Ez egy ingyenes online magazin kereskedelmi forgalomba nem hozható!

アニ雑誌 AniMagazin

Japán Fanatikusoknak!



4. szám

Az Anime története 1
ahonnan minden elindult

Onigir mágnes
ha nincs ötleted karácsonyra.



www.animagazin.tk
2011/11 4. szám



Tartalom jegyzék

AniMagazin
Japán Fanatikusoknak!

Legfőbb támogatóink

Urahara Shop
Engedd szabadjára a fantáziád!
http://uraharashop.hu

NIPPON CHAOS WEBSITE
NICHAOS.CO.CC

Soul Society

SUTO ANIME KAI
FŐVÁROSI ANIME KLUB

Pécsi Anime Fanclub
PAF

Köszönjük szépen az eddig beérkezett cikkeket!

Továbbra is várjuk őket az alábbi címekre:

www.animagazin.tk

animagazinstaff@gmail.com

Anime ismertető
Beelzebub! 03-06
Ghost Hunt - *Szelleműzés mesterfokon* 07-10

Fansub rovat
Ez egy olyan fansub dolog 11-12

Hírek Japánból
Sziget országi napló 13-14

Japán kultúra
Az animék története 1 15-16

Játék ismertető
Betekintő a Dragon Ball játékok univerzumába 2. 17-18

Con beszámolók
Őszi Mondocon 19-22

Nuihari műhely
Onigiri mágnes 23-24

Szerkesztői levél

Eltelt egy újabb hónap... akarom mondani kettő..., de itt van az AniMagazin negyedik száma! Ami nagyon fontos, hogy az idei év szerintem egyik legjobb animéjéről is van beszámoló a magazinban! Úgyhogy mindenki a Beelzebub cikk olvasásával kezdje, és utána szerintem vágjon bele az animébe is. Nagyon jó kis anime lett! Még a filler részek is olyanok, hogy szétröhögöm rajtuk az agyam és nem baj, hogy vannak. Említést kell még tennem a belső átszervezésekről is. Akik követnek minket azok láthatták, hogy nincsen HuNipponTV és nincsen AniStation se. AniStation azért nincsen, mert egyszerűen nem tudunk munka és tanulás mellett (én pl. mind a kettőt űzöm) időt szakítani 4-5 órás felvételekre. Egyszerűen túl sok, és ki kell találnunk valami másféle megoldást. TV-nél is kb. ez a helyzet azzal megfejelve, hogy ott még a Youtube-bal is van sok problémánk a jogi dolgok miatt. Na de nem akarok panaszkodni, inkább olvassuk ezt a remek számot, amit nagyon köszönök mindenkinek, aki a készítésében részt vett!

NewPlayer
Főszerkesztő

~Impresszum

Főszerkesztők
Catrin, Hirotaka, Kurosaki, NewPlayer

Cikk írók
Aenigma, Hikaru, Hiko, Hirotaka, Maya-chan, Pitbull, Ricz

Korrektorok
Hiko, Catrin, Strayer 8

Design
Bori, Hirotaka, Kyou



ベルゼブブ
BEELZEBUB

Vajon milyen lehet egy huligán élete? Azt hiszem erre mindenki csípőből tudna mondani valami olyasmit, hogy „bulis”, egészen addig, amíg ki nem egészítjük a kérdést. Lássuk csak: Vajon milyen lehet egy ifjú huligán élete, ha gimibe jár és még egy csecsemő isa nyakán lóg? Na, ugye? Így már nem könnyű választ adni, azért én most mégis megkísérelem ezt...



“Egyszer volt, hol nem volt, egy messzi-messzi földön... vagyis inkább, az "Ishiyama Giminek" nevezett helyen, élt egyszer egy primitív, könyörtelen, és hajthatatlan szemétláda, aki semmire se méltatott másokat.

Ez a történet, a gimnazista fiatalkorú huligánról szól, aki néhány furcsa véletlennek hála, most gyereket nevel. Bár ez a gyermek nem egy átlagos kisbaba.

Ő egy Bébi Démon Nagyúr!”

Ezekkel a sorokkal veszi kezdetét az anime. Felmerülhet tehát a kérdés, hogy ***mit lehet ezen még ragozni?*** Nos, lehet, de hogy mit is? Essünk hát neki a történetnek: A sorozat a legerősebb fiatalkorú bűnöző, avagy a huligán, ***Oga Tatsumi*** életét követi nyomon, aki az **Ishiyama Gimi** első éves... nos, tanulója. Magát a sulit persze ne úgy képzeljük el, mint egy szimpla, sablonos gimit, ó de nem ám, ez az iskola csak és kizárólag a bajkeverők számára üzemel, legalábbis „értelmes” lénnyel nem igazán találkozunk benne *(még mielőtt megsértenék néhány tanárt, érdekességképp megjegyzem, tanárokat sem nagyon látni - de természetesen azért vannak, elvétve).* De térjünk most vissza Ogára. A történet kezdetén Oga elmeséli, ***Furuichi Takayukinak***, a legjobb és egyben egyetlen barátjának, hogyan is talált rá a ***babára***, ami történetesen épp a hátán lóg (vagy épp a fején ül). Lássuk hát a mesét: Egy nap, épp a folyónál „mosott” - pontosabban bosszút állt azokon, akik alvás közben meg akarták őt ölni - majd észrevett egy lefelé úszó embert, kihúzta őt a partra aztán a fickó szó szerint szétnyitotta magát, és világra hozott egy kisfiút. Persze ezzel nem volt vége, a mesedélutánt ugyanis ***Hilda, a Démon Nagyúr szolgája*** zavarta meg, aki elmondta Ogáéknak, hogy ***a gyermek a Nagyúr fia***, és azt a parancsot kapta, hogy az emberek világában ke-ressen alkalmas szülőket a gyerek felnevelésére. A végső döntést viszont ***maga a baba*** hozza meg, és hát vajon ő kit is vá-laszthatott? A sorozat tehát **Oga és a gyermek „együttélését”** követi nyomon az „iskolában”. Oga eleinte nem akaródzik foglalkozni a kölyökkel, ám nagy hatást gyakorolhat az emberre, ha nem mehet messzebb a gyerkőctől 15 méternél. Így hát Oga kénytelen-kelletlen beletörődik abba, hogy rászabadult egy meztelen csecsemő, akit nem vakarhat le magáról egykönnyen. Persze egy élelmes tini mindig talál kibúvót, így Oga is hamarosan rájön, hogyan szabadulhatna meg Bébi Beeltől (azaz IV. Kaiser de Emperana Beelzebubtól). A megoldás abban rejlik, hogy találni kell egy nálánál sokkal erősebb és gonoszabb embert, kinek hála, a kicsi Beel, majd ahhoz az illetőhöz fog ragaszkodni. Feltehetnénk a kérdést, hogy akkor most, hogy is van ez? A válasz egyszerű: Bébi Beelnek elsősorban azért van szüksége szülőkre (vagy pontosabban egy apára), hogy felszínre kerüljön az ereje. Szóval miután Oga erre rájön elkezdi a keresést és így kezdetét veszik a harcok, hol máshol, mint az iskolában. Ezt követően Oga legyőzi a Touhoushinki összes tagját, az Ishiyama Gimi elpusztul, Oga és a társai pedig átiratkoznak a Szent Ishiyama Akadémiára, amely „látszólag” teljesen az ellentéte huligán-sulinak. Az anime előélete kapcsán szót kell ejtenünk az azonos címet viselő mangáról, melynek hála most elkészülhetett ez a hihetetlen poénos anime, és ezt nem másnak, mint Tamura Ryuuuhei-nek köszönhetjük, aki megalkotta nekünk. Érdekesség még, hogy más shounen animékkel ellentétben ennek elég hamar nekiestek a készítők, mert míg a Naruto vagy a Bleach manga már legalább 3-4 éve futott, addig itt a manga 2009. februárjától jelenik meg a Shounen Jumpnak köszönhetően. A sorozat idén, 2011. január 9-én indult, szóval még eléggé az elején tart, de eddig hozza a manga színvonalát, poénokban gazdag, úgyhogy garantált, hogy szem nem marad szárazon egyik rész kapcsán sem.

Szereplők



Oga Tatsumi

A huligán, aki „felszedett" egy gyereket a folyóparton, ezáltal elnyerte azt a kegyet, hogy ő legyen a gyermek földi „Apja". Nem mel-lesleg a „Kata Középiskola erőszakos démonevőjeként" ismert. Tehát hozzákerült a gyerkőc, de ha nem rendelkezne a megfelelő tulajdonságokkal, akkor nem kaphatta volna meg azt a megtisztelő szerepet, hogy a jövendőbeli Démon Nagyúr jelenlegi apjaként tündökölhessen. Hogy mik is ezek a tulajdonságok? Lássuk: erős, arrogáns, és semmire se méltat másokat. Látszólag rengeteg ellensége van, és egy barátja sincs, kivétel ez alól az osztálytársa Furuichi. A sorozatban Konishi Katsuyuki révén kel életre, aki igencsak jól hozza a figurát. Hallhattuk őt a Bleach-ben Hisagi Shuuhei és Asano Keigo szerepében, a Loveless-ben Agatsuma Soubiként, a Skip Beat-ben Tsuruga Renként, a Kyou Kara Maou-ban Shibuya Shoriként, az Ayashi no Ceres-ben Touyaként, a Fairy Tail-ben Luxusként.



IV. Beelzebub

A Démon Nagyúr legkisebb gyermeke. Erősen ragaszkodik Ogához, ami mondhatjuk, abban is megnyilvánul, hogy folyton az említett hátán lóg. Ha mérges, vagy ha sír, akkor ennek... nos nem hangot ad, inkább egy természeti csapást, azaz Ogát rendszerint villámcsapás sújtja egy-egy ilyen alkalom során. Bár tény, hogy nem Oga az egyetlen, aki elszenvedi ezeket a kiborulásokat. Mit is írhatnék még egy ilyen csöppségről? Nos, a „szava járása" a „Daabuu!", és a cumikáján kívül semmi más nincs vele, avagy rajta. A kép ne tévesszen meg. Sawashiro Miyuki szólaltatja őt meg az animében. Hát sok dolga nincs, de ezzel nem leírni akarom őt, mert marha jól hozza a kölyköt. De, hogy lássátok, azért van/volt neki olyan szerepe is, ahol megcsillogtathatta tudását, lássunk pár példát arról, hol is hallhattátok már: Black Blood Brothers: Cassandra Jill Warlock, Durarara!!: Sturluson Celty, Fairy Tail: Ultear, Virgo, Ul, Maria Holic: Dorm Leader, Rozen Maiden: Shinku.



