célokra törő vagy az eseményekkel sodródó, halandó emberek. A történet nem akar döntésre kényszeríteni, kizárólag egy oldal mellé állítani, inkább elgondolkodtat, és csak mesél. Ennek ellenére a legnagyobb hangsúly a Birodalomhoz és Reinhardhoz köthető, a történet vezetés mérlege kissé feljűk billen.

Nem ragozom tovább, akinek felkeltette az cikk az érdeklődését, bátran kezdjen bele. Jó szórakozást kívánok hozzá!



A LoGH univerzum további elemei:

Regények:

- A Ginga Eiyuu Densetsu először regényként látta meg a napvilágot, Tanaka Yoshiki tollából. 1982-től 1989-ig 10 főkötetet, 4 előzménykötetet és további 5 novellát élt meg.

Animék:

A sorozathoz készült még 3 film és két további OVA-sorozat.

- *Waga Yuku wa Hoshi no Taikai* - az első 1988-as film Reinhard és Wenli első találkozásáról...
- *Ougon no Tsubasa* - a második 1992-es film, Reinhard gyerekkori elhatározásáról és útjáról a seregben...
- *Arata Naru Tatakai no Overture* - a harmadik 1993-as film, mely a sorozat első két részét meséli újra, sokkal részletesebben.
- *Senoku no Hoshi, Senoku no Hikari* - az első, 24 részes 1998 és 2000 között futó előzmény OVA, középpontjában Reinharddal.
- *Rasen Meikyu* - a második, 28 részes 1999 és 2001 között futó előzmény OVA, középpontjában Yanggal.

Továbbá idén februárban érkezett a hír, hogy az eredeti regény egy új anime adaptációt kap. Tehát újabb LoGH anime elé nézünk.

Mangák:

- Az első 1986-ban jelent meg, *Ougon no Tsubasa* címmel (ahogy az előbb említett egyik film is), 1 kötetes lett.
- 1989-ben kezdődött a mű részletes képregény adaptálása. A manga hűen követi az eredeti sztorit, azonban néhány szereplő nemét felcserélték benne. 1994-ig futott és 11 kötetet élt meg.
- 2006-ban újabb adaptáció érkezett *Eiyuu-tachi no Shoujou* alcímmel. A manga jelenleg is fut, eddig 4 kötetnél tart.

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

銀河英雄伝説

Outlaw Star

// pintergreg

Leginkább a *Cowboy Bebop*, a *Trigun* és a – világ nyugati szegletéből származó – *Firefly* hármassal lehetne körbeírni, hogy milyen is az *Outlaw Star* világa. Egyrészt ugye lényegesen jövőbbre járunk a jelennél, nem teljesen mellesleg a kínai nyelv és kultúra meglehetősen dominánsnak tekinthető ebben az univerzumban. Valamint van fejevadászat, nagy stukkerek, spéci űrhajók, ám ezekhez hozzájön, ami a korábbiakból kimaradt: idegen fajok, tao-mágia, űrhajó verseny, no és persze említet-tem már a kincset, amit mindenki meg akar szerezni?





Gene Starwind

20 éves, vörös a haja, van jó pár sebhelye, nocsábász és megvan benne minden, ami egy anime férfifőszereplőjénél nélkülözhetetlen: ütődött. Egy nagy gyerek, némi űriszonnal, bunyózní, lóni és űrhajót vezetni is rendkívüli módon tud. Felmerülhet a kérdés, hogy az űriszony és az űrhajó vezetési képesség hogy fér meg egymás mellett... Egyszerűen: nem teszzük őket egymás mellé, de komolyan! Ha nem hiszed, járj utána, csak 26 rész. Sajnos.



James Hawking

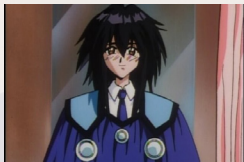
Gene barátja és társa a Starwind és Hawking vállalatban, 11 éves, a csapat esze, érettebb a koránál és Gene-nél, számítógép- és kütyüzseni. A párbajokból és harcokból is bőven kiveszi a részét, Gene taktikai támogató egységként. Egyértelműen leszögezzük, hogy Gene sikerességi rátája meredek zuhanásba kezdene, ha kivennék a képletből. Attól eltekintve, hogy mindkettőjük vezetéknevében van „w” nem sok közös van bennük, de éppen ettől alkotnak ilyen jó párost.



fordulat és meglepetések sorozata. Mivel az eddig felmerült kérdésekre válaszok helyett csak újabb kérdések kerültek elő, Gene és Jim, immáron Melfinával és az új hajóval kiegészülve nekivágnak az ismeretlennek, hogy hírnevet szerezzenek maguknak a Számkivetettek között és megtalálják a Galaktikus Leyline-t. Persze előbb visszatérnek a Blue Heavenre, hogy egy kis szivességet cserébe javítsák meg nekik a hajót, valamint töltsék fel a készleteket...

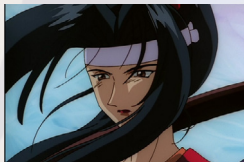
Melfina

Félénk, kedves teremtés, ébredése után szinte semmit nem tud önmagáról, ezért Gene megígéri neki, hogy segít kideríteni mi is a létezésének célja. Annyi azonban hamar kiderül, hogy kapcsolatban van a hajóval, a Galaktikus Leyline-nal és rövidesen a legénység fontos tagja lesz.



Suzuka

Suzuka egy bérgyilkos, akinek egyetlen célpontja sem élte még túl a találkozást vele, ezenkívül említésre méltó tény, hogy a védjegye, áldozatait pontban naplementekor öli meg. Technikájának lényege, hogy a kardjával keltett szél sebbi meg az ellenfelét, emiatt igazából csak egy bokkent hord magánál fegyver gyanánt. A technikát leginkább az *Asu no Yoichi* című animeben látotthoz tudnám hasonlítani, persze ez volt előbb. Eppen Fred Lou megölésével bizzák meg, aki történetesen a Starwind és Hawking vállalat legfőbb hiteltelője, amikor is belebotlik Gene-be.



„Három erő van az űrben: a Galaktikus haderő, a Kalózok és a Számkivetettek, a különbség közöttük pedig csupán annyi, hogy mi motiválja őket.”

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Műfaj: Sci-fi, akció, kaland, vígjáték

Futott: 1998. jan. 8-tól jún. 25-ig.

Kiadó: Sunrise

Mal pont: 8,02

Nálam: 9

Források:

<http://outlawstar.wikia.com>
http://en.wikipedia.org/wiki/Outlaw_Star
http://en.wikipedia.org/wiki/Angel_Links

Kóstoló a cselekményből

Tehát adott Gene és Jim vállalkozása a Sentinel III-on, amelyről túlzás lenne azt állítani, hogy jól megy, de viszonylag kezelhető mértékű adósság mellett elvannak, s ekkor, körülbelül úgy a történet kezdetén betoppan egy Hilda nevű nő egy megbízással... Ez az a pont, ami az elkövetkező, eseménydús eseményfolyam kiindulópontjaként jellemezhető. A megszerzendő csomag egy bio-android lányt rejt, Melfinát. Persze a csomag megszerzése sem megy simán, hiszen annak tartalmát a Kei kalózok is szeretnék megkaparintani. Miután sikerült maguk mögött hagyni a kalózok jelentette ideiglenes tovahaladásí nehézséget, Gene és Jim nemskóra az űrben találják magukat, mely történés gyújtópontjában határozottan Hilda található, úti céljuk pedig a Blue Heaven nevű űrállomás, hogy feltöltsék a készleteiket. Indulás után csakhamar kisebb összetűzésbe kerülnek a hatalmas Ctarl-Ctarl birodalommal (de rólok majd később), majd irány összeszedni egy nagyon különleges űrhajót az űr egy viszonylag gyér forgalmú területén. Természetesen a műveletet nem hagyják annyiban a kalózok sem, adódik lövöldözés, lövöldözés és persze még több lövöldözés is, majd néhány

Aisha Clanlan

A Ctarl-Ctarl birodalom magas rangú tisztjeként, és egy csatahajó parancsnokaként érkezik a Blue Heaven úrrállomásra, amikor összetűzésbe kerül néhány számkivetettel és az indulatból hozott rossz döntései miatt lefokozzák, ami miatt bosszút esküszik...

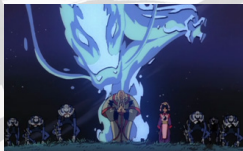


A három erő

Három erő van az űrben: a Galaktikus haderő, a Kalózok és a Számkivetettek, a különbség közöttük pedig csupán annyi, hogy mi motiválja őket. A Kalózok leginkább kínaiak, tao-mágiával, kung-fuzó harcú droidokkal illetve egyéb különleges harcművészekkel (talán az Akatsukiban vannak ilyen fura szervezetek) próbálják jobb belátásra bírni az ellenük szegülőket. További jellemzőjük még a fogó-hajók használata, melyeken néhány robotkar van az ellenséges hajók „megcsálkázására”, persze a harcokban már-már mechaszerűen vetik be őket.

A Galaktikus haderőről sok minden nem derül ki, az események az ismert / lakott űr kevésbé fejlett peremterületein játszódnak, ahol a haderő jelenléte minden olyan markáns, az azonban egyértelművé válik már az első találkozás során, hogy tűzerőben nem szenvednek hiányt.

Számkivetettek: talán mondanom sem kell, hogy a legérdekesebb banda. Igazából egyénenként más és más a motivációjuk, de azért a pénz és hírnév megfelelő közelítése a dolognak.



XGP1 5A-II

Egy különleges hajó, melynek építésében a kalózok és a galaktikus haderő is közreműködött, így mindkét szervezet technológiáját, tudását magában hordozza és kifejezetten egyetlen céllal építették, hogy segítségével eljuthassanak a Galaktikus Leyline-hoz. Mivel egy regisztrálatlan prototípusról van szó, hogy repülési engedélyt kapjon a regisztráció során Gene Outlaw Starnak nevezi el.

Fédlzeti számítógépe egy Gilliam II. névre hallgató böbeszédű, szarkasztikus mesterséges intelligencia, aki azonban nem csak a műszerfalon, beszédekor villódzó vörös fényként van jelen mint KITT, hanem számos kis konzervdoboz-szerű megjelenésel rendelkező szerelő-kotnyeleskedő robotcskaként is.



Galaktikus Leyline

Ha röviden akarnánk jellemezni, a hely, ahová mindenki olyan nagyon el akar jutni, a hely, ahol egy hatalmas kincs nyugszik. A hely, amiről igazából senki sem tudja hol van vagy, hogy mi is van ott pontosan. Illetve jobbára senki.

Fajok

Az Outlaw Star univerzumában változatos és érdekes fajokkal találkozhatunk. Először is ott vannak az emberek. Jő, ez talán se nem változatos, se nem meglepő, de ettől még igaz. Már említettem a Ctarl-Ctarl birodalmat. Nos ezek félig ember, félig tigris lények, hegyes füllel, akik emberfeletti erővel rendelkeznek és úgy nem mellesleg képesek teljesen állatformát is ölteni. Míg a Nayanok és a Carbonite-ok eléggé barátságosak az emberekkel, a Silgnianok sokáig színt túl barátságosak is, ez utóbbiak magas madárszerű lények, akik egyébként vallásosságukról is ismeretesek. A Rorganok nem igazán jelennek meg, de tudva levő, hogy nincs túl jó kapcsolatuk az emberekkel, meg a Sith-ekkel sem, akik viszont rovarszerű lények és szintén nem szerepelnek különösebben sokat. Végül de most teljesen utóljára itt vannak a Dragonite-ok is, akik nagy és erős gyíkszerű lények.



Kitekintés

Az anime utolsó részének legvége ugyan biztatón közli, hogy következik még folytatás és a történet ezt tökéletesen lehetővé teszi, hiszen megkapunk egy szép korrektt befejezést, de mindez lehetne csupán egy fejezet, amelyet újabbak követnek. Nos, nem következtek.

Készült azonban egy mellékszál (spin-off ha jobban tetszik) *Angel Links* címmel, mely ebben az univerzumban játszódik ugyan, de ezen kívül csak egy bizonyos Duuz Delax Rex nevű Dragonite jelent karakter szintű kapcsolatot, aki azonban Charlie angyalai módon szervez kalózellenes alakulatot tini lányokból (kiből másból...).

Készült két light-novel, ahol is az egyik történetileg ugyanaz mint az anime, csak más a formátum, illetve mindenképpen illendő megemlíteni, hogy van egy azonos című manga is, 4 kötettel és 17 fejezettel, azonban az alapszituáció és a karaktereken kívül nem sok minden azonos az animével.

Összegzésül

Látványvilág: egy, 98-as animéről van szó, szerintem gyönyörű a grafika (javított a feljavított DVD kiadást beszerezni), de én eleve ezt a rajzstílust szeretem. Nézzük kicsit a hangzásvilágot: az opening szerintem konkrétan zseniális, szerencsére nem cserélték le felütőre. Már önmagában ebből is érződik, hogy ez itt a 90-es évek, igazi karakteres darab (ma is akad néhány jó, csak hát na). Az aláfestő zenék szintén nagyszerűek, az endingből pedig kettőt is kapunk, melyek felütőn váltják egymást, egyik sem rossz, nagyszerű zárónóták, de nekem a második tetszett jobban.

Mindent összevetve bárkinek tudnám ajánlani, aki egy kis szórakozásra vágyik, hiszen poénokból nem kis számmal akad ebben az animében, de emellett akcióból és drámából is jutott belőle. Kivéve talán azoknak nem tudom tiszta szívből ajánlani, akik kifejezetten undorodnak a sci-fi témáktól, a macskalányoktól vagy Galaktikus Leyline-től, mert bizony ezekből bőven akad a mostanra igen hosszan eszeltelt műben.

TASOGARE OTOME X AMNESIA

// Hirotaka

A Silver Link igencsak népszerű stúdió manapság. Olyan címek szerepelnek a listájukon, mint a *Fate/kaleid liner Prisma Illya*, a *Baka and Test*, *Strike the Blood*. De dolgoztak az *Accel World*-ben, az *Attack on Titan*-ban, a *Fairy Tail*-ben vagy a *Magi*-ban. A *Tasogare Otome x Amnesia*, vagy *Dusk Maiden of Amnesia* egy egyszerű, kedvelhető és szórakoztató anime egy szellemlányról, aki nem emlékszik a múltjára, és egy fiúról, aki segít neki, mindezt iskolai szellemtörténetekkel, vicces jelenetekkel és kis romantikával.





Az első részben megismerkedünk minden szereplővel. Egészen pontosan négygel. Elmondom, hogy nincs is több, egy-kettő előfordul egy-egy részben, de azok jelentéktelenek.

Az anime lényege, hogy egy bányászvárosi iskolában szellem lakozik, név szerint Yuuko, aki már réges-régen itt „él”. Épp ezért az évek alatt rengeteg szellemtörténet kapott szárnyra a diákok között, melyek nagy része Yuuko-sanhoz köthető. Az animében igazából csak ilyeneket ismerünk meg.

Niia Teichi az egyik ilyen szellem-történetről vezérelve a régi iskolaépületben talál rá Yuukora. A rettentő találkozás után Yuuko megalapítja a Paranormális Megfigyelések Klubját Niijával. A céljuk az lesz, hogy felkussassák Yuuko múltját, hogy hogyan halt meg és miért. Ennyi a lényeg, se több, se kevesebb, és az a jó benne, hogy nem is akar több lenni ennél. Az anime többé-kevésbé epizódikus, mivel a szellemtörténetek váltakoznak és az egyik lezárásával jön a másik, persze megkapjuk a végső lezárást és több összekötő elemmel is találkozunk. Igazából az anime két-harmadától válnak igazán összefüggővé a részek. A kis szellemtörténetek megoldása pedig inkább vicces, mint rémisztő, azonban a Yuuko múltjához kapcsolódó események komolyak maradnak.

Az iskola - név szerint Seikyou gimnázium -, ahol a történet játszódik igencsak szövevényes alap-



rajzú. Mivel alapítása óta semmit nem bontottak le belőle és csak bővül, ezért az intézmény kisebb és nagyobb épületek bonyolult labirintusává alakult. Ennek ellenére az anime helyszínszegény. Kezdjük azzal, hogy a szereplőkkel csak az iskolában és közvetlen közelében találkozhatunk, minden ott történik. Ez igazából nem zavaró, sőt nekem kimondottan tetszett. Viszont az iskolából sem ismerünk meg sok mindent. Az anime során megkapjuk a klisé iskolai rendezvényeket, mint a sulis fesztivál, és a „strandos” rész. De ismétlem, az iskolát nem hagyjuk el.

A karakterek szerethetőek, egyszerű lelkek, amilyenek ebbe az animébe kellene. Így velük nincs gond. Maga a főhős Kanoe Yuuko a szellem, aki már hatvan éve halott. Kedves, vidám, szórakozott hölgyemény, találkozásuk óta ráfüggött Niijára. A fiú nem egyszer le is taperolja Yuukot, akit ez cseppet sem zavar. Maga Yuuko részben eb-



ből kifolyólag fanservice forrás is.

Niia Teichi normális elsőéves srác. Elszántan kutatja Yuuko múltját és persze másik két társának is szívesen segít. Jó karakter, mert teszi, amit tenni kell és ki is mondja, amit kell, nem tétovázik szerencsétlenül. A klub harmadik tagja Okonogi Momoe, akit egy szellem-történet hozott a klubba és azóta ott ragadt. Iskolai pletykákat gyűjt a szellemekről, hiperaktív és néha kicsit bosszantóvá is válik.



Ezenfelül nem látja Yuukot. A negyedik tag pedig Kanoe Kirie. Ő látja Yuukot, viszont nem foglalkozik vele, hűvös jellem, de fél a szellemektől. Többször segít Ni-iyának kímászni a bajból, együtt beszél meg a főbb problémákat. Természetesen romantika is van az animében a két főhős között, és persze Yuuko féltékeny a másik két leányzóra.

A grafikai megvalósítás szép. Bár nagy tájképeket ne várjunk. Inkább a szűk, sötét helyek dominálnak. Elvégre szellemes animéről van szó. Az összhatás kellemes, jók az árnyékok, bár néha egy-egy jelenet túl sötét. A karakter dizájn is szép, megfelelő és az animációra

sem lehet különösebb panasz. 2012-es animéről lévén szó, hozza a kor elvárásait. A hangulat kimondottan a képernyő elé ragaszt. A komor horror elemek, a szórakoztató poérok, a dráma és a romantika is megfelelően adagolva, jól elosztva jelennek meg. Persze nem mehetünk el amellett, hogy az anime a szokásos japán iskolai kísértettörténetekkel operál, így aki látott már ilyet, azt nem sok meglepetés éri (pl: régi iskolaépület biológia szertárja). Viszont ezeket nagyon jól beleépítették a történetbe. Hogy már említettem a szellemstoriók közös pontja Yuuko és vagy közülük van a múltjához vagy nincs.

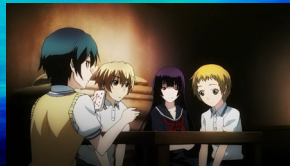
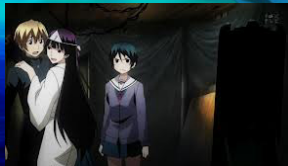
Az anime hű feldolgozása a mangának, kisebb eltérések vannak benne. Egyrészt nem ugyanúgy kezdődik. Az anime az egyik manga fejezetet előrébb veszi. Emellett plusz karakterek is feltűnnek, mint például az iskolaorvos, és Niyyát is láthatjuk otthon. A manga 2008-tól 2013-ig futott.

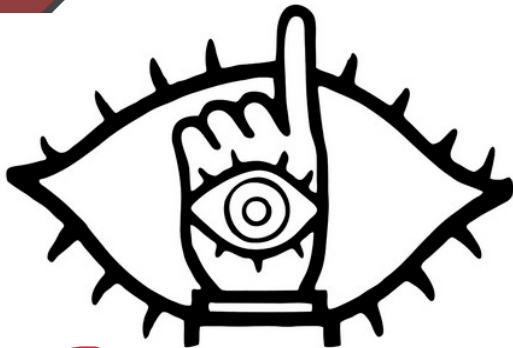
A zene kimondottan hangulatos és jó, illik a megfelelő jelenetekhez. Az opening és ending nagyon jóra sikerültek és kedvenceim lettek. Az openinget Suzuki Konomi énekli és a címe *Choir Jail*. Az első és utolsó résznek ez az endingje is.

A zárózene a *Calendrier*, amit Okui Aki énekel, kivéve a 11. részt, mert azt Yumi Hara - Yuuko szinkronhangja - adja elő. De ennek

megvan a történetbeli oka, én remek megoldásnak találok. Az ending animáció amúgy azt a hatás kelti, mintha Yuuko énekelné a számot, ami nekem nagyon tetszett.

Mindent egybevetve tehát egy meg-szokott elemekre építő, misztikus, romantikus, drámai vígjátékot kapunk sok-sok horror elemmel és szerethető karakterekkel. Azoknak ajánlanám, akik nem akarnak semmi nagyobb és bonyolultabb hangvételű anyagba belekezdeni, csak gyorsan lezavarnának egy egyszerű, de jó animét. A 12 rész tökéletesen elég. Az utána játszó-dó speciáltól viszont kicsit többet vártam egy szimpla résznél, legalábbis a befejezés függvényében. De az is szórakoztató.



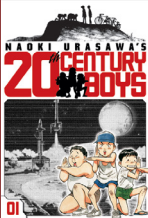


20th Century Boys

// Strayer8

„Ha „Ők” nem lettek volna, az emberiség nem érhetett volna el az új korba, miután majdnem eltörölték a múlt század válságai. 1969-ben még gyermekek voltak, amikor megalkották egy szimbólumot. 1997-ben, mikor lassan megmutatkoznak a közelgő katasztrófa jelei, a szimbólum újraéled. Ez a történet a fiúkról szól, akik megmentik a világot.”





Cím: 20th Century Boys

Műfaj: seinen, sci-fi, kaland, pszichérium, dráma, misztológia, történelem

Mangaka: Naoki Urasawa

Megjelent: 1999. szeptember 27. – 2006. április 24.

Hossz: 22 kötet, 249 fejezet

MAL: 9,06
ANN: 8,756

Cím: 21th Century Boys

Megjelent: 2006. december 25. – 2007. július 14.

Hossz: 2 kötet, 16 fejezet

MAL: 8,6
ANN: 8,708

Források:
http://en.wikipedia.org/wiki/20th_Century_Boys

Kezdet

1997-ben Kenji Endó már betöltötte a harmincat és már tudja, hogy egész másképp alakult az élete, mint tervezte. Ahelyett hogy sikeres rockerként boldogan élne fiatalkori szerelmével, átvette a családi kisbolt irányítását. Zsörtölődő édesanyjával él, nővére eltűnt az életükből, helyette itt maradt alig totyogó kislánya, Kana, akinek terhet szó szerint magára vállalta a fiatal férfi, mivel a kislányt állandóan a hátán hordozza. Néhány régi gyerekkori barátát még tartja a kapcsolatot, de a bolt és unokahúga az egész napját lefoglalja. Ki tudja mikor fogott utoljára gitárt a kezében.

Egy nap megunja, hogy nem jelentkezik egyik törzsvásárlójuk a szokott áruért, ezért házhoz megy, ahol megtudja, hogy a házaspárt meggyilkolták. A falon egy fehér rajzra lesz figyelmes: egy felfele mutató kéz, kézfejen egy figyelő szemmel. Maga sem tudja miért, de nem szabadul a képtől.

Nem sokkal később egyik gyerekkori barátja öngyilkos lesz. A természetesen összegyűlik a régi nagy csapat, sokan hosszú évek óta nem látták egymást. Kenjit nem hagyja nyugodni a gyerekkori csúfnevén Donkey halála, talán nosztalgiazni is akar egy kicsit, de főleg nem ért bizonyos részleteket az öngyilkosság körül. Rábészeli hát barátait, hogy kérdezősködjének kicsit, emellett ellátogatnak volt iskolájukba, ami kötődik barátjuk halálához.

Meglepetésére a kérdések csak még több kérdést szülnék, egyre zavarosabbak a halál körülményei. Sőt, a zavaróan ismerős szimbólum is újból felbukkan.

Ekkor még nem tudja, de sikerült felnyitnia Pandora szelencéjét. Ezután 180 fokos fordulatot vesz az élete. Kis idő múlva feltűnik egy titokzatos szekta/mozgalom, melyet egy titokzatos maszk mögött rejtőző férfi irányít, aki a Barát nevet használja. A jelek szerint természetfölötti képessége és szuggesztív egyénisége szinte vallásos áhítatot vált ki követőiből.

Kenji gyerekkora és Barát között valamilyen kapocs rejtezik, ám hiába göngyölti fel Kenji az összefüggéseket, a történet csak itt kezdődik. A történetek eszkalálódnak, az irányítás kicsúszik főhősünk kezéből, aki egész életét egyetlen célnak szenteli. Egy új mítosz születésének és kibontakozásának lehetünk tanúi.

Manga

A manga több szempontból különleges, nem véletlenül kapott annyi díjat. Először is a történet hosszú időszávot ölel fel. A visszaemlékezésekkel együtt 1967-től 2017-ig mutatja be a szereplők életét. Maga a történet 1997-ben kezdődik (ha innen kezdünk számolni, akkor is 20 évet mutat be a manga). Ennek megfelelően a manga is nagyon hosszú: a 22 kötet 249 fejezetből áll. 1999 és 2006 között publikálták a sorozatot. Majd 2007-ben *21st Century Boys* címen egy rövid folytatást/lezárást is kiadtak.

A hosszú mesélés egyrészt lehetővé teszi, hogy a mangaka belemenjen finom részletekbe, teljesen kibontson egy-egy szálát, ugyanakkor megvan az a hátulütője, hogy gyakran túl lassan halad a cselekmény. Esetenként egész kötetnyi kitérőt kapunk, ami szervesen illeszkedik a történetbe, később meglesz a maga jelentősége, de első

alkalommal nehéz átállni egy hirtelen induló új szálra, aminek ráadásul meglehetősen hosszú időre van szüksége ahhoz, hogy csatlakozzon a főszálhoz. Hangulatkeltésre, a manga világának bemutatására viszont tökéletes.

Utólag pedig mindig összeáll a kép.

A hosszú cselekménybe emellett számos váratlan, de logikus fordulat bele fér.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Lassan indul be a történet, de utána egyre komolyabb a tét és nő a feszültség. A fent leírt alaphelyzet csak mangakánál elég lenne egy egész sorozat cselekményének, a 20th Century Boys esetében ez csak egy izgalmas bevezető, ami megadja a kezdőlökést. Valamint megismerhetjük a főbb szereplőket, a karakterek mozgatórugóit stb. Talán az lehet a legbeszédesebb részlet, hogy amíg a cselekmény első felének főszereplője egyértelműen Kenji, addig a második részben az időközben felselkedt Kana áll. Igaz, meg kell jegyezni, hogy a történetből kiesik jópár köztes év az első kímab után.

A manga sok karaktert mozgat, időről-időre eltűnik az egyik, fokozatosan fontos szereplővé lép elő egy másik. Sokáig abban sem lehetünk biztosak, hogy ki a főgonosz.

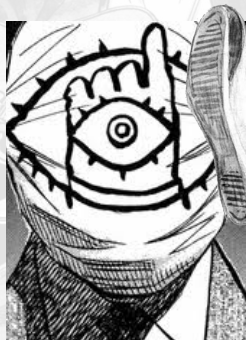
A történetben a kaland szál a leghangsúlyosabb. Először csak egyszerű mezei nyomozást találghatunkunk végig, később lesz itt minden: szökés, üldözés, merénylet, manipuláció, hőstettek és bukások.

Barát alakja erőse sikerült, megtestesíti mindazt, amitől a XX. századi diktátorokban rettegni lehetett, de jóval ravaszabb, manipulatívabb náluk, emellett külön hangulatot teremtenek látszólagos természetfeletti képességei, melyekről sokáig nem tudni, hogy valódiak-e vagy csak ügyes szemfényvesztés eredményei.

Talán a fentiek érzékeltetik, hogy erős alapötlete és jó megvalósítása teszi a mangát népszerűvé. A grafikája nem lélegzetelállító, habár az idő haladtával a mangaka stílus csiszolódott. Nem rossz a rajzolás, de az mindenképpen kiemelendő, hogy minden karakter egyedi, könnyen megjegyez-

hető. Nincsenek egyen-háromszög arcú szereplők, akiket csak a hajuk és ruhájuk különböztet meg egymástól. Az ábrázolás realisztikus. Nem szépít, de nem is torzít. Külön érdekes megfigyelni ahogy Kenji kisfiúból tini majd ifjú titánból nyugodt boltos lesz. A mozdulatokat szépen érzékelteti a rajzolás és a háttér sem egy elmosódott pacni, hanem nagyban hozzájárul a korrajzhoz vagy az adott kor hangulatához.

