

# アニ雑誌 AniMagazin

Japán Fanatikusoknak!



Fansub riport

Soul Society Team

Rendezvények

Conbeszámolók

Ázsia titkai

Japán, az árusító  
automaták királynője

Soukyuu no  
FAFNER



## Szerkesztői levél:

// NewPlayer

Nagyon meleg van, sőt még annál is melegebb. Szerencsére sikerült eljutni a Balaton partjára, ahol egy kicsit elviselhetőbb volt a hőség! Itthon hiába kapcsolok be három ventilátort és irányítom magamra őket, még így is érzem, hogy nagyon meleg van. A hűsítő limonádé és a fagyaszott ásványvíz sem tud igazán segíteni a helyzeten.

Egy hűsítő pillanat van a nyárban, mikor látom, hogy egyre több és több cikk érkezik be hozzánk. A nyári uborkaszexhoz képest rengeteg cikket küldtetek be! Ti nem voltatok nyaralni vagy úgy nyaraltatok mint én: mobilnettel és laptoppal, hogy még a Balaton közepén is legyen internet elérés?

Ha már itt tartunk, kedves munkatársaim próbálták találgatni, hogy mi-mindent csinálhatok nyaralás címszó alatt, így most megragadnám az alkalmat és válaszolnék pár jobbnál jobb ötletükre:

- Nem írtam magamra naptej segítségével, hogy AniPalace, mert nem használok naptejet, egyszerűen nem kell.

- Probáltam a strand vezetőjével megegyezni egy VN legyártásában, de mikor már huszadjára magyaráztam el neki, hogy mit is takar ez a két szó, inkább feladtam.

Zárásként pedig 2 perc néma csönd a nyár búcsúztatására és közösen énekeljük el a KFT ide vágó nótájának refrénjét: "A nyaralás messze szál, sok emlék visszajár."

Hánszor elmúlt már, de újra vár. A Balatoni nyári!" (Akik esetleg nem ismerik, nekik egy kis segítség: <http://youtu.be/UEzk14t07VA>)

### Logo & Design terv

Fren Laboratories Design Empire  
Lord Fren  
frenlabs@gmail.com  
Hammer on The Nail

### Alapítók

NewPlayer  
newplayer@anipalace.hu  
Kurosaki  
kurosaki@anipalace.hu

### Főszerkesztő

Catrin  
catrin@anipalace.hu

### Vezető grafikus

Hiroataka  
hirotaka@anipalace.hu

### Lektorok

Strayer8  
strayer8@anipalace.hu

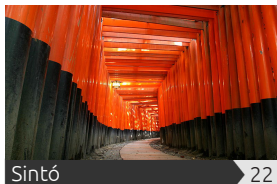
Catrin  
catrin@anipalace.hu

### Beküldés & Info

Cikkek beküldése  
bekuldes@anipalace.hu  
Információ, kérdések  
info@anipalace.hu

### Cikkírók

Iskariotes  
Naylee  
Hikaru Takahashi  
Morwen  
Lady Marilyn  
pinteregreg  
Dani  
Veske



Sintó

22



Nasuverse

36

### Anime Ismertető

Soukyou no Fafner **3**

11 Eyes **6**

### Manga Ismertető

Itthon kiadott mangák: Grimm mesék **10**

### Fansub riport

Soul Society Team **13**

### Rendezvények

Nyári Mondocon **15**

Cosplayer Expo **17**

### Szigetországi napló

Hírek 9 **19**

### Ázsia titkai

Sintó **22**

Japán árusító automaták **25**

### Moziterem

Take care of my cat **27**

### Kontroller

Naruto Ultimate Ninja Storm **29**

Gundemonium kollekción **32**

### Fanfiction

Helsing vs. Alucard IV. rész **34**

### Olvasói Gondolatok

Nasuverse **36**

### Nuihari Műhely

Cosplay gyorstalpaló II. **41**

### Sensei Tutorial

Cikkírás az AniMagazinba III. - Képek **43**

### Házunk Táján...

Körkérdés a szerkesztőkhoz **45**

### Támogatók

- Fanservice Factory
- Suto Anime Kai - Budapesti Anime Klub
- Namida Fansub
- Ricz/Ronin Factories
- UraharaShop
- Soul Society Team
- BeHind Fansub
- NipponChaos
- Elhaym Blogja
- Pécsi Anime Fanklub

# Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor

// Hirokata

Ismerjük és szeretjük is a Xebec stúdiót, rengeteg anime került a kezük közé különféle okokból, ilyen a Stand Alone Complex, a Mész és Lóhere, vagy a Darker than Black, de még hosszán lehetne sorolni a remek alkotásokat. Most azonban egy olyan címről lesz szó, ami a saját alkotású, és meg kell, hogy mondjam kiváló ötlet volt tőlük, mert sikerült egy igazán remek darabot letenni az asztalra.

Mechás animét csinálni napjainkban igencsak nagy kihívás és rizikós vállalkozás. Ismerve a két nagy univerzumot, amik nem is olyan rég töltötték be a 30. évüket. Nem titok, a Gundamról és a Macrossról beszélnek. Persze sok jó is született az évek alatt, ilyen a Gainaxos NGE vagy a Sunrise-os Code Geass, melyek igencsak nagy rajongói táborot tudhatnak maguk mellett. Egy szó, mint száz, egy új mechás animének nehéz nagy fantáborat összehoznia, de a most tárgyalásra kerülő Fafner című anime minden méhát kedvelő embernek kötelező darab. De mindenkinek bátran ajánlom.

A Fafner 2004-ben futott a japán tévében és 26 részes. Ezt egy 50 perces special követte 2005-ben, ami a sorozat közvetlen előzménye. 2005-2006 között jött egy összefoglaló OVA Arcadian Memory címmel. Legvégül 2010-ben egy 90 perces folytatás érkezett film formájában.

Történetünk hol máshol játszódna, mint a jövőben. Egészen pontosan 2144-ben. Az anime már az első percben megmutatja, hogy ez bizony egy mechás sorozat, úgyhogy aki irtózik ettől, máris kapcsoljon el. Pont azért, mert az ezután következő percek megtévesztőek. Egy szigeten vagyunk, amire egyetlen szó illik: Paradicsom.

Az óceán kékségénél már csak a kék ég szebb. Zöldellnek a fák, énekelnek a madarak. Igazi turistaparadicsom, mondhatnánk a képernyő előtt ülve. Ez a sziget és a rajta élők a történet központja. Isten hozott Tatsumiujima szigetén. Ezen a szigeten éli gondtalan életét Makabe Kazuki az apjával, és épp szokásához híven iskolába megy. A többi szereplőt is gyorsan megismerjük, hogy tudjuk, kikre számíthatunk a sorozat folyamán. Ám egy reggel beüt a mennykő. Felszólal a légiriadó hangja, a gyerekeket elzárják egy övőhelyre, míg a felnőttek elfoglalják helyüket a titkos földalatti csúcstechnológiai bázison, melynek neve Alvis. Az ellenség egy úgynevezett festum (róluk majd később). A csata hevében Kazukit a szigetre visszajött barátja, Minashiro Souchi egy fafnerbe ülteti, mivel ő a legalkalmasabb a vezetésére. Souchi pedig a Siegfried rendszerbe ül, ahonnan közvetlen kapcsolatot tud tartani Kazukival.

Az anime utolsó két része egybe ment le a tévében, ezért van ahol (pl. MAL) 25 részesnek számolják a sorozatot. A dvd kiadásban azonban két normál epizódra lett szétvága, így lesz 26 a részek száma.



Folytatás a következő oldalon!

**Cím:**

Soukyuu no Fafner:  
Dead Aggressor,  
Fafner in the Azure

**Típus:** TV sorozat

**Terjedelem:** 25 rész  
(dvd-n 26),  
24 perc/epizód

**Megjelenés:** 2004.

**Rendező:**  
Habara Nobuyoshi  
**Író:** Ubukata Tow

**Zene:** Saito Tsuneyoshi

**Stúdió:** Xebec

**Kategória:** dráma, sci-fi,  
mecha, akció

**Néhány szinkron:**

Makabe Kazuki -  
Ishii Makoto  
Minashiro Souchi -  
Kiyasu Kohei  
Toomi Maya -  
Matsumoto Marika

**Értékelés:**

ANI: 7.53  
ANN: 7.3  
MAL: 7.53

Itt kezdődik az az utazás, amely az idősebb és fiatalabb szereplőknek egyaránt megmutatja, hogy a békés napok elmúltak. És ha újra eljön egy ilyen nap, akkor azt meg kell becsülni, reményvel várni a holnapot és harcolni azért, hogy az is olyan békés legyen, mint ami elmúlt. Többet nem is nagyon mondanék a történetről, inkább mindenki maga fedezze fel ennek az animének a különlegességeit.

Az anime megjelenése elképesztően szép, mondhatni kimagasló. A sziget, az ég gyönyörűen szép, egyáltalán semmilyen panasz nincs rá. Egyszerűen minden a helyén van. Az animáció, az árnyékok megjelenése szintén remek. Látszik, hogy a Xebec nem vette félvállról a dolgot, és igazán beleadtak, amit lehetett. Ugyanezt a szintet tartották meg a 2006-os ova esetében, ami természetesen ekkor már átlagosnak számított, de még így is szép. A két évvel ezelőtti filmnél azonban tudták a készítő, hogy nem hozhatják ugyanazt, amit eddig és felturbózták a grafikát, mondhatom, remek munkát végeztek. A fahner még gyönyörűbb lett, élvezet nézni, elkápráztatja a szemet. Különösen a panorámaképek néznek ki elképesztően.

Tsuneoyoshi Saito kitett magáért, ami a zenét illeti. Nagyon hangulatos, fülbemászó és izgalmas dallamok csendülnek fel a 25 rész alatt. Illenek a jelenetekhez, amikor kell, akkor gyors, ha kell feszült, vagy ha éppen az kell, akkor szomorú. A zenére még maguk a készítő is rendkívül büszkék, amire mi más lenne jobb bizonyíték, minthogy a sorozatot két részben összefoglaló Arcadian Memory alatt

*"Mióta felejtették el az emberek, hogyan repüljenek az égen?"*

*Nem, nem olyan mintha elfelejtették volna. Megijedtek.*

*Mert ennek a bolygónak az ege többé már nem az embereké."*

csak ezek a zenék mennek szöveg nélkül, tökéletesen megkomponálva idézik fel a sorozat legjobb eseményeit. Az opening és ending szintén magas szintet képvisel. Mindkettő Angela szám, és azonnal a kedvenceim lettek. Az op pergős, gyors, míg az end lassú, szomorú. Tökéletesen bemutatják az anime kettősségét, ami folyamatosan változtatja egymást a sorozatban.

Kimondott főszereplőről nem beszélnek, de mindenképp a két legfontosabb Makabe Kazuki és Minashiro Soushi, az anime egyik központi témája az ő kapcsolatuk.



Kazuki határozott egyéniség, nem tőklő, őszinte, és mindent feláldozna, hogy megvédje a barátait, ismerőseit. Soushi szívén viseli a sziget sorsát, a fahnerek fontosak számára és eleinte mindenki elé helyezi is őket. Azonban a többi szereplő sem elhanyagolható. Kazukihoz legközelebb áll Toomi Maya, egy intelligens, megbízható lány, bár néha ez csak a látszat, gyakran bántja bizonytalanság és saját tehetlensége. Makabe Fumihiko a sziget parancsnoka, megfontolt, jó

szándékú ember, aki felesége elvesztése után igencsak szerényen él. A szereplő gárdának, vagyis a szigeten élőknek kettes életük van. Egyik pillanatban tanárnok, mint Kariya Yukie, vagy éppen orvosok, mint Toomi Yumiko, a másik pillanatban pedig az Alvis harcedzett és tapasztalt operátorai, szerelői, vagy bármí mások. Nem sorolok fel mindenkit, de a legtöbb szereplő, a gyerekek és a felnőttek is nagyon fontosak, egy nagy családot alkotva próbálnak szembenézni az eljövő veszélyekkel. A karakterdíjazán viszont igencsak ismerős lehet, hisz a *Gundam Seed* szereplőit is tervező Hisashi Hirai munkája.



Folytatás a következő oldalon!

Az anime az első pár részben fokozatosan építi fel azt a feszültséget, ami aztán a felétől végigköveti a történetet és szétpattan az utolsó részekben. Nem beszéltem még egy lényegi dologról, ez pedig az emberi hadsereg, ami világszerte felvette a harcot a festumokkal. A sziget és a lakói a kettő között helyezkednek el. Az emberi milícia a valós háborús felet képviseli, amelyet az Új ENSZ irányít. Tatumiyajima szigete fájó tű a hadsereg alfelében, nem csoda, hisz láthatóan nagyobb erejű fegyverekkel, eszközökkel rendelkeznek. Elég, ha csak magukra a fafnerekre vagy a szigetet minden elől elrejtő pajzsra gondolunk. Fafnert vezetni nem olyan egyszerű dolog, felőrli a pilótát, mind szellemileg, mind testileg. A harc a festumok ellen, az Új ENSZ nyomása vagy a kettő egyszerre próbára teszi a szigeten élők egymással való kapcsolatát is, a bizalmat az árulás fátyla borítja be, míg a barátságot az idő múlása teszi próbára. A 26 rész alatt fény derül a sziget pincében vagy a szőnyeg alatt rejtőző titkaira és múltjára. Még egy dolog maradt, maguk a festumok. Először 2114-ben jelentek meg, és aki nem találta volna ki, hogy hol, hát elárlum: Japánban. Ezeket a lényeket leginkább aranyszínű szoborhoz tudnám hasonlítani. Elpusztítani nehéz őket, képesek olvasni az ember gondolataiban és képesek az embereket magukba olvasztani, mindemellett kollektív tudatuk van. A támadásaik érdekesek, nem lövöldöznek, nem is esznek. Egy-egy adott ponton megjelenik egy fekete gömb, és ha ez eltűnik, akkor a helyén nem marad más, mint légüres tér.