Toujou Hidetora

A Touhoushinki legerősebb tagja. Ő Oga lehetséges riválisa, akiben a fiú meglátja annak lehetőségét, hogy átpasszolhatja neki Bébi Beelt. Bizarr módon, rá illik az a mondás, hogy a „ne ítélj a külső alapján" avagy a külső nem minden. Hogy miért is? Nézzetek csak rá, el tudjátok képzelni, hogy ez az izomfickó szeretget egy picurka cicát? Pedig igen, nem is gondolná az ember, hogy mennyire tud kötődni ez a srác az édes kicsi állatokhoz. Egyébként a suliban nem sokat látni, köszönhetően részidős melóinak. Nos, az ő hangja volt nekem a krémek-krémje, ha úgy tetszik, mivel Seki Tomokazut nem igazán hallottam még ilyen szerepben. Miben is játszott már ő: az X/1999 főszereplőjének, Kamui-nak volt a hangja, a Weiss Kreuz-ban Hidaka Ken, a Nodame Cantabile-ben Chiaki Shinichi, a Gungrave-ben Brandon Heat vagy épp a Gravitation-ben Shindou Shuichi -nos? Hát nagyon nem egy huligán karakter egyik sem, igaz? De elmondhatjuk, hogy Brandonként azért volt már lehetősége adni a kemény fiút.





A démon-dajka, aki segíti Ogát, hogy gondoskodni tudjon a gyermekről, mellesleg ő a kicsi választott „Anyja” is. Tiszteli a Démon Nagyurat, és ez a tisztelet abban is megnyilvánul, ahogy a kicsi Beellel bánik. Különös ismertetőjele a goth-loliviselet és a hatalmas keblei (amire egyébként Oga anyja mutat rá). Mellesleg az Oga család szentül hiszi, hogy Tatsumi és Hildalefeküdtek egymással és hogy ennek az eredménye lett a kicsi Beelzebub. Ó és mivel démonról van szó, meg kell jegyeznünk, hogy a hölgy jobb szereti, ha Hildának szólítják a teljes neve helyett.A karakterének Itou Shizuka adja a hangját, aki személyes véleményem szerint nagyon illik is Hildához. Miben találkozhattunk már vele? Ő a Nodame Cantabile Finale Vishneva Tatianája, valamint a Working!! Takanashi Kozue-ja.



Az Ishiyama szintén elsőéves tanulója és gyakorlatilag ő az egyetlen nem-huligán karakter az egész történetben, sőt úgy tűnik, hogy még harci képességei sem nagyon vannak. De azért gondolkozzunk el egy picit... Ogával barátkozik, azért ennek csak van valami oka, nemde? Azon kívül, hogy Oga legalább megvédi XD. Gyakran rámutat Oga hülyeségeire, ő úgymond a banda legracionálisabb és legpasszívabb tagja. Mondhatjuk, hogy nagyon gyáva a szentem, de persze, ha egy csinos lány kerül bajba, akkor rögvest odateszi magát (persze aztán rájön, hogy ehhez ő nem is ért, de az már mellékes). Annak ellenére, hogy semmiben sem hasonlítanak, Furuichi mégis törődik Ogával, és próbál neki segíti a „bajban”. Hát mire való egy jó barát? Ettől függetlenül Oga gyakran hívja őt barom Furuichi”-nek. Mit tehetnénk, valaki így fejezi ki a szeretetét XD. Ezen kívül Takayuki sokszor esik egy-egy poén áldozatául is a történet során (na jó, valljuk be, az összes „poén” rajta csattan :P).Szinkronhangnak Mizushima Takahirót kapta, aki a Code Geass R2 Rolo Lamperouge-a volt, a Romeo x Juliet Romeója, valamint a Sayonara Zetsubou sensei-ből is ismerhetitek, Kudou Junként.



Róla is ejtenék pár szót. Ő a dimenziók közti átjárás démona. Hatalmas termete ellenére meglehetősen gyengécske karakter, de hát ott van Oga, ő megvéd mindenkit. Van egy lánya, Angelica, aki valószínűleg a mamára hasonlít, mert a képességén kívül szerencsére mást nem örökölt a papától (értsd: gyönyörű szép). Hangja Takagi Wataru, akit a Bleach-ből Shiba Ganjukként ismerhetünk már, de ő szólaltatja meg a Great Teacher Onizuka fantasztikus tanárát is, a Naruto Shippuuden Tobiját, vagy épp a Shiki Tatsumiját.



Kanzaki egy szadista és gonosz harmadéves és nem mellesleg a Touhoushinki első tagja, olyan értelemben persze, hogy őt ismerjük meg legelőször. A harci stílusa nyers és durva. Nincs semmi extra technikája, de az átlag gengszterpalánták ellen így is épp elég hatásos. Miután Oga legyőzte őt, sikerült megőriznie a Touhoushinki tagjaként kivívott hírnevét. Ez utalhat arra, hogy gazdag és/vagy befolyásos családból való, és így kihasználva családja kapcsolatait, bandavezéri pozícióba került. Furuichi utal is rá, hogy ő lehet a „tudod-ki” (nem, nem Voldemort), amivel arra célozhat, hogy Kanzaki egy bűnöző család sarja, avagy örököse. Ezt a „szörnyeteget” Sugita Tomokazu hozza el közénk, akit a Bleach-ben Muguruma Kensei-ként és Novaként már ismerhettek vagy mondjuk a Maria Holic cukker és kissé érdekes papja, Kanae Touichirou hangja is ő, valamint a Gintamában ő Sakata Gintoki, a Nurarihyon no Magóban pedig Zen.



A „Himekawa Vállalat” örököse, őt ismerhetjük meg másodikként, a Touhoushinki tagok közül. Habár tehetséges harcos, alattomos taktikát használ ahhoz, hogy „uralkodhasson”, mint például a pólója alá rejtett kerámia lap segítségével eltöri az ellenfelei kezét, mikor azok be akarnak húzni neki egyet, vagy a sokkolójával „kicsit” megpiszkálja őket. Valamint, mivel a felső tízezerhez tartozó családból származik, a kedves család úgy támogatja kicsi fiúkat, hogy 2 teljes emeletet is bérel egy elit lakóparkban. Mellesleg szerintem ő az egyetlen tipikusan bishounen karaktere a sorozatnak. Hogy miért? Nos, csak rá kell nézni. Igen, azon a képen is ő van. A készítők hozzá Seiro Oginót választották, akit még a Kaze no Stigmából ismerhetünk, ott Tsuwabuki Iwao hangja volt.



A 17 éves Kunieda Aoi a vezére „Kantou legerősebb hölgyeinek”, azaz a Red Tails-nek (jelentése Vörös Farok) (A banda előző vezetője egyébként Oga nővére volt). Először álruhában láthatjuk őt a parkban, mikor is picinyke öccsére, Koutára felügyel, és akit unos-untalan Aoi gyermekének titulálnak a parkban tanyázó anyukák. Egyébként Aoi másodéves az Ishiyama Gimiben, és egyben a helyi templom őrzőjének/tulajdonosának lánya. Beceneve Királynő, mert ő védelmezi az Ishiyamába járó lányokat a fiúk „mocskos kezétől”. Később pedig, ahogy az lenni szokott, teljesen beleesik Ogába. Toyosaki Aki lett az ő szinkronja, aki szerintem szintén nagyon illik a karakterhez. A neve ugyan, nekem nem volt ismerős, de a következőkben hallhattátok már: Kaichou wa Maid-samában a lelkes főnöknő, Satsuki Hyoudou szerepében tündököl a Seikon no Qwaser kis bögyöskéjének hangja szintén ő, név szerint Yamanobe Tomóé, és még egy példaként az Umineko no Naku Koro ni-ben Asmodeus volt ő.



Kanzaki szelíd „alattvalója”, aki különös érdeklődést mutat Oga és munkássága iránt. Helyes, hosszú hajú, cuki fiú, aki jobban szeret beszólogatni egy-egy összetűzés során, mintsem személyesen részt venni bennük. Bár ritkán aktív a harcokban, hihetetlenül erős, hisz pillanatok alatt egymaga lenyomja az MK-5 tagjait, sőt még Toujou egy talpnyalóját is. Ebből tehát leszűrhetjük, hogy Natsume lényegesen erősebb, mint azt első látásra gondolnánk, ráadásul még Kanzaki vagy Himekawa sem volt képes egy ilyen bravúr végrehajtására. Mindezek ellenére többször is láthatjuk őt akció közben, szóval akinek a „brutál-módba” kapcsolt Natsume jön majd be jobban, annak sem kell elkeserednie. Egyébként ő az a karakter szerény véleményem szerint, aki ritkán szól, de akkor nagyon üt, amit mond.Szinkron kapcsán nála két férfiút is megemlíthetek, mivel az OVA-ban Ono Daisuke keltette életre, míg az animében Kishio Daisuke hangján hallhatjuk. Azt nem tudom, hogy eleve így tervezték-e, vagy csak véletlen, hogy épp az ő karakterénél lett csere, mindenesetre egyik sem volt rossz választás. Ono Daisuke a 11 eyes-ban Satsuki Kakerut, a Durarara!!-ban Heiwajima Shizuót, a Kuroshitsuji-ban Sebastian Michaelist, a Pandora Hearts-ben pedig Jack Bezariust (avagy Vessaliust) szólaltatta meg, ezt nézve, talán Kishio jobb is hosszútávra, mivel az úriembert hallhattuk például: a Fairy Tail Lokijaként, a Vampire Knight Kanaméjaként, a La Corda d'Oro Yunokijaként, szóval körülbelül ilyen mézes-mázas karakterek hangja szokott ő lenni, tehát úgy vélem tökéletes választás volt, de persze, ha Ono maradt volna azzal sem lett volna bajom :D.

Nos remélem sikerült felkeltenem az érdeklődést eme anime iránt, vagy a mangája iránt. Én hihetetlenül rajongok mindkettőért, úgyhogy amennyiben nekikezdtek valamelyiknek csak jó szórakozást tudok hozzá kívánni, és nekem elhihetitek, lesz benne részetek bőven!