A filozofikus hajlamú olvasók elemelkedhetnek az önbeteljesítő jóslatok létén, a szekták mozgatórugóin, azon hogy mi tesz valakit karizmatikus vezetővé vagy éppen hőssé. Láthatjuk hogyan alakul a történelem, milyen apró mozzanatok válnak később meghatározóvá és melyek azok a dolgok, amik a jelenben fontosnak tűnnek, ám később jelentéktelen semmisségé halványulnak.



Fogadtatás

A manga nagy népszerűségnek örvendett a szakmai körökben és az olvasók között is. Japánon kívül számos országban megjelent (USA, Németország, Franciaország, Hong Kong, Hollandia, Indonézia, Olaszország, Dél-Korea, Spanyolország, Tajvan, Thaiföld, Brazília). Az alábbi díjakat nyerte a teljesség igénye nélkül: 2001: Kodansha Manga Award (Általános kategória); 2002: Japan Media Arts Festival; 2003: Shogakukan Manga Award (Általános kategória) és az Angoléme Comis Festival sorozatoknak járó díja; 2008: 37. Japan Cartoonist Association Awards nagydíja és a 46. Japan Science Fiction Convention Seiun Award (képregény kategória). Az Egyesült Államokban kétszer nyerte el a legjobb amerikai kiadású külföldi mű díját.

A mangából élőszereplős filmtrilógia készült. A 3 részt 2008-2009-ben mutatták be, szintén



sorozat erről a műről kapta a nevét. A mangában több rejtett és egyértelmű utalás történik különböző rockszámokra, együttesekre, előadókra. Anime nem készült a műből.

Összegzés

Sajnos Magyarországon viszonylag kevésbé ismert manga a 20th Century Boys, pedig egyedi történettel van dolgunk, ami megérdemelten számíthat mindenhol elismerésre. A hossza miatt valóban vannak unalmasabb, lassabb részek, cselekmény

népszerűsek voltak annak ellenére, hogy már a 2. részben fontos eltérések vannak a manga és a film között, a trilógia befejező részének cselekménye pedig további változásokat tartalmaz. A filmek fő zenei témája az angol T-Rex együttes 20th Century Boy című száma, az egész



szálak, de az érdekes alapötlet és a számos fordulat egyértelmű kárpótlást nyújtanak ezért.

Nemélem sikerült meghozni pár ember kedvét, hogy adjon egy esélyt ennek az emlékezetes műnek.

Elérhetőségek:

- Weboldal
- Facebook
- Youtube

Projektek:

Film:

Aktív: 1

Befejezett: 5

Dorama:

Aktív: 3

Befejezett: 8

+ sok-sok k-pop, j-pop stb.

Ashiyo Fansub

// AniMagazin

Most sem marad el a szokásos fansub rovat, melyben újabb és újabb fordító csapatokkal ismerkedhettek meg. Fogadjátok szeretettel a következő interjú-alanyunkat.

Vágvunk hát bele! Sziasztok! Honnan/Miből jött a csapat neve?

Atashi-sensei: A fansub ötlete még 2010-ben pattant ki a fejemből, miután egyik barátnőmmel elkezdtünk szerkeszteni egy kppal és Koreával foglalkozó oldalt (). Mivel akkoriban viszonylag kevesen foglalkoztak kpop fordítással, ezért úgy gondoltam, hogy jó ötlet lenne, hiszen így mások is megismerhetik a dalok szövegét. Végül az oldal ex-társ szerkesztőjével (Michiyo) konzultáltam, akinek tetszett az ötletem. Kezdetben még az Amiyo FanSub (A=Atashi, Mi=Michiyo) nevet gondoltam ki, ám miután Michiyanak nem maradt ideje és inkább felhagyott a szerkesztéssel, úgy döntöttem, hogy más nevet választok a fansubnak. Azonban nagy változást nem akartam, így csak egy kicsit írtam át a régi nevet, s így lett Ashiyo FanSub, amely a becenevem (Atashi) és egy koreai végződés (yo) összerakásából jött össze. Ezt talán kevesen tudják és volt, aki azt hitte, hogy az Asia szóból keletkezett a fansub neve, de most legördítettem erről is a fátylat.:)

Hehe, nah akkor erre a rejtélyre fény derült. Tehát akkor 2010-ben alakultatok? Volt más alapító tag is?

Atashi-sensei: Én vagyok az alapító és 2010-ben jött létre a fansub.

Jelenleg hányan vagytok?

Atashi-sensei: Jelenleg heten fordítunk, azonban a sok elfoglaltság miatt több fordító is szünetel, vagy csak keveset fordít.

Reméljük azért hamarosan mindenkinek lesz elég ideje az újabb fordításokra. Megfelelő a létszám, vagy szükségetek van még új tagokra?

Atashi-sensei: Mindig szívesen vesszük, ha valaki csatlakozni szeretne hozzánk, s mivel sajnos dráma- és filmfordítókból nem bővelkedünk, ezért az ilyen fordítóknak még jobban örülünk.

Látjátok emberek, aki érez magában ilyen ambíciót az jelentkezzen! Milyen projekteken dolgoztok most? És eddig mennyit készítettetek el?

Atashi-sensei: A kpop fordításaink számát nem tudom pontosan megmondani, mert időközben sok veszett el (youtube szerzői jogok szigorítása miatt, illetve számítógép problémák miatt), de körülbelül 800-900 fordításunk lehet. Filmek terén eddig ötöt és drámáknál pedig nyolcat fordítottunk le. Jelenleg több dráma és egy film fordításán is dolgozunk, de idő- és drámafordító hiányában elég lassan halad a munka. Koreai pop terén pedig a legújabb slágerek nagy részét lefordítjuk, de a kpop ipar bővülése miatt rengeteg a visszatérés és a debütálás, amivel elég nehéz elbírnai, akkor is, ha viszonylag sokan vagyunk.

Kicsit menjünk bele a részletekbe! Mi a fő profilotok? Ha jól értjük a legújabbakat fordítjátok, vagy régebbieket is?

Atashi-sensei: A fő profilunk talán az, hogy előtérbe helyezjük a koreai zene, dráma és filmek fordítását. Az, hogy régebbi vagy újabb dologgal foglalkozunk-e az időnkől és a kedvüinktől is függ.

Yuruchitaidjo: Főbb profilomba főleg a fiúbandák tartoznak. Igyekszem a legfrissebb számokat lefordítani, persze, ha időközben rátalálok egy-egy gyöngyszemre, ami jobban megdöbegtatja a szívem, akkor ahhoz is készítek feliratot.

SeungAh aka V.O.P: Leginkább K-pop dalokat fordítunk, de több más nyelvű dalt, illetve drámákat, filmeket is kiválasztunk. Én szívesen fordítok régebbieket is, hiszen azok között is nagyon sok kedvencem van.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Mi alapján döntitek el, hogy melyik dalt/drámát/filmet fordítjátok? Befolyásol az, hogy a közönség mit szeretne?

Atashi-sensei: Igyekszünk a közönség igényeihez mérni a fordításainkat, de fontos tényező az is, hogy a fordító élvezze, tetszen neki a fordítani való anyag. Emiatt néha előfordul, hogy a kettő nem éppen jön össze egyszerre.

Yoruichitaidjo: Engem nem igazán befolyásol. Azt fordítok, amit szeretnék, ami megtetszik. Néha még akkor is elkészítek egy feliratot, ha tudom, hogy nézettsége kb. a nullával lesz egyenlő, mivel nem ismert, vagy már régebbi a szám.

SeungAh aka V.O.P: A legkézenfekvőbb a válaszom. Azt szoktam fordítani, amit magam is szeretek, legyen az korábbi vagy újonnan megjelent dal. Sokszor előfordul olyan is, hogy „hirtelen felindulásból követek el” egy fordítást, ez általában a mindenkori hangulatomnak köszönhető. És mindezek mellett a csapat Facebookos csoportjában gyakran kérnek tőlünk dalokat. Ha éppen van időm, energiám, azokból is szoktam válogatni, és örömmel megcsinálom.

Nos igen, ez a munka akkor jó, ha szereted is amit csinálsz. Néhány technikai dolog is érdekelne minket. Hogyan dolgoztok? Hány ember dolgozik egy-egy fordításon?

Atashi-sensei: Dalok és filmek esetén általában egy ember dolgozik egy fordításon, dráma-nál viszont előfordul, hogy akár 2 (vagy több) fordító is részt vesz a munkálataokban.

Yoruichitaidjo: Nagy részben egyedül dolgozok a fordításaimon. Én fordítom, formázom és égetem azokat a dalszövegeket, melyek nálam kötnék ki. Néha előfordul, hogy egy-egy mondat esetén elbizonytalanodom, ekkor a csapat többi fordítójától kérek segítséget.

SeungAh aka V.O.P: Mindenki a saját, választott dalait fordítja, egyedül, de szoktunk segítséget kérni egymástól, vagy legalábbis kikérjük egymás véleményét, ha egy nehezebb szövegű dallal találkozunk. Szívesen tesszük, hiszen a valós életben is barátok vagyunk.

Szokatok visszajelzést kapni a munkátokkal kapcsolatban?

Atashi-sensei: Szerencsére szoktunk visszajelzéseket kapni az oldalunkon, youtube-on, illetve facebookon is, legtöbbször „like” formájában, de szerencsére szoktunk írásbeli üzeneteket is kapni. Bár jobban örülnék, ha több ember pötyögne be pár szót a fordításaink alá.)

Yoruichitaidjo: Előfordul, bár egyre ritkábban. Ha kapunk is, legtöbbször egy-egy okostojás ír, hogy miért éppen úgy fordítottam azt a szót, ahogy... ez elég idegesítő tud lenni, mivel egyesek nem tudják elfogadni, hogy ez számunkra egy hobbi... mivel fizetséget nem kapunk, így kvázi pénzt veszítünk minden egyes fordítással... és a negatív kritikák elveszik a kedvünket az egészről. Persze vannak pozitív megerősítések is, amik igazán nagyon jól esnek.

SeungAh aka V.O.P: Igen, mindenfélét, pozitívát és negatívát is. Ez leginkább YT-os és FB-os like-okban (vagy dislike-okban) nyilvánul meg, szöveges véleményt sokkal ritkábban kapunk, pedig az tudna igazán irányt adni, hogy mire figyeljünk, hogy jobban dolgozhassunk.

Igen, úgy vélem ez mindenhol általános jelenség. Épp ezért jöjjön most egy személyesebb kérdés. Melyik munkátokat szerettétek a legjobban? Mi volt a kedvenc projektetek?

Atashi-sensei: Esetemben ezt elég nehéz megmondani, mert mindegyik fordításom közel áll a szívemhez. Viszont, ha ki kell emelnem egyet talán az első dráma fordításom, a *Baker King* befejezése volt hatalmas élmény a számomra.

Yoruichitaidjo: Személy szerint nincs kedvenc projektem... amíg egy dalnak van „szövege” nincs tele olyan szlenggel, amit maga a dalszövegíró sem ért és értelme is van, azt mind szeretem.

SeungAh aka V.O.P: Nem tudok egyet kiválasztani a sok közül. Mindben volt valami, amit szerettem.

Mik a jövőbeli terveitek a projektekre, oldalra, csapatra nézve?

Atashi-sensei: Mindenképpen tovább szeretnénk folytatni a kevésbé ismert előadók dalainak fordítását, ugyanis úgy vettem észre, hogy ennek köszönhetően többen megismerték/megszerették őket. Ezenkívül szeretnénk kicsit feldobni a dráma- és filmrészlegünket is, új fordításokkal látni el azokat. Valamint idén készítettünk egy felmérést is, amit sajnos csak a nyáron tudunk kiemelni időhiány miatt, de az ott leírt véleményeket figyelembe vesszük majd a jövőben.

SeungAh aka V.O.P: Szeretnék továbbra is aktív, minél többet fordítani, befejezni, amik el vagyok maradva, és újjabba belevágni.



Szoktatok conokra vagy más hasonló rendezvényekre jární?

Atashi-sensei: Conokra nem szoktunk jární, és csoportosan, mint „Ashiyo FanSub” nem szoktunk rendezvényeken megjelenni. Persze azért, ha egy-két helyre elmegyünk és felismernek minket, az rendkívül jó érzéssel tölt el.

Yoruichitaidjo: Néha megjelenek egy-egy conon, de inkább a k-popos partikon vagyok megtalálható. Azokból is kifejezetten egyen, aminek a nevét nem teszem közzé, mert az már reklám. :P

SeungAh aka V.O.P: FanSubként nem, csak „civilben”.

Van-e olyan csapat, akiről szívesen olvasnátok egy interjút az elkövetkezendő időben?

Atashi-sensei: Az Egao FanSubbal szívesen olvasnék egy interjút.

Ezzel kapcsolatban örömhírrrel szolgálhatok. Az Egao-Fansubbal már készült interjú. Ezt a magazin 16. számában olvashatod.

Köszönjük az interjút. Üzennétek valamit zárásként az olvasóknak?

Atashi-sensei: Aki még nem ismert minket, remélem, kedvet kap egy-két fordításunk megnézéséhez és köszönöm Nektek, hogy elolvastátok az interjút!^^ Illetve hálásak vagyunk az interjúlehetőségért is.

Yoruichitaidjo: Fanoknak: Legyetek türellemmel... minden tőlünk telhető megteszünk, hogy a ti és a mi saját kedvüncre tegyünk. D A biztásatokatok csak kelkesebbek leszünk, szóval like-olni ér! ;)

Antiknak: bármennyire is hihetetlen, nekünk is megvan a magunk élete... ha nem tetszik egy felirat, vagy szöveg, nem baj... NE OLVASD!

SeungAh aka V.O.P: Minden visszatérő olvasóknak köszönjük a támogatást, igyekszünk ezek után is gyorsan és minél jobban dolgozni, hogy ti így már a szöveg ismeretében is élvezhessétek kedvenceiteket. Azonban arra kérek titeket, legyetek türellemmel, mert bár mi is szeretnénk hamar ellátni titeket a fordításokkal, nekünk is van külön életünk, amibe nem fér bele minden azonnal. Ha kétszünk is egy fordítással, biztosak lehetek benne, hogy nem azért tesszük, mert lusták vagyunk, hanem mert - mivel a fordítást hobbiból csináljuk, - van más kötelességünk, amit előbb kell elintéznünk. Pontosan úgy, ahogy feltételezem, nektek is. Köszönjük!

• RONDI POP (2011) (KOREAI)

Kaptunk pár kérdésötletet a csapattól.

Utólag még pár kérdés a tagokhoz:

-Miért döntöttetek úgy, hogy csatlakoztok az Ashiyo FanSubhoz?

Yoruichitaidjo: Vágytam arra, hogy mások is elismerjék a fordításaimat. És ennek az FS-nek van az egyik legnagyobb rajongótábora, így nagy lehetőségeket láttam a „feltörésre”.

SeungAh aka V.O.P: Mikor megláttam Atashi kiírását, hogy fordítókat keres, valmiért kedvem támadt, hogy nekiálljak. Addig ugyan sosem foglalkoztam ilyesmivel, és nem is indultam nagy önbizalommal emiatt, de izgatottan kezdtem neki, mert amellett, hogy azok segítségére lehetek, akik nem beszélnek angolul, vagy koreailul, úgy láttam, ezzel a saját nyelvtudásom is fejlődik.

Hajrá a továbbiakban is, csak így tovább.

-Mennyire van beleszólási jogotok a fansub működésébe?

Yoruichitaidjo: Nem kell túlságosan beleszólni. Ha gond van, normál emberek módjára meg lehet beszélni, és meg is tesszük. Ez egy jó csapat, jó emberekkel.

SeungAh aka V.O.P: Mindent, ami a fordításokkal vagy a fansubbal kapcsolatos, és közvetlenül minket, fordítókat is érint, közösen megbeszélünk.

Ezt igazán jó hallani. Így is kell.

-Előfordul olyan, hogy egy ember szeretné ugyanazt fordítani? Ha igen, olyankor hogy döntitek el, ki fordítsa le?


Yoruichitaidjo: Előfordul, de mindig megegyezésre jutunk. Általában az, aki jobban szeretné, vagy több ideje van. Többnyire felnőtt emberek vagyunk. Meg tudjuk oldani, és meg tudunk egyezni.

SeungAh aka V.O.P: Természetesen előfordul, de mint minden mást, ezt is megbeszélés során döntjük el. Olyan is lehetséges, hogyha valamelyikünk enged, kárptólként következő alkalommal ő válszthat.



Kjúdó: japán íjászat egy magyar szemével

// Dóri



Bemutatkozik a Bukyukai Kyudo Sportegyesület. Ismerjétek meg a Kjúdót és az egyesület mindennapjait.



Bukyukai Kyudo Sportegyesület
<http://bukyukai.hu>

Forrásaim voltak:

- <http://bukyukai.hu>
- <http://kyudo.com>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Ky%C5%ABd%C5%8D>

A képek a 2014-es Hanamin készültek. A képeket Marsi Károly kjúdóka készítette.

Több laikus ismerősöm, rokonom kérdezte már tőlem, miért választottam a japán íjászatot, amikor itt van nekünk a dicső múltra visszatekintő, ősi, magyar íjászat. A szüleim mindig elborzadnak, mikor megmutatom lenyújtott tenyeremet, vagy az izomláztól szenvedve, hason kúszom ki reggelizni. Néha magam sem értem, lusta, hanyag és türelmetlen természetemmel hogyan választhattam Japán egyik legtöbb kitartást, önfegyelmet és koncentrációt igénylő művészetét – a kjúdó ma már inkább művészet, mint versenysport. Persze ez nem volt mindig így; Japánban az íj mintegy 1700 éves múltira tekint visszsa, az íjászat volt az első hivatalosan lefektetett harcművészet, azonban a tűzfegyverek megjelenésük után nem sokkal, körülbelül a 16. században csatadöntő fegyverekké váltak, kiszorítva és alárendelt szerepbe kényszerítve az íjat. Az 1800-as évtől az íjászat a szórakozás, kikapcsolódás eszköze lett.

Aki lőtt már magyar íjjal, az tudja, hogy nem kell hozzá nagy előképzettség. Sértő egyszerűséggel azt is lehet mondani, a magyar íjat csak fogni kell, és megfelelően célozva löni. Ehhez képest a kjúdó komoly átszellemülést igényel: fontos a helyes tartás, a megfelelő nagyságú terpesz, a torikake, vagyis az a mozdulat, amikor jobb kezünkkel megfognuk a vesszőt és az ideget. Fontos a lövés alapját adó te no ucsi, avagy bal kezünk elhelyezése az íj markolatán. Fontos az íj kifeszítésének ceremóniális mozdulatsora, a légzés, a célzás, a markolat és a vessző csavarása, a megfelelő oldás; végül, kissé talán elhanyagoltan, a találat – és még mindig csak két lépésre vagyunk a makivarától, attól a vastag



rizsszalma-tekerctől (olykor egy nagy szivacstábla), melyen a hozzáam hasonló kezdők gyakorolják szorgalmasan a lövés helyes koreográfiáját. Később 7-8 méterre elhelyezett matóra (36 cm átmérőjű, célpapírral bevont henger) lövünk, ahol a technika tökéletesítése a cél, majd ezek után jón a 28 méteres teljes táv. Ha jó a technika, biztos a találat – ez a kjúdó esszenciája, technikánk és önmagunk fejlesztése a tökéletességre törekedve. Ez nem évek, hanem évtizedek munkája. Nem csak a lövés módjában és szellemiségében különbözik egymástól a magyar és a japán íjászat, hanem felszerelés tekintetében is. Habár a magyar íjakról és tartozékairól nem sokat tudok, de más országoktól eltérően Japánban aszimmetrikus íjat használnak – ez a jumi. Ha a jumi három egyenlő részre osztható, a markolat felett kettő, a markolat alá pedig egy rész jut, ettől aszimmetrikus. 182 cm-től egészen 244 cm-ig terjedhet a hossza, és többnyire bambuszból készül. A kjúdó íjász (japánul kjúdóka vagy kjúdódzsin) alapvető felszerelése közé tartozik még a kesztyű (jugake), melynek számtalan fajtája létezik. Általában az íjások egy- (ippongake), három- (micugake) vagy

néguyujjas (jocugake) kesztyűt használnak, melynek felkötésekor komoly etikettet kell követni. A legutóbbi edzésünkön váltottam egyujjas kesztyűről háromujjasra; különleges élmény volt, úgy éreztem, elvesztettem két ujjammal a tapintás érzetét, és igazán komikus látványt nyújthattam, mikor először próbáltam meg kesztyűben kihúzni a vesszőt a makivarából, de az minduntalan kicsusszant az ujjaim közül. Lényeges megemlíteni még a nők kiváltságát, a muneatét, ami a mellkast védi az ideg csapás ellen. Hölgy íjásztársaim valószínűleg egyetértenek velem abban, hogy ennél kényelmetlenebb, zavaróbb kiegészítővel nem süjthettek volna

minket, hasznossága miatt azonban karl lenne tovább becsmelnem. Az íjász legfontosabb felszerelése közé tartozik még a ruhája: hagyományosan fekete hakamát viselnek fehér keiko fi felsővel, színes obival (a kimonó megkötéséhez használt öv), amit általában takar a hakama, és taval (egyujjas zokni). A ruha felvétele és tárolása nem egyszerű, ezért edzése előtt és után dődzsónkban - rendhagyó módon - általában a férfiakra kell várni. Azonban egy kjúdóka teljes felszerelésében, lövés közben igazán ünnepélyes és gyönyörű látvány.

Én a Bukyukai Kyudo Sportegyesületnél íjászodom, lassan több mint fél éve. A dődzsón egy cseplő általános

„a légzés, a célzás, a markolat és a vessző csavarása, a megfelelő oldás; végül, kissé talán elhanyagoltan, a találat – és még mindig csak két lépésre vagyunk a makivarától, attól a vastag rizsszalma-tekerctől”



iskola tornaterme. Az Egyesület 2006 tavaszán alakult meg, és azóta nagyjából 20-30 taggal büszkélkedhet. Magyarországon nem mi vagyunk az egyetlenek, a sportág népszerűsítését a Mézes testvérek kezdték Szombathelyen a '90-es években (Katsu Jin Kan Kyudojo), jelenleg pedig Budapestem működnek még a Bukyukai mellett Bakasai Józsefék is. Ezen felül él egy szenpaiunk Japánban, többen külföldön és páran a határon túl is, valamint akadnak még magányos farkasok is, akik időközönként részt vesznek egy-egy szemináriumon, edzőtáborban. A kjúdónak több iskolája is létezik, a Bukyukai ijászai a Heki Tó Rjú alapján gyakorolnak, ez a legelterjedtebb irányzat Európában, és a lényege, hogy az íjat oldalsó emeléssel feszítik ki. Nevünek Macuo Makinori-szenszeinek köszönhetjük: 武 bu, mint búdó, 弓 kjú, mint íj és 会 kai, mint szövetség. Így együtt a Bukyukai egy olyan egyesületet jelent, melynek tagjai a budó szellemében újík a tradicionális, japán íjászatot. Hetente kétszer van edzés, kedden 19.30-tól, valamint vasárnap 12 és 14 óra közt. Az edzéseink keményen, de jó hangulatban telnek. A közös edzéseken túl eljárnk sütízni, részt veszünk különböző rendezvényeken (legutóbb Hanami alkalmából a Fűvészkertbe hívták meg az egyesületet), japán és német mesterek vezette szemináriumokon, valamint haladó szenpaijaink külföldi versenyeken érnek el kimagasló eredményeket.

Kinek ajánlom a kjúdót? Bárkinek, aki kedvet érez hozzá. Általában 14 év felett javasolják, és átlagos fizikummal is nyugodtan elkezdhető. Úgy tudom, a Bukyukaiban én vagyok a legfiatalabb a húsz évemmel. A saját

bőrömnön tapasztaltam, hogy a kjúdó szorgalomra nevel egy világ lustájt, kitarásra egy gyenge akaratút, magabiztosságra egy féllénket, türelmre egy türelmetlent. Kiszakít a kapkodós, rohanós hétköznapok zűrzesegeből, levezeti a stresszt, rendszert visz az életembe. Az íj fegyvernek minősül, épp ezért ápolása és megóvása mellett a használati is felelősségre nevel. Oktatóink nagy hangsúlyt fektetnek dódzsónk tisztán tartására, hogy rendben vegyük át és hagyjuk ott edzésről edzésre a termet. Nagyon jó önismereti tréning, az ember a lövés-technikájával együtt fejlesztheti saját hiányosságait is. Engem többek közt alázatra, kitarásra és önbizalomra nevelt, a lövéseken túl hétről hétre azt gyakorolom, hogyan legyen magabiztosabb a kiállásom, hogyan legyek bátrabb, nem csak amikor a makivara előtt állok, hanem akkor is, amikor az élet gondjaival, stresszhelyzeteivel nézek szembe. A kjúdó segít legyőzni a szégyenlősségem, arra a két órára, míg a tornateremben vagyok, olyan embert farag belőlem, akit a következő edzésig a hétköznapokba is büszkén magammal vihetek - mindezt jó hangulatban, remek társaságban. A többiektől nem csak a kjúdóval kapcsolatban tanulhatok, hanem gyakran úgy érzem, példát mutatnak számomra emberségből és kitarásból is. Én mindenkinek ajánlom, aki még nem találta meg az útját vagy önmagát! Az izomláz és a jókedv garantált - ja, és van sütink!



„Az izomláz és a jókedv garantált - ja, és van sütink!”

Rendezvény neve:
Tavaszi Mondocon

Helyszín: Hungexpo

Időpont:
2014.04.26.-27.

További képek:
AniPalace Facebook

Tavaszi Mondocon '14

// Hirota & Daisetsu

Jött a con, mi mentünk, a Hungexpón találkoztunk és jól éreztük magunkat. Ám ezúttal morderi sötétség árnyalta be a készülődést.

Mielőtt belekezdenék a szokásos sablonokra épülő élménybeszámolómba, mindenképp szeretnék szólni arról a nem kis mizériáról, ami körülbelül egy hónappal a con előtt tört magának helyet a készülődés zsúfolt perceiben. A probléma a következő volt: Csak egyféle jegyet árultak, kétnaposat. A szervezőség ezt a következőkkel indokolta: külföldön is így van sok helyen, hosszú távon színvonalsabb rendezvényt kapunk, szeretnék, ha többen mennének két napra és a vasárnapi nap nem éri meg, mert kevesen szoktak lenni aznap. Cserébe viszont kaptunk egy 300 forinttal olcsóbb jegyárat, állítólag jobb szállást és kombinált jegyet (con+jegy+szállás). Plusz 2x 1000ft levásárlást (ígaz ez eddig is így volt). Na, hát nem is kellett több olaj a tüzre, több mint száz hozzászólás érkezett a facebookra, különféle szitkozódás, és elégedetlenkedés arról, hogy így aki egy napra szeretne menni, annak viszont drágább lett a jegy majdnem ezer forinttal. Ez pedig sokak költségvetésébe nem fért

bele, vagy egyszerűen csak sokallták egy napra ezt az összeget. A hozzászólásokat nem akarom részletezni, aki akarja, elolvashatja a facebookon, de a "nem ér semmit a levásárlás"-tól egészen a "családi esemény lesz egyik nap"-ig, minden előfordult.

No, de nézzük magát a rendezvényt. Aki arra számított, hogy a fentiek és a szintén szombaton lévő PlayIT ellenére drasztikusan kevesebben lesznek, az tévedett. Mondhatjuk azt, hogy a papírforma teljesült. Szombaton sokan voltak, vasárnap kevesen. Annyi volt a különbség, hogy én úgy érezttem, amennyivel kicsit kevesebben voltak szombaton, annyal többen voltak vasárnap. Véleményem szerint ez a PlayIT miatt volt (mert aki szombaton ott volt, az vasárnap conra jött és ezt többen is jelezték a neten), de a lényeg, hogy a szervezők egyik vágya kicsit teljesült.

A bejutás viszonylag gördülékenyen ment, úgy kezdődött a nap, ahogy szokott. A programok most a sci-fi témára épültek, aminek nem igazán

örültem, mert nem követem a nyugati sci-fi sorozatokat (nem érdekelnek). Így az előadások 90%-át kilöttem. A helyszínek ugyanazok voltak, kivéve a játékos részleget, mert ez a vásárlós csarnok mögötti kisebb pavilonban kapott helyet. Nem töltöttem ott csak kb. 5 percet, de úgy érezttem szűk volt a hely.