Teljesen mindegy, hogy ott előtte ház, erdő vagy éppen egy fafnér volt. Az anime sok energiát fektet a festumok megértésébe. Nagy mélységű agyalásba csapnak át a dolgok, melynek történet szála (ahogy lényegében a harcoké is) folytatódik a filmben. Az anime nemcsak velünk akarja megértetni a festumok létezésének célját, és magát a fajt, hanem elsősorban a szigetlakókkal akarja megismertetni őket. Egyesek mindkét oldalon a harc helyett a kölcsönös megértést és együttélést preferálják, és az együttfejlődés gondolata is felvetődik.

*Lezárásképpen, annyit mondanék, hogy ez egy összetett anime, még ha elsőre nem is látszik annak, és kimondottan karakterközpontú. Nincsenek benne felesleges üresjáratok, a történet ugyan néhol megpihen, de aztán újra ugyanazzal a lendülettel halad tovább.*



*"Mi csak felül akartuk múlni. Próbáltuk megtenni azt, amit ezelőtt nem tudtunk. Azt hittük, hogy tetteinkkel megbántuk bűneiket. Miközben életben maradtunk. Megint mély sötétség felé süllyedtünk."*



# 11 eyes

// Dani

Szörnyen nehéz és fárasztó napon voltam túl, egy ilyen nap után pedig az ember nem szeretné még az agyát is megdolgoztatni, így azt gondoltam belevágok valami egyszerűbb, rövidebb animébe, hátha regenerálódok kissé. A kiválasztott a 2009-es 11eyes lett magyar vonatkozású okán. És hogy segítette-e? Alant kiderül, de annyit előljáróban elárulok, hogy a sorozat végére ifjú lelkem önsajnálata hullt, és ha még egy rész lett volna hátra, azt hiszem már kerestem is volna egy erős faágot a kötélnek...

Kedzünk az elején: a 11eyes erotikus beütésű visual novelként kezdte pályafutását a Lass gondozásában 2008 áprilisán PC-n, megközelítőleg egy év elmúltával pedig az X360 tulajok is részesültek a jóból az 5pb.-nek köszönhetően. Hogy a folyton utazó, ingázó emberkék se maradjanak piros éjszakák nélkül, 2010 első hónapjában megjelent a PSP-s portolási is. Sajnos egyik verzióhoz sem volt még szerencsém, nem is igazán izgat. Ezt hamarosan egy manga is követte, de erről nemigen tudok mit mesélni, eredetileg terveztem elolvasni az anime után, ám mostanra cseppnyi kedvem sem maradt. Elég volt nekem a Mashami Shimoda által rendezett animált verzió, mely az úriember összes többi művétől örökre elvette a kedvem, pedig némelyik, mint mondjuk a *Saber Marionette J*, vagy az *Ai yori Aoshi* egész jó kritikái visszhangot kapott.

Értelmetlen szöveg szólal fel Faragó András orgánumán. Eltekintve attól, hogy ezen néhány mondat színvonalra nagyjából olyan, mintha egy általános iskolás fogalmazta volna direktből hatásvadászra, kellemes meglepetés, hogy gyönyörű nyelvünk már a kelet népénél is hódít. Ezenfelül az epizód címek is érthetőek a számunkra, már ha beszéljük azt a módfelett furcsa tájszólást, mely szerint az "egy lány-ban kristály", vagy mondjuk a "szíbtép fájdalom" nyelvtanilag helyes. Komolyan, ha már képesek voltak a bevezetőre felkérni hazánk fiai közül egyet, igazán ott marasztalhatták volna még arra a 49 másodpercre, amíg értelmes formába önti ezeket. Persze Google fordítót használni egyszerűbb, és a pénztárcát is jobban kíméli, de ha már mindenáron egy idegen nyelvel szeretnének próbálkozni, ne végezzenek kontár munkát!

Semmi sem szent

Az expozíció után rögvést szót kell ejteni a recenzióban a már említett magyar vonatkozásról. Ez körülbelül annyiból áll, hogy a második résztól kezdve egy roppant gagyi és

Zérus kreativitás

Ifjú pároska az iskola tetején, a lány szoknyáját fellebbenti a lány szellő, a kivillanó alsóneműt azonban a hím egyszeg egy sanda pillantásra sem méltatja. Rövid csevejt folytatnak, mely nem merészkedik filozófiai mélységekbe, de seba, a lényeg itt úgyis az elfojtott érzelmek garmadája, melyektől láthatóan izzik a levegő,

ám az is nyilvánvaló ebből a néhány percből, hogy a két fél közül egyik sem mert még komolyabb lépést tenni a másik irányába. Vágás, a fiú és a lány, név szerint Kakeru és Yuka immáron az utcán tartózkodik. Hamarosan hozzájuk csapódik néhány, cikkünk szempontjából teljességgel jelentéktelen karakter, akik egy bevasárlókörútra invitálják őket. Hiába, inkább hazafelé veszik az utat, ám Yukák ott honának kapujában Kakeru acélszíve meglágyul és beadja a derekát a láthatóan shoppingolni akaró lánynak, lélekben felkészülve az óráig tartó szenvedésre, amíg az belemerül a vásárlás adta élvezetekbe.



Folytatás a következő oldalon!

**Cím:** 11eyes  
**Típus:** TV sorozat  
**Merjedelem:** 12 rész  
**Megjelenés:** 2009  
**Rendező:**  
 Mashami Shimoda  
**Műfaj:** akció, fantasy, ecchi, seinen

**Néhány szinkron:**  
 Satsuki Kakeru - Ono Daisuke  
 Minase Yuka - Gotou Mai  
 Kusakabe Misuzu - Asakawa Yuu  
 Hirohara Yukiko - Ichimura Oma

**AniDB pontszám:** 2.89  
**AnimeAddicts pontszám:** 7.78  
**MAL pontszám:** 6.82

**Rajzolás:** 4  
**Animáció:** 5  
**Történet:** 3  
**Zene:** 5

Én értékelésem: 2



A következő jelenetben a pár egy hídon sétál, a dolgok már épp kezdenek romantikus fordulatot venni, amikor is nem várt dolog történik: üvegtojás hangeffekt kíséretében az égbolt vörösbe burkolózik, a hold pedig fekete leplet ölt, ezzel megidéződik a Piros éjszaka, melyet később a főszereplők nagyon meglepő módon, fantáziadúsan Piros éjszakának keresztelnek el.

Rengeteg kérdés vetődik fel hirtelen – hva? tűnt mindenki?; miért csak ők vannak itt?; hogyan juthatnának vissza, és egyáltalán mi a franc ez az egész? Válaszokat keresni azonban nem nagyon van idő, nagy, ronda, amorf kreatúrák offenzívába kezdenek hőseinkkel szemben. Ezeket a lényeket leginkább hatalmas, zselészerű pingvinekként (Emberi arc? Ugyan kérem, megtévesztés!) tudnám definiálni, kiknek hátán gomba nőtt, szárnyaikat pedig méretes kukacok falták fel, amik azóta is ott himbálóznak a testükön. Nem csoda hát, hogy frusztráltak és túlteng bennük az agresszió, nyilván barátójuk sem volt még, a két fiatal tehát épp ideális célpont egy kis feszültségelvezetésre. Azaz ideális lenne, ha a kritikus pillanatban nem tűnnének el mindenki bánatára.

Ők azonban a groteszk pingvinfajzatok érzéseivel mit sem törődve boldogan konstatálják, hogy végre az általuk ismert világ talaján áll a lábuk, nagy örömük okán pedig a másnapot vidám csellengéssel

töltik, csakhogy véletlenül se legyen semmi érdemleges esemény a fennmaradó Isten tudja hány percben. Sebaj – gondoltam naivan –, kicsit talán kidolgozatlan a felvezetés, de a második résztől kezdve bizonyára felpörögnek az események. Hát nagyon nem! A készítők embertelen lustaságáról tesz tanúbizonyságot, hogy képesek voltak a következő 4-5 részben gyakorlatilag ugyanazt a sztorivonalat megalkotni, de még a karakterek szájába adott szöveg is csak alig-alig tér el (na jó, ez picit túlzás, de tényleg csak picit). Üdítő újdonság a szereplők számának bővítése, de lentebb, a karakterekre szánt bekezdésben kifejtett, ennek miért nem örülünk. Ha már az imént leírtam a Piros éjszaka jelenségét, megemlíteném azt a furcsaságot, hogy ebben a dimenzióban az idő befagy, azonban az idekerültek továbbra is kolbászolnak mindenfelé.



Ebben az az érdekes, hogy ezt a való világban rekedt embereknek telepörtációként kéne érzékelni, azonban ők mégsem mutatnak semmiféle reakciót még akkor sem, ha az eltűnés a város legforgalmasabb pontján következik be egy lágy "pukk" kíséretében, amit a levegő ad ki, miközben betölti az üresen maradt teret, és ugyanúgy nem problémáznak azon, ha a fiatalok mondjuk egy keresztződés kellős közepén materializálódnak ismét. Tudom, hogy Japán technikailag úgy 27 kört ránk ver, de az még nekem is új, hogy ott már ennyire megszokott a jaunt (alias telepörtáció, Alfred Bester: *Tigris! Tigris!*, valaki!).

Na de térjünk vissza az animére! Amikor úgy a hatodik rész környékén azzal szórakoztam, hogy legyeket engedtem be a szobába, majd egy cernadarabbal megpróbáltam őket meglasszózni, csodálatos dolgot fedeztem fel: a cselekmény beindult! Bizony, a történet tovább görődött, és bár a dramaturgia úgy, ahogy van borzalmas, az egész értelmetlen és gagyi, én mégis boldogan ugráltam örömben! Innentől fogva még akár érdekesnek is mondható a folytatás, amely ugyan tele van blöd fordulatokkal, nevetésre készítő magyarázatokkal, mégis megkapó. A kellemettség a 11. epizódban kulminálódik, mely melankolikus és depresszív befejezése ellenére a legszerethetőbb karakterek pillanatnyi boldogsága okán kellemes szájízt hagy, ám az ezen történészet teljességgel ignoráló utolsó rész szörnyűsége rögvest fanyar fintorrá torlítja a mosolyogni készülő arcokat.



Folytatás a következő oldalon!

Kár volt, nagy kár. A történet egyébként próbál mélynek látszani a különböző dimenziókkal, a Pokol eljövételének lehetőségével, a szerelem és a féltékenység ábrázolásával, vagy a szexualitás – nagyon visszafogott – megjelenítésével, de ezeket olyan szinten amatőr módon csinálja, hogy azt a *Jóban Rosszban* készítői megirigyelhetnék. Ott vannak mindjárt a "gonosz" Fekete Lovagok nevei, amik a hét főbűnre utalnak (Superbia – kevélység, Avaritia – fősvényesség, Invidia – irigység, stb.), és amikről süt, hogy csupán azért lettek így kitalálva, hogy legalább valami minimálisat bele lehessen magyarázni a sztoriba, ami egyébként, ha minden igaz, a visual novelben nem ér véget ott, ahol az anime, így a teljes képhez azt is illene kipróbálni... De nem fogom.

### Arctárlanul összegányolt arcok

Úgy vélem, ideje végigzongorázni a főbb karaktereken, csak hogy mindenkinek világos legyen, miattuk sem érdemes belekezdeni az animéba, kitalálójuk nem épp emberfeletti fantáziáját és kreativitását bizonyította velük. Eleinte úgy gondoltam, egyenként veszem őket sorra, de aztán rájöttem, hogy abszolút felesleges, mert egyrészt nem érdemlik meg, másrészt nemigen lehet komoly jellemrajzot alkotni egy faék egyszerűségű személyiségről. Már rögtvet a főhős, Satsuki Kakeru olyan szinten sablonos és tucat, hogy a legkisebb pozitív érzelmet sem képes kiváltani, sőt még negatív is alig-alig, és ami igazán róhej, hogy ezzel teljesítménnyel ott van az anime legszerethetőbb karakterei között!



Még a szokásosan szomorú múlt is megvan: nem elég, hogy árva, illetve hogy nővére enyhén bekattant, még heterokrómiás is – magyarán eltérő színűek a szemei –, ami miatt sokat aljaskodtak vele kiskorában. Később elkezdett szemkötőt hordani, ami szerintem az életben csak még több szekálást vonna maga után, de úgy néz ki, Japánban nem ciki kalóznak tiltózni. Az a mániája, hogy bármilyen megvédí Yukát, emiatt pedig legfőbb célja, hogy valamiféle erőt szerezzen.

Ha már megemlítettem Yukát, elmondom azt is, hogy ő az egyik legundorítóbb, legidegesítőbb karakter, akit valaha volt "szerencsem" látni. Minden pillanat, amikor megjelenik, körülbelül annyira élvezetes, mint a here-satu, márpedig főszereplő lévén ilyenben gyakran lesz részünk.

Már kezdetben is fárasztó az állandó nyávogása, a későbbiekben azonban előtör belőle a yandere, egy féltékeny perszóna, a néző pedig csak fohászodik, hogy üssék már meg egy szívlapáttal! Hiába, ez nem az a sztori. Sajnos. Szintén "üss meg" feje van Hirohara Yukikónak. Az ő képszerűsége a regenerálódás, emellett profin bánik a kiskékekkel. De lenyelném, le én, amekkora sablonokat az aramba tol ez az anime, már semmi sem lep meg, viszont ez a két személyiség olyan szinten idegesítő, hogy az ujjam olykor görcsbe rándult és minden felszűlést egy ártatlan kólasüvegen kényszerültem leveletetni. Alapjában véve egy jámbor lány, aki túlzottan is hiperaktív és folyton vinnyog.



Folytatás a következő oldalon!

Sosem értem meg, miért számít kawaiiának a nyávogás, az én idegpályáim belerengenek. Pápaszemét levéve érzéketlen gyilkológéppé változik, ami meg csak szimplán óvodás szintű klisé.

Legszerethetőbb karakterként Kusakabe Misuzut említeném, akiben ugyan szintén nincs szemernyi egyediség sem, de legalább normális, emberi hangon beszél, nem pedig dobhártyaszagatóan vernyákol. Az ő képességei leginkább a *Fairy Tail* Erzájára hajaznak, a személyisége is körülbelül ugyanolyan komor, de érző. Még a hajszínük is egyforma, csak az övé fakóbb... Így belegondolva szinte abszolút ugyanaz a kettő, csak Misuzu közel sem olyan kemény.