Kapirgálta: Hiko

Ghost Hunt

Szelleműzés mesterfokon

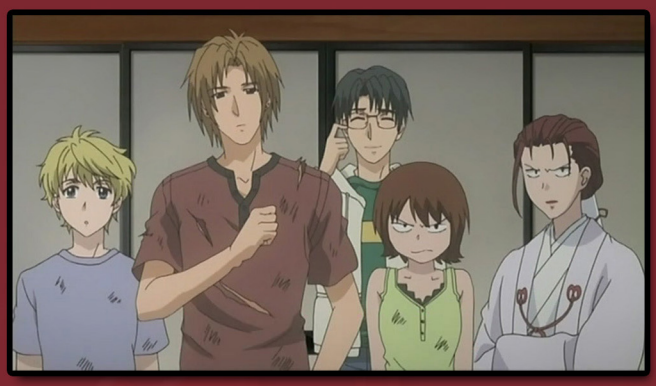
Bizonyára mindenki hallott már kísértettörténeteket régi elhagyott házakról, vagy hogy valakit megszállt az ördög. Shiho Inada 1998 óta futó mangája is e téma köré épül, amiből a JC Staff remek animét fabrikált 2006-ban. A stúdió hazánkban sem ismeretlen, hisz a Fullmetal Alchemist vagy a Méz és Lóhere című animékben is tevékenykedett. A karakterdizájn Satoshi Iwataki munkáját dicséri, aki az FMA: Brotherhood vagy a GitS 2nd Gig animékben is elénk tálalt remek dolgokat, igaz nem ebben a pozícióban. A Ghost Hunt se nem több, se nem kevesebb egy igazi szellemirtó történetnél, bár nem a szó legszorosabb értelmében. Aki látta esetleg az Y-akták nevű sorozatot (nem írtam el, tényleg Y, nem X) vagy hasonló műsort a Discovery-n, az körülbelül tudja miről van szó.

Aktatologatás

A történet meglehetősen egyszerű, merthogy nincs. A sztori valamelyest epizodikus, tehát aki komoly és egybefüggő történetet vár, az bizonyára csalódni fog. Komoly mondanivaló vagy egyéb ilyesmi ebből kifolyólag szintén nincs. A főhős - már ha annak lehet hívni -, Shibuya Kazuya, aki a Shibuya Psyhic Research nevű cég vezetője, az asszisztensével, Lin-sannal kutat szellem okozta és egyéb paranormális események után, és persze igyekszik meg is oldani őket. Jobban nem másznék bele a történetekbe, inkább maradok az általános síkon. A későbbiekben csatlakozik hozzájuk még öt szereplő, majdnem mindegyikük ért is a szelleműzéshez. A 25 epizód alatt 8 esetet láthatunk, amiből következik, hogy egy esetet olyan 3-4 epizód alatt oldanak meg. Ez egy akta, ami az animében 4-7 napnak felel meg, a készítők ezt természetesen ki is írják, emellett az aktuális hónapot is.



Az egyes történetek kimondottan izgalmasak és különbözőek - bár vannak átfedések -, de mindenképp szórakoztatóak. Az esetek kivizsgálása általában ugyanúgy zajlik. Aztán persze más irányba mennek el a dolgok, és szituációktól függő megoldásokat találnak. Igazából komoly történeti negatívumot nem nagyon tudnék felhozni, maximum, hogy mivel nincs összefüggő történet, ezért eleje sincs. Ugyanis rögtön egy megbízás közepébe csöppenünk és így ismerjük meg a szereplőket. Továbbá különösebb vége sincs, az utolsó eset után is nyugodtan várhatnánk a következőt. A mangában persze van folytatása, úgyhogy aki további ügyekre vágyik, az olvasson bele mindenképp.





A jó, a rossz és a csúf?

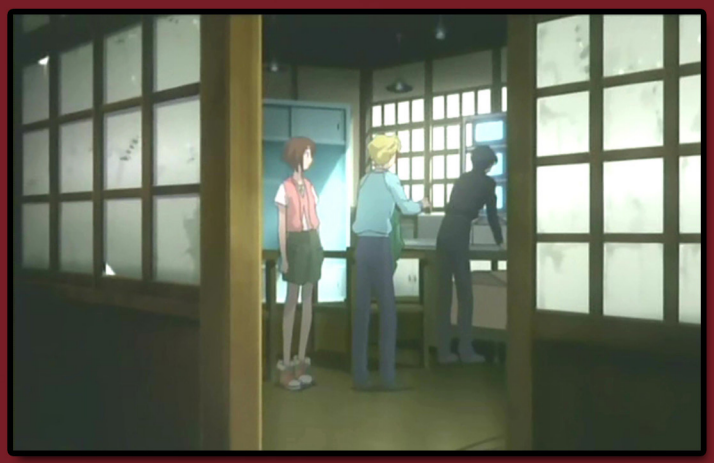
Az elsődleges karakter, akiről már volt szó, az Shibuya Kazuya, a cég vezetője. Rendkívül határozott és titokzatos személyiség, aki magabiztosan irányítja a csapatot és veti bele magát az őt érdeklő ügyekbe. Mondhatni ő a sorozat bishije (azaz szépfiúja). Meglehetősen érzéketlennek tűnik, az egész sorozat alatt képes mindig ugyanazt az arcot vágni, és csak akkor beszél, ha muszáj. Kazuya asszisztense, Lin sem jobb, sőt, ha lehet még kevesebbet beszél, maximum, ha kérdezik. Ő kezeli a csapat felszereléseit, a kamerákat, mikrofonokat, stb. Persze más képességei is vannak, de az majd a történetből kiderül. Elsőként Takuyama Mai, középiskolás lány csatlakozik hozzájuk, aki az első eset során egy kamera összetörése miatt kerül a csapatba és semmilyen képessége nincs. Részmunkaidős állásban dolgozik és többek között teafőzésben jeleskedik. További tagok: Ayako, egy papnő, aki főleg szelleműzéshez ért, bár jó párszor leginkább a hasznavehetetlenek szerepe jut rá, amiből sok vicces szituáció kerekedik. Takigawa Hosho, buddhista pap, szintén szelleműzéssel foglalkozik, ügyeletes jófiú és vidám személyiség. Masako, egy fiatal és híres médium lány, aki tv műsorokban old meg hasonló eseteket, megérzi és látja a szellemeket. John Brown, egy külföldi, keresztény pap, aki rendkívül hatékony szelleműző. A karakterek teljesen jók, nem a legegyedibbek, vannak hasonló jellemek, de nem vészes, mind szimpatikus és szerethető. A poénforrások is maguk a karakterek, egy-két ércelődő beszólás Takigawa és Ayako között és a hasonló helyzetek remekül feloldják a feszengő hangulatot. Karakterfejlődésről nem nagyon beszélhetek, talán Mai az, aki sokat fejlődik, bár az utolsó ügyeknél sokat szerencsétlenkedik is, és sajnos nem tanul belőlük. Ezt kicsit túlhúzták a készítők. Az esetekben feltűnő mellékszereplők érdekesek, nem fedik egymás tulajdonságait és, ha megszállja őket egy szellem, láthatóan megváltozik a karakterük. A szereplők múltjáról szinte semmit nem tudunk meg, mivel nem képezi a történet részét, de egy-egy plusz infó azért kiderül róluk. Nagyon nem mennek bele ebbe a készítők, helyesen inkább az esetekre fektették a hangsúlyt és, hogy a karakterek hogyan élik ezt meg. Mégis azért maradhat némi hiányérzetünk, hogy jobban kellett volna a szereplők múltjában vájkálni és még többet tudni róluk.



Szellemeket látok!

Ezen a téren igazán komolyan veszi magát a sorozat, nem úgy van, mint a Bújj, Bújj, Szellem esetén, ahol egyik lény sem volt túl hiteles, sőt, inkább a jópofa kategóriába sorolnám őket. A Ghost Huntnál nem ez a helyzet, sok helyen a szellem nem jelenik meg még körvonalaiban sem, csak mint jelenség, ám ahol ott van, az jól megkreált és hiteles. A grafikai megoldás, 2006-os animéről lévén szó megfelel az elvárásoknak, nincs rá panasz. Láttunk már szebbet is és rosszabbat is. Amire kellett, arra ügyeltek a készítők, de azért látszik, hogy nem volt korlátlan felhasználható pénzmennyiség, mint mondjuk a Death Note esetében, ami szintén 2006-os. Az animáció is hasonló, tényleg nem nagyon tudok rosszat mondani. A karakterek szépen meg vannak rajzolva, jellemző, hogy egy-egy poénnál megváltozik a formájuk és a háttér is, ami kimondottan vicces. A helyszínek nagyon szépek, a sötét, világos helyek és az árnyékok nagyon szépen festenek, megadják a hátborzongató hangulatot. A maguktól mozgó tárgyak szintén a jó munka eredményei. Szép, de nem kiemelkedő.





Ki kopog? Az újságos vagy egy szellem?

Az előbbi gondolatot tovább elemezve eljutunk a hangokhoz, ami a sorozat talán legkiemelkedőbb pontja. Nem hibáztak a készítők, a fent említett mozgó tárgyak, a becsapódó ajtók nagyon jól szólnak és minden horrorhoz illő hang megtalálható. Az aláfestő zenéket is igazán eltalálták, sikerült velük hangulatossá tenni az adott jeleneteket. A seiyuuk is jól teljesítenek, remek munkát végeztek, mindenkihez jól illenek a hangok.

Az opening eszméletlenül jól sikerült, képileg ugyan nincs benne semmi, de a zene tökéletes választás volt. Nem pop/rock, vagy akármilyen divatzene díszíti az epizódok elejét, hanem sima, szöveg nélküli dallam, ami szerfelett hátborzongató. A második openingben már van némi kép, ami a négyzetre emeli a hatást.





Összességében tehát egy igazán jól sikerült animéről van szó. Ha eltekintünk az összefüggő történet hiányától, a se füle, se farka hatástól és, hogy szinte semmit nem tudunk meg a karakterekről, igazán jó szórakozásban lehet részünk. A remek hangok és a középkategóriás grafikai megvalósítás kerek egésszé varázsolja a sorozatot, amit bátran ajánlok mindenkinek. Növeli a hatást, ha sötétben nézzük, és fanfic íróknak külön öröm, hogy könnyű újabb és újabb sztorikat kitalálni.