A nagyterem fejlesztéseken ment át. A színpad hátsó felén egy részt megemelték, előre pedig egy kifutót raktak (kár, hogy a cpsek nagy része ezt nem használta). Ezenkívül remek - változó színben pompázó - led vagy miféle világítást sikerült felszerelni, ami azon kívül, hogy kivakította az embert, semmi másra nem volt jó. A nagyszínpados programokból a film alámondásos videók felét láttam, volt benne vicces és kevésbé vicces. Időkitöltésnek jó volt, de persze ez is a sci-fi témára épített. Egyébként azt megjegyezném, hogy mivel sci-fi volt a téma az AMV vetítésbe belekontárkodott nem kevés *Star Wars*, *Star Trek* vagy *Doctor Who* vidi is. Uncsi volt.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

■ Rendezvények

Utána a cosplay craftmanship versenyre figyeltünk. Örömködtünk, mikor megláttam, hogy nagyon erős volt a mezőny, nagyon sok és nagyon jó cosplayek tekeregtek a színpadon, és egy kezemen kétszer is meg tudom számolni hány rossz volt. Ezért gratuláció. Mondjuk ebben szerepe volt annak is, hogy most animekarácsony óta nem volt hasonló rendezvény (az elmúlt két évben volt). Ami még mindig nem tetszik, hogy a harmikat versenyzőből 10 darab volt anime, a többi játék vagy - ami a halálom - original. Bár lassan az ember kezd megszokni, hogy az emberek nem szeretnek animékből beöltözni, vagy aki beöltözik, nem versenyzik. Meg kell, hogy mondjam, ezt meg tudom érteni. Ezért itt élnék egy javaslat: lehetne külön kategória az egyszerűbb, de nagyon jó cp-nek. Mert most aki nem ultrafullos jelmezzel készül, mert nem olyan ügyes, nem olyan karaktert választ vagy nincs rá pénz és egy szerényebb, de mégis jó cosplayt készít, annak esélye sincs bármit is nyerni. A szavazólapok most jók voltak, sikerült olóval és nem sárkányfoggal elvágni őket.

Ezután a tömegkvízre mentünk vissza, ami szintén a sci-fi jegyében zajlott, így esélyem nem volt. De nagyon másnak sem. A 30 kérdésbe egy animémet sikerült beletenni. Amúgy

nem lehetne tömegkvíz mellett rendszeres animés kvíz is csinálni?

Utána a Magyar AMV Rettenet 6. epizódjának vetítése jött. Ami egyrészt jó volt és vicces, bár volt kevésbé jó része is, másrészt elmondhatjuk, hogy már annyi MAR rész van, mint Star Wars epizód.

Egyből ezután átvezettünk a Kultúr Körnerbe, ahol az Alien, Star Trek és Éhezők viadala által nem érdekelt előadása után a „Rajongói forditások a jog tükrében” című érdekes, informatív előadás érkezett. A téma mindenképp aktuális, témába illő és sokakat érdekelt. Ezután nem volt más számomra érdekes program. A táncos amv-k csak annyival lett több, hogy ki tudja tölteni az egy órás műsoridőt. Olyan amv-k vagyis zenék mennek, amik már kb. beleégtek a winchesterbe és kitorölhetetlenek. Amúgy meg szerintem ezt továbbra is vagy a nagyszínpadon kívül kéne megoldani vagy újítani a felhozatalon (mástrom a napközben vetítettek közül többre is szívesebben táncolna az ember, mint a húszezredik Caramel Dance-re és társaira). A Home Made Asia volt még este a para para után. A végét kaptam el, jó programszám, beleillik a conba, de nekem ennyi elég volt belőle. Ezután jött az eredményhirdetés és véget ért a szombat.



Másnap a vasárnapi látvány fogadott: Jóval kevesebb ember. A programokból a zenekvízzel kezdtük a napot, aminek az egyik kategóriáját sikerült megnyernünk. Másodjára történt ez, így ezt a programot nagyon szeretjük. Innen elértük a cosplay performance második felét. 13 fellépő volt. Az első felét nem láttam. A második felében kb. 7 csapatból 2 volt élvezhető, a többi unalmas. Az egy-két nagy sikerű csapatból volt, aki hozta az elvárhat és volt, aki nagyon nem. A performance-nak még van hova fejlődnie, de ennek talán majd az a döntés jót tesz, hogy nyáron nem lesz perf. csak őszel. Pont az előadások színvonalának csökkenése miatt. Napközben még kipróbáltuk a gó játékok és táncoltunk egyet. A kultúr körnerben egymást követték az előadások. Itt kilencből négy volt, ami a con témába passzolt. Megismerkedhettünk a szárnyas fejedász kultuszával, a *Hikaru no Go* világával, az ukrainai conokkal és a páncélkészítési rejtelmeivel. A többi sci-fi előadás volt. Megjegyzném, hogy nekem nem tetszik a con ilyen jellegű tematizálása, én a sokkal színesebb programok híve vagyok, de főleg az animéseké.

A napot a megszokott eredményhirdetés zárta. Végezetül még a vásárlásról szólnék. A megszokott árúkeszletet kaptuk. A szokásos icipici változásokkal.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Külön meglepetés, hogy hosszú évek óta jelen volt a HoldfényTeam boltja is, bár ez a programfüzetben főként jelent meg. Nem sok mindent vásároltunk, mert a mangák többsége már megvan vagy nem érdekel. A *Naruto*, *One Piece*, *Bleach* és társai meg a kutyának nem kell. Viszont azt jó lenne tudni, miért van az, hogy a Mangafan a legtöbb köteteiből évente kettőt ki tud adni, de Kenshinből jó, ha egy van évente. Biztos van oka. A levásárlós részt kicsit sikerült kibővíteni. Újra voltak pólok Bleach, *Naruto* és *Vampire Knight* mintákkal. Jó, hogy nem volt Kenshin, a végén még vettem volna. Ugyanezekkel a címeikkel baseball sapkákat is árultak, ami jó, mert ilyen eddig nem volt. Szokásos szívfájdalmam, hogy az itthon kiadott anime dvd-ket nem lehet kapni conon csak a mangafanost, pedig sokkal több van. Ghibli filmek, Mirax kiadások például.

Globálisan szólva: A con megfelelő helyein lehetett karaokézni és DDR-ezni. Különféle eldugott helyeken apró fejtörőket is üldözhetünk. Persze ismét volt a nagyszerű Randi con is. Lehetett indulni rajz- és fanfiction versenyen, sütsütő versenyen és különféle játékokon, mint az otaku szóczata, ami újdonságként jelent meg (bár így belegendolva, valami ilyesmi volt már korábban).

Erről Daisetsu barátom írt pár sort: „A verseny abból áll, hogy párokat válogattak ki véletlenszerűen (volt kb. 5-6 pár)... A verseny úgy nézett ki, hogy a két fél mindig megegyezhetett, hogy az adott téma mellett akar-e érvelni, vagy ellene. Meg lehetett egyezni abban is, hogy ki húzzon témát. A témák ilyesnyek voltak: „Az Attack on Titan korszakalkotó anime volt”, „A pónik elhozhatják-e a világbékét?”, „20 éve nem készült már jó manga”, „A cosplay-esek felkeltik a rossz szexuális vágyakat” stb. Mindenki kapott egy-egy percet, hogy kifejtse véleményét (egy megadott stílusban! pl.: flame, felsőbrendű, troll). Majd, ha a két félnek letelt az egy perce, akkor megillette a válasz, amit két mondatban kellett összefoglalni. Felkészülési idő is volt: mindig az egyik kör volt a következő csatára való felkészülési idő. A verseny jól át lett gondolva, de néha még így is leblokkolt a játék, pl. mikor a játékvezető lánynak nevezett egy gyereket, aki valójában fiú. Eredményhirdetés csak annyi volt, hogy az első és a második helyezettet megtapsolta a közönség, majd mindenki ment a saját dolgára. Egyedüli probléma, hogy a tervezett 1 óra helyett másfél óráig tartott a verseny. De akik ott voltak, nagyon jól érezték magukat, ott olyan hihetetlenül jó hangulat volt, hogy az nem igaz. Bár a játékvezető szólt, hogy a tézyszerűséget értékeljük az otakuk, de a poénokat, de végül min-

den a poénokról szólt! Nagyon jó volt, legközelebb nagyobb keretek között is meg lehetne rendezni! A nagydu-másoknak ez pont jó!”

A con technikai részébe beleszólt némi baki. Szombaton beázott a nagyterem teteje (ez mondjuk a Hungexpo hibája), a hangosítás nem gyakran nem volt megfelelő, túl hangos volt vagy begerjedt. A cosplayen sok versenyzőnek volt világítás a ruháján, náluk általában lekapcsolják a villanyt, de volt, ahol ezt nem tették meg és volt olyan nem világító cosplay, ahol meg leoltották lámpákat és szinte akkor kapcsolták fel, mikor a versenyző lement a színpadról. Úgy tudom, hogy a villanyoltást a versenyzők kérik, de lehetne rá jobban figyelni.

A hangulat mindenhol jó volt, mindenki jól érezte magát, bár láttam jó pár tengő-lengő csapatot. Mindkét nap volt rajongói convonat is.

Mindent összevetve és a kezdeti negatívumok ellenére egy jó con sikerül összebarkácsolni, az, hogy minket nem érdekel a sci-fi, nem a szervezők hibája, de tényleg néha jobban koncentrálnának az animebb, japánosabb programokra, ha már ez az egyetlen nagy, ilyen jellegű rendezvény itthon. Annak viszont örülök, hogy a minket érdeklő programok jól el voltak osztva, mindig mentünk valamire, így kevés a "barátokkal csak dumálunk és hülyülünk" üresjárat volt, annyi pedig kellett is. A programfüzet-hez mindenki kapott egy kétoldalas lapot, amit kitölthetett, hogy milyen programokat szeretne conon, vagy hogyan értékeli a con-t. Tehát közvéleménykutatás. Én természetesen kitöltöttem és remélem, hogy ez segít jobban tenni a conokat.



TAVASZI PLAYIT 2014

Rendezvény neve:
PlayIT 2014

Időpontja: 2014. 04. 26.

Helyszín: Syma Csarnok

Képek forrása és további képek:
PlayIT Facebook

Tömeg a PlayITen

Sokak számára okozhatott dilemmát, hogy a Playlre vagy a MondoConra menjen el, volt aki választani kényszerült és akadt, aki mind a két rendezvényen részt tudott venni. 13100 látogató Közép-Kelet Európá legnagyobb gamer rendezvénye mellett döntött, ez a szám pedig rekorddöntőnek minősült a szervezők számára. Sok gamer állt tehát fel a számítógépe vagy a konzola elől, hogy eljőjön és a több tucatnyi programot megtekintse vagy résztvegyen bennük. A játékok világát kedvelő látogatók élhettek a hihetetlen akciókkal, melyeknek köszönhetően akár féláron is hozzájuthattak egy-egy kiegészítőhöz vagy játékhöz, illetve annak reményében, hogy Fortuna melléjük áll, különböző nyereményjátékokban vehettek részt. Sőt kipróbálhatták a legújabb játékokat, konzolokat, és természetesen ezúttal is volt retro stand, mely sokak gyermekkorát idézte vissza a jól ismert klasszikusokkal.

Rajtam kívül közel negyven ember azonban nem csak ezen lehetőségek miatt határozott úgy, hogy a Playlten

tölti a szombati napját: ők a cosplayerek.

A PlayIT versenyzői szögbl

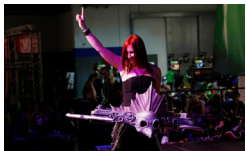
A cosplayereknek és a staff tagoknak reggel 7-kor volt a gyülekező. Ekkor megkaptuk a karszalagjainkat, melyekhez ingyen és bérmentve juttattunk hozzá, majd az öltözőbe szedtünk, ami sajnos ez alkalommal kisebb volt, mint decemberben, de elfértünk. Miután elkészültünk, lementünk a játéktérre, ahol lassan beszállingóztak az emberek, később pedig hatalmas tömeg rohanta meg a Syma csarnok épületét.

A cosplay verseny délután vette kezdetét, előtte pedig Szirmai Gergely lépett fel különböző kvízkérdéseivel. Őt bizonyára sokan ismeritek videóról, melyek a Youtube-on kerígenek. A fellépőt a színpalca mögött sokan lerohamozták autogramért vagy egy közös fotóért, de fotó áradatban a cosplayesek sem szenvedtek hiányt.

Maga a verseny a következőképpen zajlott: Az általunk előre beküldött zenére kellett fellépniük

a kitalált koreográfiával, háttérben a szintén előre elküldött fotóval, ezt követően pedig a zsűrihez kellett lépniük, hogy részletezzük a cosplay készítés folyamatát. Idén több külföldi cosplayer is indult a Playltes versenyen, ők mindezt angolul kommunikálták le. A fellépések színesek, egyediek voltak, nehéz bármelyiket is kiemelni közülük, de ha nagyon muszáj lenne, akkor azt mondanám, hogy Vegas Boys. A csapat ugyanis egy igen jellegzetes kis produkcióval örvendeztetette meg a közönséget, mely sokak arcára csalt mosolyt. Persze a többiek is kitétek magukért, például nagyon remek volt Drunkzio cosplay előadása is, de DiSister is remek koreográfiát eszelt ki... Azt hiszem sorolhatnám még a neveket bőven.

A fellépések végével ismét kapott a közönség egy adagnyi kvíz kérdést Szirmaiékktól. Ezután következett az eredményhirdetés (ezúton is gratulálok a díjazottaknak, szép munkát végeztek), majd mindenki felvonult a színpadra és pozolgtunk a fotósok és a közönség örömeire.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



A verseny előtt és után bőven volt időnk nekünk is kipróbálni, amit szerettünk volna, ami nagyonis pozitív tényező, így legalább kissé elfeledkeztünk a verseny izgalmairól.

Decemberhez képest

Decemberhez képest jelentősen több cosplayes indult a cosplay versenyen, ahogy már említettem, köztük külföldiekkel is. Még a cosplayesekre vonatkozott az a változás, hogy másik öltözöbe kerülünk, illetve, hogy másképp zajlott az előszűrés is, de persze más változás is észrevehető volt. A tavaly télen megrendezésre került Playliten még egy csarnokban zajló minden, ami jelenleg elképzelhetetlen lett volna, így is hatalmas tömeg volt mind a két épületrészben. Többfajta étkezési lehetőséget is biztosítottak a látogatóknak, ami egyértelműen pozitívum, főleg ekkora tömeg esetén.

Amit tesztelni lehetett

A retro részlegen zajló múltidézés és egy nagyon tehetséges fiatalember saját maga által összeállított kiállítás mellett a modern kor konzolai is helyet kaptak. Ki lehetett próbálni a Watch Dogs nevű játékot, a Heroes



Of the Stromot, a Kecskeszimulátor (amit az év troll játékának is nevezhettünk), de volt még Just Dance, Mario Kart és Legend Of Zelda részleg is. Emellett saját magukat is tesztelték a résztvevők a keretein belül, melynek lényege tulajdonképpen egy komplett mini túlélőshow volt.

A PlaylT sztárjai

A Playliten Szirmai Gergelyék mellett további hírességeket lehetett felfedezni, például az 501-es légió RZD2 robotját, aki sípolt, énekel, táncolt, izgett-mozgott és magára hívta a figyelmet, továbbá jelen voltak még a Gyűrűk ura Cosplayesek is, akik szintén minőségis ruháikban pompáztak a színpadon.

Ahogy megfigyeltem a Playliten a legnagyobb tömeg a mozgásérzékelős táncolós játékoknál állt, tehát játékok terén talán ez a fajta konzol emelhető ki, de persze máshol is volt sor.

Amit még fejleszteni lehetne...

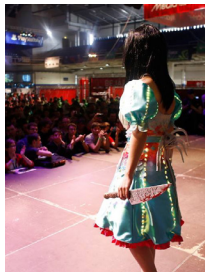
A Playliten igazából mindenki megtalálja a maga érdeklődését, aki szereti a videójátékok világát. Ver-

senyek, nyereményjátékok, akciók vásárlási lehetőség, kvízek, cosplay, lófejú ember... egyszerűen minden volt a Playliten!

Azonban lenne egy-két dolog, amin még fejlesztési lehetne. Ezek közül az egyik az, hogy még nagyobb teret adjanak az Esport részlegnek, vagyis azoknak a színpadoknak, amelyeknél az élő játékbeli meccsek zajlódtak, hiszen sokak állva nézték végig ezeket, de ez egy olyan jellegű probléma, amire könnyen lehet megoldást találni. Tehát ez a rendezvény is jó tanulság lehet a szervezők számára, de az említetthez hasonló „hiány” úgy gondolom, hogy egyszerűen pótolható.

Egy másik probléma, amit sok cosplayes érzékel, hogy a zenénket nem hallottuk rendesen vissza, ami gondot okozhat a koreográfia időzítésénél, persze a további fellépőkre is tekintettel kell lenni ilyen ügyben, de ez a technikai „baki” is könnyedén orvosolható.

Utóirat: A PlaylT staffjától kaptam egy e-mailt melyben kifejezik, hogy örülnek annak, hogy részt vettünk, mi cosplayesek is a rendezvényen, gratulálnak a díjazottaknak, a többieket pedig biztatják pár kedves gondolattal. Le a kalappal a PlaylT cosplayes staffja előtt, ez egy csillagos ötöst érdemel!



Június:

7-én:

- Persona 3 the Movie 2 (Film)
- Tamayura: More Aggressive (OVA)

18-án:

- Hayate no Gotoku! (2014) (OVA)

21-én:

- Lupin the IIIrd: Jigen Daisuke no Bohyo (film)
- Saint Seiya: Legend of Sanctuary (film)

22-én:

- Kuroko no Basuke: Mou Ikkai Yarimasen ka (OVA)

25-én:

- Little Busters! EX (OAD)
- Blade & Soul (OVA)

26-án:

- Inari, Konkon, Koi Iroha. OAD (OVA)

28-án:

- Ghost in the Shell: Arise - Border:3 (Film)

30-án:

- Saikin, Imouto no You-su ga Chotto Okashiinda ga. (OAD)

Július:

2-án:

- Kyoukai no Kanata (OVA)

HÍREK

// Animagazin

Rendezvények

Május 28 (szerda): Gigamesh koncert - Club 202, Budapest 18:00-21:00

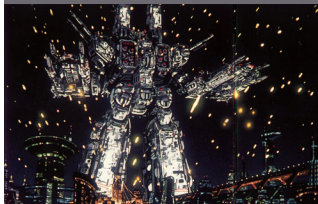
Június 7 (szombat): VII. Japán piknik 2 - Nagyvárad, Bihar, Románia

Június 21 (szombat): Conpót 2-Anime piac - Művelődési Szint (Műszi), Budapest, 15:00-20:00, Belépő 500 Ft, Pultbérlet 3000 Ft.

Június 28 (szombat): Nippon Expo - Expo Center, Pécs (Megyeri út 72.) 10:00 – 19:00 **Plakát**

Július 19 (szombat): Nyári Mondocon - Hungexpo, Budapest, 10:00-22:00

Jön az új Macross TV



Kanto régióban újra vetítették a *Macross Frontier* és mikor véget ért egy kis videóban közölték, hogy új tv sorozat érkezik a *Macross* franchise-hoz. Egyelőre még semmi konkrétumot nem tudni. Azt később közlik. A *Macross* cím 1982 óta három tv sorozattal rendelkezik.

Harcos csajok akcióban



Visszatér az *Ikkitsusen!* Még az idén érkezik a folytatás és nem ez lesz a vége. A formátuma még ismeretlen, de akik mégsem tudnak várni, azoknak a közeljövőben érkezik az első három évad Blu-rayes kiadása.

Hunter x Hunter



Visszatér a *Hunter x Hunter* manga. Togashi Yoshihiro mangája 2012 márciusa óta szünetelt. A Folytatás június 2-án érkezik. A Suesiha és a Viz Media bejelentette, hogy a japán és az angol változat párhuzamosan fog futni. A mangából két anime sorozat készült, amiből az egyik 2011 óta fut, van két film is és sok-sok OVA.

Tokyo Anime Award

A rendezvény hivatalos oldalán tették közzé a Tokió Anime Award idei győzteseit.

Az év animációja:

Kaze Tachinu (Film)

Shingeki no Kyojin (Television)

Továbbá megérdemelten kapott még díjat: *Mahou Shoujo Madoka★Magica Movie 3: Hangyaku no Monogatari* (Film)
Uchu Kyoudai (Television)
Anime Rajongói díj: *Danball Senki Wars*

Legjobb Rendező: Tetsuro Araki (*Shingeki no Kyojin*)

Legjobb eredeti történet: Hayao Miyazaki (*Kaze Tachinu*)

Legjobb forgatókönyv: Yasuko Kobayashi (*Shingeki no Kyojin*), Reiko Yoshida (*Kimi no Iru Machi*)

Legjobb képi rendező: Youji Takeshige (*Kaze Tachinu*)

Legjobb karakter dizájn, mecha dizájn: Sushio (*Kill la Kill*)

Legjobb szinkronszínész: Hideaki Anno (*Kaze Tachinu*)

Legjobb zene: Hiroyuki Sawano (*Shingeki no Kyojin*)

Legjobb animátor: Kitarou Kousaka (*Kaze Tachinu*)

■ Szigetországi napló

5-én:

- Sailor Moon Crystal (ONA)
- Girls und Panzer: Kore ga Hontou no Anzio-sen Desu! (OVA)
- Sore Ike! Anpanman: Ringo Bouya to Minna no Negai (film)

7-én:

- Witch Craft Works (OVA)

12-én:

- K: Missing Kings (film)
- Sword Art Online II (TV)

15-én:

- Applesseed Alpha (OVA)

16-án:

- Nameko-ke no Ichizoku 3 (OVA)

17-én:

- Noragami (OAD)

18-án:

- Mushibugyou (2014) (OVA)

19-én:

- Omoide no Marnie (film)
- Pikachu, Kore Nan no Kagi (film)
- Pokémon XY: Hakai no Mayu to Diancie (film)

23-án:

- Non Non Biyori (2014) (OVA)

25-én:

- Kenzen Robo Daimidaler (OVA)
- Blade & Soul (OVA)

30-án:

- Little Busters! EX (OAD)

Ghibli



Új Ghibli film érkezik a nyáron. Joan G. Robinson az angol gyerekgregény író tollából származó *When Marnie Was There* (*Omoide no Marnie*) kerül adaptálásra. A film sokmindenben lesz első, vagyis rendkívüli. Először is ez lesz az első olyan film a stúdiótól, amiben két női főszereplő lesz, és mindkét színésznőnek ez lesz az első anime szerepe. Az egyik Takatsuki Sara (*Otomen, GTO*), a másik Arimura Kasumi (*Hagane no Onnan, Clover*). Szintén ez lesz az első olyan Ghibli film, aminek a főcímdala teljesen angol lesz. A dalt Priscilla Ahn írja és adja majd elő. És végül ez lesz az első film Miyazaki Hayao nyugdíjbame-netele óta.

Bővebben a történetről: Annának nincs barátja, amíg nem találkozik Marnie-val a homokdűnék között. Ám Marnie kicsit más. Ez egy hangulatos szellemtörténet barátságról, családról, magányról. Anna nevelőszülővel él de elküldik Norfolkba, hogy az idős Mr és Mrs Peggel éljen. Amikor a tengerparton szaladgál, akkor találkozik Marnie-val és ő lesz Anna első barátja. Majd egy nap Marnie eltűnik. Egy új család Lindsay-ék költözik a környékre. Anna, aki sok mindent tanult a barátságról, összeismerkedik Lindsay-ékkel és különös igazságot tud meg Marnie-ről.

A rendező Yonebayashi Hirumasa lesz, akinek az Arrietty után ez a második filmje és a helyszín Nagy-Britannia helyett Hokkaido lesz. A film július 19-én érkezik.

Menő a könyvtári manga

A Központi Szabó Ervin Könyvtár közzétette a 2013-ban legnépszerűbb kötetek tizes listáját. Eszerint tavaly 3 manga is bekerült a leggyakrabban kölcsönzött kötetek elit csoportjába. Külön érdekesség, hogy a többi 7 könyv nem szórakoztató jellegű, annak köszönhetően a jó helyezést, hogy a hallgatónak szükségük volt rájuk a vizsgáikhoz.

A Teljes lista:

1. *Magyar Százasok*
2. Andorka Rudolf: *Bevezetés a szociológiába*
3. Earl R. Babbie: *A társadalomtudomány kutatási gyakorlata*
4. Elliot Aronson: *A társas lény*
5. **Óba Tsugumi: *Death Note***
6. *Pszichológia*
7. Joseph P. Forgas: *A társas érintkezés pszichológiája*
8. **Youn In-Wan: *Árnybíró***
9. Eric Berne: *Emberi játszmák*
10. **Yazawa Ai: *Nana***

Bakuman live action

Live Action adaptáció készül a *Bakuman* mangából. A film várhatóan 2015-ben kerül a mozikba. A rendező Oone Hitoshi lesz és a filmben szereplő mangákat Obata Takeshi fogja rajzolni. A népszerű mangából 2010 és 2013 között három animesorozat is készült. A filmben Satoh Takeru fogja játszani Mashiro Moritakát, Takagi Akitot pedig Kamiki Ryunosouke.

Tezuka és a Google



A Google Cultural Institute egy olyan Google szolgáltatás, amely segítségével különböző művészeti alkotásokat, kiállításokat, emlékműveket vagy egyéb kulturális okokból fontos helyszíneket tekinthetünk meg. Az Astroboy manga megjelenésének 60. évfordulója alkalmából mostantól egy híres mangaka, Osamu Tezuka rajzai, mangarészletei is megtekinthetők az oldalon. Ő az első mangaka, akit ez a megiszteltetés ért.

Osamu Tezuka kivételesen termékeny és sikeres mangaka volt. 1928-ban született, 1989-ben hunyt el. Élete 60 éve alatt 700 mangát készített.

Az *Astroboy* volt a legismertebb és leg-sikeresebb közülük, amely egy "szuperhős" kisfiúról szól, aki nem valamilyen csoda folytán kapta szerepképességét, hanem tudományos alapon dolgozza ki azokat. És amerikai társaival ellentétben nem az igazságért, hanem a világbékéért dolgozik.

De egyéb mangacímek is ismerősen csenghetnek: *Black Jack* (egy orvosról szól), *Kimba the White Lion* (Kimba, a fehér oroszlán), *Phoenix* (*Hi No Tori*), *Princess Knight*, *Unico, message to Adolf* (a második világháborút megelőző éveiben játszódik és 3 Adolf nevű férfi életét mutatja be: egy német férfit, egy németországi zsidó férfit és a diktátor Hitlerét), *Buddha* (Buddha életének újraértelmezése).

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Még júliusban:

- Ai Mai Mii (2014) (TV)
- Fate/Kaleid Liner Prisma Illya Zwei! (TV)
- Free!: Eternal Summer (TV)
- Kuroshitsuji: Book of Circus (TV)
- Minarai Diva (TV)
- Persona 4 The Golden Animation (TV)
- Re: Hamatora (TV)
- Space Dandy 2 (TV)
- Strange+ 2 (TV)
- Yama no Susume: Second Season (TV)
- Yami Shibai 2nd Season (TV)

Augusztus:

8-án:

- Stand By Me Doraemon (Film)

9-én:

- Uchuu Kyoudai: Number Zero (Film)

16-án:

- Hanamonogatari (TV)

23-án:

- Shin Kekijouban Initial D (Film)

27-én:

- Blade & Soul (OVA)

29-én:

- Mujaki no Rakuen (OVA)

Még augusztusban:

- Medamayaki no Kimi Itsu Tsubusu? (TV)
- Terra Formars: Bugs2 2599 (OVA)

Nyári szezonajánló -

Néhány anime sorozat rövid bemutatása

Július



Hanayamata

Normális megjelenés, intelligencia, művészet, sport... Ezek jellemzik az átlagos 14 éves lányt, Seiya Narut. Annak ellenére, hogy hősnőket csodál, teljesen normális, átlagos életet él. Azonban egy holdfényes éjszakan találkozik egy tündérlánnyal, aki megváltoztatja addigi életét. Ez az idegen lány megismerteti vele egy különleges tánc, a yasokoi világot.

Műfaj: slice of life, seinen

Stúdió: Madhouse

Rendező: Ishizuka Atsuko

Seiyuuk: Tanaka Minami, Ootsubo Yuka, Okuno Kaya



Himegoto

Arikawa Hime, másodéves középiskolai kénytelen magára vállalni szülei adósságát. Azonban három lány a diáktanácsból megmenti őt. Hime elfogadja a feltételeket és az adósság térítéséért cserébe lányként a "diáktanács kutyája" szerepet.

Hossz: 13 rész

Műfaj: vígjáték, iskola

Stúdió: Asahi Production

Seiyuuk: Saotome Yuka, Ono Saki, Toujou Hisako, Kuwahara Yuuki



Sabagebu!

Momoka középiskolában a Túlélő klub tagja lesz. Az itteni diákok különböző katonai kiképzéseken vesznek részt a bájos és ijesztő elnök, Miou felügyelete alatt. Vajon Momokónak hogy sikerül túlélnie az edzést és Miou társaságát?