A többieknek már nemhogy a nevére, de az arcára sem emlékszem. Van itt tüzeskedő utcagyerek, boszorkány a jó és a rossz oldalon is, és még a mellékszereplők is bénák egytől egyig, a két humorosnak szánt karakter hülyéskedése például kifejezetten szánalmas. Az embereknek nemhogy értékelhető személyiségük nincs, de még kinézetre sem mutatnak semmi csak rájuk jellemzőt, én Shiori és Lisette között konkrétan egészen addig képtelen voltam különbséget tenni, míg egy jelenetben nem szerepeltek. Talán a sorozat antagonistái azok, akikben a kreativitás szikráját felfedezni vélem, habár a roppant hatásvadász neveikről már ejtettem szót. A Fekete Lovagok legalább kinézetre komolyak, mondjuk kissé illúzióromboló, hogy többségük igen könnyen elhullik.

### Reményemet kemény po-fon oltotta ki végleg

Sok, talán túl sok volt már a szereplők és az anime hülyeségeiről, így hát a halmazott szóismétlések elkerülése végett a továbbiakban rátérek a sorozat egyéb tulajdonságaira, röviden. Zene: Itt kivételesen pozitív a hangneme, ugyanis az opening kifejezetten tetszetősre sikeredett, olykor magában is meghallgattam. Nem úgy az endinget, ami viszont gyengécske, egyszer sem volt erőm megvárni, míg végigmegy.

Animáció terén sincs okom panaszra, bár azért egy átlagos jelzőnél nem érdemel többet. A harcok viszont úgyszólván röhejesek, a pingvinek egy szimpla suhintástól köddé válnak, és a Fekete Lovagok sem nyújtanak élvezetes csatát.

Van egyébként egy 13. rész is, egy OVA, a *Rózsaszín éjszaka* (rózsa *szá*si *né* *jszaka*). Egyszerű önparódia az egész, egy fél órás ecchi, ami leginkább humorral szeretné a nézők szívét elhódítani, kevés sikerrel. A legjobb poérok is maximum megmosolyogtatóak, de többségében megrekednek az *Amerikai pite*-féle hulladékok színvonalán.

Végzősként azt kell mondjam, szerethetőbb karakterekkel, normális dramaturgiával, a logikai buktatókat kifésülve ez lehetett volna akár egy jó sorozat is, így, ebben a formában viszont kizárólag mazochistáknak ajánlanám, vagy mondjuk akkor, ha ötösöd van a lotón, de elhagytad a szelvényit, és ezért büntetésből kínozni akarod magad, arra tökéletesen megfelel. Persze csak ha nem zavar a magyar nyelv kegyetlen megerőszkolása. Minden egyéb esetben nézd inkább egy kereskedelmi csatorna reklámblokkját, ennél még az is élvezetesebb. Ha az én véleményem nem lenne elég a számodra, ajánlom, hogy olvasd el az alcímek legelső betűit, a végeredmény haverom első szava volt, miután megnézett vagy három percet.



# Grimm mesék

//isk

Idén 200 éve, hogy kiadták a Grimm meséket. Jacob és Wilhelm Grimm (akik a köztudatban egyek) által összegyűjtött mesék annyira belénk ivódtak, annyira ismerjük és szeretjük őket, hogy erről bárki bármikor tud valamit mondani. Emellett mindenkit megszólítanak: a kisgyerektől a nagyszülőlkig mindenki talál valamit, amiért szívesen veszi újra és újra kézbe eme történeteket. A mesék az idő folyamán számos változáson estek át, rengeteg feldolgozást éltek meg és még fognak is. Ezek a történetek oly mélyen ágyazódtak be a tudatunkba, hogy eszünkbe sem jut, hogy gyakorlatilag ezek az első irodalmi emlékeink. Grimmet olvasni vagy nézni mindig jó elfoglaltság, igaz ez a most bemutatásra kerülő mangára is, mely eddig talán nem látott módon gondolja újra az ismert meséket.

Az első kötet még 2007 májusában jelent meg, nálunk pedig a 2007-es Nyári Animeconon debütált (elsőként külföldön). Tehát még a fiatal magyarországi mangapiac egyik hírnöke volt, amit a Delta Vision hozott el hozzánk. Alkotója a japán származású, de némethonban élő Ishiyama Kei (Keiko), aki nem más, mint Kujiradou Misaho - a *Princess Ai* rajzolója - testvére (helló Tokyopop kapcsolat). Ishiyama a Grimm előtt a *Wings* című japán antológiában publikált, de komolyabb munkája nem volt. Ishiyama jelenleg Düsseldorfban él férjével és két kutyájával. Ebből adódóan a manga inkább OEL-nek, global mangának tekinthető.

A rajzok szépek és jól kidolgozottak (látszik, hogy a testvérek rajzstílusa hasonlít egymásra). A jól adagolt történetek és az érzelmes széles körű érzelmi spektruma (bár aránylag könnyedebb, sok benne a humor és a fantasy elem) jót tesz a történeteknek. Annyit azért hozzá kell tenni, hogy a panelek néha

túlzsúfoltak, de a pergős események és a terjedelmi korlátok (egyik kiadás sem éri el a 200 oldalt) ezt szükségessé teszik.

A fordítás német nyelvből készült – bár maga a mangaka eredetileg japán nyelven írta, és az lett lefordítva németre – és mondhatni jóra sikeredett, azt a hangulatot és stíluslemeit is jól használja, amit a nyelv adhat hozzá egy képregényhez. Szerencsére a neveket lefordították, így talán a történetek még jobban élvezhetőek.

A grafikai megoldások jók és szépek, pont olyan, amit szívesen megmutatunk másnak, hogy: „Nézd ilyen egy manga, ilyen szép a rajzolója.” A kötetet japán stylban kell olvasni, tehát jobbról balra. A fekete-fehér és a színes oldalak is szépek és tiszták. A borítók is szépek, látványosak; az aranyszínű betűk is megmaradtak, a kötése pedig erős és strapabíró.

Maga a történet nagyon egyedi van tálalva, Ishiyama már-már szemtelenül friss szemmel nyúlt a mesékhez és írta át őket úgy, ahogyan azt egy más kultúrból származó ember tudja.

A manga egyébként adaptációs képregény, de nem teljesen adaptált, hanem újraír, egyes fordulatok megváltoznak, pont úgy, ahogyan az egy Maksa-híradóban történik.

Az első kötet tartalmilag és kivitelezésben is nagyszerű.



Folytatás a következő oldalon!



Cím: Grimm-mesék manga

Eredeti cím: Grimms Manga

Írta és rajzolta: Ishiyama Kei

Kiadó: Delta Vision  
Kiadás éve: 2007. és 2009.

Terjedelem: 2 kötet (176 és 168 oldal)

Kötésmód: ragasztott karton

Fogyasztói ár: 1990 forint; 2190 forint

Grafika: szép, de néha túlzsúfolt

Összérték: 7 pont



Található benne két nagyon ismert történet (*Piroska és a farkas* valamint a *Jancsi és a Juliska*), egy közepesen ismert mese (*Raponc* vagy más néven *Aranyhajú*), valamint két kevésbé ismert történetet is tartalmaz (*Tizenkét vadász* és a *Két Fivér*). Egyetlen baj van vele, de az is csak nyomdai, hogy a második oldal jobb sarka túl nagy, így vissza kell egy kicsit hajtani, legálább is nálam. A második kötet kicsit rosszabbra sikeredett, mint az első, és eggyel kevesebb történet található benne (ott 5, itt 4). Több viszont ennél az ismertebb mese: a *Hőfehérke*, a *Csizmás kandúr* és a *Békakirály*, mellettük kapott helyet ráadásként egy kevésbé ismert, a *Táncos-dalos kis pacsirta*. Bár azt lehetett hinni, hogy a két kötet fogja követni még jó pár újabb is, de úgy tűnik a második kötetre elfogyott a lendület (Csizmás Kandúrnál érezhető ez leginkább, de már a *Jancsi és Juliska* is csapottan lett befejezve). De nézzük miben is mások ezek a történetek.

### Piroska és a farkas

A manga annyit csavar az alapsztorin, hogy *Piroska* és a *farkaskölyök* egymásba szeret.

Az ifjú szürkebundásnak felnőtté válási próbaként egy szűzlány felállítását irányozza elő rutinos apja, de szegény, szexuális felvilágosítás híján, ironikus módon éppen a nyúlzaporaságú kecskecsaládtól kénytelen tanácsot kérni. A *Piroska* széttépésére kitérvett találkozás azonban ezidáig számára ismeretlen érzéseket szabadít fel benne, ami kissé felborítja eddigi letisztult világlátását (mely két fő komponensből, az evésből és alvásból áll), így a történet végére (letudva a nagymama és a vadász kötelező kúrjeit) protagonistánk a felnőtté válás egészen más módjára lel rá. Ez a kötet nyitótörténete, és egyben a legötletesebb és leghumorosabb is, felsorakoztatva a manga eszköztárának szinte összes vizuális eszközét.

### Jancsi és Juliska

Ebben a feldolgozásban *Jancsi* a boszorka olcsó szexuális játékszere lesz. Tenyérbemészón narcisztikus ifjú, akit hűgával együtt szülei annak rendje és módja szerint elvesztenek az erdőben, miután már képtelenek négy száj etetésére. Apu tehát kiviszi őket az erdőbe, ahol a gyerekek egy házhoz érnek. *Jancsi* azonnal átvanszál kitartott selyemfiú státuszba Hildegard vidéki kúriájában. De az ígéretesen induló történet sajnos elég-gé összeesapott lezárásban részeseül.

### Raponc

Az *aranyhajú* lány történetének eleje kicsit in medias res-re hasonlít, az elrablás hamar lezajlik, és utána történik egy elég nagy időugrás.

Nagy csavar a történetben, hogy itt nem egy kislány lett elrabolva, hanem egy fiú. Szükségyszerű a falusi lány érkezése a toronyba zárt *Raponc* elhagyatottságának megtöréséhez, majd némi *aranyhajú* folytatott költélművésztől a beleplezódés után a boszorkány haragja indukálta végkifejlet.

### Tizenkét Vadász

Eme történet finom humorral ábrázolja azokat a megpróbáltatásokat, amelyet az embernek el kell viselnie az életben. A *Tizenkét vadász* egy kevésbé ismert Grimm mese adaptációja, melyben apja utolsó kívánságát teljesítve az újonnan megkoronázott király az előre kijelölt arát választja szerelme helyett, aki aztán vadásznak öltözve próbálja visszanyerni a kedvese szívét. A kötet legromantikusabb darabja feltehetőleg a *bishop-unenekért* rajongó lányok fiatalabb korosztályának szívét is rabul ejti.



Folytatás a következő oldalon!



## Két fivér

Az első kötetben talán ez a kevésbé ismert mese marad leginkább hű az eredetihez. Ugyanakkor ez a kötet leghosszabb története is. Két fejezetre van osztva és jól vizsgálható az alapmese fő pontjait.

## Hófehérke

Ishiyama nem sokat változtat a történeten, az elkergetést megmarad, ahogyan a törpék is. A csavar ott található, hogy Hófehérke és az egyik törpe, Lámpácska egymásba szeret, de végül belátják, hogy egyikük ember, a másik egy törpe, így szerelmük soha nem teljesedhet be. De azért happy end lesz, mert bár nem lehetnek egymáséi, mindkettőt megtalálja a maga kis boldogságát... (Ja igen, van a történetben egy fájdalom poén. Annyira már el lett temetve Hófehérke jött egy herceg... a jelenet folytatását nézzétek meg a mangában.)

## Csizmás kandúr

A Csizmás Kandúrba néhány természetfeletti-horrorisztikus alko-tóelemet sző bele a mangaka, maga a kandúr pedig direkt emblematikusra sikeredett: tipikusan az a fajta mangakarakter, amiből rengeteg franchise babát/kitűzött, stb. lehetett volna gyártani.

## Békakirály és Táncos-dalos kispacsírta

Drasztikusabban nem változik meg az alapszituáció egyikben sem. A békakirálynál inkább a párkapcsolat felépítésre és a kapcsolati dinamikára kerül a hangsúly a mangában. A kispacsírta pedig egy kellemes, romantikus, szép alkotás maradt.

## Néhány további anime-manga feldolgozás

1987-ben jelent meg a *Grimm legszebb meséi* című sorozat (グリム名作劇場; *Gurimu meiszaku gekidzsó* és 新グリム名作劇場; *Sin Gurimu meiszaku gekidzsó*), mely 47 részből állt, és a nyolcvanas években hazánkban is bemutatották. Később VHS-en majd pedig DVD-n is kiadták.

Kiadtak egy visual novel játékot is 2010-ben *Absolute Grimm Maze: The Seven Key to Maiden's Paradise* címmel, amiben Henrietta Grimm történeteit követhetjük nyomon.

Valamint ott van Yuki Kaori *Ludwig Kakume* mangája, mely egy gótikusan átalakított Grimm fantasy világot hozott létre.

Ezenfelül kiadták a *Csizmás Kandúr kalandjait*, illetve a *Csizmás Kandúr a világgörült* nem oly rég DVD-n is.

## Kis infó az eredetiről

Jacob Grimm (1785-1863) és Wilhelm Grimm (1786-1859) a híres, német mesegyűjtő és nyelvudós testvérpár 1812-ben adta ki a *Kinder- und Hausmärchen* (*Gyermek- és házi mesék/regék*) 1. kötetét, mely 86 történetet tartalmazott. A kötet elején a fivérek figyelmeztetésként írták, hogy a mesék durvák, és felolvasásuk után a gyermekekkel szükséges lehet megbeszélni a történeteket. Később a durvaságok miatt a sztorikat finomították. Mesegyűjteményük végleges nyelvi, művészi megformálása Wilhelm érdeme.



A 2. kötetet 1815-ben adták ki, melyet testvérük Ludwig Emil illusztrált, és ez 70 történettel örvendeztette meg olvasóit. Eközben sok más alkotásuk, gyűjtésük is megjelent (pl. német mondákról, rovásírásról, nyelvekről). A *Kinder- und Hausmärchen* 3. 1822-ben debütált, és már csak 14 történetet tartalmazott, sikere is jóval elmaradt a két előző kötetétől. A könyv kiadásával lezárult a Grimm fivérek romantikus korszaka, ettől kezdve átnyergeltek a komoly felnőtt úriemberek világába, és már csak masszív nyelvtudománnyal foglalkoztak.