Írta: Hirotaka

Ez olyan fansub dolog

Néha ülünk a gép előtt, és már unjuk a szövegszerkesztő egyhangúságát. Kell egy kis szünet két tétel kidolgozása között. A böngészőnk könyvjelzői közt matatva biztos előkerül egy-két varázsoldal, amely csak azért létezik, hogy mi kipihenhessük a fárasztó munkát. Mindezt mások munkája teszi lehetővé, akik fordítanak, lektorálnak, és videót állítanak össze, hogy azt az internet szárnyaira bízva eljuttassák hozzánk, nem várva cserébe semmit, csak egy köszönömöt.

A világunk mindenkori varázsszava: az internet. A 21. század fegyvere, a szórakoztatás csúcsa, ahol mi döntjük el, mit, mikor, és hogyan nézünk meg. Nem kell többé a televízió programjai között válogatnunk, amíg találunk egy olyan műsort, amitől nem megyünk a falnak. Kevés olyan ember van, aki nem élvezi ki a google adta lehetőségeket. Pár perc, és a peer-to-peer csodák révén máris PC-nk merevlemezére csordogál a kívánt szórakoztató anyag. Egyszerű, és nagyszerű, mindenki szereti az ilyesmit, leszámítva a gyártókat. No meg azt, hogy pár ilyen szinkronos cucc felérhet pár évvel a sitten. A rideg valóság ködös gondolata azonban senkit sem tart vissza. Ugyanakkor felmerül a kérdés: mi van azokkal a dolgokkal, amik nálunk még nem kerültek forgalomba? Mi van, ha angolból magyar feliratot készítek magamnak, és úgy tárolom a gépemen a hozzá passzoló videóval?

A jogi és etikai kötél-tánc nem egy országban okoz fejtörést a fansubbereknek. Olyan elvetemült egyéneknek, akik képesek időt nem kímélve lefordítani animéket, sorozatokat, filmeket, olyanok számára, akik nem rendelkeznek kellő nyelv tudással. Néha puszta szórakozásból, néha mert így is lehet nyelvet gyakorolni, néha azért, hogy része legyenek egy közösségnek, néha azért, hogy ha máshol az életben nem is, itt kapjon valamiféle elismerést. „Szerettem volna magyar feliratot a kedvenc animéimhez. Aztán a húgom megkért, hogy fordítsam le neki a *Spice and Wolf II.*-t. Így kezdtem, és a mai napig fordítok.”- **Wakabayashi**. Az okok változóak, ahogy a minőség is, ám ez sem a leglényegesebb vonása a jelenségnek. Internet-szerte, a világ szinte minden országában vannak ilyen csapatok, akik netes közösségeket szerveznek. Egyre elterjedtebbek, és egyre korlátozottabbak a lehetőségeik.

Kezdetek

Réges régen, a VHS kazetták korában, amikor az internet még csak egy távoli jövőkép volt, nagyon nehéz dolguk volt azoknak, akik másokkal is meg akarták ismertetni az animéket. Különböző amerikai animés klubbokban ezekre a videókra rakták fel a feliratokat, és levélben terjesztették őket. Az előállítás azonban nagyon drága volt, 1986-ban közel négyszáz dollárba került egy ilyen kazetta. Ma már kevésbé bonyolult a művelet, és akkoriban is csupán csak a másolatért, és a kazettáért kértek pénzt. Most már teljesen ingyen, és gyorsan találja meg a fogyasztó a készítőket. Magyarországon nagyjából tíz éve vannak olyanok, akik ilyesmivel foglalkoznak, ennélfogva nekik már a kezdetekkor könnyebb dolguk volt. Az internet akkorra már elterjedt, és az angol példa nyomán már szinte kész volt a kitaposott út előttük. Nálunk mondhatni, már csak azért is egyszerűbb volt a dolog, mert a legtöbb külföldi fansubberekkel ellentétben nem az eredeti nyelvből, azaz japánból fordítanak, hanem angolból. Azóta viszont ezekben a körökben felkapott lett a japán nyelv, így nem elképzelhetetlen, hogy pár év múlva már olyan csapatok lesznek, akik már nem használnak közvetítőnyelvet. „Azért szeretnék megtanulni japánul, hogy ne kelljen az angol fansubra várni, illetve, hogy tudjak mangákat fordítani, mert azzal még lassabban haladnak. Számítok rá, hogy nagyon nehéz a nyelv, de szerintem egy gyönyörű nyelv, amit egyszerűen imádok is hallgatni.”- **Hiko**.

Most

Japánban, ha a tévében leadják a sorozat részét, azt pár Raw-csapat (akik a nyers videót lekódolják) felteszi egy torrent oldalra, vagy maga a fansub csapat kódolója állítja elő a videót. Ezután az időzítő megcsinálja az időzítést, majd a fordító a fordítást. Az opening és az ending alatt karaoke is található, ami szintén külön ember munkája, és általában kanjikból vagy kanából, romanjiból, és angol szövegből áll, ezek akár mozoghatnak is, valamint követik az éneket, hogy könnyebb legyen énekelni. Ezenkívül a felirat maga is színes, így van valaki, aki meg is formázza a feliratot. „Egy normál filmmel ellentétben, az animéknél nagyon is jól mutat, ha színes a felirat, valamint mindig akadnak olyan apró szövegek a videóban, amiket le kell fordítani, és szépen néz ki, ha csak a magyar látszik és nem a japán, vagy az angol. Nem nehéz munka, de nagyon időigényes."- **Russel** Egy-egy csapatnak saját oldala, fóruma és nézőköre van. Egyesek egy hosszabb anime (*Naruto*, *Bleach*, *One Piece* stb.) köré szerveződnek, míg mások műfajok köré, pl. csak yaoival foglalkoznak. Vannak olyan oldalak is, amik sokféle animét fordítanak. A Blu-ray és DVD-ripek sokban segítik a terjesztést, a legtöbb csapat manapság a videó mellé rakja a feliratot .mkv formátumba, és azt az internetes tárhelyre téve az adott oldalra kirakva prezentálják. Minden ilyen fájlhoz csatolják, hogy a felirat ingyenes, kereskedelmi forgalomba nem hozható, nem szabad adni és kérni érte pénzt. „Nem áll szándékomban abbahagyni. Mindig vannak olyan animék, doramák, filmek, slashek vagy éppen mangák, amiket érdemes lefordítani. Hogy aztán a jövőben mi lesz? Nem tudom. De szerintem csinálom, amíg érdekel bárkit is, vagy amíg kedvem tartja. Mivel már jócskán túl vagyok a tanuló korszakomon és dolgozok, egyelőre bírom idegekkel meg lelkesedéssel. Attól függetlenül, hogy sokszor azt mondom, az emberek nem érdemlik meg, hogy erre szánjam a szabadidőm jó részét." - **Fairy**.

Legalitás

Minden olyan államban, ami csatlakozott a Berni Egyezményhez, tiltva van a fansubolás. Már Japánban is volt olyan kezdeményezés, amely a fansub ellen irányult. Azonban az internetes terjesztési forma előnyeit már felismerték, és bár a fanok ellen irányul, mégis rejlenek benne lehetőségek. Nem is olyan rég a Crunchyroll nevű amerikai cég az új animék egy részét license alá vonta, és egy bizonyos összegért a japán tévés adás után már egy órával angol felirattal meg is lehet tekinteni a részeket. Ez nem csak a webes televíziózás egyfajta felhasználása, de egyben a fanok kielégítésére is szolgál. Ugyanakkor ezzel a kezdeményezéssel sok fansubber munkáját elismerték, és most már pénzért csinálják ugyanazt, amit egykor ingyen. Valójában nem sok minden változott, ezeket a videókat is közzé teszik, hisz a „warez"-lét még mindig általános, akár filmekről, akár animékről van szó. Mindent félretéve, a japánok felismerték az internetes lehetőségeket, a google-twitter-youtube háromszög együttesét használják fel promóció gyanánt, és a fansubokat is annak tekintik. Nálunk kissé tisztázottabb a helyzet. A felirat a fordító szellemi tulajdona, azonban, ha a művet leadják a televízióban, vagy kiadásra kerül DVD-n, akkor az oldalról, tárhelyről, gépről törölni kell. Magyarországon azonban az animés-mangás kiadások még gyerekcipőben járnak Amerikához és Nyugat-Európához képest, így tömeges publikálásról nem igazán beszélhetünk. A fansubberek pedig élvezettel lubickolhatnak a szezonok kínálta animékben. Egy biztos, akármilyen törvényt is hoznak, jelen példák alapján, maga az internet korlátozása lehetetlen, már a természeténél fogva is. A komoly intézkedéseket már maga a névtelenség is megnehezíti. A jogsértő tartalmak terjesztése mindig is megmarad, és csupán az embereken múlik, mennyire veszik figyelembe az erre vonatkozó szabályokat. De tény, hogy nem csupán a magyarok szeretik a potyát.