Műfaj: akció, vígjáték, shoujo, katonai

Stúdió: Studio Pierrot

Rendező: Oota Masahiko

Seiyuuk: Toyama Nao, Okubo Rumi, Lynn, Uchiyama Yumi



Seirei Tsukai no Blade Dance

Csak egy tiszta, szűz lány köthet szerződést egy szellemmel. Az Areisha akadémia nemes családok szüzeit képi erte a feladatra. Azonban egy fiú, Kamito, amikor megkukkolja Clairt fürdés közben, véletlenül szerződést köt egy szellemmel a lány helyett. Kamito így egy szabálytalan szerződő lesz...

Műfaj: akció, vígjáték, ecchi, fantasy, romantika, iskola, hárem, természetfeletti, seinen

Stúdió: TNK

Rendező: Yanagisawa

Tetsuya

Seiyuuk: Kakuma Ai, Ishigami Shizuka



Barakamon

Egy fiatal jóképű kaligráfus, Handa megüti egy híres kortársát, így büntetésként egy kicsi szigetre száműzik. Handának városi létére alkalmazkodnia kell az új körülményekhez és a hóbortos szomszédokhoz: pl. traktoros; nem kívánt látogatók, akik nem ismerik a bejáratíjtót; idegesítő gyerekek, akik játszótérnek használják az otthonát, stb. Ez egy kedves vígjáték egy városi srác nehézségeiről.

Műfaj: vígjáték, slice of life

Stúdió: Kinema Citrus

Rendező: Tachibana Masaki

Seiyuuk: Ono Daisuke, Hara Suzuko, Okubo Rumi, Han Megumi

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



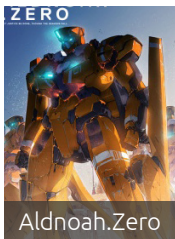
Bakumatsu Rock



Love Stage!!



Gekkan Shoujo Nozaki-kun



Aldnoah.Zero



Jinsei



Shounen Hollywood

A történet a Bakumatsu-korszakban, a sógunátus végén játszódik, és annak egy igencsak kifordított változata. A sógunátus a shinsengumi idoldcsapat menneiei énekét használja az emberek agymosására, hogy tovább uralkodhasson fölöttük. Azonban Sakamoto Ryouma fellázd ellenük a rock 'n' rollal az igazság és a szabadság nevében.

Műfaj: zene
Stúdió: Studio Deen
Rendező: Kawasaki Itsuro
Seiyuuk: Morikawa Toshiyuki, Morikubo Showtaro, Ono Kensho, Taniyama Kishou

Adott egy híres, tehetséges család: énekes apa, filmsztár anya, énekes bátyj; csak Izumi, az egyetemista otaku fiú lóg ki közülök. Kedvence a Magical Girl LalaLulu, és keményen dolgozik, hogy mangakává váljon. Egy nap azonban nem tud ellenállni egy TV-hirdetésnek. A fiú újraegyesül Ryoumával, a népszerű fiatal színésszel, akivel tíz évvel korábban társak voltak.

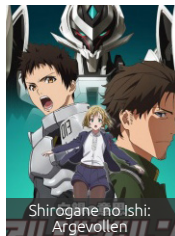
Műfaj: shounen ai
Stúdió: J.C.Staff
Rendező: Kasai Kenichi
Seiyuuk: Eguchi Takuya, Hirakawa Daisuke, DAIGO, Yonaga Tsubasa

Chiyo Sakura belehabarodott iskolatársába Umetarou Nozakiba. Amikor Sakura szerelmet vall neki, a fiú azt hiszi, hogy csak egy rajongó, és autogramot ad a lánynak. Majd mikor Sakura közli, hogy mindig vele szeretne lenni, a srác elhívja a házába, hogy segítsen neki néhány rajzban. A lány rájön, hogy Nozaki valójában álnéven egy híres shoujo mangaka, de beleegyezik, hogy az aszisztense legyen...

Műfaj: vígjáték, romantika, iskola, shounen
Stúdió: Doga Kobo
Rendező: Yamazaki Mitsue
Seiyuuk: Nakamura Yuuichi, Ozawa Ari, Miyake Marie, Ono Yuuki

1972-ben a Hold felszínén egy ájtjárót fedeznek fel. Azonban az emberiség így kapcsolatba kerül a marslakókkal, mely háborúhoz vezet.

Műfaj: akció, mecha, sci-fi
Stúdió: A-1 Pictures
Rendező: Aoki Ei
Seiyuuk: Hanae Natsumi, Ono Kensho, Amamiya Sora



Shirōgane no Ishi: Argevollen

Akamatsu Yuuki tanácsadóként csatlakozik az újságíró klubhoz. Három lány van, akik még a hallgatók problémáival foglalkoznak, segítséget nyújtanak a tudomány, az irodalom és a sport terén. Azonban a lányok véleménye mindig különbözik, és sosem tudnak megegyezni...

Műfaj: slice of life
Stúdió: Feel
Rendező: Kawaguchi Keichirou

Egy új mecha anime a Xebectől. (Több információ a cikk írásáig nem derült ki róla.)

Műfaj: akció, mecha
Stúdió: Xebec
Rendező: Ootsuki Atsushi
Seiyuuk: Oonishi Saori, Tsuchida Hiroshi, Ohsaka Ryota, Oohara Sayaka

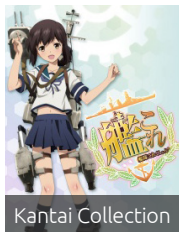
Az anime az eredeti regény sztorija után 15 évvel játszódik. A történet egy fiktv színházról, a harajukui Hollywood Tokyóról szól. Itt követhetjük végig a Shounen Hollywood idoldcsapat tehetséges tagjainak szorgalmas munkáját és tanulását.

Műfaj: slice of life
Stúdió: Zexcs
Seiyuuk: Kahirara Tetsuya, Ohsaka Ryota, Ono Kensho, Yamashita Daiki



Egy bomba robbant Tokió szívében. Az elkövető két tinisrác, akik Szfinxnek nevezik magukat. A fiúk elindítanak egy hatalmas játékot, melynek résztvevői Japán lakossága.

Hossz: 11 rész
Műfaj: pszichológia, thriller
Stúdió: MAPPA
Rendező: Watanabe Shinichiro



Kantai Collection



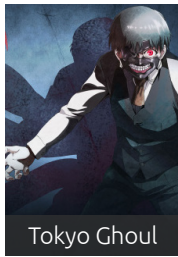
Grisaia no Kajitsu

A történet egy olyan akadémián játszódik, melyben a lányok egy kolostorban tanulnak és művelődnek, minden külső hatástól elzárkózva. Őt lány ezeken a falakon belül megbánásban és bűnhődésben tölti életét. Egy nap Yuuji Kazami, egy fiú diák iratkozik be az akadémiára.

Műfaj: dráma, romantika, iskola, pszichológia
Stúdió: 8bit
Rendező: Tanaka Motoki

Ez a Kadokawa moe-karakteres kártyajátékának anime adaptációja.

Stúdió: Diomedea
Rendező: Kusakawa Keizo
Seiyuuk: Uesaka Sumire, Fujita Saki, Iguchi Yuka



Tokyo Ghoul

Ez egy Tokióban játszódó fantasy horror anime, ahol rejtélyes lények falják fel az embereket. A városalokók félelemben élnek ezektől a maszkos ghoulaktól. Egy átlagos főiskolás, Kaneki találkozik egy hozzá hasonló lelkes olvasóval, Rize-zel. A fiú rájön: sorsa egyik napról a másikra megváltozik...

Műfaj: akció, misztikum, dráma, horror, természetfeletti, pszichológia
Stúdió: Studio Pierrot
Rendező: Morita Shuhei
Seiyuuk: Morohoshi Sumire, Hanae Natsuki, Amamiya Sora, Sakurai Takahiro



DRAMAtical Murder

A távoli jövőben az emberek egy népszerű virtuális bunyós játékkal, a Rhyme-mal játszanak. Aoba hétköznapi életet él, nagymamájával ócskaságokat árul a Midorijima szigeten. Barátaival ellentétben ő nem vesz részt a játékban. Azonban belekeveredik az emberek eltűnésével kapcsolatos ügyekbe. Célja a sziget mindennapi életének védelme.

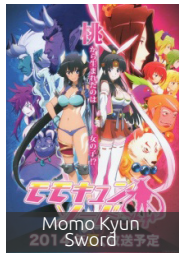
Műfaj: akció, sci-fi, pszichológia
Stúdió: NAZ
Rendező: Miura Kazuya
Seiyuuk: Nakazawa Masatomo, Hino Satoshi, Matsuda Kenichirou, Takahashi Hiroki



Majimoji Rurumo

A suli legperverszebb sráca, Shibaki sikeresen megidéz egy boszorkányt, Rurumót, aki teljesíti a kívánságait. Az anime ott kezdődik, hogy a fiú újra magához hívja a lányt, aki ahhoz, hogy igazi boszorkánnyá váljon, rá kell vennie a srácot, hogy mind a 666 mágius jegyet kívánságra használja. Azonban a srác a szerződés miatt folyamatosan veszít az életéből, és ha így halad, a végén meghal. Az utolsó jegynél Shibaki kezében a döntés: segít Rurumónak igazi boszorkánnyá válni, vagy menteni próbálja saját életét?

Műfaj: vígjáték, fantasy, shounen
Stúdió: J.C.Staff
Rendező: Sakurai Chikara



Momo Kyun 201 Sword

A történet a japán folklór egyik híres alakjának Momotarónak a sztóriáját dolgozza fel egy másik nőszereplős-köntösben. Momoko egy gyönyörű kardforgató, aki egy őszibarackban született. Együtt él három társával, Inugamival a kutyaistenrel, Sarugamival a majomistenrel és Kijigamival a fácánistenrel. Azonban egy nap az ördög király megtámadja a paradicsomot és ellopja a Momokó földjét védő kincset. A lány társaival útrakek, hogy visszaszerezze a kincset és megmentse az embereket.

Műfaj: fantasy
Stúdió: Project No.9
Rendező: Nozaki Keichi
Seiyuuk: Taketatsu Ayana, Tsuda Minami, Hatano Wataru, Morikubo Showtaro



Glasslip

“Az üveg másik oldalán megláthatod a holnapot.” A történet Fukami Toukóról, egy 17 éves lányról szól, aki Fukui prefektúrában született, és az az álma, hogy üvegfüvővé váljon.

Műfaj: slice of life

Stúdió: P.A. Works

Rendező: Nishimura Junji
Seiyuuk: Fukagawa Seria, Shimazaki Nobunaga, Taneda Risa, Ohsaka Ryota



Francesca: Girls Be Ambitious

Az anime főhőse Francesca, aki egy élőhalott hokkaido idol. Formabontó, sok energiával és nagy étvágygal. Gyakran leesnek a végtagjai a helyükről, és bizony előfordul, hogy rossz helyre teszi vissza azokat. A másik szereplő Exorcist, aki folyton Francscát üldözi, és persze mindig a rövidbetele húzza. Kissé boldogtalan és úgy véli Francsca az ő riválisa.

Hossz: 24 rész

Műfaj: vígjáték, fantasy

Seiyuuk: Makino Yui, Tano Asami

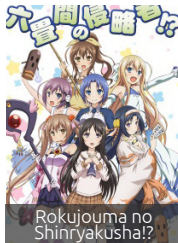


Rail Wars!

A történet egy alternatív Japánban játszódik, ahol a vasutat nem privatizálták. Naohito Takayama, egy átlagos középiskolás srác, arról álmodik, hogy kényelmes állása lesz a Japán Államvasutaknál. A fiú gyakornokként dolgozik a vasút biztonságos szolgálatánál, ahol furcsa embereket ismer meg, pl. Sakurait, a férfi utaló bajkeverőt. Továbbá képbe kerül egy szélsőséges csoport is, akik privatizálni akarják a vasutat.

Műfaj: akció

Stúdió: Passione

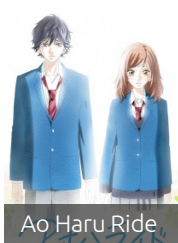


Rokujouma no Shinryakusha!?

Az anime középpontjában Koutarou Satomi, egy középiskolás srác áll, akinek sikerül egy olcsó szobát bérelnie. Amikor beköltözik új lakhelyére egymásután jelennek meg a különös szobatársai: a szellem lány, Sanae, a mágus lány Yurika, a földalatt lakó Kiriha, a földönkívüli Theiamillia és szolgálja Ruthkhania.

Műfaj: vígjáték, romantika, iskola, természetfeletti
Stúdió: Silver Link

Rendező: Oonuma Shin
Seiyuuk: Naganawa Maria, Suzuki Eri, Tazawa Masumi, Oomori Nichika



Ao Haru Ride

A történet főszereplője Futaba, aki az alsó-középiskolában szerelmes volt Tanaka Kouba. Azonban egy félreértés miatt barátságuknak vége szakadt, amikor a fiú a nyári vakáció után iskolát váltott. A felső-középiskolában Futaba élete fordulatot vesz, mert újra találkozik Kouval.

Hossz: 12 rész

Műfaj: vígjáték, dráma, romantika, iskola, shoujo, slice of life

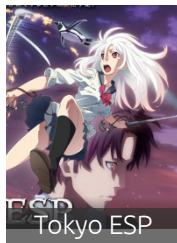
Stúdió: Production I.G
Rendező: Yoshimura Ai
Seiyuuk: Kaji Yuki, Uchida Maaya, KENN

Adott egy középiskolás, Saburo, aki időutazik a középkori Sengoku-korszakba. Itt végül Oda Nobunagává, a Japán egyesítő hadvezérére kell válnia.

Műfaj: történelem, romantika, shounen

Rendező: Fujikawa Yuusuke

Seiyuuk: Kaji Yuki, Miyano Mamoru, Mizuki Nana, Yuuki Aoi, Nakamura Yuiichi, Koyama Rikiya, Sakurai Takahiro, Fukuyama Jun, Sugita Tomokazu



Tokyo ESP

A középiskolás lány, Rinka szegényes körülmények között él az apjával, így kénytelen részmunkaidőben dolgozni. Élete megváltozik, amikor extrém módon egy különleges ESP-nevű képességre tesz szert (extrasensory perception - természetfeletti érzékelés). Így kersztül tud menni bármilyen szilárd dologon.

Műfaj: akció, vígjáték, sci-fi, shounen, szuper erő, természetfeletti
Stúdió: Lantis



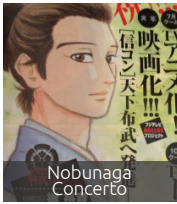
Futsuu no Joshikousei ga [Locodol] Yatte Mita.

A történet két középiskolás lányról, Nanakóról és Yukariról szól, akik városi idollá, helyi sztárrá válnak Nanako nagybátyjának kérésére. Interjúk és koncertek adnak, tévében szerepelnek, fizetésüket pedig a városi adóból kapják.

Műfaj: vígjáték, seinen

Stúdió: Feel

Rendező: Nawa Munenori
Seiyuuk: Misawa Sachika, Itou Miku, Izawa Mikao, Matsui Eriko



Nobunaga Concerto

Kedves Olvasók!

Reméljük, hogy élvezitek a magazint és találtok benne sok olyan cikket, információt, amit érdekes és élvezetes olvasni.

Olvass tovább, ha szeretnéd, hogy a te munkád is bekerüljön a magazinba!

JELENTKEZZ MOST!

Mangaismertető

Mangattack

Dorama sziget

Pasta

Az AniMagazin elsődleges forrása Ti vagytok, mivel egyrészt olvastok minket, másrészt írtátok a cikkeket. Így hát a tartalom nagy része tőletek függ.

Aki érez magában egy kis írói hajlamot az ne habozzon, ragadjon billentyűzetet és írjon véleményt, elemzést, bemutatót kedvenc animéjéről, mangájáról, együtteséről, vagy éppen seiyujáról. Akit a kultúra vagy társadalom érdekel jobban, azok munkáit is tárt karokkal várjuk, legyen az akár a történelem vagy a jelen egyik szeglete. Egyszóval bármi, ami japán. Azonban mi nem állunk meg a határnál, szeretünk más, Ázsiával kapcsolatos írásokat is. Sőt magyar vonatkozású dolgoknak is örülünk, legyen az magyar alkotó műve vagy annak bemutatása. Például manga, fanfiction vagy fanart.

Nos tehát a téma nyitott, nincs más hátra, mint írni és elküldeni nekünk. Ha valaki elakad szívesen segítünk, akár a témaválasztásban, akár a cikk felépítésében.

Nem biztos, hogy az írásotok rögtön a soron következő számba bekerül, de az azutániba igen. Erről mindenképp szólunk. Írjátok az alábbi címre, örömmel állunk rendelkezésetekre.

Elérhetőségünk:

- Ha munkáitokat (cikk, fanart, fanfic) szeretnétek elküldeni, azt a bekuldes@anipalace.hu címre várjuk.
- Ha pedig ötleteket, kérdéseket, véleményeket szeretnétek, azt az állandó e-mail címünkre küldhetitek: info@anipalace.hu vagy keressetek minket a weboldalunkon: anipalace.hu



JAPÁN NEMZETI PARKJAI II.

// Hirotaka

Folytatjuk utazásunkat Japán gyönyörű tájain, természeti kincsein keresztül. Sokat fogunk hegyet mászni, de forró fürdőt is veszünk, még hozzá társasággal, piknikezünk zöld mezőkön és többször ellátogatunk a tengerpartra.

Nikkó Nemzeti Park

(Nikko Nemzeti Park Alapítva: 1934, Terület: 1400.21 km²)

A park központi városa értelemszerűen Nikko, amely Tocsi prefektúrában található és 140 km-re fekszik Tokiótól. Itt volt a sintó és a buddhista szertartások központja egészen a Tosogu szentély 1600-as felépítéséig. Azóta a Tosogu a park egyik leghíresebb látványossága, és egyben Japán legdrágább díszített szentélye valamint Tokugava lejaszu mauzóleuma. A Nikkó Nemzeti Park szentélyei az UNESCO világörökségét képezik.

2577 méter magasságig nyúlik a Sirane-hegy a Tocsi és Gunma prefektúra határán, ezzel a Kantó régió legmagasabb hegye. A fő része a Nikkó vulkán csoportnak, amelybe még a Zazen-hegy, a Maesirane-hegy, és a Siranekakusi-hegy, valamint a Gosikunuma-tó tartoznak. A Sirane-hegyről pazar kilátás nyílik a környező tájra és a többi hegyre. Jó időben a Fudzi is látható.

Innen keletre található a Sendzsogahara-mocsár. Az 1400 méterrel a tengerszint felett elfekvő terület körülbelül 4 km². A közeli Nantai-hegy vulkanikus tevékenysége miatt alakult ki. A mocsár remek élőhelye a különféle liliumoknak, azáliáknak és fűféléknek.

Nikkótól nyugatra található a Csuzendzsi-tó, melynek őszi színeit több onsenből megcsodálhatjuk, ide ajánlatos október elején jönni. Ha sétálnánk egyet, akkor az Irohazaka tó körüli út javasolt.

A Shirane-hegytől északra fekszik egy másik hasonló terület, a Kinu-mocsár. Ez Japán legmagasabban fekvő mocsara, 2030 méteres magasságban terjeszkedik és innen ered a

Kinu-folyó is. A területen több mint 40 kisebb tó található. Itt virágzik a szibériai nőszirm, ősszel pedig a lehalló levelek öltöztetik a mocsarat.

Sirakava városától nyugatra magasodik a Naszu-hegység, melynek legmagasabb csúcsa a Csauszu (1897m) és a mai napig is vulkáni gázokat bocsát ki magából. A hegységhez tartozó csúcsok rendkívül



változatosak. Az Aszahi csupasz sziklafalakról ismerhető fel, míg a Szanbonjarin zöld növényzet uralkodik. A nemzeti parkban több turistát találhatók, itt-ott majmokkal is találkozhatunk.



Dzsosinecukogen Nemzeti Park

(Joshinetsukogen Nemzeti Park Alapítva: 1949 Terület: 1890km²)

Ueda városától keletre a Nagano és Gunma prefektúra határán fekvő Aszama vulkánt (2568m) sok évig természetes erózió formálta egészen 1281-es kitöréséig, akkor alakult ki mai formája. A vulkán még ma is vulkáni gázokat enged ki magából. Az északi lábánál található az Oniosidasi láva-folyam, ami egyike a világ három legszebb vulkáni tájának. Ennek közelében találjuk az Aszama Ranch-ot, ami egy kiterjedt füves terület.

Az Aszama-hegytől északra magasodik a Sirane-hegy (2138m).

A hegyen lévő Yugama krátertő a világ legsavasabb tava és smaragd zöld színben pompázik.



Cím:

Japán Nemzeti Parkjai 1. rész

Írta:

Hiroataka

Források:

<http://www.env.go.jp/en/nature/nps/park/>

<http://www.japan-guide.com/e/e2325.html>

http://hu.wikipedia.org/wiki/Jap%C3%A1n_nemzeti_parkjai

Ez érdekes kontrasztot alkot a környező sziklakkal, melyeken sem fa, sem fű nem nő. A Tanigava-hegytől keletre találjuk az Icsinokuraszavát, mely egy sziklás terület. A 2000 méternél alacsonyabban fekvő vidék, meredek sziklakkal, összetett topográfiával és hevesen változó éghajlattal rendelkezik. Az Icsinokuraszava az egyik legfigyelemreméltóbb sziklaformáció Japánban. A hegymászók körében rendkívül népszerű.

A Siga-Kuszacu út egyben turistaút is, 2172 méter magasan húzódik a tengerszint felett, Gunma és Nagano prefektúra határán, Kuni és Yamanouchi város között a Sirane-hegytől északra. Jamanouchinál sícentrum várja a téli sport szerelmeseit. Jellemző a kórisfa, mely ősszel vörös színben pompázik.

Hokusingogaku különálló hegységek gyűjtőneve és a Nagano prefektúra északi és a Niigata prefektúra déli felén húzódik. Több hegy található itt: Iizuna-hegy (1917m), Togakusi-hegy (1904m), Kurohime-hegy (2053m), Mjoko-hegy (2454m) és a Madarao-hegy (1382m). Utóbbi kivéve ezek a hegyek a dominánsak a Josinecukogen Nemzeti Park, Mjoko-Togakusi területén. Évente rengeteg látogató jön ide, ebben az alpesi környezetbe, mely minden évszakban más arcát mutatja.

A Nodzsi-tó vulkáni aktivitás következtében alakult ki. A területen sok késő pleisztocén (1,8 millió évtől 11500 évig) kori mamutleleteket találtak. Mind a tó és a körülötte lévő erdő tökéletesen alkalmas a pihenésre, kikapcsolódásra. Egész évben turisták tömege érkezik ide, hogy kedvenc időtöltésének szentelje magát, legyen az horgászat, vízi sportok, hajózás természetjárás, túrázás. Ezek mellett a terület közkedvelt nyári

üdülőhely.

Végezetül a park egyik egyedi látványosságát mindenképp érdemes megnézni, ez a Dzsigokudani Majom Park. A Dzsigokudani szó jelentése a pokol völgye. Nevét annak köszönheti, hogy a területen a fagyott talajból kis réseken át forró víz tör fel és a kis hasadékokban megmarad. A területen meredek sziklák jellemzők és hideg az időjárás. Itt élnek a japán makákók vagy ismertebb nevükön hómajmok. Biztos mindenki látott már olyan képet, amikor ezek a majmok a forró vízben áztatják magukat.

Csübu-Szangaku Nemzeti Park

(Chubu-Sangaku Nemzeti Park: Alapítva: 1934
Területe: 1743.23 km²)

A Tatejama-hegy egyike a három legszentebb hegynek Japánban (a másik kettő a Fudzsi és a Hakuszan). Három csúcsa van: Onandzsi (3015m), Ojama és a Fudzsi-orlata. A nyári időszakban sokan zárandokolnak el ide. Az Ojama nyugati oldalán a Jamaszaki Curl néven ismert jégkorszaki maradvány található.



A Tatejama-Kurobe alpesi úton haladva a Tatejama-hegység keleti oldalán található a Kurobe-gát. A gát 1470 méteres magasságban húzódik, 1963-ban fejezték be. 186 méter magas és 492 méter hosszú. Ez a legnagyobb kupola alakú, túlfolyó gát Japánban. Körülbelül 200



millió köbméter vizet képes visszatartani és minden évben rengeteg turista érkezik ide nyáron, hogy szemügyre vegye egyrészt a gátat, másrészt azt, ahogy másodpercenként több mint 10 köbméter vizet bocsátanak át rajta. A Cugaiké Nature Park a gáttól észak keletre terül el, Otari falu mellett. A park 1900 méteres magasságban fekszik és alpesi rétek és növények otthona. A parkon többek közt egy 5,5 km hosszú faúton haladhatunk. Természetesen találunk itt látogató központot is, ahol segítenek eligazodni. A közelben érdemes megszállni. Túrázóknak kimondottan ajánlott.

A Happo-One tanösvényen járva pazar kilátás nyílik a Hakuba-Szanzan-hegységre, Gorjü-hegyre, és a Kasimajarigatake-hegyre. A közelben lévő Kurobisaitara mocsaras terület, ahol nyáron sárga, lila és fehér színekben nyílnak a virágok. De találunk itt vörösfőnyát és különféle alpesi pillangókat is.

A Hakuba Daiszekkei egyike a három legnagyobb havas kanyonnak Japánban, nyáron pedig ez a legnagyobb, mert itt marad meg leginkább a hó; 3,5 km hosszú és 100 m széles.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Az alpesi virágok rózsaszín, lila, fehér színekben várják, hogy megcsodáljuk őket. A szurdokon átkelni csak megfelelő felszereléssel lehet.

A Sinhodaka a Migimata és a Hitaka folyó torkolatánál fekszik. Ez a kiindulópontja a Nisihota-hegyre, a Szogatake-hegyre vagy a Szugorokude-hegyre induló hegymászóknak. Persze egyszerű túrázók is bejárhatják a területet és a környező hegyek csodás látványa fogad mindenkit.

A Naganóból és Gifuból indul két fontosabb túraútra hívnám fel a figyelmet: a Norikura Eco-Line és Sky-Line. Az előbbt júliustól-októberig, utóbbit májustól-október végéig lehet használni. A kora őszi színekben való gyönyörködést semmiképp ne hagyjuk ki. A törpefenyők zöldbe, a nyírfák sárgába, a hegyi kőrös pedig vörösbe öltözik. A területen van parkoló, ahol a kocsikat le lehet tenni, innen busszal mehetünk feljebb. Ez a legmagasabb pont az országban, ahová felvisz a busz. Az állomástól a csúcs még egy másfél órányi séta. Viszont megéri a fáradságot, mert 360 fokos kilátás nyílik meg előttünk. Ez a "Japán Alpok".

Végezetül pedig a Norikurakogen Icsinosét mutatnám be, ami kedvelt piknikező hely. A területet fehér erdei nyírfaerdő veszi körül. Nyílnak itt japán azáleák, szilvafák. A környéken lévő tavak mentén mocsári klímát kedvelő növények élnek. A víztükrök a Norikura-hegy képét tükrözi vissza. Állatvilága gazdag, szitakötőket, szalamandrákat és leveli békákat láthatunk. Itt található az Icsinose Ranch, ahol szarvasmarhák legelnek.

Csicsibu-Tamakai Nemzeti Park

(Chichibu-Tamakai Nemzeti Park Alapítva: 1950. Területe 1216 km²)

Maradunk Honsu középső részén, Tokiótól délre megyünk. A Kinpu-hegyet és a Kokussigatake-hegyet magába foglaló Okucsi-csibu-hegység valamint a Kumotori-hegy alkotja a park szívet. Mind-egyik hegy igazi kihívás a hegymászók számára. A Kinpu-hegyet törpefenyők borítják, a többi csúcsot más növénytakaró borítja. Ha a Kinpu-hegyen kelet felé tekintünk, akkor a Kita-Okusenjo-hegyet pillantjuk meg, ami a park legmagasabb csúcsa, 2601 méterrel emelkedik a tengerszint fölé. A Kokussigatake-hegyből ered a Csikuma és a Fuefuki folyó. Innen érdemes tovább kelet felé menni a Kariszaka turistaúton, amint a Tokión áthaladó Tama-folyó eredetéhez érünk. De még mielőtt beérnénk a fővárosba, előtte találjuk Csicsibut és a Kumotori-hegyet, mely a legmagasabb csúcs Tokió körzetében és a régi erdei környezetet közkedvelt célpontja a városban élőknek. Hasonló népszerűségnek örvend a Mitake-hegy, ami a városhoz közelebb esik, a Kumotori-hegytől kelet, dél-kelet felé. Ide akár kötőpályás járművel is felmehetünk. Régen zarándokhely volt a hegy és sokan jöttek ide imádkozni. A környéken tiszta patakok, virágos növények segítik a kikapcsolódást. A Tokiótól kicsit már távolabb eső Mito-hegy is kedvelt kirándulóhely. Bükkerdő fedi a területet. Ezek a hegyek kicsit hasonlóak a budapesti Szabadság-, vagy János-hegyhez. Tokió természetesen számos más szórakozást nyújt, de mivel egyrészt ez nem képezi a cikk témáját, és amúgy is egy külön cikket lehetne róla írni, ezért ezt most hanyagolom. Jamanasit a Daibosacu túrát, a Mitake-Soszenkjo völgy és a Niszava-szurdok alkotja.