# Soul Society Team interjú

// AniMagazin

Folytatjuk interjúorozatunkat és most egy olyan csapatral fogunk beszélgetni, mely először rajongói oldalként debütált. Nézzük is a kérdéseket!

Sziasztok! Első kérdésünk, hogy honnan/miből jött a csapat neve?

**SS Ichigo:** Hello! Nos, mikor az oldal megalapításán gondolkodtam, akkoriban egyik legnagyobb kedvencem a Bleach anime volt, ami arra sarkallt, hogy létrehozzam ezt az oldalt. A név pedig a Bleach-ből származik – Soul Society = Lélek Társadalom.

Mikor alakult meg a csapatotok? Kik voltak az alapító tagok?

**SS Ichigo:** Az oldal 2008 őszén indult útjára, a csapat 2009 nyarán alakult meg... Már nem emlékszem pontosan, hogy mikor. Azért van két időpont, mert kezdetben csak rajongói oldalnak indult, majd idővel kinőtte magát FanSub oldalá. Az oldalnak én vagyok az alapítója, ötletgazdája és megvalósítója is.

És milyen jó, hogy kinőtte magát! :) Jelenleg hányan vagytok?

**SS Ichigo:** Jelenleg a csapatunk létszáma 10 fő. Ebből 6-an vagyunk aktívak, a többiek meg személyes okok miatt egy ideje nem tudnak részt venni az oldal munkájában.

Ó, így még inkább aktuális a következő kérdésünk: Megfelelő a létszám, vagy szükségetek van még új tagokra?

**SS Ichigo:** Sajnos azt kell, hogy mondjam, kevesen vagyunk, de szerintem ez a legtöbb FanSub oldalnál így van. Jelenleg az oldalon a fordítók vannak többségben, így feliratformázó és manga szerkesztő posztokra keresünk új tagokat. Viszont az oldal fejlesztése zajlik a háttérben, ami magával hoz egy-két betöltendő új posztot, melyekre majd szintén új tagokat keresünk.

**Horvi:** Úgy gondolom, hogy nem létezik ideális létszám. A tagok számával arányosan nő vagy csökken a projektek száma is. Ahogy Ichi is említette, most főleg formázókban és szerkesztőkben szenvedünk hiányt. Gyakran megesik, hogy egy-egy projektet emiatt nem tudunk elkezdni/folytatni. Így a kérdés második felére igennel felelnék.

Mernéljük hamar csatlakozni hozzáatok további megbízható, lelkes tagok. Milyen projekteken dolgoztok most? És eddig mennyit készítettetek el?

**SS Ichigo:** Jelenleg két projektet viszek, de van még hat felfüggesztett projektem, amiknek folytatását még az idén tervezem. Eddig elkészült projekteink száma nyolc darab, amik közt vannak olyanok is, amiket más csapattal közösen csináltunk.

**Nydan:** Jelenleg, kis szünet után szeretnék befejezni a Zero no Tsukaima Final-ban levő elmaradásunkat, mivel nem hagyunk félbe semmit. :) Ezután pedig már megvan a következő áldozatunk is, de erről még nem szeretnék sokat mondani. Annnyit elárulok, hogy egy egyszerű vígjáték lesz, ami valahogy elfelejtettek felidézni. Jómagam 2 sorozatot fejeztem be, és ott van a már majdnem kész Zero no Tsukaima, amiből 2 rész van hátra.

**Ronon:** Az Amagami SS-en, ami jelen pillanatban átdolgozás alatt áll.

**Horvi:** Ha jól számolom, az oldal keretein belül jelenleg három projektet viszek. Ezek a Naruto manga, a Senki Zesshou Symphogear anime (úgy alakult, hogy ezt teljesen egyedül csinálom) és a Medaka Box anime. Valamint van még egy projekt (a KHR anime), amit egy másik oldal fordítok.

Minden elismerésünk, és sok erőt továbbra is a munkához! Még a projekteknél maradvá, mi a fő profilotok? A legújabbakat fordítjátok vagy inkább a régebbieket? Esetleg csak egy bizonyos témából válogatok?

**SS Ichigo:** Fő profilunk eleinte a shounen fight volt, azon belül is a Bleach manga, de szeretnénk ettől eltávolodni és elérni, hogy ne egyes kiemelt animék vagy mangák köré épüljön az oldal. Nálam előnyt élveznek a régebbi animék, mert nem látom nagy értelmét az újabbakért folyó küzdelemnek, azoknak ugyanis sokan nekiállnak. Inkább keresek egy régit, amihez még nem készült fordítás. Persze ha a csapatban valakinek kedve támad egy új animéhez, akkor abba is besegítek, ha kell.

**Nydan:** Nos, azokat fordítom, amiket szeretek. Legyen akár az új, akár régi. Nehezebb régebbieket találni, hisz azokat többnyire lefordították már, de a következő projektem is egy régebbi anime lesz. Többnyire az ecchiket, vígjátékokat kedvelem, de egy jó sztori bármikor magával ragad.

**Horvi:** Nem hiszem, hogy lenne fő profilunk. Én személy szerint mindig azt viszem, ami valamiért megfog. Nem vagyok válogatós a témakörökkel illetően. Persze azért nekem is vannak kedvenc témáim, mint a mahou shoujo animék, valamint a shonen fightokat sem vetem meg.

Szavazás  
Tetszik az ötlet?  
Törletet publikálni szeretnék?  
Ezzel tetszett?



Elérhetőségek:  
Weblap

Projektek száma:  
Aktív: 7  
Kész: 9

Hogyan dolgoztok? Hány ember dolgozik egy-egy fordításon?

**SS Ichigo:** Általában hárman dolgozunk egy projekten, de persze ez változó. Attól függ, hogy ki mihez ért és mennyire vállalkozó kedvű.

**Pzzke:** Ez a projekttől és a szabadidőntől is függ. A hetente megjelenő műveket, mint például a Weekly Shounen Jump mangákat, próbáljuk hétre pontosan, maximum pár napos késéssel kiadni. A többinél is hasonló a helyzet, de ha már kifutott animét készítünk, ott a kiadás attól függ, mennyi időnk van elkészíteni.

**Horvi:** Na, ez ismét egy érdekes dolog. Az ideális az lenne, ha egy-egy projekten 3-an dolgoznánk, de ez nem mindig sikerül. Így előfordul, mikor kettő, vagy akár egyetlen ember dolgozik egy projekten, mint például az én esetemben is.

Így tényleg sok feladat jut egy emberre. Szoktatok visszajelzést kapni a munkátokkal kapcsolatban?

**Horvi:** Nos, visszajelzéseket nem igazán szoktunk kapni. Általában inkább csak kommentben köszönik meg a munkánkat. Persze azért szoktuk kérni, ha valaki valami hibát lát az adott projektnél, vagy valamilyen problémája lenne a fordítással/szerkesztéssel kapcsolatban, jelezze, és mi megvizsgáljuk a dolgot.

Melyik munkákat szerettétek a legjobban? Mi volt a kedvenc projekteketek?

**Nydan:** Egyértelműen a Zero no Tsukaimát. Nekem az a kedvenc sorozatom, és ez szerintem mindent meg is magyaráz. :)

**Ronon:** A Hoshizora e Kakaru Hashit.

**Horvi:** Itt a Senki Zesshou Symphogeart említeném. Bár ez még mindig aktív projekt, de már rajta vagyok a befejezésén. :)

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

**SS Ichigo:** Sok-sok fejlesztés várható az oldalon, és új külső funkciók is megjelennek majd, mint például az online videók, valamint a meglévő dolgok átalakítása/fejlesztése is meg fog történni. A projektekkel kapcsolatban, én szeretném először a mostaniakat befejezni, egy-két háttérben futó animét végre előtérbe helyezni, átválogatni a tervezettet és elkezdeni belőlük néhányat. A csapattal kapcsolatban: szeretném a már megszokott csapatot egyben tartani és új tagokkal bővíteni is családunkat.

**Horvi:** Egyelőre befejezem a jelenleg futó projektjeimet, majd utána tartok egy szusszanásnyi szünetet. Később majd meglátjuk. Szerintem körbenézek a felfüggesztett projektjeink között, és ha valamin megakad a szemem, azt segítke befejezni. Később, ha bejelentenek egy mahou shoujo animét valamelyik szezonban, azt szívesen elkezdeném.

Itt az elvetett projekteket találjátok meg melybe kibeszélhettek őket!

Torrentek

Ide jöhetnek a torrentekkel kapcsolatos kérdések/kérések!

Sok sikert kívánunk a tervek megvalósításához! Szokatok conokra vagy más hasonló rendezvényekre járni?

**Nydan:** Még sose voltam, igazából többnyire azért, mert nincs kivel elmenni rá. De egyszer elmennék egyre megnézni, hogy mégis milyen. :)

**SS Ichigo:** Szintűgy, sajnos még nekem sem sikerült eljutnom conokra, mindig közbejött valami, de tervezem, hogy egyszer elmegyek egyre.

**Ronon:** Nem, nincs időm rá, sajna.

**Pzzke:** Mindig csak tervezem, hogy elmegyek, de mikor arra kerülne a sor, valami mindig közbejön.

**Horvi:** Sajnos még egyetlen conra sem sikerült eljutnom. Az idei őszi conra szeretnék menni, de majd meglátjuk, nem szól-e közbe egy fontos ZH.

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

**Pzzke:** Én szívesen olvasnék a KonoHagakure.hu csapatról. Ők egy kisebb csapat, akik még csak feltörekvően vannak, és csak 1 hosszabb művel foglalkoznak jelenleg, de folyamatosan próbálnak terjeszkedni az animék világában.

**Horvi:** Itt két csapatot említenék meg, akiről szívesen olvasnék interjút. Az egyik a Be-Hind Team, a másik a Will of Fire Team.

Köszönjük az interjút. Üzennétek valamit zárásként az olvasóknak?

**SS Ichigo:** Köszönjük mindenki türelmét, visszajelzéseiteket és hogy rendszeresen látogattátok honlapunkat.

**Nydan:** Umm... Alma. :D Na de amúgy türelmet kérek mindenkitől, hisz mi is emberek vagyunk a saját kis gondjainkkal, és igyekszünk, ahogy tudunk.

**Horvi:** Akik eddig is látogatták oldalunkat, azoknak remélem, tetszetek a fordításaink. Akik még nem igazán hallottak rólunk, azoknak üzenném, nézzetek fel az oldalra, hátha akad valami ínyetekre való. :)

Még egyszer köszönjük az interjút! Feljegyeztük az említett csapatneveket is és megpróbálunk velük előbb-utóbb kapcsolatba lépni! Reméljük az olvasók is annyira élvezték ezt az interjút, mint mi. Ha van olyan csapat, akiről szívesen olvasnátok, akkor küldjétek el az elérhetőségeiket szerkesztőségünkre az [info@anipalace.hu](mailto:info@anipalace.hu) email címre.

	9	9	2012.08.29. - 14:29
	9	60	2012.06.12. - 08:40
	0	0	
	3	1	2012.08.26. - 15:04

# NYÁRI MONDOCON 2012

// Hírotaka

**Esemény neve:**

Nyári Mondocon

**Dátum:** 2012. 07. 21.

**Helyszín:**

Hungexpo K pavilon

**További képek:**

Facebook/AniPalace

*A Mangafan júliusi rendezvénye nyitotta a conparádék sorát, amely egész december tart majd, úgyhogy nem fogunk unatkozni, az biztos. No de ne szaladjunk ennyire előre. Lássuk milyen volt ez a con.*

Kétkedve és kíváncsián léptem be a pavilon kapuján, mivel az előző conok alkalmával volt pár kivétel-alom. Örömmel mondhatom, hogy pozitívan csalódtam, és tényleg szinte minden olyan problémát kijavítottak, ami anno nem volt megfelelően távalva.

Szokásosan reggel indult a nap, és a hungexpo bejáratánál régen látott hosszúságú kanyargó sor állt. A pavilon bejáratától egészen az expo főkapujáig ért. Már nyitva voltak a kapuk, de aki a sor végén volt, az legalább két órát állhatott, mire bejutott. Nekünk persze volt jegyünk, így be is támadtuk a helyet. Kivételesen most sokkal később, fél 12-kor kezdődtek a programok. Egy sima szórólaphoz hasonló programfüzetet is kaptunk, nem úgy, mint télen, amikor kivetítették programok közben. Akkor oldalra tették a vetítővásznakat, most szerencsére ez is visszakerült középre. Ezeknek nagyon örültem, remélem így is marad.

Eddig egynapos conon (tehát animekarácsonyokon) mindig a nagyteremben kapott helyet a vásárlós szekció, ezúttal azonban ez sem idézte az egynapos conok hangulatát. A szokásos 25-ös csarnokot szentelték a szervezők erre a célra. Mindezek persze azt a nemes célt szolgálták, hogy egy kétnapos con szombati napját érezzük, ami sikerült is. Ennek hátulütője azonban a jegyár volt, ami a nagy conok egynapos jegyével volt egyenlő.

Az árukiálát a szokásos, az ismert akciók néhány újdonsággal fűszerezve. Nem nagyon van mit mondanom róla, szerintem mindenki tudott venni azt, amit szeretett volna. Változatlanul nagy szívfájdalmam, hogy nincs egy egységes dvd pult, ahol sok-sok itthoni kiadványt lehetne megvenni. Csak egy helyen láttam magyar nyelvű *Akirát* meg *Egenjárókat*. Pedig azért jóval több van.

Sajnálom, hogy ezt a részt így elhanyagolják. Ha már nincs új megjelenés, legalább itt meg lehetne kapni az eddig kiadottakat. A nagyteremben kimonóbemutató volt, amihez nem fűznék sok mindent, láttunk már ilyet, legközelebb remélem más lesz. Jó lenne, ha most már elszakadnánk a kimonó-gésa kombótól és Japán más kulturális „termékét” is bemutatnák. (pl.: szamurájok, szumó, ünnepek, étkezés, vallás, közlekedés, akármí.)