Írta: Aenigma

Hírek - Szigetországi Napló

Shaman King manga:

Egy szösszenet erejére visszatér a *Sámán Király* a manga világába. Takei Hiroyuki egy 44 oldalas rövid történettel bővíti a sorozatot. A külön sztori november 10-én jön majd és egy nulladik történetet mesél el Asakura Yōról. A kötet mellé egy nagy posztert is adnak.
Forrás: ANN



Oda Nobuna no Yabō anime

Mint ahogy a cím is mutatja, anime készül Kasuga Miyage light noveljéből. A történelmi romantikus komédia egy modern kori diákot, Sagara Yoshiharut követi nyomon, aki átkerül a Sengoku korba. Ezen éra harcosai ebben az animében mind lányok. Oda Nobunaga például egy aranyos lány, aki egy fővezér és főhősünket, Yoshiharut "Majom"-nak nevezi, vala-mint a szárnya alá veszi. A karakter dizájnt Miyama-Zero végzi, aki a *High School DxD* animénél is ezt a pozíciót foglalta el. A light novelből 2009 óta több mint 400000 darab fogyott.
Forrás: ANN





Ranma ½ LA

Nemrég került bejelentésre, hogy Live-Action TV speciált készítenek Takahashi Rumiko mangájából, a *Ranma ½*-ből. A történet Tendō Akane körül játszódik majd. Akane, a Tendo család harmadik lányaként elhatározta, hogy megvédi családi hagyatékát, egy dodzsót. Ám apja, Soun váratlanul bejelenti, hogy csakis egy férfié lehet az örökség. Sajnos ez megköti Ranma kezét is, mert nővé változott mikor beleesett egy elátkozott forrásba Kinában. Visszaváltozásához fel kell keresnie ezt a titkos forrást, de közben harcba keveredik egy rejtélyes ellenféllel. Akanét Aragaki Yui (*Digimon: Data Squad*) fogja játszani, Kaku Kento (*Paradise Kiss*) és Natsuna (*Gantz)* pedig párban fogják alakítani Ranma Saotome férfi és női alakját. A két órás special premiere decemberben lesz. A Ranma manga 1987-1996-ig futott és rendkívül sikeres lett, 38 kötetet ért meg és több mint 53 millió példányban kelt el.
Forrás: ANN, AnimeNation

Isao Takahata új filmje

Takahata Isao, a Studio Ghibli társalapítója és az itthon is kapható *Szentjánosbogarak Sírja* és a *Vissza a Gyerekkorba* című animék rendezője új filmen dolgozik. Elmondta, hogy a mű még messze nincs kész, és még legalább két évet kell várnunk rá. Épp ezért sajnos még semmilyen információt nem tudunk a készülő filmről, de ismerve a fenti munkákat, biztosan remek darab lesz.



Átalakul a Shounen Jump

A Viz media a New York Comic Conon közölte, hogy jövő márciusban elbúcsúzhatunk a *Shounen Jump* magazintól. A kiadó úgy döntött, hogy nem folytatja a nyomtatott forma kiadását és helyette digitális antológiát indít, ami a *Weekly Shounen Jump Alpha* nevet kapja. Szóval a magazin nem vész el, csak átalakul. Természetesen a Jump három nagy címe, a *Bleach*, a *Naruto* és a *One Piece* folytatódni fog a digitális változatban is.

Forrás: ANN



Távozik a Gurren Lagann rendezője

Masahiko Otsuka, aki többek közt a *Gurren Lagann* filmek és az NGE társrendezője volt, a twitterén bejelentette, hogy Hiroyuki Imaishi - aki szintén rendezett a Gurren Lagann filmekben és dolgozott az *FMA* és *FLCL* animékben is - kilép a Gainaxból. Pusztán azzal a céllal, hogy Otsukával egy új anime stúdiót alapítsanak. A stúdió jelenleg tagokat toboroz, fiatal tehetségeket keresnek főleg, és a havi fizetés 150-180 ezer Yen (400-485 ezer Ft) között van. Emellett követelmény az Excel és a Photoshop tudás, plusz egy jogsi.

Forrás: MAL, ANN

Egy Exkalibur koktél rendel!

A Good Smile Café érdekes programot hírdetett az év fennmaradó részére. A Fate/Type-Moon akció keretében októbertől december 25-ig speciális menüt és italokat állított össze, amit a nemrég indult *Fate/Zero* és a studió egyéb animéi ihlettek. Van Emiya tál (rízzsel és miso levessel), Carnival Phantasm puding vagy az öt elem mágusa koktél.

Forrás: ANN





Üzlet az animékkel

Az *Asahi* újság jelentette, hogy a Japán Innovációs hálózat (INCJ) hat millió yent fektetett be az újonnan alakuló "All Nippon Entertainment Works" vállalatba. A cég feladata, hogy az animéknek, játékoknak és egyéb produkcióknak eladási jogokat szerezzenek Holywoodban. Az INCJ tervei szerint tíz film jogainak megszerzése legalább három milliárd yent hoz majd az első három évben.

Forrás: MAL



Rövid hírek:

Eva 3.0 - 2012 ősz

Az utolsó *Evangelion* film, a *Neon Genesis Evangelion: Quickening* hosszú halasztás után jövő ősszel érkezik a mozikba.

A GTO alkotójának új mangája

Az új *Monthly Hero* magazinban fog megjelenni a *GTO* alkotójának, Fujisawa Tohrunak legújabb mangája *Soul Reviver* címmel. A történet egy nő körül forog, aki félig ember, félig halálisten, és a lényeg, hogy vajon kinek a munkája a halott lelkeket elkísérni a túlvilágra.

Nyan Koi! - Újratöltve

A Flex Comix hivatalos honlapján olvasható, hogy a *Nyan Koi!* manga novemberben folytatódik. A sorozat a szerző betegsége miatt lett felfüggesztve 2010 márciusában.

Újabb One Piece 3D

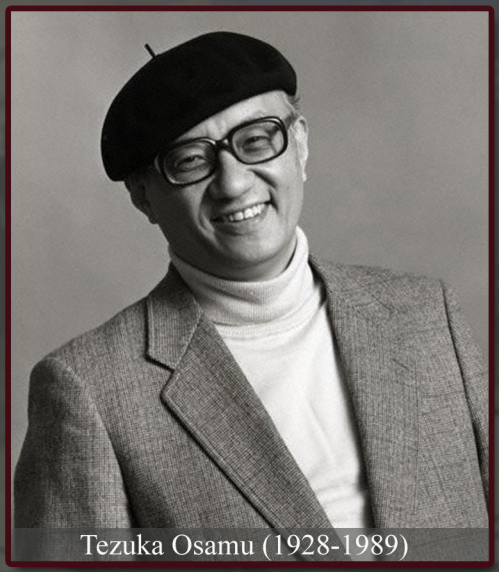
Toei bejelentette, hogy egy újabb 3D rövidfilmet készít a *One Piece*-hez. A 12 perc hosszú *One Piece 3D Gekisó! Trap Coastert* Japánban található szórakoztató parkokban fogják levetíteni december 1-jén. Az első ilyen filmet, a *Mugiwara Chase*-t múlt márciusban vetítették Japánban.

Forrás: MAL, AnimeNation

Írta: Hirotaka

Az anime története I

Minden bizonnyal sokan tisztában vannak az anime fogalmával. A Japánban, vagy japán közreműködéssel készült jellegzetes rajzfilmeket szoktuk alatta érteni. Maga a szó angol eredetű, az „animation” szó kiejtésének rövidítéséből származik. Sokan úgy hiszik, 1945 óta beszélhetünk animéről, noha a hivatalos története 1917 körül kezdődött, ugyanis az első fennmaradt japán rajzfilm ebből az időből származik. Ekkor még nem rendelkezett semmilyen ma ismert grafikai jellegzetességgel, s ez egészen az 1960-as évekig, **Osamu Tezuka** munkásságának fénykoráig így volt, majd igazán elterjedtté csak később, az 1980-as évekre vált. Napjainkban milliók nézik az animéket, s kísérik figyelemmel a legújabb részeket, sorozatokat. De vajon tudjuk, hogy miként is lett mára az, ami?

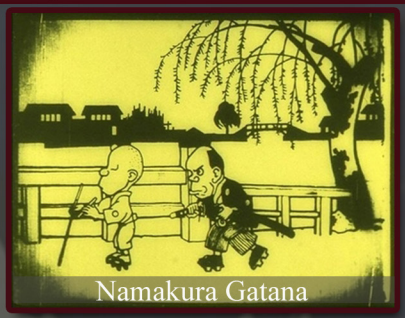


Tezuka Osamu (1928-1989)

Az 1. generáció (?-1923)

A XX. század világának nagy szórakoztatási vívmánya a filmgyártás kezdete, valamint az első mozgóképek voltak. Japán ekkor már a Taisho-korszakban járt, s a nagypolitika folytatta a nyugatiasodást, ennek fényében filmkészítőket küldött szét a világban, hogy megtanulják és elsajátíthassák a filmgyártás technikáit, köztük a rajzfilmekét is. A világ első animéjét az egyik ilyen szerencsés férfi készítette el, **Shimokawa Oten**. A **Tenkatsu** stúdiónak dolgozott, mint animátor, valamint politikai karikaturista volt a **Tokyo Pucknál**. Mindössze 5 kisebb mozifilmet tudott készíteni, köztük az 1917-es *Imokawa Mukuzo Genkanban no Makit* (a film érdekessége, hogy 2005-ben került elő egy kiotói műhelyből, és mindössze 3 másodpercnyi anyagról van szó, valamint ez az első kereskedelmi célra készített mű). A generáció másik kiemelkedő animátora **Junichi Kouchi**, aki festő és karikaturista volt, a vízfestékes festészet egyik alakja. 1912-ben kezdte a karikaturista pályafutását, majd **Kobayashi Shokai** animátora lett 1916-ban. Az évtized egyik legjobb animátorának tartották, a nevéhez 15 rövidebb mozifilm kapcsolódik. **Kitayama Seitaro** egy magában dolgozó animátor volt, akit a nagyvállalatok nem foglalkoztattak. Később megalapította saját animációs stúdióját, a **Kitayama Eiga Seisakujót**, amelyet hamarosan a piaci sikerek hiányában be kellett zárnia. Eleinte krétarajzos technikát használt, később áttért a papíralapú animációra, előre megfestett hátterekkel és anélkül.

A kornak két jellegzetes alkotása volt: a *Namakura Gatana* (An Obtuse Sword, 1917) és az *Urashima Taro* (1918).



Namakura Gatana

Ezeket 2007-ben találták meg egy antikvár piacon. A rajzolásuk szinte semmiben sem különbözött a korabeli nyugati animációkétól. Miután korábban is készülhettek animációs darabok (mint az 1907-es *Katsudou Shashin* (Moving Picture), amely kísérleti célokból készülhetett a feltételezések alapján), így koránt sem kizárt, hogy a jelenlegi egyezményes 1915-ös évet át kell majd írni, ha újabb korábbi munka kerül elő. Azonban ennek lehetősége igen csekély: a II. világháborús bombázások során sok mű elpusztult az archívumokban és a műhelyekben… Akit érdekelhet a téma, hogy miként is festhetett egy ilyen mű mozgóképként, annak első sorban **Osamu Tezuka** *Legend of the Forest* (1987) című munkáját ajánlanám. Ugyanis a mű egy olyan animációs stílust is bemutat, amelyről csak feltételezzük, hogy a filmipar kezdetén is megjelenhetett a szigetországban. Ez pedig a metszetfilm, ahol az állóképek sorozatos mutatásával, ráközelítéssel, távolítással adják magát az animációt, miközben a képek tartalma közt „ugrások” vannak.