A Daibosacu, Kaizan Nakazato befejezetlen regényéből a Daibosacutogéből vált ismerté. A hegygerinc otthona a fűzikének és más fűféléknek, ezen kívül remek kilátást nyújt a környező vidékre. A Mitake-Soszenkjo völgy Japán egyik legfestőibb területe. Nyáron zöld, ősszel vörös és sárga színekkel vonzza magához a turistákat. A csupasz fehér sziklák pedig remek kontrasztot adnak. A területen lovagló körutakat szerveznek.

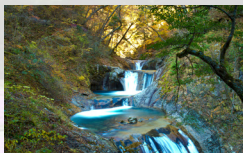
A Niszava szurdok területén több vízesést is megnézhetünk, híresebbek az Uodome-no-Taki, Rujin-no-Taki, Nanatsugama-Godan no Taki.

A park egyik fő látványossága Szaitama prefektúráján belül a Nakatsu-kanyon. A körülbelül 10 km-es Nakacu-kanyont a Nakacu-folyó vágta ki, ami az Arakava folyó mellékfolyója. A kanyon gyönyörű azáleákban pompázik tavasszal, nyáron zöld színbe burkolódik, majd ősszel vörös és sárga színek csodálhatunk, ami sok-sok turistát vonz a területre.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Képek a Csicsibu Tamakai Nemzeti Parkból:



Fudzsi-Hakone-Izu Nemzeti Park

(Fuji-Hakone-Izu Nemzeti Park Alapítva: 1936, Terület: 1218km²)

Érdeemes talán Japán egyik legnagyobb jelképével kezdeni az utazást ebben a parkban. Ez pedig nem más, mint a Fudzsi-hegy. Japán legmagasabb hegye 3776 méter magas, és mivel közel tökéletes alakú, sok-sok éve imádják és szentként tisztelik. Számtalan művészt is megihletett már. A Fudzsi egy aktív vulkán, amely legutoljára 1708-ban tört ki, Jamanasi és Sizuoka prefektúrák határán áll és jó időben Tokióból és Jokohamából is látni. Ide érdemes vonattal ellátogatni, a Tokió-Oszaka vonalon. Érdemes tiszta időt választani az utazáshoz, mert a felhők zavarnák a kilátást. Napközben a reggeli vagy késő esti órákban a legjobb a panoráma. Ha kicsit tovább szeretnénk élvezni a hegy varázsát, akkor elsőként a Fudzsi öt tó területét (Fudzsi-goko – Kavagucsi-tó, Jamanaka-tó, Szai-tó, Motoszu-tó, Sódzsi-tó) érdemes megcélózni a hegy északi lábánál, itt kempingek, horgászhelyek és egyéb pihenőhelyek várják a látogatókat. A Fudzsi júliusban és augusztusban várja a hegymászókat. A Fudzsi 2013-ban az UNESCO felvette a kulturális világörökségek listájára.

De érdemes személyre venni a Fudzsiótól dél-keletre eső Hakonét is, a közeli fürdőhelyet. Ez a Tokaido út mentén lévő terület vi-

rágzott a régi időkben és most is népszerű a külföldi turisták körében. Természetesen, aki nem csak fürdőzni szeretne, annak is tartogat izgalmasakat Hakone. A területen jelenleg is működik a vulkanizmus és több régi és új keletkezésű kráter és csúcs található itt, ami kedvez a kezdő és közepes képességekkel rendelkező hegymászók számára. Aki a virágokat szereti, az is gyönyörködhet a terület szépségein, több faj virágzik itt. Hakone az élőhelye a japán óriásszalmandrának, ami őshonos Japánban. Ez a faj a tiszta hegyi patakokat kedveli, jelenleg veszélyeztetett fajnak számít.

Hakonétól délre fekszik az Izu-félsziget. Itt egyszerre élvezhetjük a tengert és a hegyeket. Utóbbiakat megmászni, előbbiben pedig fürdőzni, búvárkodni lehet. Természetesen több onsen is várja itt a látogatókat. A félszigeten könnyű közlekedni, mivel rengeteg út van kiépítve, ezért sok szép táj akár autóval is megközelíthető, így kényelemben is élvezhetjük a természet szépségét. Az Izu-félszigettől délre fekszik a nyolc tagból álló Izu szigetcsoport. Név szerint: Osima, Tosima, Nidzsima, Sikinedzsima, Kozusima, Mijakedzsima, Mikuradzsima és Hacsidszodzima. Mindegyik sziget a fürdőzés és a búvárkodás szerelmeseinek közkedvelt célpontja. Meleg trópusi éghajlat jellemzi őket, sok a vadon élő állat, madarak, bálnák.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

FUJI

A Fuji, Japán egyik jelképe és legszentebb helye. Honszu-sziget keleti felén fekszik Tokiótól kb. 100 km-re. Keletkezése több szakaszból áll, a hegy magja andezit, míg az azt körülvevő anyag bazalt. A nevének eredetét homály fedi. Több elmélet is született, a legnépszerűbb, hogy a jelentése „harcosokban bővelkedő”, de van olyan elmélet is, amely szerint a nevét a tűzistennőről kapta és a tökéletes szépséget testesíti meg. Van még több is, mindenki válassza ki a neki tetszőt. Egyes elméletek szerint először egy szerzetes mászta meg a hegyet 663-ban. A hegy tiltott volt a nőknek a Meiji-korszakig. A Fudzsi négy útvonalon juthatunk fel, van ami könnyebb, van ami nehezebb, (hegymászó felszerelés nem kell) az úton tíz állomás várja a megpihenni vágyókat, ahol a menedékházakban alhatunk is. Július és augusztus hónapban van hivatalosan „nyitva” a hegy. A többi időszakban, az időjárás megnehezítheti a dolgunkat és mentőszolgálat sincs. Azonban mivel elég magas a hegy, érdemes a hidegre felkészülni (6 fok nyáron) és érdemes legendó folyadékat magunkkal vinni.



Minami Alpok Nemzeti Park

(Alapítva: 1964 Területe: 357.52 km²)

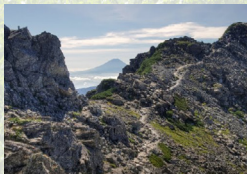
Újabb hegyeket mászunk meg. Mert hát aból igazán sok van Japánban. A park nyugatra fekszik Tokiótól, Kofu városa mellett. A Minami Alpok nemzeti parkba bármilyen szintű hegymászó megtalálja a neki megfelelő csúcst. A Kita-hegy (3192m), Kaikomagate-hegy, Sendzso-gatake-hegy (3033m) a Minami Alpok északi részén található és ezeket könnyebb megközelíteni, kisebb hegyi menedékekben meg lehet szállni. A Hidzsiri, Akaisi, Arakava-hegyek a Minami Alpok déli részén magasodnak, és ezek már tapasztaltabb, felszereltbb hegymászók célpontjai. Hosszabb és nehezebb megközelíteni őket, a menedékekben ágynemű és étel is várja a kifáradt utazókat.

Egy, a boglárkafélék családjába tartozó fehér virág is nyílik a hegyekben, ami itt őshonos. Ezek a növények kb. 10-20 cm magasak és június, július hónapban virágznak. Ezek a virágok jelzik a hó olvadását.

A Minami Alpokban él az alpesi hófajd egyik fajtája, aminek az élőhelyét a kormány védettnek nyilvánította. Becslések szerint csupán 3000 példány él a szigetországban, ezért különösen veszélyeztetett.



Folytatás a következő oldalon!



Hakuszan Nemzeti Park

(Hakuszan Nemzeti Park; Alapítva: 1962 Terület 477 km²)

A Hakuszan nemzeti park a Csübu-Szangaku nemzeti parktól dél-nyugatra fekszik. Honszu-sziget Japán-tengeri oldalán. A Hakuszan-hegy (2702m) egy szunyadó vulkán, az Isikava és a Gifu prefektúra határán. Ez a hegy a park középpontja és a nyugati Japán Alpok legmagasabb pontja. A korábban emlegetett Tatejama és Fudzsi-hegyek mellett ez a következő nagy szent hegye az országnak. Az év felében teljesen hó fedi és a hegymászóknak és túrázóknak kedvelt cél-

pontja júniustól októberig. A hegyre több út is vezet fel, könnyű és nehéz egyaránt, de mindenképp érdemes rászánni egy napot a hegy meghódítására. Útközben pihenő és szállásadó helyek is vannak. A hegy tetején találjuk a Sirajamahime-szentélyt, ahonnan csodás kilátás nyílik a Japán-tengerre és az északi Japán Alpokra. A parkban ismert egy kanyargós körút, amely Murodóban kezdődik és végződik. Az út átvezet a Gozengaminén a Hakuszan legmagasabb csúcán. Továbbá megnézhetünk kisebb-nagyobb krátertavakat is, mint a Midorigaike és a Sendzsagaiké. Ezen tavak Taicso Daisi (a Hakuszan szent területének alapítója) legendájában szerepelnek. Taicso itt csalta csapdába a kígyókat, akik gonosz

tetteket hajtottak végre a hegy lábánál. Természetesen innen sem hiányozhat az alpesi növények tárháza. Nyári hónapokban tanulmányi körutakat indítanak.

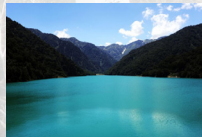
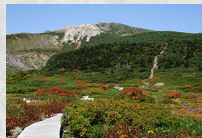
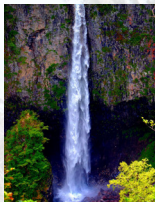
A Hjakujodzso-no-taki egy 90 méter magá vizesés, amit a Kaga zendzsodo ösvényről csodálhatunk meg. A víz a Seidzso-gahara fennsíkrol hullik a mélybe. Egy másik vizesés a Fud-taki, amit a Sabo Sindo ösvényről tekinthetünk meg. Régen háromlépcsős vizesésnek nevezték és fontos része volt a Hakuszan hitéletének.

A Siramizu-no-taki vizesés egyike Japán három leghíresebb vizesésének. A Hakuszanról észak-keletre található Sirakava faluból kell egy kellemes sétát tenni, erdőben, völgyben. Elérve a piknikező helyig, találunk

egy kilátót, ahonnan remek kilátás nyílik a vizesésre. A környék erdeje bükkös. A parkban több kisebb tó is található, ahol még festőibb a panoráma.

A Hakuszan északi részén érdemes megszállni a Sinivama Onsensnél. Innen hegyi ösvény indul, amely mentén több meleg vízű forrás is kipróbálhatunk, a völgyben továbbhaladva pedig a Funsento nevű szikla-képződményt találjuk, ahonnan ered a forró víz. A kormány ezt a helyet nemzeti kincssé nyilvánította.

A parkban több piknikező helyet, kisebb műemlékeket, és nyugodt kis szentélyeket találunk, mint a Kacujama városában lévő Heiszendzsi templomot vagy a Hakuszan-Csukjo szentélyt, ami a Hakuszan hitélet központja volt.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Isze-Sima Nemzeti Park

(Ise-Sima Nemzeti Park: Alapítva: 1946, Terület: 555.44 km²)

Ez egy kicsi nemzeti park, a Sima-félszigeten terül el Nagojától délre. Itt található Japán legszentebb sintó szentélye, az Ise szentély. A park a nagojai és oszakai lakosok kedvelt üdülőterülete. Az Ise szentély egy gyűjtőnév. Összesen 125 kisebb szent helyet foglal magába. Annak védelmében, hogy a szentély és környező terület a lehető legnagyobban mértékben érintetlen maradjon, húszévenként újáépitik és újraszentelik a szentélyt. A legutóbb 2013-ban.

Sima város a félsziget déli részén fekszik, a Jokojama kilátóhelyről gyönyörű kilátás nyílik az Ago-öbölre és az erősen tagolt tengerpartra. A parton gyöngyhalászok dolgoznak.

A Hakoda-hegyen lévő kilátó egy obszervatórium, ahonnan pazar kilátás nyílik Toba város szigeteire, a Tosi-, Suga- és Kami-szigetre.

A Tobától délre fekvő Aszama-hegy (555m) az Ise-Sime Nemzeti Park legmagasabb csúcsa. Innen beláthatjuk az egész félszigetet és télen, jó időben a Fudzsi is ellátni.

Sima városától nyugatra fekszik Minamise. Itt a Nankai kilátóból nézhetünk le a Gokaso-öbölre, és az Odai-hegységre. A park-

ban illetve a városokban érdemes megszállni és onnan kiindulva bejárni a félsziget érdekesebb pontjait. Kellemes, egyszerű kikapcsolódás.



Josino-Kumano Nemzeti Park

(Yoshino-Kumano Nemzeti Park: Alapítva: 1936 Területe: 597.98 km²)

Az Ise-Sima Nemzeti Parktól dél-nyugatra található a Josino-Kumano. Ennek a parknak egyik különlegessége, hogy a Nara prefektúrában lévő Josino-hegy Japán egyik leghíresebb cseresznyeírágnéző helye. A területen több mint 30000 cseresznyefát ültettek, amiket megcsodálhat minden arra járó. Joshino és környéke gazdag történelmi múlttal is rendelkezik. Ugyanis itt volt a Sugendónak, a buddhizmus egyik ágának a központja évszázadokon át. Ezenkívül menedéket szolgált Go-Daigo császárnak is, aki itt alapította a második császári dinasztiát a 14. században. 2004-ben a Kí-hegység szent helyei és zárandokútjai néven az UNESCO a világorökség részévé tette.

A Josinótól észak-keletre található Omine hegység, melyet Kinki-régió tetejének is neveznek. A legmagasabb csúcsa a Hakkjogatake és a Sakagatake. A területen sok rom, és műemlék található és a mai napig is jönnek ide zárandokok.

Az Odaigahara fennsík 1600 méterrel fekszik a tengerszint felett, a legmagasabb csúcsa a Hidegatake-hegy. Egész Japánban itt a legnagyobb a csapadék mértéke, több mint 4000 mm/év. Érhető tehát, hogy sok errefelé a vézes, mivel a fennsík elég lankás. Fenyők és nyírfák borítják a területet.

Nara városától délre található a Dorokjo-kanyon, ami a Kitajama-folyó mentén húzódik. Ez egyébként a Kumano-folyó mellékfolyója. A kanyonon végig lehet hajózni, így teljes egészében megcsodálhatjuk a magasodó, de erodálódott agyagpala és homokkő sziklákat.

Induljunk el lefelé a Kumano-folyón, hogy elérjük a tengerpartot. Innen egészen Kumano városig húzódik a Sicsirimihama-part. A kavicsos part mentén fekete fenyő és egyéb tengeri fajták sorakoznak.

Folytatás a következő oldalon!

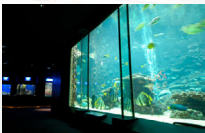
Vissza a Tartalomjegyzékhez!

■ Ázsia titkai

Ezen a területen él a tengeri cserpes teknős, ezért ide járművel nem lehet behajtani a tojásrakás és keltetés időszakában, vagyis májustól szeptemberig.

A Kumano-folyó torkolatától délnyugatra bent az erdőben találjuk a 133 méteres Nacsi-no-taki vízesést. A környéken számos rom, és műemlék található, például a Kumano Nacsi-Taisha szentély, ami a Kumano Szanzan szentélyegyüttes része. De itt van a Szaigo-ku és a Kumano Kodo zárandokutak több tagja is. 2004-ben ez is a világörökség része lett.

Honsu fősziget legdélibb részén található a Kusimoto tengeri park. Itt víz alatti megfigyelőhelyeken, üvegfenékű hajókon és hasonlókon keresztül csodálhatjuk meg a korallzátonyt és a trópusi halakat. 2005-ben a Kusimoto tengerpartot a parkkal együtt a Ramszari területek (lásd előző szám) közé emelték, mert a területen sok vízimadár talált élőhelyre.



Szanin Kaigan Nemzeti Park

(Sanin Kaigan Nemzeti Park: Alapítva: 1963, területe 87.84 km²)

Közeledünk Honsu-sziget vége felé. Ez a kis nemzeti park Tottori városánál található. Egyik legfőbb látványossága a Tottori homokdűnék. A dűnék a város mellett a Japán-tenger partján húzódnak kb. 16 km hosszan. Némelyikük 2 km hosszú és 50 méter magas. Ezek a természeti képződmények több ezer éve jöttek létre a Szendai-folyó hordalékából. Ma a szél és az árapály erózió alakítja a felszínt. Érdemes felmenni egy-egy dűne tetejére a jobb kilátás miatt. A terepet nem csak gyalog, de lovaskocsival és tévével is bejárhatjuk. Nem messze innen találjuk a Homok múzeumot, amely nem a homok történelmét mutatja be, hanem homokból készült szobrokat láthatunk. A kiállítások évente változnak, mert mindig más a téma, idén Oroszország áll a központban; a kiállítás 2014. április 19-től 2015. január 4-ig látható.

Tovább haladva Ivami városa felé, az Uradome tengerparton tovább élvezhetjük a tengeri környezetet látványát. Tengeri erózió által formált sziklák, barlangok, kis



szigetek láthatóak itt.

Ugyanebben az irányban a part mentén érünk el Takeno városáig. Itt található a Takenohama strand, ami az Edó-korszak óta kedvelt tengeri fürdőhely. Fehér a homok, sekély a víz és a szigeten a távolban látszik a fenyves erdő. Nem csoda, hogy ez egyike Japán 100 legjobb fürdőhelyének. Az egész partszakaszon több helyen találunk strandolási lehetőséget. Tojoka városának északi részén találjuk a Genbudo-barlangot, amit a vulkanikus tevékenység 1,6 millió évvel ezelőtt hozott létre. A barlang öt részből áll: Genbudo, Seirjudo, Bjakkodo, Minami-Suzakudo és Kita-Suzakudo. Régen bazaltbányászati folyt itt.



Erre a számra véget ért utazásunk. Újabb tíz nemzeti parkot látogattunk meg, szebbnél szebb helyekkel. A következő számba az utolsó rész következik a maradék tíz nemzeti parkkal.

A SÓGUN ÁGYASA

// Catrin

Laura Joh Rowland 1998-as *Edó*-korban játszódó detektívregénye autentikus hatású és izgalmas olvasmány. Története könnyedén rabulejt és szórakoztat.

A cselekmény a XVII. században, Tokugava Cunajosi sógun vezetése alatt játszódik, fókuszában egy gylókossági ügy áll, melynek nyomozását, felderítését és megoldását követhetjük végig. Adott a krimi minden sablonos eleme a jól bevált karaktertípusokkal, mégis egy kellően hangulatos történet tárul elénk. A halott, a sógun leújabb ágyasa, Harume. A nyomozó, Szano Icsiro, a palota főparancsnoka, egyben a sógun bizalmasa is, egy okos, magabiztos, rokonszenves főhős. Természetesen az ügyben jópáran a segítségére vannak, de legfontosabb embere a fiatal Haruta, akivel amolyan Sherlock-Watson, sőt inkább Vilmos-Adso kapcsolatot ápol. És természetesen adott a rengeteg gylókos-jelölt a palotán kívülül és belülül egyaránt, akik között megtalálható a fontos befolyásos nemes és a közember is... A japán köntös, a dialógusok, a

Tokugava Cunajosi

A Tokugava klán 5. sógunja Tokugava Tsunayoshi 1646-tól 1709-ig élt, és 1680-tól haláláig az ország vezetője volt. "Kutyás sógun"-nak nevezik az állatvédelmi törvényei miatt. A regény cselekménye 1690-ben kezdődik, eseményei a sógun személye ellenére fiktívek.



karakerek érzelmei, a hatásvadázat, a komplex sztori és végkifjellet végül kiemeli a sablonok közül önmagát, így egy szerethető regényt kapunk.

A cselekmény Szano házasságkötésével indul, a kijelölt nővel, Reikóval. Eközben egy másik szertartás is zajlik, Harume ágyas egy tetoválást készít magának, mely közben életét veszti. Így Szano nem élvezheti friss házasságát, a sógun megbízására rögtön az ügy mélyébe veti magát, hogy kiderítse Harume halálának körülményeit. A nyomozás során sok karaktert, pozíciójukat, céljaikat ismerhetjük meg. Rengeteg titokra, ármánykodásra, önzésre fényderül és az ügy megoldása is egyre közeledek. Mindemellett Szanonak feleségével is meggyűlik a baja, a regény másik főszála ugyanis a kettőjük kapcsolata, érzelmeik kibontakozása. Reiko apja nevelésének köszönhetően egy a korrál szembenemő, akaratos, macaks, erős nő, aki ahelyett, hogy teljesítené kötelességét és férjét boldogan hazavárna, segíteni akar neki a nyomozásban...



Eredeti cím:
The Concubine's Tattoo
(Az ágyas tetoválása)

Író: Laura Joh Rowland

Év: 1998

Műfaj:
krimi, történelmi

Magyar kiadás:

Cím: A sógun ágyasa

Fordító: Kollárik Péter

Év:
- 2000 (Lektör Kiadó)
- 2010 (I.P.C. Könyvek Kft.)



Folytatás a következő oldalon!

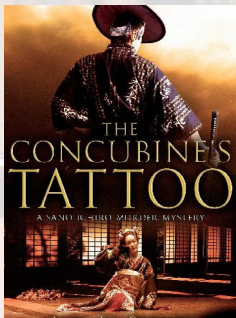
Vissza a Tartalomjegyzékhez

Nyilvánvalóan ez a mű nem egy világmérvő alkotás, nem egy mestermunka, hanem egyszerű, könnyed olvasmány, szórakoztató irodalom, mely műfajában nagyszerű és emlékezetes. Rendkívül pörgős, olvastatja magát, a fejezetek tagolása rövid, a tálalása pedig igényes. A karakterek bár sablonosak és kissé felszínesek tűnnek, azonban kidolgozottak, fejlődőképesek, szerethetőek és érthetőek is. Céljaik, elképzeléseik vannak, melyek előbbre viszik őket.

A korábban említett hatásvadászat, mint a szórakoztatás eszköze jól működik, ugyanakkor tagadhatatlanul a mai „ponyva”-trendet követi. Rengeg helyen él a szexualitással, annak hetero-, homo- változataival és más, fétises, torzult eszközeivel is. Így találkozhatsz botránysabb, tabu, komoly témákkal és romantikus jelenettel is.

Maga a krimi szál jól átgondolt, logikusan felépített és reális gyilkos típusokkal operál. Viszont a megoldása nem meglepő, kitalálható. Helyenként a mellékszereplők jelenetei miatt jobban megismerjük az eseményeket, mint Szano, így nem csoda, hogy a végén úgy érezhetjük furcsa, hogy a nyomozó valamire nem gondolt/valamin ledöbben, pedig mi, olvasók természetesen vettük. Ettől még a zárás és a megoldás jó, tetszetős, Szano pedig nyomozói hibái ellenére igaz szamuráj tartással bír.

Bár az író nő nem Japán, de a témát remekül kihasználja és intelligensen közevít, így a korszak sajátosságai jól érződnek. Ajánlom minden érdeklődőnek és olvasni vágyóknak, kellemes és izgalmas kikapcsolódást nyújt.



Laura Joh Rowland és regénysorozata

A New York-i író nő 1954-ben született kínai és koreai bevándorló szülők gyermekeként. Mikrobiológiából diplomázott a Michigani Orvosi Egyetemen. Művészeti és ázsiai kultúra órákra is járt, utóbbi keretei között tanult Japán történelméről, művészetéről.

Legismertebb műve az Edó-korszakban játszódó regény-sorozata, mely Cunajosi sógun vezetése alatt játszódik és Szano Icsirő nyomozó történetét mutatja be. Regényeiben az alkotó szerepet valós történelmi személyeket és eseményeket is, de él írői szabadságával, így könyvei fiktív történeteket mesélnek el. Ennek a sorozatnak A sógun ágyasa a negyedik kötete. A regények önmagukban is megállják a helyüket, de kapcsolódnak is egymáshoz: Szano epizódjai bemutatják kalandjait, életét. Eddig 17 rész jelent meg, melyből 6 magyarul is olvasható.

1994 Shinju

1996 Bundori

Bundori (magyar kiadás: 2001)

1997 The Way of the Traitor

1998 The Concubine's Tattoo

A sógun ágyasa (magyar kiadás: 2000, 2010)

2000 The Samurai's Wife

A szamuráj asszonya (magyar kiadás: 2000)

2001 Black Lotus

2002 The Pillow Book of Lady Wisteria

2003 The Dragon King's Palace

2004 The Perfumed Sleeve

Az illatos kimono (magyar kiadás: 2006)

2005 The Assassin's Touch

Gyilkos érintés (magyar kiadás: 2007)

2006 Red Chrysanthemum

2007 The Snow Empress

Hócsászár nő (magyar kiadás: 2008)

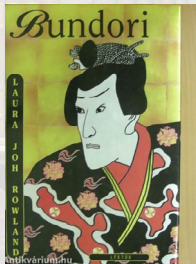
2008 The Fire Kimono

2009 The Cloud Pavilion

2011 The Ronin's Mistress

2012 The Incense Game

2013 The Shogun's Daughter



TURBINA Pokémon master naplója 4. // Turbina

Befogott Pokémonok:

MACSEK (Meoth)
SUSHI (Magikarp)
ARNOLD (Diglet)
FRUITY (Dugtrio)

Aktív Pokémonok:

ELEKTRA
(Pikachu) lvl 17
JANOS
(Nidorino) lvl 25
TL_DR
(Bulbasaur) lvl 24
KUKACKA
(Butterfree) lvl 26
AMMER
(Pidgey) lvl 13
SUSHI
(Magikarp) lvl 5

Március 8: Eszembe jutott valami a tegnapi Rakéta csapatos sráccal kapcsolatosan. Ha ezek többen vannak, akkor biztos van egy vezérük, vagy egy főnökük vagy valaki, aki irányítja őket. De ki lehet az?

Március 10: Egy kis pihenő után folytattam kalandomat és a 25-ös út felé vettem az irányt. Azt pletykálták, hogy lakik ott valaki. És láss csodát, tényleg lakik itt kint valaki. Meg kell ismernem!

Március 11: A házban egy Bill nevű ember és Pokémonja valamiféle különös "barátságot" kötött. Talán túl közel is kerültek egymáshoz... De én nem itélkezem! Segítettem nekik szétválni és Billtől kaptam egy jegyet, amivel elmehetnék sétahajókázni!

Március 12: A hajó indulásáig még van pár napom, amit hasznosan akarok eltölteni!

Március 15: A Pokémon DayCare-be bead- tam HAMMER-t, én pedig körbenéztem a környéken, hátha találok valami érdekeset.

Március 17: Visszamentem HAMMER-ért. Csak egy szintet lépett pedig egy rakat pénzt kifizettem. Egy kicsit átverve érzem magam, úgyhogy gyorsan el akarok tűnni innen! Irány Saffron város!

Március 18: Az út le van zárva...

Március 20: Szerencsére megtudtam, hogy van egy föld alatti átjáró, ami még elvileg nyitva van és azon keresztül elérhetem Saffron várost!



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



Március 21: Furcsa egy élmény volt itt átjönni. Nem volt senki sem lent az átjáróban csak a két lejártnál álltak emberek. Az egyik végén álldogáló kislány Pokémont akart velem cserélni, mintha egy piacon lennénk. Fura egy élmény volt.

A másik végében pedig egy jó tanácsot kaptam, miszerint járjak lent nyitott szemmel, mert az emberek elszoktak hagyni odalent dolgokat!

Március 23: Lehet hogy nem kéne hinnem minden pletykának, mert én nem találtam semmit!

Március 24: Tovább haladtam a város felé, de az úton megtámadott egy bogár mániás edző. Ilyenekkel én már harcoltam korábban és nagyon könnyen legyőztem őket.

Egy jó dolog volt az egészben, hogy JANOS átváltzott Nidorinóvá!

Március 31: Tovább mászkálva találkoztam még pár emberrel. Egyszer egy beszélgetést is megzavartam. Legalább is ők azt hiszik, hogy megzavartam, de én a közelükbe sem mentem! Valamit nagyon beképzelték maguknak!

Április 3: A városban az első utam a Pokémon Centerbe vezetett, mert egy kicsit kifáradtak a Pokémonjaim és én is pihenhettem egy picit.

Április 6: Míg a Pokémonjaim pihentek volt egy kis időm a városban körbenézni. Bekopogtattam mindenhova, beszélgettem mindenkivel és egyszer-kétszer még jól is jártam. A Pokémon Center mellett kaptam egy pecabotot!

Április 10: Egy pár napja már a parton ülök és pecázok, de még semmi érdemlegeset nem sikerült fogynom. Egyedül Magikarpokat sikerült elkapnom.

Közben azon gondolkodtam, hogy mennyire nézhetik jó szemmel azt az emberek, hogy vadidegenek becsönghetés nélkül a házukban lófrálnak, mindent megfognak, megnéznék és amit csak lehet azt magukkal visznek...?