A kimonósokat követte az 501-es légió bemutatója. Ez annyiból állt, hogy kb. 15 ember jelmezben felbaktatott a színpadra, a képviselőjük beszélt úgy 10 perct, és ennyi. Szép volt, jó volt, elég volt. (Időhúzásnak.)

A cosplay jött ezután, egyben lenyomták az egészét, ami jó ötlet volt. A jelmezek szokványosak voltak, akadt szép, átlagos és nem jó. Utóbbi kettőből volt több. A performance-ra inkább nem monok semmit. Csapnivaló produkciók voltak.



Folytatás a következő oldalon!

A CP-vel párhuzamosan futott az *"Idegen" mitológija* a sci-fiben című előadás. Ezen nem vettem részt, de másodkézből megtudtam, hogy az előadás jó és érdekes volt. Az igaz megvallva, távol áll tőlem eme program stílusa, de ez az egyetlen előadássorozat, ami minden conon tud újat mutatni.

Nagyon örvendetes volt, hogy a CP után került be a programba a koncert, amit ezúttal a Taiko Hungary prezentált. Tavasszal a koncert-próbálkozás szánalmas és szomorú kudarcba fulladt. Szerencsére, ezúttal nem így történt. A CP után sokan maradtak a teremben és hallgatták meg a koncertet, ami nagyon jó volt, szeretem a taiko dobokat, remek ötlet volt ez a programszám. A koncert után lehetőség volt felmenni a színpadra, és kipróbálni a dobokat. Viszátérve az előadásokra, sajnos kénytelen vagyok negatívumot is mondani. Az előadásokat a Fogadó épületben tartották, ahol általában a konzolok szoktak lenni, amik ezúttal igencsak megkuritva kaptak helyet (kb. 4-5 db. volt). No de a lényeg, hogy most ott tartották a beszélgetéseket, ahol régen a Sims3 részleg volt, ami mások elmondása és a saját tapasztalom alapján is a lehető legrosszabb hely.

Egyrészt közel van a bejárat és kijárat, tehát jöttek-mentek az emberek a hallgatóság háta mögött. Itt volt az a kevés konzol is, így ezek hangja is nagyon hallatszott. Ezenfelül még a pár fantasy pult is itt kapott helyet. Ezek összességében nagyon zavaróak, és nehéz figyelni. Eddig a legjobb helye ugyanebben az épületben az elzárt sarkokban volt. Ott is behallatszott minden, de kevésbé és legalább elkülönített. Még a K épület szobája is jobb lett volna, bár oda tavasszal meg az öltöző zaja hallatszott be. Véleményem szerint ez a dolog még nagyon nincs megoldva, de a legrosszabb helyet már sikerült megtalálni. Én a K épület tetején lévő nagyterembe teném, ahol tartották már előadást, de jó ideje – ahogy most is – ez a karaoke helye. Itt, a 3. emeleten volt még a szusi bár és a MAT workshop asztalai.

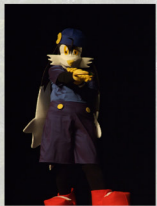
AMV verseny is volt, de most szavazni nem lehetett a kevés nevező miatt, ezért a zsűri csak különdíjat osztott ki. Itt említeném meg a szavazólapokat. Legutóbb nem tettem szavazást, de most megteszem. Régen nem volt ezzel baj, de most és legutóbb már igen. Egy részük jó volt, bár elég részegen volt nyomtatva, de a legtöbbnek a széle olyan volt, mintha kutyta szájából tépték volna ki.

Rendben van, hogy kevés a pénz, no de ollóra csak telik.

A táncos amv-k-ről szólnék még, amit a közönség jó része szeret. Ezt változtatlanul úgy gondolom, hogy nem itt kéne megtartani, mert a nagyteremben ülők nagy része csak bámulja a színpadon táncolókat, jó persze beszélgetnek, meg röhögnek rajtuk. De szerintem ezt egy kisebb részben lehetne, ahol az a 60-70 ember elférhet. Első körben nem baj, hogy itt van, de legalább változtatnának a zenéken/amv-ken. Mióta ez a programszám van, azóta ugyanazokat a videókat nyomatják, amikből ráadásul nem is mind jó. Ezért igencsak ráférne egy vérfrissítés. Rengeteg jó zenére készülő amv van, amit ilyenkor le lehetne vetíteni. Egyébként az egész amv készletre igaz, hogy lehetne újítani, sokat már harmadszor, negyedszer látunk (ha nem többször). Oké, hogy jók, de naponta készülnek újabbak, köztük is vannak legalább ilyen látványosak.

A para-pára és az eredményhirdetés+tombola zárta a napot, ami úgy végződött, ahogy szokott. A nap is és a con is szépen lecsengett gond nélkül.

*Tehát összegezve a dolgokat: ez egy jó con volt. Nagyon élveztem, örültem, hogy sok dolgon sikerült javítani, de még mindig van, amivel jobbá lehet tenni a rendezvényt. De hát nem lehet mindent egyszerre, így remélem a jövőben sikerül a fent felsorolt problémákat is megoldani. Nem említettem a vetítést, amiről elég – és jobb is –, ha azt mondom nem érdekelt. Végezetül pedig azzal zárom soraim, hogy végre nem ázótt be a wc. Ennyi volt tehát ez a con, jó volt, sokan is voltak, élveztem.*



## ■ Rendezvények

**Esemény neve:**

Cosplayer Expo

**Dátum:** 2012. 08. 18.

**Helyszín:**

Millenáris Teátrum

**További Képek:**

Facebook/AniPalace

# COSPLAYER EXPO

## AHOL A RUHA A FŐ...

// Hirotaka

*A nemrég lezajlott Cosplayer Expo újító jelleggel tört be a conok világába. A nevéből is adódóan egy cosplay-központú rendezvényről van szó, ahol a főszerepet a jelmezek és a hozzájuk kötődő kiegészítők kapták.*

A rendezvény helye ezúttal a Millenáris Teátrum volt. Nagyon régi conra járóknak már ismerős lehet a helyszín, hisz hat éve rendeztek már itt con-t. Egy kisebb sor fogadott érkezésünkkor, bevallom én nagyobbra számítottam, de nem volt ez így baj. A szervezők okosan két ajtón engedték be az embereket, és a jegy ellenében mindenkire feltették a karszalagot. Igazság szerint nem tudom, hogy miért nem lehet alaphból a boltokban a karszalagot megvenni. A programfüzet szuper volt, rajta volt az egész helyszín térképe - az összes árus és helyszín megnevezéssel - és természetesen a programok is. Minden info rajta volt.

Maga az épület nem túl nagy, van egy nagyterme, amiben kimonodtan kellemes volt a klíma, ennek örültem. Belépve egy hosszanti folyosó szolgál aulának. Itt volt a büfé, a zuzsi bár és a ruhatár.

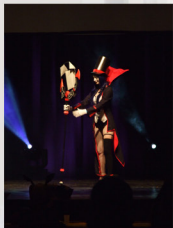
A zuzsi bárral szemben kapott helyet kettő darab Xbox, ami a nap közepétől egy kisebb útszűkületet okozott. Értem ez alatt azt, hogy egyszerre csak egy irányban lehetett így a folyosón közlekedni, mert az álló tömeg egyik fele várt a zuzsira, másik fele pedig a játékot nézte. A játék platformot szerintem máshová kellett volna tenni. A folyosó felett volt egy ugyanolyan hosszú galéria, ahol az árusok kaptak helyet. Ők a helyszüke miatt csökkentett árukinálattal érkeztek; és a főszerepet olyan kiegészítők kapták, mint a cicafarok és -fülek, fülbevalók, steampunk cuccok, kard és egyéb fegyver replikák és minden, mi cosplayer szem-szájnak ingere. Természetesen más is lehetett venni, pl. figurákat, poszttereket és a többi szokásos cuccot. Ezen a galériarészen kapott egy szűk kis helyet a DDR is. Egy emelettel feljebb voltak a kártyajátékok és az előadóterem,

ahol előadásokat és karaoke-t lehetett hallgatni. Itt volt még a workshop és steampunk fotózzkodás. Amúgy a magasság emelkedésével arányosan nőtt a hőmérséklet és a levegő hiánya. A második emeleten nagyon hiányzott a friss levegő, és eléggé meleg is volt.

A programok tekintetében is inkább a jelmezkedveket részesítették előnyben, de persze más iránt érdeklődőknek is tartogatott pár érdekességet a rendezvény. A megnyitótán harmadévtizedi bemutatóval kezdődött a nap. Egyből három fajtát is megismerhettünk, az iaidót, a jodót és a kendót. Ezután Turcsányi Anasztázia fantasztikus hangján hallgathattunk japán népdalokat, majd pedig kimonóbemutató volt.



Folytatás a következő oldalon!



A nap második felében gésa előadást is tartottak, és bevallom ösztönít, hogy nekem már a könyökömön jön ki a gésa+kimonó duó, de rajtam kívül mások is úgy vélik, hogy már a csapból is ez folyik zsinórban a negyedik con-on idén. Kis váltás kéne. A bemutatót egy újfajta program, az íjász bemutató követte, ami érdekes volt, még nem láttam ilyet, tetszett. Rámen verseny is volt, ezt kihagytam, nem voltam rá kíváncsi. A 501-es légió is meglepetés produkcióval készült, ez annyit takart, hogy Indiana Jones egy ostorral levett kb. hét rohamosztagost. Ezt követte a lolita bemutató, ahol a stílus fajtáit ismerhettük meg. Egész nap mentek előadások különféle cp-s témában, az érdeklődők megtudhatták, hogy érzi magát a versenyző a színpadon és milyen ez az egész. Meghallgathattuk a speciális eszközök (mint pl. a műgánta maskok) elkészítésének trükkjeit. Ugyanígy utazhattunk egyet a steampunk és a tetoválások világába is.

A nap fénypontja természetesen a cosplay verseny volt. Sokan jelentkeztek, ami nem meglepő egy ilyen rendezvényen. Bár performance-ből nem volt sok.

A jelmezek minősége a szokásos felhozatal erősítette: ilyen is, olyan is, egyszerűen vegyes volt a kép. Viszont nagyon sokáig tartott. Itt említeném meg a rendezvény legsúlyosabb hibáját. Az egész cp versenyre kemény egy órát szenteltek a szervezők, ami egyrészt egy ilyen rendezvényen, ahol elvileg ez lenne a lényeg, másrészt a jelentkezők számát látva rémes tapasztalatlanságot mutat. A tervezett egy óra helyett két és fél óráig tartott ez a programszám. Persze voltak helyben nevezők, akiknek a létszámát nem lehet előre megjósolni, de hatalmas bukta ennyire alábecsülni az időtartamot. A nap végére azért valamit sikerült a csúszásból lefaragni. A zsűri nagyrészt külföldről meghívott cosplayerekből állt, akik előadást is tartottak napközben. Hozzátenném azonban, hogy a színpadi programok folyamatosan követték egymást, nagyon rövid üresjáratok voltak, ekkor vagy külföldi cp-s videókat vetítettek (becsúszott egy-egy amv is), vagy a konferálók Activity-t játszottak a közönséggel. Ez úgy zajlott, hogy valaki kiment a közönségből, húzott egy cetlit, elmutogatta a szót/kifejezést, a közönségből valaki kitalálta és cseréltek.

Az ötlet jó volt, tetszett. Még megemlíteném, hogy egy zavaró dolog volt az itteni programokban, vagyis inkább a technikában: a hangosítás, olykor nem volt megfelelő, gyakran túl hangosra sikerült belőni a basszust, így eléggé torzítottak a hangfalak.

Az sem unatkozott, aki elhagyta az épületet, a szervezők okosan látták meg az ebben rejlő lehetőséget. Lehetett pingpongozni, versenyt is szerveztek belőle. Volt óriás *Ki* nevet a végén, és itt tartották az íjászkonferálót is. Akinek tetszett a délelőtti bemutató, az kipróbálhatta élőben, hogy milyen is igazi japán íjjal löni kb. 1,5-2 méterről, ami a jelenlévő tömeg és az emberek gyakorlatlansága miatt jó döntés volt. Így is volt, aki örült, ha már a szivacstáblát eltalálta, nemhogy a közepét. Délután a látogatók az UraharaShop által összeállított több állomásból álló próbátelen mérethették meg magukat, ami puzzle összerakásból, zenefelismerésből, horgászásból, karakterfelismerésből és hasonlókból állt. Az esemény egyik kiemelkedő része, hogy egész nap lehetett adományokat adni a Noé állatotthon javára, a nap végén árverést is tartottak. Ez egy kedves kezdeményezés, a szervezet nyuszikat

és rókát is kihozott a rendezvényre, nagyon aranyosak voltak. A nap megkezdése a bál és a koncert voltak. Ezen sajnos nem tudunk maradni, így erről nem tudok beszámolni.

*Úgy gondolom, hogy a szervezők több emberre számítottak, bár a helyszínválasztás arra enged következtetni, hogy nem. Mindenesetre, ha többen lettek volna, az már elég nagy kényelmetlenséget okozott volna. Azért a helyszín méreteihez képest sokan voltak. Összegezve tehát, érdekes volt a con, ami színesebbé tette a conpalettát. Nem én voltam a célközönség, de élveztem a programokat, amiken részt vettem.*



## ■ Szigetországi napló

Októberi premierek:

1-jén:

- Kamisama Hajimemashita (TV)
- Tonari no Kaibutsu-kun (TV)
- Litchi DE Hikari Club (TV)

2-án:

- Jormungand Second Season (TV)

3-án:

- Amagami SS+ plus: Onsen Special (BD special)

4-én:

- Gintama (TV) (tartalmaz új epizódokat is)
- Zetsuen no Tempest (TV)

5-én:

- Minami-ke (OAD)

6-án:

- Mahou Shoujo Madoka ★Magica Movie 1 (Film)
- Haitai Nanafa (TV)
- Little Busters! (TV)
- Shinpi no Hou (Film)

7-én:

- Ixion Saga DT (TV)
- Tékya (TV)
- Suki-tte li na yo. (TV)

8-án:

- Sakurasou no Pet na Kanojo (TV)
- Aikatsu! (TV)
- Girls und Panzer (TV)

13-án:

- Mahou Shoujo Madoka ★Magica Movie 2 (Film)
- Uchuu Senkan Yamato 2199 Movie 3 (Film)
- Seitokai no Ichizon Second Season (TV)

# HÍREK

// AniMagazin



## Rendezvények

### Japán Nap

Ismét Japán Napra kerül sor Budapesten, ezúttal a Fasori Evangélikus Gimnáziumban. Az Umezuki Shokai által szervezett rendezvény japán kultúrával, minimális anime és manga bemutatóval, koncertekkel, árusokkal várja a látogatókat. A programot főleg családoknak szervezik, sor kerül még haiku versenyre is, valamint a Japán Nap adományt gyűjt a Gimnázium Alapítványának. Az esemény szeptember 21-én, pénteken lesz.