Legend of the Forest

A 2. generáció (1923-1945)

Kitayama Seitaro noha nem sokra ment az életben, a tanítványai annál több sikerrel jártak. Az 1923-as nagy kantói földrengés során az animációs stúdió nagy része elpusztult és a korábbi animátorok új stúdiókat hoztak létre. Ilyen volt **Yasuji Murata**, **Hakuzan Kimura**, **Sanae Yamamoto** és **Noburo Ofuji**, akiknek szembe kellett nézniük a második világégés előtti nehézségekkel. Ezeknek az akadályoknak az egyike egy nagy külföldi rivális megjelenése a piacon: a **Disney**, amely befolyása alatt tartotta a közönséget és a producereket. Az érdeklődés emiatt alacsony, az animátorok költségei magasak voltak, annak ellenére, hogy csak nagy munkaképességű embereket vettek fel, valamint olcsón, szinte már-már éhbérért dolgoztak. A celluloid drága volt, így montázsanimációkat alkalmaztak egészen az 1930-as évek közepéig. Ennek megvoltak a maga árnyoldalai: a mozgatást előre és hátra rendkívül nehézkes volt kivitelezni, az animáció nem mindig volt folyamatos, valamint nem tartalmazott részleteket. Ennek az animációtípusnak **Yasuji Murata** és **Noburo Ofuji** lettek a mesterei és fordították az előnyeit a saját hasznára. **Kenzo Masaoka** és **Mitsuyo Seo** animátorok megpróbálkoztak a japán animációgyártást külföldi színvonalra emelni a celluloid alapú animációk készítésével, valamint a hang és a technológia terén is ebben az irányban mozdultak el. **Masaoka** nevéhez fűződik az első hangos anime, a *Chikara to Onna no Yo no Naka*, amely 1933-ban készült el, és a *The Dance of the Chagamas*, az első teljes egészében celluloid alapú animáció 1934-ből.

Seo nevéhez a technológiai újítások köthetőek, melyet először az 1941-es *Ari-chan*ban használt.


Chikara to Onna no Yo no Naka

A kor animéit a **Disney** rövidfilmjeihez hasonló rajzolás és a benshi narrátor által elmesélt történet és párbeszédek jellemezték, készítésük céljai főként a reklám, a propaganda, a kormány által megrendelt oktatási célú darabok voltak. Ebben az időben a cenzúra és az iskolai szabályzatok értelmében a gyerekek rajzfilmek iránti érdeklődését az oktató jellegűekre korlátozták, amelyeket a **Monbusho** (az Oktatási Minisztérium) támogatott. Személy szerint ide sorolnám **Yasuji Murata** 1929-es animéjét, a *Taro-san no Kishát*. Érdekessége a műnek, hogy korabeli élőszereplős filmként kezdődik, egy nyugatias életvitelű, módos család házában, s csak később vált át rajzolt formára. A mű oktató jellegét a vonaton való közlekedés, maga a közlekedés etikai szabályai és különféle embertípusok ábrázolása adja. Az 1939-es filmtörvény elsősorban dokumentarista és oktatási célzatú animék gyártását írta elő. Hogy a filmes ipart belendítsék, nem egy élőszereplős mozifilmgyártó vállalat csatlakozott az animációk készítéséhez, mint például a **Shochiku**, amely a **Kenzo Masaoka** által készített *Kumo to Churipput* is producerelte.


Kuro Nyago

Azonban a háborús újraszerveződés következtében csak 3 nagyvállalat maradt meg a piacon, valamint egyre több animációs film kezdett el arról szólni, hogy a japán katonák miként aratnak győzelmet a menekülők felett. 1943-ban a **Geijutsu Eigasha** bemutatta a **Mitsuyo Seo** készítette *Momotaro's Sea Eagles* című darabját a haditengerészet támogatásával. 1945-ben pedig a **Shochiku** mutatta be az első egész estés animációs filmet, a **Seo** rendezte *Momotaro's Divine Sea Warriorst*. Ebben az időben az animációkban fejlődés nem igazán mutatható ki a politikai célok és a gazdasági helyzetből fakadó megfelelő munkaeszközök hiánya miatt. Tartalmilag az oktató és propaganda művek mellett a hagyományos legendák, mesék feldolgozása is igen népszerűnek számított. Ilyen az 1931-es *Komori*, az 1928-as *Nihon-ichi Momotaro*, valamint az *Urashima Taro*nak egy 1931-es újrafeldolgozása. A másik jellemző műcsoport ebből a korból a szórakoztató darabok. Ilyen a *Kuro Nyago* 1929-ből, illetve a *Mura Matsuri* 1930-ból. 1945 után is készültek hasonló kivitelezésű művek, még egy jó két évtizedig, ám ezeket már a harmadik generációba soroljuk a politikai és kultúrtörténeti korszakhatár miatt is. Japán ugyanis a háború súlya alatt megroppant, ám hamar talpra állt. A nép szórakoztatását és további oktatását tartották szem előtt, ám a propaganda és a mesékben rejlő (és többségébe belemagyarázott) nacionalista egységérzetet kiváltó alkotások, főleg a sokkhatás enyhítésére készültek. A sokkhatás nagyságát jelzi, hogy az *Akira* 1988-as vetítésének első néhány képsora, valamint a *Hotaru no Haka* (Szentjánosbogarak sírja) teljes egésze is kellemetlenül érintette a nézők legjavát.

Irta: Ricz

Betekintő a Dragon Ball játékok univerzumába 2

Nos, mint azt mind gondolhatjuk a Bandai nem hagyta abba a Dragon Ball játékok megjelentetését 2007-ben. Tehát folytassuk is a játékok tömkelegét, de mielőtt említeném az új generációs konzolokat jöjjön egy kis át vezető.

A Bandai rátért a Dragon Ball játékok évenként való megjelenítésére, és még, ha nem is sorozat szerűen adták ki a játékok részeit, még akkor is hoztak valamit az első és a második rész közötti évben. Ilyen példának a Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi, melyet nem a Budokai Tenkaichi 2 követett, hanem a Super Dragon Ball Z. Ennek az oka egyszerű. A Bandai egyszerre 2 ötlettel állt elő, és úgy gondolták elég, ha 2005-ben megjelentetik eme két játékot, a Budokai Tenkaichi pedig csak egy részes lesz. De erről már beszéltem, így most csak a külön részéről írok pár infót.

Tehát a Super Dragon Ball Z a Budokai Tenkaichivel egy évben, 2005-ben jelent meg. Persze, hogy ne legyenek felhalmozva a megjelenések az előbbit csak év végén, decemberben hozták világra.

A játék egészen érdekes, hiszen a méltán híres Street Fighter II producere, Yoshiki Okamoto is részt vett a készítésében. Teljesen eltér a játék a többitől, egészen új a harc rendszere, és valóban észlelhetők néhány helyen a Street Fighter jellegzetes kombói. Nagyon élvezhető és jól irányítható game-ről van szó, a beütése pedig ugyan árkád, de a támadások, karakterek, pályák és mi egyéb kidolgozásán látszik a törődés. De ennyit a kitérőről, térjünk vissza az idősíkba.

2005-ben megjelent az Xbox360, ami egy új lépés volt a konzolok világában, de a Bandai szokásához híven nem vetemedett rá az első napon a Dragon Ball játékok új generációs fejlesztésére.







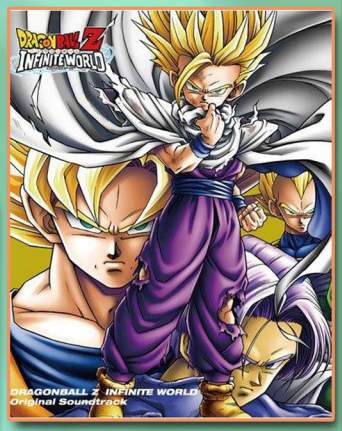
Mivel egészen idáig csak Sony-s gépre készítették a szériáikat, mind a licenszeléssel, mind a programozással meg is gyűlt volna a bajuk a Microsoft konzol alatt. Még a PlayStation 3 2006-os megjelenése se hozta őket azonnal lázba. Az első új generációs játék 2008-ban jelent meg Dragon Ball Z: Burst Limit néven. Ismét felvéve az eredeti játékstílust hatalmas sikerként tört be a boltokba. A vadonatúj grafika elkápráztatta az embereket világszerte. A történetben az animációk hátszőr felállítóan jóra sikerültek, de nem ez az egyetlen, amiről beszélni lehetne. Lényegében a játék a szokásos fejlesztéseken ment keresztül: új grafika, jobb gravitáció, szebb támadások és hasonlók. De ez a fejlődés mégis hatalmas volt köszönhetően az új konzol nyújtotta lehetőségeknek. Persze a konzol nem csak grafikailag turbózódott fel. A játékkészítők örömmel használták ki, hogy immáron neten keresztül is lehet játszani, így a nagy Dragon Ball párbajok kiterjedtek az internetre is, ami újabb hihetetlen élményt nyújtott. És ami még ezt is felturbózta, hogy a történet végig játszása során Drama Piece-eket gyűjthetünk, melyek később kihasználva segíthetnek minket harcaink alatt.

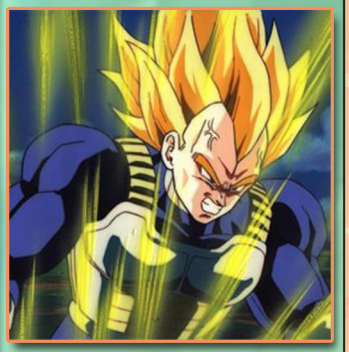
2008-ban a Bandai azonban ismét megragadta a lehetőséget, hogy egy kis külön játékot készítsen, ugyanis ebben az évben megjelentették a Dragon Ball Z Infinite Worldöt is. A játék sokban hasonlít a Dragon Ball Z Burst Limitre, ám mégis van egy lényeges különbség. A Bandai az egyszerűbb fejleszthetőség kedvéért egy igen meglepő lépést tett. Ezt a játékot PlayStation 2-re jelenítették meg. Rengeteg karakter és csak kicsit rosszabb grafika jellemzi, tehát a lépés nem volt feltétlenül hátrányos. A színvonala így is elég nagyra sikeredett, a rajongók számára túl nagyra is.