Április 15: Mint kiderült van itt a környéken egy Pokémon Fanclub!!!! Ott a helyem!!!!

Április 16: Tök jól Ide gyakrabban el kell jönnöm! Annyira kedves volt mindenki, sőt még egy jegyet is kaptam, amivel ingyen kaphatok egy biciklit.

Április 20: A kikötőben áll egy hajó, amit már akkor is néztem, mikor ideértem, de csak most láttam meg, hogy az van az oldalára írva, hogy S.S. ANNE! Az én jegyemre is ez van írva, amit nemrég kaptam attól a fura fazontól!

Április 22: Az egész hajó tele van emberekkel, akik harcolni akarnak!

Április 24: Mikor lesz már ennek vége!

Április 25: Nem akarok több emberrel megküzdeni!!!

Április 26: Segítség!

Április 28: A megpróbáltatásaimnak vége, ugyanis itt van BENA is a hajón! Újra találkozhatunk és beszélgethetünk egy kicsit. Elbúcsúzásunk előtt még egy kis gyakorlást is tartunk csak, hogy össze tudjuk mérni a Pokémonjaink erejét, ki mennyit fejlődött. BENA elég sokat fejlődött és nem volt annyira barátságos, mint eddig. Minden Pokémonomat kiütött csak KUKACKA-t nem. Azt hiszem, hogy az utóbbi időben egy kicsit elhanyagoltam őket.

Április 30: BENA ajánlására felkerestem a hajó kapitányát, akitől kaptam valami lemezt. Nem igaz értem, hogy mire jó, de TL,DR-rel megnéztük!

Május 2: A közelben állítólag van egy barlang, amit Diglet cave-nek hívnak, mert csak Digletek élnek benne. Megnézem magamnak szerintem ezt a barlangot, és elkapok egy-két Digletet!

Május 9: Nem egy nagy valami ez a Diglet cave. Könnyen átjutotam rajta Pewterbe.

TAVASZI SZEZON

// Catrin, NewPlayer

A következő oldalakon fangirl és fanboy szemmel mutatunk be pár animét a tavaszi szezonból. Röviden véleményezzük, kritizáljuk az általunk nézett sorozatokat, így megtudhatjátok, nekünk mi tetszett vagy épp mi nem.

FANGIRL MÓD

// Catrin

Már javában mennek a tavaszi szezonos animék, melyeknek egy kis szegletébe ismét betekint a szubjektív fangirl rovat. Na nézzük, mit nézünk...

Első megállapítás, hogy kevesebb sorozatot követek, mint terveztem. Ennek szimplán az az oka, hogy túlkomplikáltam a szezon figyelését és a válogatást, aminek - végül nagy örömmre - az lett az eredménye, hogy alig maradt kedvem valamihez. Pedig terveztem a brüндilés címűt, amit szerencsére párom követ, így állandóan tudósít róla; a mahouka mágusos bigyót, melytől eltántorítottak a sankakus „a hugi báty-függő” gifek; valamint a *Sidonia-Captain Earth-Mekaku* hármas is csábított, de azt hiszem mostanság nem árt egy kis mecha és SHAFT pihenő nekem... Talán egyszer ezekre is sort kerítek, ahogy majd a *Soul Eater* + kiscsajok = NOT!-ra és a 12 bishire nőtt *La Corda* három bõrre is.

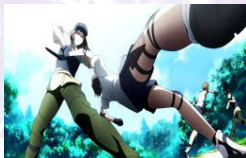
Második megállapítás, hogy a szezonból így sikeresen csak 3+1 animét nézek, ezek véleményezését igyekszem rövidre fogni.

Akuma no Riddle

Ritkán nézek sok csajos, sulis gyilkolászós és yuri animéket (értsd. alig láttam ilyet), így gondoltam, most kicsit pótlom ezt a hiányosságot. Pedig ez a cím NewPlayer fanboy cikkében biztosan szebben mutatna... Az, hogy sok lány akarja legyilkolni egyik társu-

kat, önmagában csak kicsit motivált a címmel való ismerkedésre, de a yuri jelölésre nagyon felcsillant a szemem, így azt vártam, ha mást nem is, de valami shoujo aios kemény jeleneteket majd kapok. Hát igazából más elvárásom nem volt, ezt az egyet pedig nem sikerült teljesíteni. A yuri jelölést szerintem azóta pár helyen le is vették a sorozatról, és a shoujo ai érzést is eddig csak nagyon enyhén/a nézőre bizva sugallják.

Bővebben: Adott egy osztály, tele bér-gyilkos, sorozatgyilkos, aztmondom-magamrólhogygyilkos lányokkal, akik mind azért jöttek/terelődték egy helyre, hogy egyik osztálytársukat megöljék. Hamar kiderül, hogy a célpont, Haru tisztában van ezzel, ennek ellenére mosolyogva legint az egészre és eltökélt szándéka ebben a feszült közegben leérettsgizni. Az ártatlanul viselkedő lány társai közül hamar testőrt szerez magának Tokaku személyében (akit én mindig csak fapofának hívok). A leszbikus páros tehát adott (az



osztályban amúgy több fronton is), de eddig semmi extra nem történt.

Az első 3 rész kellemes, enyhén feszült és kis érdeklődést keltő felhőben telt. Aztán beindult a „játék”, melynek lényege, hogy a(z állítólag) tapasztalt és képzett lányok megpróbálják kiiktatni Harut. Természetesen mindenki egyesével, amire az anime érthető magyarázatot ad, de az már erősen kérdéses, hogy miért próbálják mindezt bénábbnál bénább módszerekkel tenni, ahelyett, hogy pl. hátulról fejbölnék. Ilyen szempontból

tehát rémesen egyszerű és kiszámítható a sorozat, logikát nem érdemes keresni benne. A kevés epizódszám és a rengeteg szereplő miatt senki kifejtésére/bemutatására sem jut elég idő (még úgy sem, ha egy részben sikerül a csajoknak többdedmagukat is likvidálni). Pedig azért sikerült érdekes arcokat kreálni, akiknek próbáltuk célokat és érzelmeiket adni, de rém felszínesen. Az meg egy vicc, hogy mindegyik lány eljátssza a „mindent megteszek a célomért, ami számomra igazán fontos – a merénylet nem sikerül szünet – de elbuktam, így oda minden életkedvem” effektust. Ez azért is gáz, mert az anime kimondja, hogy akiknek nem sikerül a merénylet, távoznak az osztályból. Az más kérdés, hogy senki ép távozásában nem lehetünk biztosak.

Rõiden: szerintem mindent kinyírják, aki megmaradt, és ezt a gyenge lábakon álló „a tanár bácsi azt mondta, csak megbetegedtek, elköltözték, kiiraktok, elutaztak” szöveg sem menti meg. De ez lényegtelen.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

■ Olvasói Gondolatok

Az egyetlen dolog, ami érdekes lehet az egészben az Haru múltja és az egész osztály-gyilkolásos felállítás oka, amit jó esetben az anime végefelé megtudunk. Plusz talán a fapofát is motiválja még valami régről maradt zaklató inger a mosolygós lány támogatására, azontúl, hogy belehabarodott(?)

Az anime karadizije nem az eszem, de összességében tetszik, amit látok. A zenék felejthetőek (érdekeség, hogy minden lánynak/résznek más az endingje). A hangulat pedig enyhén szórakoztató. De ennyi. Így a felénél 4-5 pont körülire saccolom a végeredményt, de majd meglátjuk.

Kamigami no Asobi

Meglepődve láttam, hogy NP is belekezdett, majd kifaggatom hány részt bírt még belőle...

A nyári broncozás után ismét rám támadt az az ötlet, hogy bishi háremet nézzek, aminek ez a cím tökéletesen megfelelt, és szerencsére itt csak hat főpasi van.

Sztori: Zeusz egy gyönyörű lebegő szigetet hoz létre újdonsült akadémájának, ahová összegyűjtötte a világ néhány különböző bishi-istenét és egy

halandó lányt, hogy tanuljanak. Miről? Az emberekről, az emberek megértéséről, szeretetéről, stb. Miért? Hogy megismerjék, megértsék az embereket, mert az mindenkinek jó lesz, bla-bla = mert CSAK. Hogy mit keres egy kedves, japán lány is az osztályban? Na kettőt találhattok...

Az anime rögtön a már nagy ismertségnek örvendő Mahou Bishounen transzformációséval indít, amit a bishik körül kinyíló undorítóan giccses virágok és szokásos szerencsétlen klisék követnek. Mindenki eldöntheti magának mekkora az „önparódia” és a „fujoshik úgyis ezt akarják szlogen” mértéke a dologban. Nem is ragozom tovább.

A főhősön, Yui, a bármikor megdönthető háremzombikkal ellentétben egy talpraesett, eszesnek határozottan mondható lány. Jól bánik az egyes isten fiúkkal, akiket egész jól, a műfajhoz mérten elégségesen megismerünk epizódjaik során. Összességében alig történik valami az egészben és elég gyenge sorozat, de a poénos jeleneteknek és a szórakoztató szépfik nyújtotta kikapcsolódásnak nem feltétlen kell ellenállni. Én jól elvagyok vele, kellően leköt, szóval egyelőre nem panaszkodom. A dizi szép, az OP/ED szokásos seiyuu-katvyvasz, a hangulat pedig még a jobb háremeket erősti. Értékelése nálam eddig szintén 5

körül mozog.

Soredemo Sekai wa Utsukushii

Egy igazi romantikus shoujo anime a szezonban! Jeeeeeeee!

Adott egy fantasy világ, melyben végig követhetjük, ahogy az Eső herceg és egyik hercegnője, Nike elutazik az uralkodó Nap birodalomba, hogy házasságot kössön a királlyal. Az anime kettőjük lényegretörően kibontakozó ismerkedéséről, kapcsolatáról, szerelméről és házasságáról szól, enyhén fűszereze a birodalom problémáival, a király rosszakaróival és a különböző néző-szórakoztató helyzettel. A történet legnagyobb húzása az, hogy van egy szép magasság- és nyehé korkülönbség a főhősök között a lány javára. Adott tehát az Ootani-Risa páros, de szerintem Livii simán lekörözi őket és nagyon kedvelhető karakterek. Bár a manga még fut és az anime hossza/zárása/ esetleges későbbi manghú



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Folytatása még kérdéses, remélem a sztóri végére azért Liviusnak sikerül felülemelkednie shota létén, mert én sem vagyok kőkemény fanja az ilyen felállításoknak, de be kell vallani: elképesztően aranyos és kell vitaló ez a páros.

Nike és Livius tehát garantálják a szórakozást, amit a mellék-gárda is erősít. Ezenkívül a sztóri nem egy nagy durranás, de a lényegét remekül találják. A romantikus lelkek és a normális shoujákat kedvelők nem panaszkodhatnak. Az esetleges nyálásabb-giccsebb jeleneteket pedig megpróbálták a készítőik elviccelni, így nem érezzük túlzónak sem a szerelem faktort. Azonban, akik nem kedvelik ennyire a műfajt, valószínűleg unni fogják a történetet.

A tálalás szép, az OST lehetne kissé változatosabb, összességében pedig egy kellemes élmény ez a sorozat. Minden jókedvre vágyónak és a műfaj kedvelőjének ajánlom. Szóval a fanboyok se rettenjenek el, kedvesem, Hirotaka is ezt ajánlja jól el van vele (inkább ezt mint a Kamigamit. NP-t meg nem is ismerem. P - Hiro). Egyelőre 7-8 pont körülnek tippelem.

+1 Nobunaga the Fool

Igen, ez a pluszegyedik címem, amit még az előző szezonban kezdtem. Erről tényleg csak röviden nyilatkozom most (akit érdekel, az alapszövegét olvashatja az előző fangirl cikkben).

Így a második felére egyre jobban tetszik ez a sorozat, továbbra is cipeli a „semmi extra” jelzőt, de egyre jobban kedvelem a karaktereit, és a történet is, bár nagyon lassan és semmitmondóan, de alakulóban van, plusz az akciójelenetek is egyre jobban tetszettek. A kivitelezés, a seiyuuk és a „van benne valami” hangulat még mindig erőteljes, de lassulások és unalmas pillanatok még mindig vannak, noha kevesebbek. Az új OP-ED páros is jól szerepel, kíváncsian várom a maradék részt, és még talán a romantikus szál sem lesz csak úgy mellékesen hagyva...

6 körülire tippelem a pontját, de ez még erősen kérdéses. Jelenleg szórakoztat annyira, hogy hétről-hétre várom, de az első felében akadtak kevésbé motiváló részek is.

Nyári Tervek

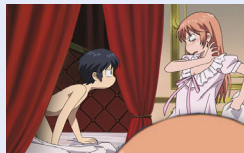
Ennyi lenne tehát a tavaszi fangirl felhozatal... A júliusi számban lehet már írni fogunk az akkor induló sorozatokról, netán a mostaniak zárásáról is. Ezt még megálmodom.

A nyári szezonból egyelőre

a „hozzám kapcsolódó” címeiken kívül (pl. *Space Dandy*, *Fate/kaleid*, *Sailor Moon*, stb), az alábbiakat tervezem:

- *Nobunaga Concerto* - adjunk a Nobunaga éveknek!^^
- *Adnoah.Zero* - hát hiába, nem tart sokáig a csökkentett mecha-adagom, ha a készítők ennyire csábítják az embert...
- *Zankyou no Terror* - talán belenézek
- És egyéb baromságok, amikhez majd random kedvem lesz.

Fangirl rovat folyt. köv. júliusban.



FANBOY MÓD // NewPlayer

A legtöbb tavaszi szezonos anime áprilisban indult, így nem tudtam valami sok részt megnézni egyikből sem. Aztán még mire magyar felirat is lesz hozzájuk az még egy kis idő. Így sajnos leginkább 2-3 rész alapján próbálók véleményt formálni.

Blade and Soul

Bevallom őszintén én a *Blade and Soul* játékkal nem játszottam, de tudom, hogy az NCSOFT keze van benne, aminek köszönhetjük a *Lineage*-t, a *Guild Wars* vagy az *Aion*-t. Úgyhogy feltételezem, az alapul szolgáló játék is - trásaihoz hasonlóan - elég jól sikerült.

Persze ez nem garancia arra, hogy az anime is jó lesz, de az eddig látott 3 rész alapján azt kell, hogy mondjam: nem is rossz.

A történet egy Aruka nevű bérgyilkos körül zajlik, aki szeretné megtalálni mesterének gyilkosát. Persze mindenki azt hiszi, hogy ő ölte meg, így csak mi tudjuk, hogy az igazi gyilkos Jin Valel.

Grafikailag az anime teljesen elmegy, nincsen benne semmi extra. Egy-két CG-s jelenetet leszámítva szépen megrajzolt. A harcok látványosak és mozgékonyak, közben pedig a kameraszöggel is játszanak. Aki játszott a játékkal biztos többre értékelné, de nekem teljesen átlagosnak tűnik. Persze ez nem rossz dolog! Kíváncsi vagyok a következő részekre is!

Mangaka-san to Assistant-san

Adott egy picit perverz mangaka úr és hölgy segédjei, akik mindennapi életüket és munkájukat élik. Rajzolnak, referenciaanyagot gyűjtenek és közben jól szórakoznak. Mindezt teszik 13 percben, 3-4 részre felosztva, amit én annyira nem szeretek.

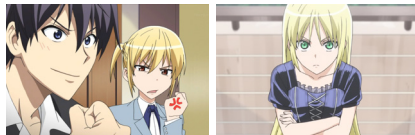
Egy anime legyen 20 perces.

Ne több, ne kevesebb!

Ráadásul a 13 percből 4 perc elmegy az opening endingre!

A történetről nem igazán lehet mit elmondani, egyszerű kis slice of life, amiben persze majdnem minden percre jut valami perverszég.

Rajzolást tekintve teljesen átlagos, egyszerű dolgokat használnak. Kevés mozgást és sok állóképet, ami nem igazán zavaró, és ha nem figyel rá az ember, akkor



fel sem tűnik.

Csak 3 részt tudtam belőle megnézni, de nagyon várom a következőket!

Gochuumon wa Usagi Desu ka?

Egy újabb "élet szelet" anime, ahol a szereplők úgy néznek ki, mintha 5 évesek lennének. Nagyon erősen a cp-er gyűrtak a készítőik és cp alatt nem a cosplay-t értem...

Főszereplőnk betéved egy Rabbit House nevű kávézóba, ahol a nevével ellentétben egy darab simogatható nyuszi sincs. Vagyis egy van, de az éppen a pincérkislány fején pihen.

A rajzolást tekintve a "festett" háttérnek nagyon tetszenek, de a karakterek kényes rajzolása nem. A hangokat kell még megemlítenem, mert nagyon éles szinkronhangokat sikerült választani a lányoknak, amik sok esetben nekem bántották a fületem.

A 2. részt már igazából nem is néztem, és nem hiszem, hogy később többet néznék belőle.



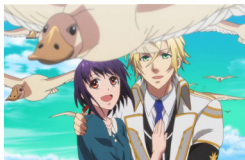
Kamigami no Asobi

Jaj istenkém, miért kezdtem én ebbe bele? Már tudhattam volna a kategória besorolás alapján, hogyha egyszer azt írják, hogy shoujo, akkor nekem ez nem biztos, hogy tetsetszi fog. Aztán mikor elkezdtem nézni az első részt, és a szöke kékszemű herceg fehér lovon félmegtelenre vetkőzött, már biztos voltam benne, hogy ezt nem nekem találták ki. Mégis tovább néztem és még akkor sem hagytam abba, amikor minden bishi pasit virágos háttérrel együtt bemutatnak.

Egy 15 percnyi szünet után eljöttünk oda is, hogy mi lesz a történet: Zeusz létrehoz egy iskolát a többi isten számára. Ide kerül be főhősünk, mint az emberek képviselője.

Igazából ez a történet még érdekelne is, mert alapvetően jól hangzik. De ha annyira csajos lesz, akkor nem hiszem, hogy sokáig bírni fogom.

Annak ellenére, hogy nem én vagyok a célközönség és hogy nagyon sok bishi szerepel benne, eddig sikerült 4 részt megnézni, de hogy többet fogok-e az a jövő kérdése!



tovább!
Miatán megmentették az iskolát, a csapat még sem bomlik fel, hanem megpróbálnak még egyszer kijutni a Love Live-ra! Én szót a m, hogy spoilererek! Grafikát tekintve arra lehet számítani, ami az első évadban is volt. A zenék jók,

néha lehet rájuk fangirl vagy fanboyként tombolni is. Egyetlen egy negatívumot tudok elmondani csak: a táncos-éneklős jeleneteket sokszor nagyon gagyi CG-vel oldották meg. És ami miatt az egészet nézem az az, hogy az első évadban feltűnt a férfi szereplők hiánya. Vajon a második évadban lesznek? Eddig még nem láttam egyet sem abban a 3 részben, amit már megnéztem!



Love Live! 2

Még előző évben ment a Love Live első szériája és most itt a folytatás! Aki esetleg nem látta az előzményeket, akkor az pótolja be, még mielőtt belekezd ebbe. A történetről annyit kell tudni, hogy a lányok meg akarják menteni az iskolájukat a bezárástól. Ezt úgy akarják elérni, hogy egy saját idol csapatot indítsanak és iskolai sztárokká váljanak. Mit ad Isten, ez nem is annyira könnyű feladat, mint ahogy azt elsőőre gondolják. Na és innentől kezdve aki nem látta az első évadot, ne olvasson



Yu-Gi-Oh ARC-V

Kapaszkodjatok meg a boxeralsótokba. Ez az egyik sorozat amit már nagyon vártam, de annyira nem figyeltem rá, hogy már az első két rész is kint volt mire észbe kaptam. Úgyhogy amint megláttam, hogy már a második rész is elérhető, azonnal pótoltam a hiányosságomat.

Ha lesz legalább olyan jó, mint az 5D, akkor engem már megnyertek. Arról nem is merek álmodni, hogy olyan jó legyen, mint a DM, de hátha! Hátha!

Érdeklőség, hogy változtattak az alapszabályokon és bejött két új mező is, amik egy kicsit átvarálják a játékot. Az anime ugye e z t hivatott bemutatni és vásárlásra ösztönözi az embereket. Nálam bejött a dolog, úgyhogy valahonnan rendelni kéne egy paklit.

Eddig összesen 3 részt láttam belőle és már nagyon várom a többit!



Ennyi fért a mostani Fanboy részbe. Volt még egy-két anime, amit meg akartam nézni, de az az igazság, hogy így is jóval cikkleadási határidő után fejeztem be az írományomat! A következő számban ha minden igaz, akkor a nyári szezonban fogunk már foglalkozni!

Még nem igazán néztem utána, hogy abban a szezonban mik lesznek, de ha nyári uborkaszezon lesz, akkor lehet hogy nem fogok valami sokat nézni...

Ecchi animék a korhatár alatt

2. rész - fiúknak

// Daisetsu

Az előző számban biztos már olvastatok ennek a cikknek az első felét, most nektek adom a másodikat. Bevallom: az előző cikkben inkább „gyengébb” ecchi-t mutattam be nektek, amik sem történetileg, sem tartalmilag nem a legkülönlegesebbek. A következőbe viszont próbáltam azokat az ecchi animéket összegyűjteni, amik kifejezetten tetszettek nekem és még „rendes” történetük is van!

Midori no Hibi

Sok éves kihagyás után - amikor újra elkezdtem animézni - a Midori no Hibi volt az egyik első anime, amit végignéztem. Mondanom sem kell, hogy ez az anime kitűnő kezdés volt! A *Midori no Hibi* egy romantikus ecchi, aminek a központjában egy Seiji-kun nevű kamasz áll, aki egyszerűen képtelen barátót szerezni. A srác gyakran veredik össze a helyi bandákkal, ami miatt a többi lány érzakosnak, bunkónak találja. Ezért nem is sejtik, hogy milyen nagy szívvel megáldott, valójában kedves fiúról is van szó.

Sawaura Seiji folytonos kikoszorázások áldozata, 17 éves és nem nagyon hisz már abban, hogy valaha megtalálja az igazi szerelmet. Seiji amikor nem próbál csajozni és nem verekszik, akkor próbálja élni átlagos napjait. Nem is sejtí, hogy valójában megfigyelik, ugyanis egy Kasugano Midori nevű lánynak feltűnt Seiji érzékenyebb éne, amibe beleszeretett. Sajnos a lány nem meri megszólítani a fiút, ami miatt Midori sokat szorong. Egyszer azonban Midori lefekvés előtt azt kívánja, hogy bárcsak mindig Seiji-kunnal lehetne. Másnap a vágya teljesül

is! Csak egy a gond, hogy Midori kívánsága úgy vált valóra, hogy teste Seiji-kun jobb kezére került!! A fiú a meglepetést igen rosszul viseli. Hiszen most jöhethetnek a „hétköznapias” gondok; Hogy! megyek vécre, hogyan fogok fürödni és, hogyan fogok élni így egyáltalán? A választ nektek kell megkérésnektek!

Én csak annyit mondok, hogy a Midori no Hibi az ecchi animék között kiemelkedő, főleg a történet különlegességével és a karakterek szerethetőségével. Ugyanakkor az animében igen sok a romantika, a humor, és még egy kis dráma is, de mindenholt a poén a mérvadó. És persze itt is ki fog bontakozni egy szerelmi háromszög, miközben több mellékszereplő is bekapcsolódik a történetbe. Végül: A Midori no Hibi mondánivalója is igen fontos, hiszen olyan dolgot fogalmaz meg, ami minden tinédzsert érinthet, ezért is ajánlom. Lényegében ez egy kötelező alkotás a romantikus-ecchi fanoknak! És bizonyára minden olvasó el fogja ezek után képzelni, hogy milyen lenne az, ha nagy szerelme a saját kezén élne. hehe...



Az anime 2004-ben készült, 13 részt kapott. Opeingje felejthető, endigje aranyos, érdemes meghallgatni. Az sorozat mangája 8 kötetes. Elsősorban az animét ajánlanám, nézzétek meg és utána olvassátok el a mangát, amiben jó sok kiegészítést találhattok.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Nazo no Kanojo X

Nem olyan rég jött ki - 2012-ben - a *Nazo no Kanojo X* 13 részével. Ez az anime azonban közel sem mondható átlagosnak!

A történet központjában ugyanis egy Akira Tsubaki nevű középkiskolás fiú áll, akinek az osztályába egy új, rejtélyes és különösen furcsa szokásokkal megáldott leányzó kerül, akit Mikoto Urabének hívnak. Ez a lány – ahogy korábban írtam - igen bogaras, ugyanis egész nap alszik a padon, néha felnevet az óra közepén, amikor pedig ébren van, akkor pedig egyedül gubbaszt valahol. A történet akkor indul be igazán, amikor hazafele készülődve Tsubaki-kun az osztályteremben megpillantja Urabe kifolyt nyálát az egyik padon. A fiú megállapítja, hogy óra alatt folyhatott ki a lánynak a szájából a nyál. A srác – maga se tudja, hogy miért – belenyúl Urabe nyálába és megkóstolja. A fiú ledöbben azon, amit tett és inkább próbálja kiverni a dolgot a fejéből. De sajnos a fiú lebegetszik. Nem tudni mikor, de elkapott valami náthát.

Urabe a suliból elviszi neki a házi feladatot és akkor fény derül a betegség valódi okára. Urabe ugyanis tudja, hogy belekóstolt Akira a nyálába. Ekkor közli vele, hogy mostantól egy különleges testi/lelki kapcsolatba kerültek, aminek következtében Tsubaki egész életére Urabe nyálára lesz utalva. Tsubaki nem nagyon érti a helyzetet. A külön lány azonban arra utasítja, hogy minden nap találkozzanak, mert a nyál napi adagolásának elmaradása esetében újra legyengül Tsubaki, aki az aznapi adagtól azonnal meg is gyógyult. A történet így veszi

kezdetét...

Az anime nagyon szépen megrajzolt, kedves (és valljuk be: bizarr) alkotás lett. Nekem igen nagy kedvencem, és szívmelengető volt megtudni azt, hogy még egy bónusz OVA-ja is van, amit olyan 14. résznek lehet beazonosítani. A történet extra slice of life, központjában ez a két karakter áll, de megjelenik a részek során több mellékszereplő is. Vigyázatokat a sűrű orrvérzéssel!



Sora no Ootoshimono

A *Sora no Ootoshimono* egy rengeteg részből álló sorozat. A két évada együtt 25 részt tesz ki és még van egy OVA-ja is. A második évad - ami Sora no Ootoshimono Forte címen ment - 2010-ben véget ért és azóta csak egy movie-ja készült el. Szerencsére a tavaszi Mondocon első napján kijött egy újabb movie is, a *Sora no Ootoshimono Final*, de a "Final" miatt ne aggódjon senki se, mert ez biztos nem egy befejezést jelent, mert a manga a 20. kötet ellenére is javában fut még.

A *Sora no Ootoshimono* alaptörténete egy fiúról szól, akit Tomokinak hívnak. Tomoki egy csendes, nyugodt kisvárosban él barátival, ahol semmi sem történik. Azonban a fiú nyugodt élete egyszer csak egy természetfeletti jelenség következtében félbeszakad. Az iskola legokosabb diákja

ugyanis megfigyel egy feketefoltot a számítógépe radarképén, amiről nem tudja elképzelni, hogy mi csoda. Az a feketefolt a Föld körül forog a levegőben és az emberi szem is csak ritkán láthatja. A sztori akkor indul el, amikor Sugata (az iskola agya) egy megfigyelést akar éjjel végezni a feketefolt ügyében, amikor az éppen Japán felett halad el. Meg is szervezi az éjszakai vizsgálatot, azonban (különböző okok miatt) csak Tomoki megy el rá.

A fiú mikor rájön, hogy csak egyedül venne részt a dolgoban, inkább hazamegy. Illetve menne; ugyanis a feketefolt egyszerűen csak megjelenik és gigantikus oszlopokat dob ki magából.

Tomoki a nagy menekülések közepette észreveszi, hogy egy ember is kizuhan az oszlopokkal együtt. A srác döbbenten veszi észre, hogy ami lepottyant az égből, az egy angyal.



„...egy különleges testi/lelki kapcsolatba kerültek, aminek következtében Tsubaki egész életére Urabe nyálára lesz utalva.”

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Tomokit az angyal - aki kis kóma után felébred - menti ki a szorult helyzetből. A fiú jobb ötlet híján hazaviszi az angyalt az „oszlopszápor” után. A lány ekkor közli vele, hogy ő valójában nem angyal, hanem egy angeloid, amit Tomoki számára hoztak létre és az Ikarus névre hallgat... Az angeloid Tomokit „Mester”-nek szólítja, és minden kívánságát teljesíti az extraperverz fiúnak.