### Továbbra se feledjük az őszi conokat!

**Aniwacon** - A MAT által szervezett rendezvény szeptember 16-án, vasárnap lesz a Dürer Kertben.

**Mondocon** - Őszi adagunkat október 13-14-én kapjuk a megszokott Hungexpón.

**Holdfénycon** - Tavasszal ellentétben most ez a rendezvény is két nap várja látogatóit november 24-25-én a Millenáris "B" csarnokában.

## Fate/kaleid start

A Fate rajongók nem maradnak tápanyag nélkül a továbbiakban sem.

A Silver Link stúdió bejelentette, hogy anime készül a *Fate/kaleid liner Prisma Illya* című mangából. Igaz, hogy ez a darab merőben más, mint az eddigi *Fate* sorozatok. Az anime jövőre érkezik. Sajnos pontosabb dátum még nincs.

Forrás: MAL



## Gintama movie

A nagysikerű *Gintama* anime második filmjének premierje 2013-ra várható. A film történetét maga a manga alkotója jegyzi majd. Ezenfelül új részek is láthatóak lesznek október 4-től. Ezzel párhuzamosan egy játék is készül a Namco Bandai Games műhelyében.

Forrás: MAL, ANN



## Metal Gear Solid - Live Action

A *Metal Gear* 25. évfordulóján került bejelentésre, hogy Live-Action készül a *Metal Gear Solid*ból. A készítő a Columbia Pictures és a Sony Pictures Entertainment lesz, utóbbi a kiadást és a terjesztést is magára vállalta. A producer Avi Arad (*Pókember* filmek) lesz. Hideo Kojima, a széria atyja, azt nyilatkozta, hogy olyan partnert keresett, aki képes valódi filmet készíteni és úgy véli, hogy Arad minden kétséget kizárólag képes erre. Avi Arad elutazott Japánba, hogy jelen legyen a rendezvényen és megígérte, hogy egy fantasztikus filmet fog forgatni, és mindenképp hű marad az eredeti műhöz.

Forrás: ANN



Folytatás a következő oldalon!

18-án:

- Kami nomi zo Shiru Sekai (OAD)

19-én:

- Ippatsu Hicchu!! Devander (OVA)  
- Usogui (OAD)

20-án:

- Kore wa Zombie Desu ka? (OAD)  
- Fuse Teppou Musume no Torimonochou (Film)  
- Ozma meets Fire Bomber Macross FB7 (Film)

24-én:

- Tales of Symphonia: Sekai Touhou Hen (OVA)  
- Otome wa Boku ni Koishiteru: Futari no Elder (OVA)

25-én:

- Idolmaster: Shiny Festa (OVA)

26-án:

- Upotte!! (OAD)

27-én:

- Smile Precure: Ehon no Naka wa Minna Chiguhagu! (Film)  
- 009 Re:Cyborg (Film)  
- Biohazard: Damnation (Film)

31-én:

- Nogizaka Haruka no Himitsu: Finale (OVA)



Tolódik a Levél Momónak Film Oscar jelölése

Az Okura Hiroyuki és Production I.G. által készített *A letter to Momo* animefilm világpremiere tavaly szeptemberben volt a Torontói Nemzetközi Filmfesztiválon. A forgalmazó GKids idén év végére tervezte a film debütálását az Álamokban, de a premiert kitolták jövőre. Így Momó története 2013-ig jogosult az Oscar-díjra, ahogy több GKids film is, mint pl. Miyazaki Goro és a Studio Ghibli legújabb alkotása a *From Up On Poppy Hill*. A díjátadásra várhatóan 2014 elején kerül sor, meglátjuk végül kik lesznek a jelöltek. Az animét Magyarországon a tavalyi Anilogue-on vetítették.

Forrás: ANN



Yu-Gi-Oh! Zexal II.

Yu-Gi-Oh!-ból nincs hiány, október 7-én indul a *Zexal II*, a jelenleg is futó széria folytatása. Az anime új idősbába kerül, az eddigi 19:30-as hétfői sugárzást felváltja a 17:30-as vasárnapi blokk. Ugyanis a már megszokott hétfői helyre a Sunrise-os *Aikatsu!* kerül.

Forrás: ANN

**Még októberben:**

- Magi (TV)  
- Robotics/Notes (TV)  
- Psycho-Pass (TV)  
- Hidamari Sketch x Honeycomb (TV)  
- Busou Shinki (TV)  
- Chou Soku Henkei Gyrozetter (TV)  
- Monsuno (TV)  
- Code:Breaker (TV)  
- Hiiro no Kakeru Second Season (TV)

- To Love-Ru – Trouble: Darkness (TV)  
- JoJo's Bizarre Adventure (tv)  
- New Original Anime by Urobuchi Gen (TV)  
- Onii-chan Dakedo Ai Sae Areba Kankei Nai yo ne (TV)  
- Hayate no Gotoku! Can't Take My Eyes Off You (TV)  
- Chuunibyou Demo Koi ga Shitai! (TV)  
- BTOOOM! (TV)  
- Medaka Box 2 (TV)



Manga jogdíj nélkül

A *Say Hello to Black Jack* manga írója, a díjnyertes Shuho Sato, aki több mint 10 millió példányt eladott már alkotásából, most megengedte, hogy bárki adoptálhassa munkáját anélkül, hogy jogdíjat kelljen fizetnie. A szerző alternatív megoldást keres az általa elavultnak nevezett szellemi tulajdon jogainak tradicionális modelljére. Természetesen Sato nem fog ingyen dolgozni és műveit nem teszi jogdíjmentessé, de megfogadta, hogy nem fogja erőltetni a dolgot. Ez a lépés egybeesik a manga kiállításával. A tárlaton 70 eredeti rajzot lehet megtekinteni a műből. A látogatók használhatnak majd fénymásolót, hogy bármelyik oldalt lemásolhassák. A *Say Hello to Black Jack* története egy medikusról szól, aki küzd, hogy megbirkózzon a doktori lét üzleti és etikai konfliktusaival. Ez egy tisztelgés Osamu Tezuka *Black Jack*-ének.

Forrás: wired.com



## Kedves Olvasók!

Reméljük, hogy élvezitek a magazint és találtok benne sok olyan cikket, információt, amit érdekes és élvezetes olvasni. Sok időt töltünk azzal, hogy milyen témájú cikkek, milyen összeállításban és milyen megjelenésben kerüljenek az aktuális számba.

Az AniMagazin elsődleges forrása Ti vagytok, mivel egyrészt olvastok minket, másrészt írjátok a cikkeket. Azonban szeretnénk még jobban rátok hangolódni, ezért megkérünk benneteket, hogy írjátok meg nekünk, milyen témáról szeretnétek olvasni a magazinban. Várunk tehát bármilyen Japánnal vagy Ázsiával kapcsolatos témákat, ötleteket. Akinek van ötlete és írna is szívesen, vagy nincs ötlete, de írna, és nem tudja, hogy kezdjen hozzá, az is bátran keressen fel minket és örömmel segítünk az indulásban. Röviden: agyaljatok ezzel, vagy vetődjetek rá a billentyűzetre és írjatok cikket, aztán dobjátok nekünk egy mailt. Ebből következik, hogy továbbra is várunk a magazin profiljába illő cikkeket. Nem biztos, hogy az írásotok rögtön a soron következő számba bekerül, de amelyiket elfogadjuk, az mindenképp meg fog a későbbiekben jelenni. További felhívásként említeném, hogy ha valaki egyéb írói vagy rajzolóí vénéval rendelkezik, az írjon nekünk fanfictiont, vagy küldje be régebbi történetét, fanartját és viszontláthatja a magazin oldalain.

### 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 keressétek az anipalace.hu oldalon Catrint vagy Hirotakát.

**Nincs meg valamelyik szám? Kattints a hiányzó szám képére és töltsd le!**



## Felhasznált irodalom

BBC cikkek/vallások:  
Shinto

Encyclopedia of Shinto  
Wikipédia (en, hu) Shinto,  
Shintai, Shinto shrine,  
Hokora stb. cikkei

Green shinto, szentélyek  
a világban

Terebess Ázsia  
Lexikon/Sintó

/ Shimenawa

/ Esküvő

# SINTÓ

// pintergreg (Pintér Gergő)

A sintó szorosan kapcsolódik Japánhoz és a japán kultúrához, mondhatni egyidős velük, a japánok azonban nem vallásként tekintenek rá, inkább életstílusnak nevezhetnénk.

## Bevezető

A sintó egy kifejezetten helyi vallás, és most nem csak arra gondolok, hogy egy országra korlátozódik, még Japánon belül is az, ugyanis a követői nem egy egységes nagy valláshoz köthetők, hanem egy-egy helyi szentélyhez kötődő kamihoz.

A shintó (神道) szót két kanji alkotja. Az első „shin” (神), jelentése „lélek”, „isten”, és a kínai shēn (isten) szóból származik, a második a „to” (道), ami a szintén kínai „tao” szóból ered, és utat jelent. A sintó jelentése tehát „az istenek útja”.

A sintó felfogás szerint a lelkek is ugyanabban a világban léteznek, mint az emberek, bár léteznek látható (kenkai) és láthatatlan (yukai) világ, ezek nem különülnek el egymástól, hanem egy szoros egységet alkotnak és kapcsolatban állnak egymással.

Eltérés a kereszténység felfogáshoz képest, hogy az ember tisztának (bűntelennek) születik, de maga a bűn fogalma is eltér. Tisztátalanná később, főleg gonosz szellemek miatt válhat az ember. Emellett a hallálal kapcsolatos dolgok a tisztátalanság forrásai, a legfőbb tisztátalanság pedig maga a halál.

## Kami

Bár a kami szót leggyakrabban istennek fordítják, pontosabb lenne a „lélek”, „szellem” kifejezés, azonban semmiképpen nem keverendő össze a nyugati istenfogalommal. A kami nem mindenható, nem tökéletes, időnként hibázik (akár az ember), természetétől fogva nem is különbözik tőle, ráadásul ugyanabban a világban is él, mint az ember. De kami lehet egy erdő, egy hegy, vagy egy természeti jelenség pl. vihar vagy cunami, de akár egy ember is kamivá válhat halála után. Ugyanakkor nem minden kami rendelkezik névvel, ilyenkor úgy hivatkoznak rá, mint pl. ennek vagy annak a helynek a kamija.



Oyashiro-sama, Hinamizawa kamija  
- Higurashi no Naku Koro ni

Sőt, még az is előfordul, hogy két külön kamit ugyanazzal a névvel illetnek. Mindez talán furcsának tűnhet, de ha belegondolunk, hogy a sintó mintegy 8 millió kamit számlál, talán megfogható.



Folytatás a következő oldalon!

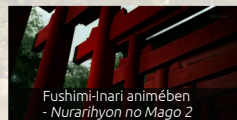
Szentély

Azt a szent helyet, ahol a kami lakozik szentélynek (jinja, 神社) nevezik. Minden falunak, városnak megvan a maga szentélye, a helyi kaminak szentelve.



Inari kaminak szentelt útmenti miniszentély (hokora, 祠) - Wikipédia

Egy szentély nem feltétlenül egy épület, lehet egy szikla vagy egy erdő is, ahol a kami lakik, viszont nagyon gyakran a természetben helyezkedik el, pl. egy hegyen vagy egy erdőben, a lakott területektől elkülönülve. Ezen kívül külön kerítés nincs, a szentély bejáratát csak kapu, torii jelzi, amiből több is lehet. Olyannyira, hogy a Fushimi-Inari szentélyhez vezetőd 4 kilométeres utat tízezer torii övezi.



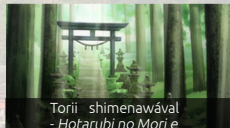
Fushimi-Inari animében - Nurarihyon no Mago 2

A torii-kon kívül gyakori még a shimenawa használata, ami olyan hagyományos rizsszalmából font kötél, amibe papírdíszeket fonnak. Szokás ezt otthon is a bejárati ajtó fölé akasztani, újévkor pedig cserélik.

A szentélyekben ritkán ábrázolják magát a kamit, viszont gyakoriak az olyan állatszobrok, mint például a róka, a ló, vagy a szentélyt őrző és a gonosz szellemeket távol tartó kutya vagy oroszlán. Ezek az örök párban helyezkednek el, és komainunak nevezik őket.



Toriiok sokasága Fushimi-Inariban - Paul Vlaar Wikipédia



Torii shimenawával - Hotarubi no Mori e

A kami jelenlétét a szentélyen belül ashintai (神体, „az isten teste”) jelzi. Ez lehet valamilyen ember alkotta tárgy, leggyakrabban egy tükör, vagy egy természeti képződmény. Utóbbira a leg híresebb példa maga a Fuji hegy! Fontos, hogy ashintai nem maga a kami, vagy annak része, csupán arra szolgál, hogy az emberek kapcsolatba léphessenek vele. Ashintai a szentély honden nevű részében helyezkedik el, ahová csak a papok léphetnek be. További két rész még a haiden és a heiden, ez a három rész alkothat külön épületet, vagy egy épületen belül külön helyiségek lehetnek. A haiden szolgál az imádságra, a heiden pedig az áldozat bemutatására.

Sok japán otthonban található egy kicsi szentély, amit „kamipolcnak” (kami-dana) neveznek, ahol virágokkal, étellel vagy imádsággal áldozhatnak a kaminak. Ezenkívül arra is szolgál, hogy az otthon a szentélyhez kösse, mint ahogyan az is, ha egy új ház építése előtt a területet egy sintó pap megáldja, megtisztítja a rossz szellemektől.

Folytatás a következő oldalon!