Mivel a játék ismét a régebbi konzolon jelent meg, így interneten nem lehetett harcolni egymás ellen, pedig sokkal jobb érzés lett volna az Infinite World tágas karakter felhozatala közül harcost választani, mint a Burst Limitéből, melynek igen csekély. Ráadásul az Infinite World hosszú története miatt nehéz volt kétszer kijátszani, hogy ne csak magad ellen tudj harcolni. Rengeteg nagyszerű dolgot halmozott fel ez a játék - mint például a nem feltétlenül harc alapú küldetések - de rá kell írni a sírkövére, hogy igazán ki adhatták volna az új generáció számára is. De, száz szónak is egy a vége.

Hiába ez a furcsa lépés a Bandai részéről, ez még nem jelenti a Dragon Ball játékok történelmének végét. Természetesen a következő évben megint terveztek, ismét csak az új generációs konzolokra. A 2009-es játék neve Dragon Ball Raging Blast. Mielőtt leírnám, hogy a játék mire is hasonlít szeretnék egy kicsit mesélni a nevéről. Rengeteg Dragon Ball játék nem hű a nevéhez, mert ha rá is rakják a Z jelzést, beletesznek karaktereket a GT-ből is. Most végre elneveztek egy játékot, aminek nem kell egyik Dragon Ball szériához sem hűnek lennie, hanem akárhonnan válogathatna, és erre csináltak egy játékot csak Dragon Ball Z-s karakterekkel. De szerintem, ezzel fel is soroltam az összes hibáját. A játék Bandai minőséget nyújt, ami azt jelenti, hogy közel tökéletes. A Budokai Tenkaichi stílust követi hatalmas rombolható pályákkal és rengeteg mozgási lehetőséggel. A játékban nagyon rá mentek a grafikai tuningra, ami meg is látszik. Látványosak a támadások, de kicsit már a túl csicsás szintjét súrolja. Azonban ez még mindig nem ronthat a játékélményen, hiszen több mint 70 karakter és átalakulás van harc közben. Rengeteg részletre rányomultak, például ezúttal a hirtelen villanás helyett Frieza átalakulását valóban végig nézhetjük, pont, mint az animében.









Különlegesség, hogy a játékban olyan exkluzív karakterek is szerepelnek, mint például Super Saiyan 3 Vegeta, akit igen nehezen találhatunk meg az eredeti animében. Az irányítása hű az új generációs konzolokéhoz. A játék lényegében a folytatás a Tenkaichi sorozatnak. És mi lesz a folytatás folytatásával? Természetesen nem marad el. A 2010-es év Dragon Ball játéka nem más, mint a Dragon Ball Raging Blast 2. Megtartotta az előző rész szintjét csak még jobban felturbózva. Az anime szerű grafika itt is megmaradt, de még szebb pályákkal és támadásokkal. Nem Tenkaichi lenne a Tenkaichi, ha a támadások 75%-a nem ugyan úgy nézne ki. Így ezt a hibát itt is elkövették, azonban az emberek megtudják ezt bocsátani. Hiszen, ki tudna 100-nál is több karakternek különböző támadásokat adni? És itt még mindig nincsenek beleszámolva az átalakulások. Ezzel a számmal erősen megütötték a felső limitet, de a Bandainak ez semmi, ha arról van szó, hogy jó dragonballos játékot szeretnénk látni. Ráadásul, egy vadonatúj játékmódban, a Galaxy módban is részesülünk, melyben különböző küldetéseket teljesíthetünk. Jó kis szórakozás. Az előző részben is egy hasonló játékmód van, de lényegesen kisebb választási lehetőséggel a küldetések terén. Ha valaki szereti a Dragon Ballt és a Tenkaichi rendszerét, akkor ez az a két játékmód, ahol évekig el tud lenni. Természetesen a multiplayer mód egyikből sem maradt ki. Elég rendes online játék lehetőség van, akárcsak osztott képernyős harcra. De természetesen a második részből sem hagyhatták ki az exkluzivitást. Ezúttal egy egész filmet kaptunk. Egy olyan Dragon Ball filmet, amilyet még nem látott a világ. És valóban, ez a Movie a játékkal együtt jelent meg és Goku egy újabb kalandját meséli el, új szereplőkkel és izgalmakkal. Természetesen ezeket nem csak nézhetjük, hanem játszhatjuk is, pl. az egyik új szereplővel, Hatchiyackkal.

Azonban, ezzel még koránt sincs vége a Dragon Ball játékok sorozatának, hiszen a Bandai nem fog leállni az éves megjelenéssel. Továbbra is rengeteg újítást és fejlesztést tartogatnak a számunkra, fantasztikus játékmódokkal, lehetőségekkel, és tartják a megszokott színvonalukat.

Írta: Hikaru

Őszi moNDcoN

Bumm helyett, csak pukk











Aki végigolvassa a következő sorokat, az érteni fogja, hogy miért ezt az alcímet választottam. Ahogy az előző számban, most is úgy írok a programokról, ahogy én láttam, tapasztaltam, átéltem és, hogy az adott dologról mi a véleményem.

Ahogy sokaknál, nálunk is a con már igazából pénteken kezdődött, mert a hangulat már akkor jelentkezett, mint valami betegség tünete. No, de ez nem olyan fontos. Szombat a szokásos módon indult, tali a haverokkal, séta a főkapuhoz. Pont úgy értünk oda, hogy egyből be is tudtunk robbanni a pavilonba. Igaz, a szokásos sor megvolt, bár kisebb, mint szokott. Ott már javában folyt az AMV lavina, ami az amúgy is magasan lévő hangulatot még feljebb rugdosta. Itt gyors átbeszéltük a programot, hogy mi érdekel minket, stb. Mi egyből a vásárló csarnokban mentünk, körbenéztünk és beszereztünk pár dolgot, de bővebben erről majd később írok, összegezve a két napi megállapításaimat. Ezután a konzol részre repültünk át. Itt megvoltak a szokásos játékok, mint *Sims 3*, vagy *Starcraft 2*, meg persze sok konzolos cucc, pl *Just Dance*. Újdonságként lehetett kipróbálni a *Battlefield 3*-at. Arrébb egy lájkolásáért USB-s lámpát sikerült beszereznem, rendkívül hasznos, most a cikk írása közben is ezt használom.

El is ment annyira az idő, hogy visszamenjünk a cosplayre. Sikerült egy kellemes helyet találni, és szépen lassan a terem is megtelt. Épp a Kokia koncertvideó ment, ennek nagyrészét láttuk is, remek volt visszaemlékezni arra a koncertre, páratlan élmény volt. A CP felhozatala meglehetősen jó volt. A legtöbb fellépő igazán szép, igényes jelmezt készített, látszott, hogy dolgoztak vele. Persze volt jobb, meg kevésbé jó, de igazából itt nem is volt kivetni valóm, tetszett mindenki. A CP után belenéztünk az AMV versenybe is, de egy idő után meguntuk és kijöttünk. Tettünk megint egy olyan kört, mint reggel, mivel a programfüzetben nem találtunk érdekes programot.

















A 5cm/secondot már láttuk barátnőmmel, a yaoi meg egyéb animeelemző előadások pedig nem a mi műfajunk. Ahogy elnéztem sokan tengtek-lengtek még, fotóztak, vásásoltak, kockultak stb. Persze benéztünk a karaoke és DDR helyszíneire is, de csak röviden. A karaokét mondjuk kevésbé bírja a fülem, a DDR nézhetőbb. Meglestük a beküldött képeket is, változatlanul szép darabok készültek.



Ezután a többiekkel egy zöld placcra letelepedő kaja-pia programot szerveztünk, és kibeszéltük az eddigi eseményeket. Később már csak a tömegkvízre mentünk vissza. De hát ez a lényeg, hogy kiszórják a tömeget. Érzékeltetés képpen, leírom, hogy volt olyan kérdés, hogy hány foga van az *EVA01*-nek vagy, hogy milyen színű Enma Ai karperece, vagy ilyesmi, meg persze voltak évszámok is, ami biztos mindenki kedvence. Szóval szívatós a javából. A következő program a nyomtatott programfüzetben semmilyen módon nem szereplő, de a con honlapján fent lévő para-para lett. Ez egy kellemes szórakozás, aki nem tudná, elmondom, hogy 5 lány táncolt a színpadon és a közönség kopizhatta a mozgást.



Ezt a karaoke másként program követte, ami annyiban volt más, hogy a karaoke szövegét magyarra fordították és azt is kivetítették. Úgy emlékszem öt számot énekeltek el, korábbi karaoke versenyek nyertesei. Örültem ennek a programnak, és továbbra is szorgalmazom, hogy este ilyen legyen, vagy az aznapi nyertesek előadják produkciójukat, mint ahogy a nyertes AMV-ket is levetítik. Az eredményhirdetést és a tombolát ez alkalomal nem tudtuk megvárni, de úgy tudom, azok nyertek, akikre gondoltam, illetve szavaztam. Vasárnap, a helyszínen, ami leginkább meglepett, hogy olyan tíz óra táján egyáltalán nem volt sor. Mondjuk másnap mindig, ha van, akkor is kicsi, de most egyáltalán nem volt, és bent is igencsak szellősen voltak az emberek. Megint program megbeszéléssel kezdtünk a nagyteremben, majd elmentünk vásárolni.















Itt szeretném ezt kifejteni bővebben. Szóval a vásárlós rész..., aki járt az utóbbi két évben conon, az pontosan tudja, hogy mit lehet kapni. Én most úgy éreztem, hogy kicsit kevesebb volt az áru felhozatal. Ezt főként magamból kiindulva mondom, ugyanis volt egy fontossági listám, hogy mit szeretnék, de egyiket sem kaptam. Pedig például egy pénztárca vagy egy figura beszerzésének simán kellett volna mennie egy ekkora rendezvényen, de a választék számomra elég gyér volt. Ami még nekem szívfájdalmam, hogy semmilyen eddig kiadott anime dvd-t nem lehetett kapni. Leszámítva persze a *Death Note* és *Bleach* korongokat, meg az AS megmaradt mellékleteit. De semmilyen más nem volt, márpedig jó párat kiadtak már 2006 óta. Egy szó, mint száz a boltok fogták a szokott készletüket és azt elhozták, de van, amelyik a harmadát otthon hagyta. Persze válság meg minden, és nem számítottak annyi vásárlóra, de mi lenne jobb alkalom az eladásra, mint egy nagy con. Szóval itt csalódtam egyet. Na, de haladjunk tovább a tettek mezején. Aki nem szerzett szombaton USB-s lámpát az vasárnap nem is tehette meg, mert csak az asztal volt ott üresen. A többi konzol ugyanúgy megvolt, mint előző nap.