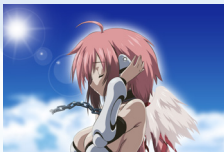
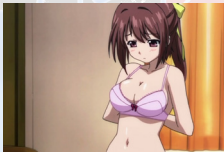
A Sora no Otoshimono így kezdődik és dióhéjban arról szól, hogy mi történik Sakurai Tomokival, mi a csuda is az a fekete folt, és mik azok az angeloidok. Ikarus egy hihetetlen testtel megáldott teremtmény, így gondolhatjátok, mik történhetnek az animéban, ha Tomoki összekeverül vele. Arról nem is beszélve, hogy Ikarus minden kívánságát lesi. Rádásul Ikarus nem is az egyetlen jó bige a környéken.

A sorozatban igen sok fanservice van, de még így is a története a lehető legjobb, amit ecchi animénél valaha láttam. Tökéletes alkotás, ami olykor megráztatja az embert, valamikor meg csak össze-vissza szórakoztat. Zenéi elhanyagolhatók. Gyakran feltűnik benne a chibis ábrázolás is, ami egyeseknek zavaró lehet, de szerintem ez inkább aranyos és jópofa.

Dusk maiden of Amnesia

A Dusk maiden of Amnesia egy romantikus ecchi-sorozat. Az ecchi mellett nagy hangsúlyt fektettek a történetben a vígjátékra, a drámára és legfőképpen a romantikára. Mindjárt el is mondom, hogy miért.

A főszereplők Niiya Teiichi a Paranormális Megfigyelések Klubjának az egyik tagja, akinek a feladata az iskolai rejtélyek felkutatása. Ebben



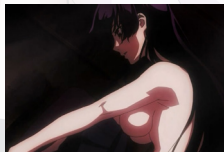
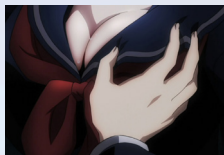
„Az angeloid Tomokit „Mester”-nek szólítja, és minden kívánságát teljesíti az extraperverz fiúnak. „

segítenek neki Okonoki Momoe és Kanoé Kirie a Seikyo Magángimnázium tanulói is. A klub elnöke nem más, mint egy igazi túlvilági lény: egy valódi szellem, akit Kanoé Yuukónak hívnak.

A történet azzal kezdődik, hogy Teiichi egy véletlen alkalmával megismerkedik az iskola kísérőével Yuukóval. Miután rájön a fiú, hogy Yuuko valójában egy szellem, félelmet felrétve elhatározza, hogy kideríti az amnéziás szellemlány múltját – ennek a kiderítésére alakult meg valójában a Paranormális Megfigyelések Klub. Teiichi kérdegetti új barátját a múltjáról kapcsolatban, de Yuuko csak arra emlékszik, hogy egyszer szellemként megjelent a suliban és csak körbe-körbebolongott az iskola régi, elhagyatott folyosóján. Múltjáról, korábbi életéről szinte semmit sem tud.

Az új klub az iskolában minden esetre megalakult és a történet elején csak két taggal rendelkezik. De hamarosan csatlakozik a kétfős „sereghez” a kis hiszékeny, aranyos és (valjuki be) butácska Momoe, aki annyira hisz a paranormális dolgokban, hogy mindig Teiichi nyakán lóg a téma kivesezése miatt. A lányzóknak nincs túl sok barátja, de Teiichi számára egy biztos pont. Bár a fiú nem nagyon akar barátkozni a lánnyal, de kedvessége miatt mégis együtt lógnak, meg-meghallgatja a lány mondókáit.

Momoe ellentéte is megjelenik a sztoriban; Kirie, ő sokkal skeptikusabb az átlagnál és azzal a nagy különbséggel rendelkezik - amivel Okonoki nem - hogy látja a szellemeket, mint Teiichi. Bár őt inkább az erőlcésség szabályainak betartá-



sa vezérli, ahogy mondani szokta: „Csak azért vagyok veletek, hogy ne tudjátok enyelegni a suliban!”. Azonban ki fog derülni, hogy a lány nem csak ezért lóg a klubtagokkal.

Az anime Teiichi és a szellemlány Yuuko szerelmét mutatja be. Igaz, hogy valamikor a mellék kerülnek a központba, de még nálam is előfordult az (ami nagyon ritka!), hogy majdnem elbőgtem magam az animém, mert olyan fájdalmas jelenetek is voltak benne.

Az anime 12 részes és tartalmaz egy speciált is, ami csak egy mókás 13. epizódot jelent. A rajzolás igen jól sikerült, az erőteljes színek jól mutatnak, főleg, ha az animében napnyugta van (már pedig a leg-többször is van). A történet félig-meddig lezáratlan, hiszen, mikor az anime készült a manga még javában futott. Majd figyeljétek a zenéket; én hihetetlenül ledöbbsentem rajtuk, annyira jól illenek az anime zenéi a sorozat hangulatához, hogy az szinte leírhatatlan. A magánt 2013-ban fejezték be.

Szerény véleményem szerint a Dusk maiden of Amnesia az egyik legelfogadhatóbb kísértettörténeten alapszik. A kísértetek „átlagos” tulajdonságai - például: csak bizonyos emberek látják a szellemeket - itt valósultak meg az egyik legjobban, az animékben belül. Én feltétlenül ajánlom mindenkinek ezt az animét, mert izgalmas, mókás, rejtélyes, a karakterei pedig nagyon szerethetőek. Szerencsére magyar felirattal, mind az anime, mind a manga elérhető, így a cikk elolvasása után rögtön hozzá is lehet kezdeni!

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Shuffle!

A *Shuffle!* egy 2005 és 2006-ban készült 24 részes romantikus/hárem/ecchi anime, aminek a központjában Tsuchimi Rin áll.

Az alaphelyzet egy olyan világban játszódik, ahol az emberek békésen élnek más-más természetfeletti és mágikus lénnel. Ezeket elsősorban a fülükről tudjuk megkülönböztetni. A történet arról szól, hogy főhősünkkel, Rinnel közli két idegen pasas az iskolában, hogy meg kell házasodnia. A két úr próbálja rávenni, hogy valamelyikük lányát válassza ki Rin, akikkel gyermekkorában még anno, valamikor találkozott a fiú. Rin persze alig emlékszik Lisianthusra vagy Nerinére, akikre lakótársa, Fuyou Kaede hihetetlenül féltékeny lesz.

Az első rész nagyon belecsap a lecsóba, de nyugalom: a kedélyek hamar lecsillapodnak és az egész házassági céco lenyugszik, tehát Rinnek nem kell azonnal döntenie a két lány közül. De már most felfigyelhetünk arra, hogy kialakult egy szerelmi háromszög, amiből később lesz még több szög is!

A történet végéig ez

az alaphelyzet nem is változik, így egy ecchi fanservice-t kapunk, ami az anime 2/3-át el is veszi, így alig történik egy-két komolyabb esemény. Persze az is lesz, de a történet végkimenetele teljesen különböző fog az eredetileg várttól (ami ez esetben, jobb, hogy így alakult!). De lesz itt kavaráras más lányokkal bőven: pl. Primulával a kis loli karakterünkkel, illetve Shigura Asával, Rin gyermekkori barátjával is.

De még így is - hogy a történet összekuszálódik – egy igen jó sorozatot kapunk, hiszen fordulatokban nagyon is bővelkedik az anime. Sőt a zsebkendőért is majd többször nyúlhatunk, hogy a könynyeinket letöröljük.



Nem kell olyan drámára számítani, mint az *Dusk Maiden*nél, de a történet legvége az teljesen meghatja az embert.

Az anime rajzolása igencsak jól néz ki. Kifejezetten tetszik a grafika egy 2005-ös animéhez képest. A történet is viszonylag a helyén van, így aki hosszabb ideig szeretne animét nézni, ezt válassza, mert ez az egyik leghosszabb anime, amit a két cikk alatt ajánlottam. Ugyanis még egy 2007-es *Memoris* feldolgozása is van, ami végül is a történet tömörített változata (12 rész). Az anime visual novelből készült, de utólag manga is lett belőle.

A *Shuffle!*-el tehát véget ért ez a cikkem is. Remélem, hogy sokat segítettem a téma kedvelőinek! Ne haragudjatok, ha valakinek egy-egy nagy kedvencét kihagytam, de így is megpróbáltam a legjobbakkal közül válogatni úgy, hogy a kicsik szellemi fejlődésébe ne tegyek (túl) nagy kárt. Gratulálok azoknak, akik eljutottak az olvasásban ideig!

„...Rinnel közli két idegen pasas az iskolában, hogy meg kell házasodnia. „

Cosplay Gyorstalpaló XII

// Lady Marylin

A cosplay play része, avagy egy kis színészkedés

Már készen van a cosplayed, de úgy érzed fontos lenne tudnod, hogy mégis hogyan add vissza hűen a kiválasztott karaktert? Tanácsatlan vagy azt illetően mi segíthet abban, hogy ne csak megszólalásig, hanem megszólalásod után is hasonlíts a cosplayelt karakteredre? Ne aggódj, van megoldás!



A „cosplay” kifejezés második része a „play” angol szó, tehát már a hobbi elnevezése is magában foglalja azt, hogy tulajdonképpen a cosplayezés két részből áll.

Ha tanácsatlan vagy a szerepjátékot illetően, akkor ez a cikk a hasznodra válhat!

1. Videóböngészés

Érdekes utánanézni a Youtube-on, hogy az általam választott karaktert valaki cosplayelte-e már, és ha igen, milyen jellegű produkiót adott elő. A videó nem csak ötletet adhat ahhoz, hogy milyen mozdulatokat tanulj be, de akár azt is megmutathatja, hogy mire kell majd odafigyelned, tehát tanulhatsz mások hibáiból. Sőt, ezek a videók akár abban is segítségre lehetnek, hogy milyen zenét válassz a fellépésedhez, tehát érdemes rászánni erre egy kis időt.

2. Járj utánna!

Nézz utánna mindennek, ami a karakterhez kapcsolódik, például film, sorozat, számítógépes játék, könyv. Ezeket érdemes végignézni/olvasni/játszani, hiszen sok inspirációt nyerhetsz belőlük.

3. Szövegtanulás

Még ha nem is performance kategóriában nevezel, érdemes megtanulni pár jellegzetes mondatot a karakteredtől, hiszen ez jól sültet el egy beszélgetés folyamán is. A szöveg mellett a beszédstílust is érdemes megfigyelni, ebből is sok inspirációt nyerhetsz!

4. Fotózáshoz

Gyűjts össze jó néhány képet a karakterről és előre tanuld be a jellegzetes pózait, így nem kell azon törmözd a fejed, hogy hogyan szerepelj fényképezőgép előtt, ha valaki közös képet szeretne veled, vagy ha fotózásra készülsz.

5. Kérdezz!

Kérdezd meg barátaid, ismerőseid véleményét az adott karakterről, kérj tőlük egy szavas, vagy pár soros jellemzést, lehet, hogy ők észre vesznek olyasmit, amiből inspirációt nyerhetsz a karakter hűbb megformálásához!

6. Szánj erre is elég időt!

Ha nem a színpadon szeretnél rögtönözni, érdemes előre felépíteni a koreográfiát akkor is, ha „csak” craftsmanship kategóriában indulsz! A jó munkához idő kell, minimum 1-2 hetet szánj ennek kitalálásához, felépítéséhez. Próbálgatj otthon a versenyre leadott hanganyagra és ne feledd meg a bevonulót, a meghajlást és a kivonulót időről sem!



*Remélem tudtam Nektek segíteni!
Köszönöm a közreműködést! OmenJokernek!*

A Vampire Hunter D univerzuma

Vámpír vámpírnak farkasa

// iskariotes

D történeteivel már találkozhattunk a hazai manga és DVD kiadások között. A mangát a Fumax 2007 óta publikálta, a 2011-ben megjelent 4. kötet óta azonban nem érkezett folytatás. Animéit tekintve pedig a *Vérszomj* filmhez készített magyar szinkronos kiadást a Navigator Film. Elsőként 2006-ban egy kétlemezes, majd 2008-ban egy egylemezes változat jelent meg. A franchise azonban sok más alkotással is büszkélkedhet. Merüljünk mélyebbre tehát D világában az itthon kiadott mangák rovatumkon túlmutatva.



Mit tud D?

Kikuchi 1983-ban hívta életre karakterét és a hozzá teremtett világot. A korai nyolcvanas években a mutáns lények/földönkívüliek/nem e világi teremtmények éppen metamorfózis állapotukban voltak a popkultúrában. Az olyan művek, mint az 1977-es *Csilagok Háborúja* vagy az 1982-es E. T. a Harmadik típusú találkozások barátságos lényként mutatták be a világnak a nem emberi létformákat.

Helyette sokkal inkább magára az emberi lényre terelődött a művészek figyelmé. A *The Rocky Picture Horror Show* még komikusan próbálja bemutatni ezt a világot, mondhatni egy új *Addams Family*-ként. Később ez megváltozik és az emberi lét éjszotét oldalát láthatjuk viszont a filmvászonon. Az olyan mozik, mint a *Radírfej*, vagy az *Elefántember* már az emberek deformációkká foglalkoznak, legalábbis azoknak amik rögtön és külsőleg is láthatóak.

De az olyan filmek, mint a *Dolog*, *Az Amerikai Farkasember* *Londonban*, *Nyolcadik utas a halál*, *Holtak Hájnala* már azt mutatják be, hogy az elváltozásokat nem valami egyszerű külső változás hozza el magával, hanem valami ismeretlen, idegen erő, ami belülről emészt el az embert. Hasonló vonulatba tartozik bele a *Gonosz halott*, *Poltergeist*, *Ragyogás és a Halloween – A rémület éjszakája*, ahol nem fizikai, hanem szellemi úton, de az emberek ugyanúgy kivetkőznek addigi mivoltukból és valami egészen mássá válnak.

Az évtized elején a jövő nem tűnt barátságosnak, sőt egyenesen félelmetesnek hatott. Az *Élethalálharc*, *Szárnyas fejevadász*, *Mad Max* filmek

mind-mind olyan jövőt mutatnak be, amit a legtöbb ember elkerülne. Kilátástalanság, nyomasztó lét, depresszió és embertelenség.

Meg kell jegyezni még egy alkotást is: a *Nosferatu: Az éjszaka fantomja* című filmet, melyben a főszereplő vámpír, bár még mindig nem pozitív alakként jelenik meg, mint ahogyan manapság, de legalább kap bizonyos emberi vonásokat. Így láthatjuk, hogy az éjszaka gyermekeinek hosszú és nagyon magányos életet kell elviselniük e földön.

Regényfolyam

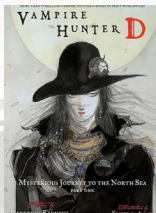
Kikuchi Hideyuki alkotta meg *D*, a *vámpírvadász* mai napig tartó vándorlását bemutató regénysorozatát. Állandó alkotó partnere vagy inkább illusztrátora Amano Yoshitaka. Az idő előre haladtával egyre csak bővült *D* univerzuma. Előbb egy OVA készült hozzá, majd manga, novellák, kétféle artbook, rádiójáték, videojáték és még egy anime film.

Mára összesen 34 kötet látott napvilágot. Eleinte az Asahi Sonorama kiadónál voltak a jogok, majd annak 2007-es őszi megszűnését követően az Asahi Shimbun Publishing vette gondozásába a sorozatot.

Alkotók

Kikuchi Hideyuki

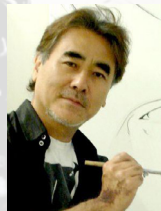
Az univerzum szülőatyja 1949-ben látta meg a napvilágot a Tesi nevű városkában. Öccse Kikuchi Naruyoshi, aki ismert dzsessz zenész a szigetországban. Egyetemre Aoyamában járt, ahol kreatív írást tanult. Tanárai közé tartozott Koike Kazuo is, akit 2004-ben az Eisner halhatatlanok csarno-



kába is beválasztottak, és többek közt Rumiko Takahashi is nála tanult. Kikuchi első regénye 1982-ben jelent meg: *Shinjuku – a pokol városa* címmel. Majd 1983-ban elkezdte megírni első *D* Hunteres regényét. Másik jelentős regény ciklusa 1994-ben indult el és a *Demon City Blues* nevet viseli.

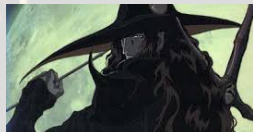
Amano Yoshitaka

A *D* regények illusztrátora 1952-ben született és



1973-óta dolgozik a szakmában, de már 15 évesen kapott kisebb megbízásokat. Leginkább onnan lehet sokaknak ismerős a neve, hogy szinte az összes *Final Fantasy* játék létrehozásában segédkezett, grafikusként. Minde mellett a *D* regényekben is folyamatosan rajzol, érdemes megemlíteni, hogy Mamorou Oshii *Angel's Egg* című animéjében is közreműködött. Ha ez még nem lenne elég, ki-

monókat tervez, kicsit színészkedik is; és persze még rengeteg más dolgot is művel, amit most hely hiány miatt nem sorolok fel. Ötször kapott Szeiun-díjat és 1999-ben Bram Stoker-díjjal is kitüntették. Stílusa az art nouveau, ebben a szellemben alkotta meg *D* megjelenését, köztük a hihetetlenül széles lapját és a nőies főhőst. *D*-nél és az egész univerzumban ugyanaz figyelhető meg, mint a *Final Fantasy* világában. Egyes szereplőkről nehéz eldönteni, hogy férfiak vagy nők, emberi lények vagy sem?



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Alapkép

A regény kronológiája alapján valamikor 1999-ben a világ vezető országai ki tudja miért, de egy főjaita nukleáris háborúba bonyolították egymással. Melynek következtében az addigi humán civilizáció gyakorlatilag megszűnt létezni és csak töredéke maradt fent mindaból, amit itt és most a világörökség kincsének mondk.

A világegést nukleáris tél követte, melynek következtében megelevenedtek Lovcraft mutáns szörnyei a Földön. Az új egyedek közül a vámpírok emelkedtek ki, akik fizikai erejüket felhasználva uralkodó fajjá váltak a bolygón. Ennek köszönhetően az ő kezükben összpontosult a megmaradt technikai tudás (csillagközi utazás), a művészet és az élő erőforrások ismerete.

Idővel azonban istenkirályi pozíciójuk valamiért hanyatlani kezdett. Kiderült, hogy ők is halandóak és nekik is vannak mind szellemi mind pedig fizikai korlátai. Ezt megnevezve az emberek szembefordultak addigi uralkodóikkal és elkezdtek őket levadászni. De a magukat csak nemesként definiáló vámpírok továbbra is védelmezik megmaradt váraikat, kastélyaikat és próbálják visszafordítani az idő könyörtelen vasfogát és megállítani pusztulásukat.

A sorozat az 12090-es években (tehát a XIII. évezredben) játszódik egy határórvidek nevű területen, ahol még nem az emberek az urak, de már nem is a vámpírok, így ez egy köztes terület, ahol jelenleg senki és semmi nem uralkodik. Ezen a területen járkal D és valamilyen okból az embereknek segít a vámpírok ellen. Kb. annyira

tudjuk, hogy miért is van úton, mint Sesshoumaru esetében az *InuYasha*-ban.

D - mint karakter

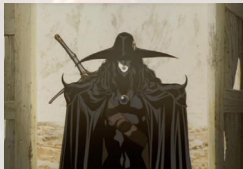
D-ről elsőként le kell szögezni, hogy ő egy dhampir (damfir, dhampyr, danpeal, danpila, dampyr) tehát egy vámpír és egy ember közös gyermeke. Mindkét fajtól a lehető legtöbb pozitívumot örökölte meg. Modora és viselkedése a nemesek hűvös eleganciáját mutatja be, halk szavú, csak akkor szólal meg, amikor kell, és épp annyit mond, amennyit kell. Nem pusztít feleslegesen, tisztel másokat, jelleme szilárd, erkölcsi érzéke tiszta. Nagy hátránya, hogy nem tud vagy inkább nem akar érzelmeket mutatni magából, mintha Steven Seagal és Kimi Raikkönen arcjátékát ötvözték volna esetében. Így nehéz vele azonosulni. Bár jól tűri a napfényt, azért védekezik ellene: széles karimájú kalapot és kőpenyűt hord, továbbá hosszú fekete haját növesztett. Mindig magánál hordja kék medálját, ami sok mindentől meg tudja óvni. Fegyvere egy odacsi típusú kard.

Nevét nem ismerjük, mindig csak egy D-t mond. Általában két választ szottak erre adni a rajongók: egyrészt



D a dampir rövidítése lehet vagy esetleg a Drakulából származik a D betűcske. Korát sem ismerjük: késő tizenévesnek van bemutatva, de egyesek közel 5000 évesre becsülik.

Egy állandó partnere van, a bal keze, amivel szimbiózisban élnek egymással. Bár a lény független D-től, elég szorosan kötődik hozzá. Amennyire hallgató D, épp annyira beszédes a balkezé, mindenhez van valami kommentje és mindenről van véleménye. Minde mellett sok mindent el tud nyelni és még GPS-ként, gondolatolvasóként és helyszínelőnek sem utolsó.



Dampir

Megelehetősen későn került be a popkultúrába ez a lény, mert sokáig úgy gondolták, hogy a vámpíroknak bár nagy a szexuális étvágyuk, szaporodni mégsem tudnak. Ha mégis lenne leszármazottjuk, akkor őket vagy még emberi korukban nemzették vagy fogadott gyermekként élnek velük. Csak a nyolcvanas évek végén, kilencvenes évek elején jelentek meg az olyan hibrid lények, mint a dhampirok.

Pedig a Balkánon már évszázadok óta ismerik ezt a lényt. Az otáni folklór több magyarázatot is adott a dhampirok születésére. Első variáns: a fiatalon megözvegyült asszony terhes lesz. Ez hogyan lehetséges? A férjura vámpír lett és éjszánkánt meglátogatja. Második variáns: míg a férj hosszú ideig távol volt, a nő mégis terhes lett. Tehát egy vámpír magáévá tette. Harmadik variáns: a férj híresen impotens, de asszonykája terhes lett. A nőt vérszívó támadta meg és a gyerek az övé. Negyedik variáns: a fiatal aráról kiderül, hogy nem szűz. Egyszer jött egy vámpír és elvette a leány ártatlanságát. Ötödik esetként meg azt lehet mondani, amikor egy asszony nyomtalanul eltűnik a háztól (elszökik, megölik): "a hova lett az asszony, komámuram" kérdésre így lehet felelni: vámpír vitte magával. A dhampir nem más, mint törtvénytelen gyermek. Tipikusan vámpír és ember nő hibridként jön létre, olyan nincs, hogy vamperrilla szülne gyereket ember férfinnak. Tehát a férfi nem lehet hűtlen, csak a nő, de ők sem tudják, mit tesznek. Mind a jelenlegi elképzelések, mind a régebbi hagyományok a dhampiroknak különleges képességeket adományoznak, bár eltérő módon. A régi regékben szereplő lények inkább valami torzszülötökként jelennek meg, nem szívdöglesztő bishiként. Bőrük tapintása nyálkás és kocsonyás volt a beszámolókat szerint. Rövid ideig éltek és gyakran nem volt csontjuk. A közösségek különböző módon viselkedtek ezekkel a lényekkel. A balkáni cigányok maguk közt tartották a gyerekeket, mondván megérzik, ha vámpír közelít.

Manapság ezeket a teremtmények inkább szép küllemű lényként jelenítik meg, öröklik apjuk sármját, szép küllemét és erejét, ezzel párhuzamosan jobban bírják a napfényt és egyéb, vámpírokra nézve veszélyes dolgokat, mint például a fokhagymát. Ismertebb dhampirok: Renesmee Cullen, Bella Swan, Edward Cullen: Alkonyat sorozatból; Adrian Tepes Farenheights és Lisa Farenheights a Castlevania sorozatból.

Vámpír- és szörnyvadászok

A legtöbb közösségben az emberi csoportok között, közös erővel bántak el a gonosszal vagy a természetfölötti lényvel. Voltak olyan közösségek, ahol külön erre a feladatra specializálódott ember volt az ilyen feladatokkal megbízva. A Balkánon főleg a szombaton születetteket tartották különösen alkalmasnak e munkákor betöltésére, a szlovén és a horvát folklórban krusnyiknak nevezték őket. A mai feldolgozásokban a szörnyvadászok a legtöbb esetben megszállottan próbálják megölni a nem emberi lényeket. Általában ők sem teljesen emberek esetleg személyes bosszú hajtja őket.

Fegyverzetük a legtöbbször primitív pusztító/roncsoló fegyver(ek)ből áll. Ilyenek lehetnek a bárdok, kardok vagy más hasonló eszközök. Gyakorta élnek mágia és varázslat által biztosított dolgokkal, ahogyan D is magával hordja a kék amulettét.

Híres szörnyvadászok:

Abraham van Helsing: Bram Stoker *Drakulájában*
Alucard: Hellsing
Buffy Summers, a *Buffy, a vámpírok réméből*
Penge, a Marvel Comics félig vámpír, félig ember vámpírvadásza
Sam és Dean, az *Odaát* című sorozatból
Sango, az *InuYashából*
John Constantine a *Hellblazer* című képregény főhőse és a *Constantine* című film főszereplője
Trevor Belmont, **Simon Belmont** és **Julius Belmont** a *Castlevania* című videójáték sorozat főhősei
Miyu, a *Vampire Princess Miyu* vadász
Akakuci Chika és **Tachibana Sító,** a *Zombie Loan* című manga főszereplői

Manga

Érdekes módon manga adaptáció meglehetősen későn jutott el az amerikaiaknak és nem a japánoknak. 2007-ben a Digital Manga Publishing indította be a folyamatos kiadású és az év őszére már ki is adták az első kötet D mangát. Említésre méltó, hogy kis hazánkban a világpremierral egy napon adták ki a mangát, ami azért elég nagy szó volt és most is az lenne, ha folytatnák a manga további kiadásait.

Grafika:

Elérkeztünk a leggyengébb részhez, ami elég szomorú egy manga esetében. A karakterek általában eléggé különböznek egymástól, megrajzolásuk kimerítő, a férfiakat aprólékosan ábrázolják. A női karakterekről sajnos ugyanezt nem lehet elmondani. Legtöbbször sőtéhajú, fiatal, nagy mellű karakterek lettek.

A tájak szépek és olykor kidolgozottak, de én úgy gondolom, hogy a mangaka nem használja ki a rendelkezésére álló teret. Nagy kétdalalás képeket ne várjunk, maximum egy féloldalalás kép az, amit megenged magának a rajzoló - tegyük hozzá: sajnos. Nehéz eldönteni, hogy ez mennyire egyéni döntése és mennyire a környezetének hatása.

A paneleket túlszámolt sokszor használja. Egész egyszerűen nem követi a mai trendeket, bár ez egy seinen manga, nem kellene ennyire görcsösen ragaszkodnia a téglatartekhez.

További nagy hátránya a harcok értelmezhetetlensége, ami bizony gyakran előfordul. A vonalak áttekinthetetlen kuszasága zavaros. Van, hogy az emberek inkább az az érzése, hogy gyorsan felrajzolt, elnagyolt vázlatokat lát és nem alaposan kidolgozott mangát. Annyit azért a mentésére vagy a javára írok Takaki Saiko esetében, hogy ez az első mangája; természetesen ilyenkor az ember elég sokat ront, de szerencsére a javulás is látható munkáiban. Illetve azért érződik a rajzain a sok éves grafikus munka, mint grafikus, vagy mint dizájn. Természetesen nagyon nehéz úgy alkotni, hogy munkáit folyamatosan a korábbi anime adaptációkhoz, illetve Amano Yoshitakához mérjük, ami kicsit igazságtalan. A mangaka ezek mellett próbálja kialakítani saját D ábrázolását, ami láthatóan egyre jobban sikerül neki. A magyar borító ugyanolyan, mint a világ többi részén. Egyedül Japánban kapott alternatív borítást, ami inkább Amano Yoshitaka munkáit idézi, feltehetőleg a könnyebb értékesítés miatt. A belső borítók bár szépek és színesek, mégis az embernek az az érzése, hogy nem illenek bele a mangák világába. Túlszámolt plasztikusak és sajnos a



legtöbb esetben túl műek.

A Fumax teljesen átvette a világ más helyein megjelent alapformát, így a kötetek méretileg nagyjából, mint egy hagyományos manga kiadás, de az olvasási irány megmaradt, így a kötetek kívánságára nemzetközön átírással jelentek meg, plusz több hangutánzó szócska van benne, mint egy átlag mangában.

Kötetek

D, a vámpírvadász 1. kötet

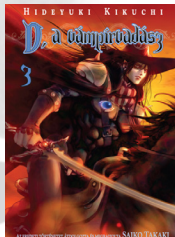
A történet egy Ransylvania nevű faluban játszódik, ahol D-t egy Doris Lang nevű bögös maca bíréli fel, hogy ölje meg a környék urát, Magnus Lee gróft, hogy megmeneküljön a szörnyű sorsától. Természetesen akadnak nehezítő körülmények: mutáns rablóbanda, pöffeszkedő városvezetés, Larmica, aki Lee gróf leánya és vérfarkas szolgája valamint egy ficsúr szerelmes is próbára teszi D erejét. Mivel ez az első kötet, itt nem kell semmi nagy dologra számítani, egyszerű kedvezőtlen történet egyszerű panelekkel felépülő cselekménnyel. Ezt a történetet dolgozza fel az 1985-ös D anime is.