## Fesztiválok és szertartások

A sintó lényege magában a szertartásokban rejlik, nem pedig a szertartások mögötti hitben. A szertartáson való részvétel maga a „válás”, így fontosabb, hogy megfelelően veszünk részt a szertartáson, mint hogy a megfelelő dologban hiszünk-e. A szertartásoknak az a lényege, hogy erősítse a kapcsolatot a kamival és a közösség tagjaival. Egy fesztivál (matsuri, 祭) középpontjában a helyi kami áll, mondhatni a kami a fesztivál színterületbeli vendége.



Watanagashi fesztivál  
Higurashi no Naku Koro ni Kai

Nem jó dolog tisztátalanul a kami közelébe menni, ezért a bejárat közelében vizet (és merőkanalat) helyeznek el, hogy arcát és kezét megmosva megtisztulhasson a szentélybe betérő.

Nincs külön napja a szentélylátogatásnak (mint a vasárnapi istentisztelet), de az első szentélylátogatás (Hatsumiyamairi) fiúknál a születés utáni 32. napon, lányoknál a 33. napon történik. A gyermek ekkor válik az „egyház” tagjává. A szentélyt mindenki saját belátása szerint látogatja: pl. segítséget kér a kamitól egy jó vizsgaeredményhez, egy beteg rokon gyógyulásáért imádkozik, vagy csak megköszöni a kapott segítséget.

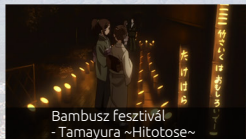
Az egyik legfontosabb szertartás az emberek életében az esküvő.

A japán esküvők sintó szertartások, bár napjainkban nyugati elemek is keveredtek a szokásokba. Hagyományosan a (helyi) szentélyben tartották őket, ma gyakran egy hotel szentélyében, ahol a fogadást rendezik, mivel a tényleges szertartáson csak a legszűkebb család vesz részt. A szertartás során hagyományos öltözetet, kimonót viselnek.

A pap megtisztítja a párt, szakét isznak, a vőlegény felolvassa a fogadalmat, majd áldoznak a kaminak.

További ünnep még Seijin Shiki, a felnőttek napja, amit január 15-én tartanak, és ilyenkor az elmúlt évben 20. életévét betöltött fiatal meglátogatója a szentélyt, hálát adni a kaminak (Japánban 20 éves kortól számít valaki nagykorúnak).

A legtöbb fesztivál a földműveléshez köthető, ilyen a tavaszi fesztivál (Haru Matsuri) vagy az aratáshoz köthető őszi fesztiválok (Aki Matsuri), amiket az egyes szentélyek eltérő időpontban tartanak. Az itthoni bú-csúkhöz lehetne legjobban hasonlítani a Rei-sai fesztivált, amit – szentélyenként szintén eltérő időpontban – évente tartanak, ilyenkor a kami képmását körbeviszik a faluban, városban, az eseményt zenészek, táncosok kísérik.



Bambusz fesztivál  
- Tamayura ~Hitotose~

## A sintó és más vallások

Mivel a sintó lényegét a szertartások képezik, jól megfér más vallásokkal. Ilyen a Japánban VI. század óta jelenlevő buddhizmus vagy akár a jóval később megjelent és sokkal kevésbé jelentős kereszténység. Egy 1936-os pápai rendelet például engedélyezte a japán keresztényeknek a sintó szertartásokon való részvételt, mivel pusztán civil eseményeknek minősíté azokat.

A hosszú együttélés során a buddhizmus jelentősen hatott a sintóra. Itt nincsenek parancsolatok, amik alapján a követőnek élnie kell az életét, és a buddhizmussal ellentétben nem rendelkezik szellemi tanokkal, ami annak gyors terjedéséhez vezetett.

A japánok többsége egyszerre buddhista és követi a sintót. A temetések többnyire buddhista szertartásúak (vagy világiak), mivel a halál a legnagyobb tisztátalanság, így nem is sintó pap végzi ezeket; ugyanezért a temetők sem a szentélyek közelében találhatóak, ellentétben a keresztény szokásokkal.

## Összefoglaló

*Bár a sintó elsősorban Japánban jelentős – és valószínűleg ez így is marad – több szentély is található Brazíliában, néhány pedig Észak-Amerikában és Európában is. Nincs alapítója, létrejötte nem köthető egy meghatározott évszámhoz, eseményhez és nincs a Bibliához vagy a Koránhoz hasonló szent könyve sem. A sintó két legjelentősebb könyve (Kojiki, Nihon-gi) is Japán keletkezéséről szól. A sintó Japán.*



Blog:

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

Források:

[http://en.wikipedia.org/wiki/Vending\\_machine](http://en.wikipedia.org/wiki/Vending_machine)

<http://www.dannychoo.com/post/en/26389/Japan+Vending+Machine+Free+Drinks.html>

+ képek forrásai (is):

<http://www.flickr.com/>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Vending\\_machine#Japan](http://en.wikipedia.org/wiki/Vending_machine#Japan)

<http://supermerlion.com/japanese-drinks-vending-machines/>

# Japán, az árusító automaták királynője

// Veske

**Egy tény:** Japánban a legmagasabb az egy emberre jutó automaták száma az egész világon.

Azt hiszem, ez elég szép teljesítmény. Az persze szinte mindenki számára nyilvánvaló, hogy Japán és a japánok életét minden percben gépek és rendszerek könnyítik. Modern ország és fejlett kultúra, annyi szent. Most azonban arra voltam kíváncsi, hogy az árusító automaták miért ilyen népszerűek, milyen sokszínű szolgáltatást nyújtanak, és hogy milyen módszerekkel csálják oda a vevőket az egyes cégek. Persze egy-két trükköt és tippet is igyekszem adni a cikk során.

Amint írtam, Japánban a legmagasabb az egy főre jutó automaták száma, ez pontosan azt jelenti, hogy 23 emberre jut egy automata. (!) Ehhez az arányhoz több dolog járult hozzá. Japánban elég magas a népsűrűség, ahogy az átlagfizetés is. A japánok szeretik egyszerűvé és könnyebbé tenni életüket. Illetve a felkelő nap országában a vandalizmus és a kisebb bűncselekmények száma alacsonyabb, mint máshol. Így mindez lehetővé tette, hogy a japán automaták benépesítsék az utcákat.

A legtöbb japán masina italt, snackeket, és cigarettát árul. Mindezek mellett vannak, amelyek főtt és sült ételt (*frissen*), söröket, iPodot, pornográf termékeket, szexuális segédeszközöket, élő homárt, friss húst, tojást vagy akár cserepes növényt is árulnak.

A japán árusító automaták története a fából készült masinákra nyúlik vissza, ezek bélyegeket, illetve képeslapokat árusítottak.

Több mint 80 évvel ezelőtt a Glico Company (Ezaki Glico Co., Ltd. 江崎グリコ株式会社 Ezaki Guriko Kabushiki-gaisha) jóvoltából már cukorkákat is lehetett így venni. (A Glicót az itthon árusított japán édességek között is megtalálhatjuk, főként Pocky termékeknél.)

Japánban az automatákat 自动販売机 (jidō-hanbaiki) néven kereshetjük. A szóösszetételből a jido „automatát”, a hanbai „árusítót” és a ki „gépet” jelent.

Az ilyen automatákat az alkalmi éttermek is előszeretettel alkalmazzák. A gépek menüjegyeket árulnak (食券机, shokkenki), melyek kiadása után egy szerverre érkezik a rendelés, és az étel hamarosan a rendelésnek megfelelően megkapjuk – kb. úgy tudom elképzelni, mint itthon a bankokban, gyógyszertárakban a sorszámosztó. (Egyszerű és nagyszerű.)



Folytatás a következő oldalon!



Elég régi adat, de 1999-ben 5 600 000 érmét és kártyát használtak az automaták vásárlásánál, összesen 53,28 milliárd dollár értékben. (...én nem tudtam még ezt elképzelni sem...)

Az árusított termékek árai elég széles skálán mozognak, hiszen 50 jenért is vásárolhatunk, de akár 3 000 jent is fizethetünk.

Szerencsére nemcsak kártyával, készpénzzel, vagy ételjeggyel lehet fizetni az ilyen automatáknál, hanem már mobiltelefon segítségével is megoldható.

2008-tól a smart card, avagy taspo kártyákkal lehet a legtöbb helyen vásárolni a dohányárut értékesítő automatákból, ezzel kizarva a kiskorú vevőket, hiszen Japánban az ilyen kártyákat csak nagykorúaknak adják ki (20 éves kortól).

Azonban hamarosan valószínűleg a szeszes italokat árusító automatákat is hasonló módszerrel fogják korlátozni. (Ezek a jó hírek.)

Most pedig, hogy feltöltöttünk elegendő információval a "vending machines"-t illetően, lássunk egy-két trükköt és tippet.

Tudom sokszor emlegetem, de szerencsére van nekünk egy Danny Choo nevű bloggerünk, aki minden titkos japán fogásról tudósít, így az árusító automatákról is kaptunk tőle jó tanácsot.

„Légy szerencsés és szerezz egy másikat is!” (当たつたらもう1本) - avagy a rulett funkció, ami a japán automatákon (persze nem mindegyiken) rajta van! :) Ha veszel egy italt, forgat neked egy menetet a gép, és ha négy hetes jön ki, a vendégük vagy. Erre elég kicsi az esély..

DE figyelj oda, hogy a forgatás után (ártól függetlenül) 30 másodpercen belül választanod kell, különben elveszik a nyeremény.

Másik fontos dolog. A nyerő kijelző alatt látható egy 10-es bekarikázva, és ez a szöveg: [釣り切れ[つりぎれ]]. Ez azt jelenti, hogy kifogyott a gép az apróbból. Ekkor... hát... hiába várod, hogy visszaadjon a gép, hisz nem tud.

Van egy másik helyzet is, ami során ingyen italhoz juthatunk, de erre senkinek se kelljen rászorulnia. Ha ugyanis katasztrófa van, a gépek tulajdonosai ingyenesé teszik az automaták használatát, mint például azután a bizonyos 2011-es márciusi katasztrófa után is.





# Take Care of My Cat

Egy történet barátságról, felnőtté válásról, munkakeresésről és a haszontalanság érzéséről

// Strayer8

A *Take Care of My Cat* egy 2001-es koreai film, amely öt fiatal lány életén keresztül mutatja be az alcímben szereplő témákat. A történet csupán egy évet ölel fel, azonban ennyi idő alatt is barátságok erősödnek és bomlanak fel, a lányok pedig sokat tanulnak az életről és a munka világáról. Külön érdekesség, hogy a filmet még európai szemmel is magunkénak érezhetjük.

## Történet

A film öt frissen érettségizett fiatal lány tengerparti, felszabadult bolondozásával kezdődik. Valamennyien egyformán egy lepusztult kikötőváros, Incheon lakói, egyforma iskolai egyenruhát viselnek, egyformán fiatalok, derűlátók, és mind meg vannak arról győződve, hogy barátságuk egy életre szól. A boldog ünneplés után azonban jönnek a szürke hétköznapiak, amelyben mindannyiuknak helyt kell állniuk bármilyen körülmények közé csöppennek is. Az idő múlásával egyre inkább elmosódik az iskola teremtett egyenlőség, és előtérbe kerül a családi háttér és a személyes talpraesettség, esetleg a szerencse. Ezzel párhuzamosan az ötüket összekötő barátság is erőteljesen átalakul, folyamatosan formálja a lányok változó helyzetét.

És mint a legtöbb iskolai barátság esetében, itt is elmondható, hogy a felnőtté válás, a munkavégzés, munkakeresés kemény próba elé állítja az összetartást, sok esetben felületessé teszi vagy véget is vet neki. Azonban azok a kötelek, amelyek túlélnek a nehéz időszakot, felerősödnek, akár valóban élethosszig tartó barátsággá nemesedhetnek. Kihívásokból pedig rengeteg jut a lányoknak, mivel csupán az egyiküknek sikerül elhelyezkedni, a többieknek marad a saját készítésű bizsuk árusítása, besegítenek a családi vállalkozásban, vagy egyszerűen csak egyre mélyebbre süllyednek a kilátástalanságba és reménytelenségbe.

A csüggesztő téma ellenére nem kell attól tartani, hogy a film átcsap szívfacsaró zenével kísért giccses könnyáradatba. A rendezőnek általában sikerül realiztikusan bemutatni mind a barátságok fokozatos átalakulását, mind a folyamatot, ahogy a lányok a helyüket keresik az életben. És éppen azok a jelenetek adják a történet erősségét, melyekben saját életünkben előforduló helyzetekre, párbeszédre ismerhetünk.

## Szereplők



**Shin Hae-joo (Lee Yo-won):** A Munka rabszolgája. Ha valaki figyelemmel követi az m1-en futó koreai sorozatokat, akkor egyből felismerheti, mivel ő játszotta a felnőtt Tokmánt (Deukman), a *Silla királyság ékköve (Queen Seon Deuk)* című történelmi sorozat főszereplőjét. Ez egy korábbi szerepe, amelyben ügyesen alakítja az irodaházaiban működő jó nevű cég lelkes újoncát, akit teljesen elvakít az itt látott életstílus, a felszíni csillogás, a felszínes, kollegiális kedvesség. Mivel protekciójával került be, alacsonyabb képzettséggel rendelkezik a nagy átlagnál, ezért csak kisebb feladatokkal bízzák meg, melyeket teljes erőbedobással teljesít nap mint nap. Minden szempontból meg akar felelni az elvárásoknak, ám ez a megfélemlési kényszer főleg a külsőre korlátozódik. Mindenképpen szerves részévé akar válni a magasabb pozícióban dolgozó alkalmazottak körébe, így csak idő kérdése, hogy eltávolodjon régi otthonától és életétől. Kérdés, hogy sikerül-e valóban beilleszkednie, és ha nem, akkor visszatérhet-e még a régi barátokhoz.



Folytatás a következő oldalon!