Jött a CP, így visszamentünk a nagyterembe, eléggé megtelt, de a színpad előtt találtunk helyet. A fellépőket három csoportra tudnám osztani. Az első az igényes, jó produkció, amin látszott, hogy megvolt a megfelelő kreativitás és elég időt szántak a gyakorlására. Bevallom, ebből nem volt sok, könnyű volt eldönteni kire szavazzak. Ja, és majdnem elfelejtettem, idén először egy szavazólapon három jelöltre is lehetett voksolni. A második kategória az, amin látszott ugyan, hogy készültek rá, de vagy nagyon kevés időt szántak rá, vagy eleve rossz ötletből indultak ki és így legfeljebb csak a fellépők és ismerőseik élvezték a produkciót. Harmadik és egyben utolsó kategória a teljesen rossz, amiről lerítt, hogy reggel találták ki az egészet, ez egy helyben nevezős CP-n még elnézhető, de itt olyan is volt, ami még ott sem állná meg a helyét.



A verseny után következő film nem igazán érdekelt, így úgy gondoltuk, hogy belenézünk ebbe a szerencsekerék vetélkedőbe, de a helyszínen néhány bakteriumon kívül semmilyen élőlény nem volt. Volt viszont ugyanitt babakiállítás, ami tetszett, nagyon szépek voltak, alaposan kidolgozottak, örülök, hogy kaptak egy kis részt. Szóval program nem lévén, megvártuk a fanficverseny beszélgetést. Ez a szokásos maradt, az írók beszéltek a műveikről, illetve a zsűri kérdéseire válaszoltak.












Idén rendkívüli módon nem volt Animax beszélgetés, ami arra enged következtetni, hogy semmilyen új információval nem tudtak szolgálni, tehát marad az ami van, ha tetszik, ha nem. Azért premierek továbbra is akadnak, más kérdés, hogy többségük sajnos egyáltalán nem anime. A novemberi premier felhozatalban most csak az X-Mennek jutott hely:

November 3. - *Táncolj, ha tudsz! 5. évad*
November 24. - *X-Men*
November 27. - *Islanders – AXN Sziget 2011*
December. 3. - *American Idol 10*



Ezután visszalibegtünk a nagyterembe, ahol már mentek a táncos amv-k, ez rendkívül jó szórakozás, bár más formában még élvezetesebb lenne, de ezt nem szeretném kifejteni. Ezután a fanfic felolvasás jött volna, de nem jött, és egyáltalán nem is volt, helyette a táncos amv lett egy órával hosszabb. Utána az eredményhirdetés következett, itt a CP-ben azok nyertek, akikre szavaztam, meglepő módon. A többi helyezett is mind megérdemelte a díjat. Végezetül megvolt a tombola is, ahol most nem volt elég, hogy a papírdobozt is kisorsolták, a műsorvezetőkre is sor került.

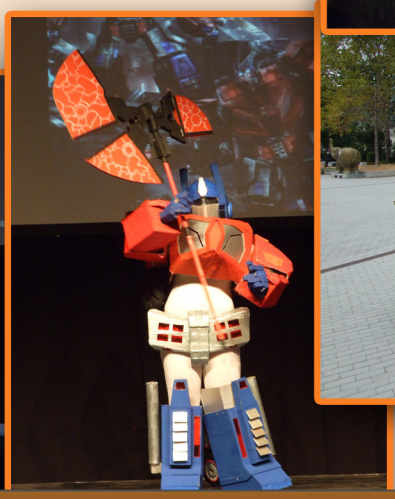


Ennyi volt tehát az idei őszi Mondocon, és csak egy pukk volt a bumm helyett, minden tekintetben egy sebességgel visszakapcsoltak. Voltam már jobb és pörgősebb conon, és persze rosszabbon is. Nem tudom mennyi emberre számítottak, de biztos kevesebben jöttek, főleg vasárnap, nagyon foghíjjas volt a közönség. Összességében jó con volt, legnagyobb szívfájdalmam, hogy nem volt elég változatos a program és sok volt az üresjárat.



Írta és fényképezte: Hirotaka





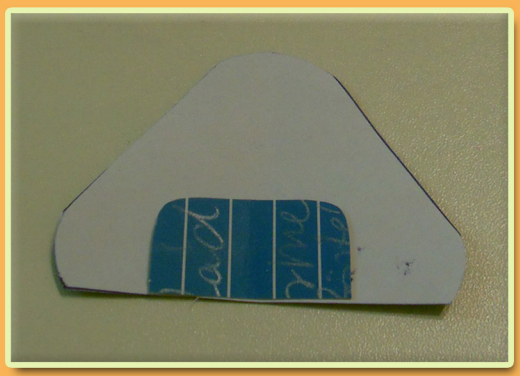

Onigiri-mágnes

Mivel a múltkori számról lemaradtam, így most pótlom a hiányom. Engesztelésül egy igazi kis cukisággal készültem nektek, méghozzá egy onigiri-mágnessel! Hiszen ki tudna egy ilyen cukiságnak ellenállni? Ráadásul még nagyszerű ajándékötlet is anime-fan ismerőseinknek. :)

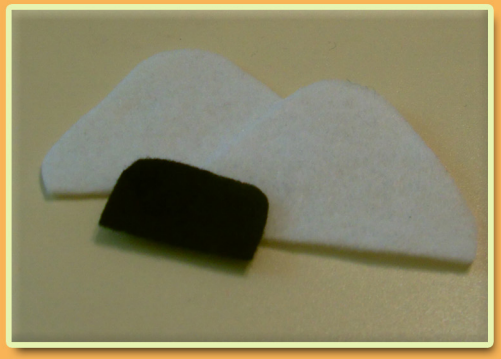
Ami kell hozzá:
- fekete és fehér filc
- sablon
- cérna, hímzőcérna vagy vékony fonal
- mágneslap
- ragasztópisztoly, tű, olló, toll vagy ceruza

Első lépésben rajzoljuk meg a sablonunkat. Szükségünk lesz egy lekerekített végű háromszögre, és egy négyzetre vagy téglalapra, amelynek két sarkát szintén lekerekítjük. Ez lesz az onigirink teste és a hínár.





Második lépésben rajzoljuk át a sablonjainkat a filcekre. A fehér filcből két darabra lesz szükségünk, így a mágnesünknek jobb lesz a tartása és puhább lesz a tapintása is. A másik sablont csak egyszer kell kivágnunk. Ha valaki nem talál fekete filcet – hínárnak –, akkor sötétzöldet tudom még ajánlani. Más színnel nem érdemes szerintem próbálkozni, mert nem lesz felismerhető az onigirink. Arra ügyeljünk a kivágásnál, hogy ne pont a körbevágásnál vágjunk, hanem egyenletesen mellette, ugyanis a végeredményen meg fog látszani a toll a szélénél. Ajánlatos inkább egy milliméterrel beljebb vagy kijjebb vágni a szép végeredmény érdekében.



Következő lépésben válasszuk ki a két test közül a szebbiket, és varrjuk rá a hínárt. Majd egy nagyobb lyukú tűbe fűzzük be a hímzőcérnát vagy a vékony fonalunkat, hogy azzal szemet varrhassunk, ami egy alapok nélküli háromszög is lehet, mintha nevetne az onigirink. Ajánlatos ezt is fekete színűvel varrni. Ha szájat is szeretnénk – ami szerintem elhanyagolható –, akkor azt pirossal csináljuk. Plusz egy tipp: Mindig valamelyik lyukból lyukba térjünk vissza, így nem hagyunk ki üres részt pl. a szájnál, azonban ez a két lyuk sosem lehet azonos, akkor ugyanis visszafejtjük a fonalat. A fantáziánknak ne szabjunk határt, nyugodtan díszítsük ki a kis onigirinket! :)

Ha végeztünk az arccal, jöhet az utolsó előtti lépés – a két fehér filcet varrjuk össze fehér cérnával. Ügyeljünk arra, hogy a hínárnál ne menjünk át a hínár felszínén a cérnával, hanem alatta bújtassuk át, így érdemes az aljával kezdeni a varrást, megkönnyítve a saját dolgunkat. Ha nem érezzük ehhez elég magabiztosnak magunkat, akkor ne varrjuk el a hínár alsó részét, és egy átlátszó cérnával menjünk át az onigiri összes oldalán, a hínárnál pedig a 3 réteget egyszerre varrjuk össze. Az elzáró csomót csak csúsztassuk be a két anyag közé, és ezt egyszerűen megtehetjük, ha pár milliméterrel bentebb varrjuk össze a két anyagot, nem pedig a legszélén. Így szerintem esztétikusabbá is válik a kis onigirink.





Ha végeztünk a két rész összevarrásával már csak a ragasztópisztolyunkkal kell az onigiri hátuljára a mágnest ráerősítenünk. Várjuk meg, amíg a ragasztó megszárad, és már tehetjük is újdonsült alkotásunkat a hűtőnkre, vagy az ajándékcsomagba! :)
Az időigénye ennek egyébként nagyon kevés, egy kezdő varró is – a sablonrajzolással együtt – kb. fél vagy háromnegyed óra alatt könnyen elkészülhet. A filcet ajánlom mindenféleképp, mert sokkal egyszerűbb vele bánni, mint a többi anyaggal, és a legtöbb hobbi-boltban egész jó áron (egy A4-es filc kb. 100-150 forint körül van, de a legdrágábban is 250-ért láttam eddig). Mágnest is sokfélét és sok helyről beszerezhetünk, az áruk általában a méretüktől függ.

Jó szórakozást a varráshoz!

Írta: Maya-Chan

A következő számban:

Suzumiya Haruhi

Nem csak földönkívülieknek!



Kattanj ránk mindenhol!
Lesd a legfrissebb magazinos híreket!
Kövess minket a Twitteren,
vagy kommentelj, véleményezz
a weboldalon és a Facebook-on!

http://animagazin.tk
http://www.facebook.com/AniMagazin
http://twitter.com/#!/animagazin