D, a vámpírvadász 2. kötet – Szél kavará

D, egy újabb eredeti nevű falucskában, Tepesben kap megbízást, ahol a szaporodó nappali vámpírtámadásokat kell megszüntetni, valamint fusiban egy évtizedes rejtélyt is meg kell oldani, ha már arra erre a fene. A főhősünk szerencsésen most sem marad egyedül: egy Lina nevű leányzó folyton körülötte legyeskedik. Nagy

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



előnye az első kötethez képest, hogy a cselekmény jóval bonyolultabb, valamint a világról és különösképpen a nemesekről is több infót olvashatunk. Illetve bizonyos mértékben elgondolkodtató kérdéseket is feszeget a könyv.

D, a vámpírvadász 3. kötet – Vézromj

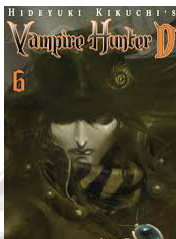
Sokan ezt tartják a legjobb D történetnek, nem véletlen, hogy ezt dolgozták fel 2000-ben anime filmben is. A történet egyszerű: egy fiatal lányt Mayerling nemes ifjú magával viszi az éjszakába, az apa felbérelti D-t és Marcus klánt, hogy szerezze vissza lányát, vagy ha ez nem lehetséges, ölje meg. A gyászos szerelmi szál, valamint a tempós cselekmény igazán jól passzol egymáshoz. Ráadásul a mellék-epizód karakterek is jóval érdekesebbek, mint az előző kötet hasonló figurái. Bár D-ről is derülnek ki bizonyos információk, ezek inkább tovább bonyolítják a képet semminképp egyszerűbbé tennék.

D, a vámpírvadász 4. kötet – A halott város

Főhősünk egy repülő szigetre érkezik, ahol az idilli életet akut vámpírtámadások valamint az ezzel járó élőholtak zavarják meg. D-nek a szokásos feladat jut: szüntesse meg a baj forrását, miközben a városra telepedő súlyos titkok is szép lassan, de a felszínre kerülnek.

D, a vámpírvadász 5. kötet - The Stuff of Dreams

D egy városkába ér, ahol egy leányzó aludja már közel 30 éves csipkerózsika álmát, aki így ilyen állapotban



tartja fenn a kényes egyensúlyt az emberek és a nemesek közt, de mi fog történni, ha a lány nem lesz többé? A kötet nőjét Sybille Schmitznek hívják, aki az 1920-as, 1930-as években színésznő volt Németországban. 1932-ben a Vámpyr nevű filmben szerepelt.

D, a vámpírvadász 6. kötet – Pilgrimage of the Sacred and the Profane

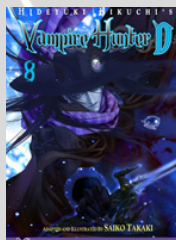
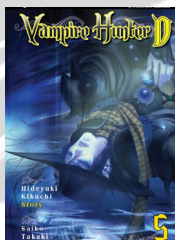
A kalandok most egy sivatagba visznek minket.

D, a vámpírvadász 7. kötet - Mysterious Journey to the North Sea

D-nek egy hallott ember utolsó kívánságát kell teljesítenie, ezért misztikus utazásba kezd az Északi-tengeren. A kötet főbb karaktere Wu-Lin, de szerepet kap egy Cronenberg nevű alak is, aki egyértelműen David Cronenbergre utal, akit filmes szakmában csak véres bárónak hívnak köszönhetően az olyan munkáinak, mint a Videodrome. A légy, Porontyok vagy a Paraziták. További beszélő nevek is felbukkannak: professor Krolak a Vámpírok Báljából, a groteszk Gillian pedig hivatalosan is a világ legrosszabb sorozatának tartott Gilligan szigetére utal. A kötet második részében megelevenedik Firenzében Meister báró, aki a Vámpír mennyasszonyából lehet ismerős.

D, a vámpírvadász 8. kötet - majd csak idén nyáron jelenik meg.

Érdemes megjegyezni, hogy mindegyik kötet végén van egy kis összezet, amit a mangaka ír saját magáról, ezek rövidek és viccesek. Ha már nem kell D-t rajzolni egy saját kis mangát is tudna gyártani hétköznapi életének érdekes kis eseményeiből.



Képregények

2008 júliusában jelentették be, hogy egy alternatív képregénysorozat is indul a D manga mellé, ez lett volna a Vampire Hunter D: American Wasteland. Ez a limitált széria sokkal inkább az amerikai piacra készült volna, de sajnos a 2009-es Long Beach-i Comic Conon bejelentették a projekt törlesztését.

2011 januárjában jött a hír, hogy Kikuchi Hideyuki és Kojima Ayami, aki a Castlemania vámpíros játék egyik alkotója spinoff sorozatot készít D-nek, mégpedig Another Vampire Hunter Noble Greylancer címmel. A történet a 7000-es évek elejére kalauzolja el az olvasót, amikor a vámpírfaj hanyatlani kezd. Eddig három történet látott napvilágot belőle.

Bár nem hivatalos, de ide lehet sorolni a Claws of Darkness című manhuat is, mely ötkötetes és a mexikói Santa Fében játszódó vámpiros történet.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Animációk

1985. december 21-én mutatták be a *Vampire Hunter D* című OVAT, más források moziként hivatkoznak rá. Sem Amano sem pedig Kikuchi nem volt elégedett az elkészült adaptációval. Mindketten az alacsony költségvetést okolják a szerintük silány anyagért, valamint felróták, hogy alaposan átirták a történetet a készítő, néhol teljesen feleslegesen. Így például Larmicából (aki egy a húszas éveiben járó végzet asszonya) egy 13 éves durrás kislányt faragtak a készítő. Bár azt hozzá kell tenni, hogy a film karakterdizájnere Amano volt. Pedig a készítő nem voltak rosszak. Így közreműködött a Production Reed (*Ghost in the Shell*, *Macross* filmek stb.), a Movie (*Ninja Scroll*, *NGE* filmek), de sajnos a többi stúdió nem állt a helyzet magaslatán.

A főszereplőnek hangot adó Shiozawa Kaneto bár gyakran játszik ismert animekben (*Dragon Ball*, *Detectiv Conan*), nagy és fontos főszerepeket nem nagyon szerzett meg. A Doris Langot alakító Tomizawa Michie leginkább a *Sailor Moon* világból lehet ismerős, ahol Miát alakította. Rendezőként Toyoo Ashida volt meg-

bízva, aki bár sok mindenen dolgozott (*Cyborg 009*, *Dr Slump*), igazán jelentős rendezői munkát nem tudott bemutatni. A forgatókönyvet Yasushi Hirano írta, akinek legismertebb munkája a *Ninja Scroll* forgatókönyve volt. A felejthető zenét Tetsuya Komuro alkotta, aki később a *City Hunter*ben tevékenykedett még.

A második anime feldolgozás 2000-ben készült el, amire érezhetően több pénzt költöttek az alkotók. A történet itt is eltér az eredeti harmadik kötetétől, ami nem is meglepő figyelembe véve, hogy a filmet inkább az amerikai közönségnek szánták és nem a japának. Így több helyen finomítottak a cselekményen (vérfertőzés kimaradása, happy end), de alapjában véve rendben van a történet.

A *D*, a *vámpírvadász - Vérszomj* elkészítésénél stúdióként részt vett a Movie valamint a Madhouse is, ami már önmagában is garancia volt a sikeres és jó minőségű animére. D-nek Tanaka Hideyuki adta a hangját, aki olyan más animékben szerepel, mint a *One Piece* (Doflamingo) vagy éppen a *Saint Seiya* (Aolia Leo), magyar szinkronhangja Szabó Sípors Barnabás lett. Balkéz hangja, ahogyan az első filmben is Nagai Ichiro lett, a

magyar szinkronban pedig Várkonyi András. Meier Link szerepében mind az eredetiben mind pedig a magyarban egy-egy számomra kedves hangszínész kapta meg a szerepet. Japánul Yamadera Kouichi szólal meg a vámpírként, aki a *GitS* univerzumban Togusának a hangja illetve a Cowboy Bebobban Einé és Spike-é, magyarul pedig Varga Rókus szólaltatja meg a karaktert.

A direktori székbe Kawajiri Yoshiaki került, aki többek közt olyan animéket rendezett, mint a *Ninja Scroll*, vagy az *Animatrix*ban A program nevű részt.

Egyéb feldolgozások

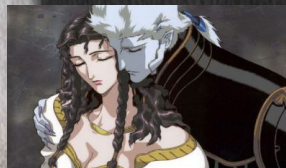
A nagy regények mellett született egy novellás kötet is, mely hét hosszabb-rövidebb történetet mesél el D-ről.

Művészeti és útikalauz albumokból is megjelent négy különböző kiadás, melyben hol Yoshitaka Amano képei vannak egy albumba összeszedve, hol pedig enciklopédiaszerűen vannak egybegyűjtve az univerzumról az alapinformációk.

1988 és 1990 között öt hangdráma került felvételre, melyek közül a leg-

több a hetedik kötetet dolgozta fel. Bár 2006-ban felreppentek olyan hírek, hogy készül egy élőszereplős film, végül nem valósult meg.

2010 januárjában pedig olyan hírek láttak napvilágot, hogy egy újabb rajzfilm is készül D kalandjaiból, jelenleg nem haladnak a munkálatok ezen a téren.



CS918S TV BOX

// NewPlayer



Új sorozatunkban nagyító alá vesszünk néhány Kínában gyártott elektronikai eszközt. Sokan úgy vagyunk vele, hogy ami Kínában készült, az jó nem lehet. Pedig az az igazság, hogy ma már minden ott készül és nagyon sok jó holmit gyártanak. A Kínai kutyúk első részében egy tv boxot fogunk megnézni, ami a tévénket átalakítja egy számítógéppé.

Már régóta gondolkodom olyan módszereken, amivel végre könnyen és egyszerűen tudok animézni a nagy tévén. Több szempont is van: olcsó legyen, kicsi helyet foglaljon, lehessen rajta játszani is, tudjak rajta youtube-ot nézni és ami talán első körben számomra a legfontosabb volt: Android fusson rajta. Azért legyen Android alapú, mert arra rengeteg minden van, ami közül válogathatok, így szinte biztos, hogyha keresek valamit, akkor arra lesz megoldás. Persze tudom, hogy Windowson és Linuxon is ez a helyzet, de én most Androidot akarok!

Beszerezés

Miután körbenéztem idehaza a "nagy gyártók" kínálatából egyből tudtam, hogy na ennyi pénzért én ilyen nem veszek. Már-már annyit kértek érte, amiből egy normálisabb HT-PC-t össze lehetne rakni. Így inkább a no-name gyártók felé fordultam, ahol rátaláltam erre az érdekes kis kutyúre. Gyártónevet nem tudok mondani, mert mindenhol csak úgy van feltüntetve, hogy CS918s.



Csomagolás

A dobozban nincsen semmi rendkívüli, egyszerű kis szürke doboz, amire a főbb tulajdonságok vannak felfestve. Nincsen rajta gyártó jelzés, a CS918S felirat rá van ragasztva és a doboz alján egy táblázat látható, amin be lehet jelölni az eszköz megfelelő tulajdonságait, de ezt az én esetemben elfelejtették megtenni.

A dobozban a készülék mellett van még egy HDMI kábel, egy AV kábel, egy táp és egy távirányító, amit nagyon keveset fogunk használni. Én azt ajánlom, hogy inkább egy egeret szerezzünk be helyette és azzal vezéreljük, mert úgy egyszerűbb lesz az életünk. A nagyon hardcore felhasználók még egy billentyűzetet is köthetnek rá!

A külseje

A gép roppant apró, akár a farzsebben is elférne. Külsőjét tekintve egyszerű fekete ház, aminek a tetejét egy kis szűrővel próbálták feldobni. A legfontosabb kulcsszavakat azért ide is felírták, mint hogy Android 4.2,



Quad core és Tv box. Ami viszont meglepetést okozott, hogy a ház tetején egy kis törés látható, amit egy kis ügyeskedés után fel lehet hajtani. Itt nem más található mint egy 2mp-s kamera, ami érdekességnek jó, de gyakorlati hasznát még nem vettem.

A belső

Igazából engem hidegen hagy, mind a csomagolás, mind az, hogy hogyan is néz ki a tv-box (már csak azért is, mert csak azért is, mert ertsek szerint át lesz építve egy PS1 házba, de ez már egy másik történet). Az jobban izgat, hogy mi található a doboz alatt. A kicsikében egy négy magos ALLWINNER A31S processzor próbálja felfűteni a házat. Ezt megfejtették még 2 GB rammal és 16Gb-nyi tárhely-

lyel. Csatlakozók területén sem lehet panaszkodni, ugyanis megtalálható benne a szokásos AV, HDMI, RJ45 (ez a lan port) és egy sajnos nem OTG-s micro USB mellé még jön 3 darab 2.0-ás USB port is, amire aztán szinte minden lehet kötni! Ha pedig nem elég nekünk a 16Gb-nyi belső hely, akkor microsd-n keresztül még 32Gb-ot adhatunk neki. Szerény véleményem és bevált módszerem inkább az, hogy egy USB-s vinyóval jobban járunk!

Vezeték nélküli kapcsolatok területén pedig a szokásos Bluetooth és Wi-Fi vannak, melyek segítségével akár vezeték nélküli hálózati hotspotot is kialakíthatunk, ahogy azt már a telefonon megszoktuk.

Programok

A tv boxot a Kínában népszerű 4.2.2-es Android dolgoztatja meg, amivel igazából semmi baj nincsen. Ehhez jön még a rengeteg sok "szuper" Kínai csodaprogram, amit egy rootolás után én inkább eltávolítottam és a saját kedvenceimet telepítem fel. A külső programok telepítése roppant egyszerű, ugyanis a Play Store már alpból megtalálható a gépen. Erre amúgy érdemes odafigyelni, mert nem minden ázsiai kutyúben van alpból Play!

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



CPU: ALLWINNER A31S

Memória: 2GB

Tárhely: 16GB

Wifi: WiFi 802.11b/g/n

Bluetooth: 4.0

Portok:

3 USB 2.0

1 Sd kártya

1 optikai kimenet

1 mini hdmi kimenet

1 AV kimenet

Első lépések

Minden hasonló, a Nagy Falon túlról érkező eszközöknél az első lépéseim a következők: rootolás; ha alából nincsen megtevé, a nem kellő programok eltávolítása és víruskeresés, mert az ördög nem alszik!

Miután minden ilyenell megvagyok, irány a beállítások menü, ahol beállítom a magyar nyelvet, a Full HD felbontást és hozzárendelem a Google fiókomat, majd egy picit hátradőlök és várok, amíg a sok program és frissítés felmegy.

Ha nem szenvedünk annyit a háttérkép választással, mint amennyit én tettem, akkor ez az egész egy maximum pár órás művelet lesz.



dorid alapú nem érintőkijelzős eszköz nagyon sok játék még mindig csak ezzel operál.

Mire is jó ez?

Most hogy mindent beállítottunk és van egy Androidos kutyánk, ami nagyon hasonlít a telefonunkra - de igazából nem az -, mihez kezdjünk vele? Ha ténylegesen kötöttünk rá egeret és billentyűzetet, akkor akár a számítógépünket is kiválthatjuk vele. Napi facebookozásra tökéletesen alkalmas. Email írásra, böngészésre is, de akár filmnézésre és játékra is használhatjuk ezt a kis apróságot.

Én elsődlegesen azért akartam ilyet, hogy filmezhessek és youtube videókat nézhessek a nagy tv-n. Csak másodlagos szempont volt a netezés vagy a játszás. Persze nagyon sok játék kijött Androidra, amiket érdemes végigjátszani és felveszik a versenyt a nagy konzolos vagy pc-s játékokkal, de nem mindegyiket tudjuk kipróbálni a tv boxon. Hiába van egyre több An-

Hogyan tudok rajta animét nézni?

Mivel elsődlegesen azért vettem a tv boxot, hogy a napi anime adagomat megkapjam, így adódik is a kérdés, hogy a készülék mennyire alkalmas anime nézésre?

Ahhoz, hogy ezt a kérdést megválaszoljam tudni kell, hogy a legtöbb Androidos készülékben valamilyen régebbi ARM processzor dolgozik, amik sajnos nem valami gyorsak, ha videó dekódolásról van szó. Félreértés ne essék, nagyon sok formátumot támogatnak és a legtöbb esetben a full hd-s vagy akár 4k-s videók lejátszásával sincsen semmi bajuk egészen addig, amíg a videót nem 10biten kódolják. Pedig ma már egyre inkább elterjedt animés körökben, hogy 10bites videó kódolást alkalmazzanak, így azokat én nem igazán tudtam lejátszani a kis

készüléken.

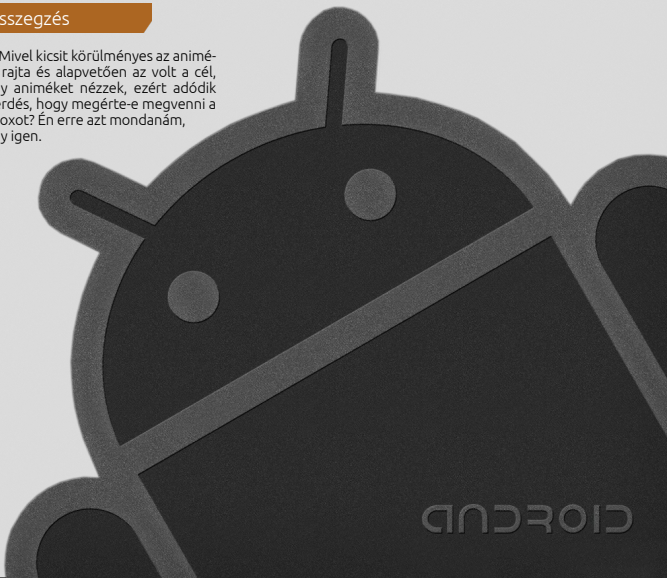
Két megoldás marad: vagy olyan videót szerzek be, ami 8bites kódolású vagy magamnak átkódolom. Mivel a célom az, hogy a tv boxon keresztül fogom beszerezni a videókat is, így az átkódolás nem jöhet szóba. 8bites videót pedig beszerezni nem lehetetlen, de egy kicsit macerásabb feladat.

Összegzés

Mivel kicsit körülményes az animézés rajta és alapvetően az volt a cél, hogy animéket nézzek, ezért adódik a kérdés, hogy megérte-e megvenni a tv boxot? Én erre azt mondanám, hogy igen.

Ha valami kis összefogással van, akkor erről tud szólni a zene, nagyon minimális az áram felvétele, így akár egész nap is mehet, nem nagyon dobja meg az villanyszámlát. Ha pedig ki is csatlakozok, nagyon gyorsan elindul. Sok esetben én böngészni is csak azon böngészek, így a gépemet nem is csatlakozom be. Sőt ez a cikk nagyrésze is a tv boxon keresztül készült. Animézésnél pedig csak kicsit kell oda figyelni, hogy milyen videókat szerzünk be és utána már minden jó!

Még záróként annyit mondanék, hogy mióta ezt megvettem, már apukám is beszerezett egyet magának, miután meglátta nálam.



ANDROID

Körkérdés a szerkesztőkhöz 14.

// AniMagazin

Ebben a cikksorozatban megismerhettek minket, főszerkesztőket. Megtudhatjátok mi mit szeretünk, miket részesítünk előnyben az animék világában és persze a távol-keleti kultúrában. Ennek érdekében minden számban szerepel három darab kérdés, amikre válaszolunk!

Melyik Disney rajzfilmek a kedvenceitek?

NewPlayer: Nem nagyon szeretem a Disney rajzfilmeket, mert mindig énekelnek bennük. Igazából láttam szinte az összeset, még ezt az új Jégvarázst is, de én nem nagyon vagyok oda értük. Ne értetek félre, nem vagyok ellenük vagy ilyesmi, mert a Disney az Disney, de nem fogok úgy erőlködni egy-egy új filmjük megnézésénél, mint ahogy azt teszem egy-egy szezonos animémél. Nagyon kedvenctem nem is tudnék mondani, eseteg az *Aranyhaj* és a *nagy gubanc*. Az egy eléggé pozitív csalódás volt, sikerült rajta jókat nevetni.

Strayer8: Rég nem néztem Disney filmet, ezért leragadtam a *Oroszlánkirálynál* és *Micimackónál*. A *Mackótestvér* rémlik még, de nem vagyok biztos benne, hogy az Disney rajzfilm. A *Hófehérkét* láttam még rengetegszer gyerekkoromban.

Catrin: Szinte minden 2000 előtti Disney mesét ugyanúgy szerettem, most már egész más élmény újranezni őket, de mindig szívesen teszem. 2000 után csak 1-2 címet kedvettem meg jobban, bőven van lemaradásom is, a folytatások pedig általában mindig vagy még nyálásabbra vagy túl idétlen humorúra sikerültek. Kedvencem talán *Az orosz-lánkirály*, *A szépség és a szörnyeteg*, *a Suzi és Tegergő*, stb-stb...

Hiroataka: Az elmúlt években eléggé eltávolodtam a Disney rajzfilmekről. Gyerekként szerettem őket, fő kedvenceim talán az *Aladdin* és az *Oroszlánkirály*. Mindenből az első rész természetesen. Nemrégiben kezdtem pár olyat megnézni, amit még nem láttam hiánypótlásként. Ebből leginkább a *Dzsungel könyve* tetszett.



Az élő adás hátránya

Tokió 2020

10 újítótól a férjig

Hogyan viselkednél, ha egy virtuális mmorpg-ben ragadnál?

ANIPALACE

NewPlayer: Szinte semennyit sem mmo-zom. Nem nagyon vagyok oda a multis játékokért, mert mindig az szokott lenni, hogy én poénra veszem az egészet, csak néha-néha játszok egy kicsit, mások meg teljesen komolyan napi több órát töltenek el a karakterükkel. Ha egy mmo-ban ragadnék, akkor megpróbálnám a nálam ügyesebb játékosokat segíteni. Lehetnék gyógyító vagy kovács vagy valami ilyesmi. Abban biztos vagyok, hogy nem én lennék az, aki az élvonalban harcol, mert szerintem ahhoz nem elég jók a reflexeim.

Catrin: Nem ragadnék. Amúgy meg egyszerű a képlet: ha a szeretteimmel vagyok, akkor nincs gond, a fő, hogy együtt vagyunk, megoldjuk. Ha egyedül, vagy csak 1-2 ismerőssel/közeli emberrel, szerettemmel lennék, akkor addig küzdenék és keresném a megoldást, amíg ki nem jutunk. Sablonos igaz? :)

Strayer8: Hát, ha előfordulna az a roppant valószínű eset, hogy benneragadok egy mmorpg-ben, akkor először is feltápolnám a karakterem, hogy jobb legyen az esélyeim, utána pedig messziről kerülnék minden veszélyes helyet és küldetést.

Hiroataka: Kevés mmorpg-t próbáltam eddig ki, de közös bennük, hogy nagyon hamar rájuk unok, mindegyik egysíkú és lapos. Ha egy ilyenben ragadnék valószínűleg letáboroznék az első tengerparton és ellennék egy ideig. Aztán persze inkább ki akarnék jutni.



Néztél már meg animét a magazinban megjelent ajánlás miatt?

NewPlayer: Én alapvetően a szezonos animéket szoktam nézni, főleg mivel azokról írok cikkeket is. Rengeteg animém van felírva, összegyűjtve, hogy majd egyszer meg kell nézmem. Inkább ez a lista szokott bővülni egy-egy hozzákn beküldött anime ismertető után.

Az így összegyűjtöttek közül szoktam kijelölni olyanokat, amiket egy hónapon belül meg kell nézmem, mert ha nem így tennék, akkor úgy járnék, mint annak idején a *Genshikennel*. Ha szeptemberben nem kerül be az ismertetője a magazinba, akkor talán még most sem néztem volna meg az utolsó két évadját.

Catrin: Igen, a *Baccano!* mindenképp ilyen volt, de a *Genshiken* és a *Planetes* felfedezéséhez is nagyon hozzájárult a magazin. Imádnivaló animék. Ezeken kívül Morwen Monogatari cikkei és light novel fordítása is plusz löketet adott Araragi és a lányok kalandjainak megismeréséhez. Mostanság Strayer8 cikke a tetszősekek (*Area88*, *Kajji-Akagi* vagy mangák közül az *Aria* és a mostani *20th century boys*), szívesen ismerném meg jobban az ő ajánlásait is. Idővel majd sort keríték rájuk.

Strayer8: Az a baj, hogy nem nagyon tudok animézni és kevés a manga ismertető. Így időnként fellelkesülök egy-egy jó ismertető olvasásakor, megjegyzem egy hétre a címét és szokás szerint csak az ismertetőben leírt történetet és a képek maradnak meg bennem. Viszont tervben van, hogy elolvasom néhány a magazinban bemutatott anime mangáját, csak jussak el odáig. :)

Hiroataka: Határozottan igen a válasz. A *Baccano!*, a *Genshiken* és a *Xam'd* volt ilyen. Egyikben sem csalódtam. Ezenkívül a *Kara no Kyoukai* fordítását szerettem meg, mert az animé is imádom és a novel is érdekelt. Kár, hogy még csak 3 rész van meg, szívesen olvasnám majd tovább.

Ennyi volt a kérdés részleg e hónapra. A következő számban újabb kérdésekkel zaklatjuk a szerkesztőket. Ezért szeretnénk megkérni titeket, olvasókat, hogy írjatok nekünk kérdéseket, hogy mire vagytok kíváncsiak a szerkesztőkkel kapcsolatban, vagy a magazinnal kapcsolatban is szívesen válaszolunk. A kérdés természetesen a kérdező nevével együtt lesz feltüntetve a magazinban. Úgy-hogy támadjatok le minket mindenféle kérdéssel, amire az udvari etikett szabályai szerint válaszolni lehet. A kérdéseket ide várjuk: info@anipalace.hu

A kérdéseket ide várjuk:

info@anipalace.hu

A PAF KULTURÁLIS EGYESÜLET BEMUTATJA:

BELÉPŐ
1500 Ft

NIPPON EXPO

2014.
JÚNIUS 28.



EXPO CENTER PÉCS
PÉCS, MEGYERI ÚT 72.

KÁPUNYITÁS: 09:30 ZÁRÁS: 19:00

PROGRAMOK

TEASZERTARTÁS • JAPÁN KULTURÁLIS ELŐADÁSOK
WORKSHOP-OK (ORIGAMI, IKEBANA) • SUSHI BÁR ÉS TEÁZÓ
YUKATA FELPRÓBÁLÁSI LEHETŐSÉG
VÁSÁR (ANIME, MANGA, SZEREP- ÉS KÁRTYAJÁTÉKOK)
CARDFIGHT!! VANGUARD, YU-GI-OH!, HKK
ÉS COSPLAY CRAFTMANSHIP VERSENY
JAPÁN FAMETSZET REPRODUKCIÓ- ÉS BABAKIÁLLÍTÁS
ZENEKVÍZ • TÁNCSZÖNYEG (DDR), JUST DANCE

FELLÉPŐK

ATARU TAIKO • 4 KÜLÖNBÖZŐ HARCMŰVÉSZETI BEMUTATÓ (KENJUTSU, AIKIDO,
TAEKWONDO, TAIJUTSU-NINJUTSU) • B-TEAM PROJECTS • BATÁR COSPLAY TEAM

NIPPONEXPO.HU



FACEBOOK.COM/NIPPONEXPO.HU

A PROGRAMVÁLTOZÁS JOGÁT FENNTARTJUK

Esik Jenő
porcelánfestő



migoto.hu



Fanservice FACTORY

VIGYÁZAT!

MAGYAR DOUJINSHI, MAGYAR HENTAI!

PROJEKT, A JAPÁNBAN OLY NÉPSZERŰ DOUJINSHI KULTÚRA
MEGHONOSÍTÁSÁRA, KIS HAZÁNKBAN!
A KIADVÁNYOKAT KERESD A NAGYOBB ANIMÉS
RENDEZVÉNYEKEN, VAGY LÁTOGASS EL
A PROJEKT BLOGJÁRA:

<http://fanservicefactory.blogspot.hu/>

Legújabb alkotásom?



AniStation - a kötetlen rádióbeszélgetés.

Az AniPalace csapata - Hiko, NP, Dani,
Balcsida és Flash - megmondja a magáét az
animékről és a mangákról,
meg ami még jön.

Töltsd le az eddigi felvételeket: **Innen**

***Sátogass el
hozzánk!***



anipalace.hu



facebook.com/AniPalace



twitter.com/AniPalace