**Rendező:**  
Jeong Jae-eun  
**Forgatókönyv:**  
Jeong Jae-eun  
**Megjelenés:**  
2001. október 13.  
**Film hossza:** 112 perc  
**Műfaj:** dráma,  
felnőtté válás  
**Ország:** Dél-Korea

**Szereplők:**  
Lee Yo-won  
Ok Ji-young  
Bae Doona  
Lee Eun-shil  
Lee Eun-jo  
  
**Díjak:**  
Golden Moon of Valencia  
FIPRESCI-díj  
Netpac-díj  
New Currents-díj  
KNF-díj  
  
**Források:**

[Asianwiki](#)  
[Wikipedia](#)  
[Enotes.com](#)



**Seo Ji-young (Ok Ji-young):** Aki előtt bezárulnak az ajtók. Az iskolában ő volt Hae-joo legjobb barátja, ám míg a másik lánynak sikerül elhelyezkedni, addig ő hiába keresgél. Igen kreatív, ügyesen rajzol, szeretne hasonló munkakörben elhelyezkedni, de idővel be kell látnia, hogy ez nem fog sikerülni. Egyre lejjebb adja hát elvárásait. Sajnos otthonról sem kap támogatást. Idős nagyszülei nevelik,

nagyapja szinte teljesen magatehetetlen. A kisváros egyik lepukkant negyedében bérelnek egy rossz állapotban lévő házat, amely nagyban hozzájárul a lány irányába sodródó tragédiához.

Problémáit magába zárja, barátai csak annyit érzelnék a lányban végbemenő változásokból, hogy egyre zárkózottabbá, mogorvábbá válik, ahogy fokozatosan a reménytelenségbe süllyed. Vajon megjelenik még időben egy segítő kéz, amely segít kimászni a gödörből?



**Yoo Tae-hee (Bae Doona):** Az önkéntes jótévő. Egy jószívű, aktív lány. Az érettségi után ő teszi a legtöbb erőfeszítést a barátság életben tartásáért. Neki sem sikerül elhelyezkedni, viszont besegít a családi vállalkozásba (habár ezt senki nem értékeli), valamint önkéntesként, ingyen segít egy mozgáskorlátozott költőnek művei legépelésében. Két oldalról is nyomás alatt áll. Családjá egyre inkább

eltávolodik tőle, otthon szinte ingyenélőként kezelik. A költő pedig szerelmes belé, holott a lány csak sajnálatból és együttérzésből jár hozzá minden nap. Saját problémái ellenére ő fekteti a legtöbb energiát a baráti kör összetartásába, ezáltal általában ő rendelkezik a legtöbb friss információval a többiekéről. Ő törődik másokkal a legtöbbet, de vajon meghálálja ezt neki bárki is valaha? Számíthat bárkire is?



**Bi-ryu és Ohn-jo (Lee Eun-shil és Lee Eun-jo):** Az ikrek. Tulajdonképpen a fenti három lány tekinthető a film főszereplőinek, az ikerlányok inkább a baráti kör külső holdudvarába tartoznak, hiszen nekik megvan a saját kis világuk. Egymásba kapaszkodva egyéset alkotnak, együtt

próbálnak boldogulni, például a saját készítésű búzsuk utcai árusításával (természetesen feketén, számla nélkül).

Szinte csak a film elején és a végén tekinthetünk be életükbe egy-egy pillanat erejéig.

**A cica:** Habár tulajdonképpen ő a címszereplő, magával a cicával csak ritkán találkozunk. Szinte csakis akkor látjuk, mikor újabb gazdához kerül. Nem csoda, hiszen olyan kellemetlen dolgokat szimbolizál, mint például a felelősségvállalás és a törődés. A kis állat sorsa maradjon titok.

## Válság, válság, válság, és már megint a kínaiak

Mint a bevezetőben is említettem, a filmben szereplők sorsával európaiként is könnyű azonosulni. Ennek az az oka, hogy a Take Care of My Cat a 2001 előtti gazdasági visszaeséssel, magas munkanélküliséggel küzdő Koreában boldogulni próbáló szereplőkről szól. Ugye ismerős?

És hogy jönnek ide a kínaiak? Pár kritika kiemelte, hogy a film egyben társadalomkritika is, melynek egyik felszín alatti mondanivalója a kínaiakhoz kötődik. A kritikuskok között voltam, akik kiemelték, hogy a filmbeli lányok szülővárosában elég magas a kínai bevándorlók aránya. Érdekes módon, éppen a kínai származású szereplők (Hae-joo és az ikrek) alkalmazkodnak könnyebben a nehéz helyzethez, míg pont a koreai lányok (Ji-young és Tae-hee) nem találják a helyüket az országban.

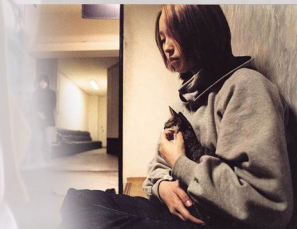
A szemfűlesek jó pár hasonló finom utalást fedezhetnek fel a filmben, mint például a fentiekhez kapcsolódó globalizációs nomádok megjelenését.

## Összegzés

Összességében elmondható, hogy a Take Care of My Cat nem egy vidám film, inkább borús hangulatban állhatunk fel utána. Azonban ennek ellenére érdemes megnézni. Az ázsiai szokásokkal ellentétben nincsenek giccses megoldások, a felszín alatt viszont sok üzenetet suttognak a filmben végigvonuló (nem látványos vagy szábarágós) szimbólumok.

Emellett külön kiemelném a film zenéjét, amely sajátos hangulatot teremt és szervesen együtt él a történettel. Olyannyira, hogy az OST egyes számai a film bizonyos párbeszédeivel kezdődnek. Lehet szeretni ezt a fajta stílust, fanyaloghatunk rajta, ám biztos, hogy a film végignézése közben összetéveszthetetlenül összekapcsolódik fejünkben a történettel.

Talán a komorabb téma és a borulátó, realiztikus képi világ miatt – és dacára annak, hogy a filmet jól fogadták a kritikuskok, több díjat is nyert – a jegyvásárlásból származó bevétel elmaradt a várttól. Ennek ellenére véleményem szerint érdemes megnézni, még ha nem is felszabadult kacagással fogunk visszaemlékezni rá.



# Naruto Ultimate Ninja: Storm

Az ezeréves út is egy lépéssel kezdődik...

//HikaruTakaheshi

Beszéltünk már a sikeres Naruto sorozat PS2-es részéről, és most hadd mutassam be, mire képes a Bandai egy erősebb konzolon. Egy év telt el mióta megjelent az utolsó része a Naruto Ultimate Ninja sorozatnak - és azóta egy új generáció is megjelent a konzolok világában -, tehát a Bandai elhatározta, hogy most valami nagyon újat hoz ki a sorozatból, és nem arról beszélék, hogy a regionális megjelenések időeltolódása egy évnél kevesebb lett. Egy sorozat, mely se nem új se nem régi, és a Naruto Ultimate Ninja Storm címet kapta.

De azért ismerjük el, hogy nagy általánosságban a nagy kalandokhoz csak jóval később érkezünk...



**Cím:** Naruto Ultimate Ninja Storm

**Megjelenés dátuma:** 2008. december

**Platform:** PS3

**Kiadó:** Bandai Namco Games

**Fejlesztő:** CyberConnect2

**Író értékelése:**

Grafika: 9  
Zene: 9  
Játékélmény: 9  
Összességében: 9

Úgy tartották, hogy magával a játékrendszerrrel nincsen semmi gond, de kéne valami még ahhoz, hogy ne üresjáratban menjen a PlayStation 3. Így a sorozat eddig jól ismert játékrendszeréhez képest lényegesebb változtatás nemcsak egyszerűséggel csupán annyi, hogy immáron 3 dimenzióban is átélethetjük azt az élvezetet, amit kedvenc nindzsáink irányítása nyújt. De ne ugorjunk rögtön fejést a közepébe, kezdjük az elejéről, szép aprólékosan.

Mikor az ember meglátja a játék borítóját az első, ami lerí róla az, hogy PlayStation 3-ra készült játék.

De most komolyan, ez nem vicc. Akárhogy is keresi az ember, nem találja meg más konzolra. Ez nem is véletlen. De erre majd visszatérek. Miután betettük a játékokat, felsorakoznak a már jól ismert készítőik és szponzorok, akik nélkül nem tehetnének meg azokat a lépéseket, amik egy egészen más világhoz vezetnek. (Csak pár szóban megemlíteném, hogy az előző részek bármennyire is jók, csupán az igazi játék bevezetői voltak.) A sok logó után felvillannak az első képkockák és pár másodperc után rá is lehet jönni miért csak erre a konzolra jelent meg a játék.

A grafika olyan elképesztően sikeres, ami már nem futna el más konzolokon. Itt egy teljesen animált, de az anime grafikáját mégis visszaadó videót láthatunk. Miután sikerült összebb zárunk szemhéjainkat a csodálattól és veszünk egy levegőt, megnyomhatjuk az X gombot és elkezdhetjük Naruto kalandját. Itt már fel is tűnhet az első tény, amit talán nehezebben fogunk elviselni a játék során: egy mely hang minden egyes menü kiválasztása után, szó szerint nyög nekünk egy YO!-t. Habár ez megszokható. De miután kiválasztjuk a stori módot már nem figyelünk

semmi másra csak a masszív játékra. Egy kis idő után jövünk rá, hogy nem csak az animációk grafikája érzésveszítő, de minden egyes kép is, amit a tévéken fogunk látni a játék során. Az animációknak két formája található itt meg. Egyik, ahol a képek folyamatosan mennek, ezek talán jobban néznek ki.

Folytatás a következő oldalon!

## ■ Kontroller

A másik, ahol néha megáll a menet és csak az alul kiírt szöveg végigolvasása után lép tovább. De miután megtaláltuk a szemgolyóinkat, nézhetjük, hogy mit tár még elénk a játék.

Narutóval másképp lehetünk, ezúttal csak Konohában, de nem akárhogy. Talán ugrálhattunk már háztetőről háztetőre, de ennyire szabad még nem volt a mozgásunk az Ultimate Ninja sorozat alatt.



Ismét beszélhetünk karakterekkel és törhetünk szét tárgyakat bandita módjára csupán pár Ryo megszerzéséért.

Na de térjünk a küldetésekre. Két fajta küldetés van a játékban. Az egyik, amiben szórakozhatunk, a másik, ami szórakoztat. A történetet igen jól összerakták, folyamatos és nem hagyták ki a lényegesebb harcokat, mint például: amikor Naruto először harcol Gaara ellen, akkor nem csupán Gaarát kell legyőznünk, de az óriási Shukakut is. A játék egyik legérdekesebb részei ezek az óriás harcok. Ugyanis itt hatalmas méretű ellenségeinket kell legyőzni, azzal hogy shurikeneket dobálunk vagy egyéb segédeszközöket, majd kitérünk a támadások elől, és ha van esélyünk, akkor ilyenkor is megtámadjuk őket valami menő kombóval. Hasonló egyébként már láthattunk az előző részekben, amikor bizonyos karakterek felvezik erősebb alakjukat, hasonló óriásokká alakulnak át.

De ugye ahhoz, hogy legyőzzük Gamabuntát nem elég hogy erősek legyünk, a harc végén - és néha közben is - gombokat kell gyorsan és jó sorrendben lenyomnunk, hogy az adott nindzsa sikerrel járjon.

A másik fajta küldetés, amikor csak melót vállalunk. Igaz, ez nem is igazán meló Narutónak, de most nevezzük így. Ezek a küldetések a menüben való elfogadás után, csak akkor kezdődnek el, ha eljutottunk a városban megadott ponton lévő karakterhez. Kis társalgás után meg is kezdődik a küldetés. Olykor harcolnunk kell - ilyenkor szabadon választhatunk karaktert -, olykor egy óriás elleni harcot játszhatunk újra, esetleg az eredetitől eltérő gombkombinációval, de számtalan egyéb fajta küldetés is van, mint például a fákon ugrálás, verseny a fa tetejéig és még sok más. Utóbbiak természetesen a történet módban is megtalálhatók, és ez igazán folyamatossá teszi a cselekvést.

Küldetésekként kaphatunk pénzt tárgyakat, de a végén általában tekerceket is szedhetünk Konohában.



Folytatás a következő oldalon!

Ezek a gyűjtenivalók tovább gazdagítják a játékokat, ugyanis készíthetünk nindza fegyvereket, Naruto chakráját növelhetjük, vagy csak szimplán menő figurákat vehetünk. Ezt az ágat is jól kidolgozták.

Na de akkor vissza a lényegre, a játékmenetre. Mint már említettem új konzol, hosszabb cím, de a játék gyökere ugyanaz. Az irányítás változott is, meg nem is. Példának okáért ugyanazzal a gombbal ütsz - persze ez átaláltható - de nem ugyanazzal a gombkombinációval használj ninjutsut, ám ezen nem lehet változtatni. Harc közben bár 3D-ben mozog a karaktered, de mégis könnyen megtalálják támadásaid az ellenfeled.

Meghagyták még a karakterek átalakulásait is, az Ultimate Jutsuk bevitelét, - bár ez is átaláltható - és a ninjutsuk közötti összecsapást, de mit csináltak a shurikenekkel? Nos, itt már nem tudunk a pályáról összeszedni tárgyakat, de a harc elején be tudunk magunknak állítani különböző hasznos nindza eszközöket, amiket harcban kívül lehet összegyűjteni. Történet módban vagy másik játékos ellen nem lehet beállítani, minden karakternek megvan a saját készlete. Ezek általában három amúgy is megszerezhető és egy - csak az adott karakter saját felszerelésében elérhető - tárgyból állnak.

Történet módon kívül mindegyik minimum két fős csapatot kell összeállítani, a maximum pedig a már megszokott három fő. Ezek a segítők cselekvések közben gyakran hasznosak lehetnek, például elkapnak ha esel, vagy a földhöz vágják ellenfeled.

És hol járálhatnak ezek a karakterek? Bárhol a színes arénákon belül. Sok pályán egy kis chakra segítségével a tálajtól emelkedve - ami csak látvány, nem vonódik le - a vízen vagy akár a falon is lehet járálalni.

A játék egyik új és jelentős eleme a Storm mérték - a névre utalva -, amit az életpontokhoz hasonlóan egy csikkal ábrázolnak, de ez nem csökken hanem nő, meghozza amikor masszívan harcolsz, és ha ez maxra töltődik, akkor karaktered ereje sokszorosára növekszik.

Szóval a játék függőséget okoz mind harc közben a zseniális játékrendszerrel és bámulatos animációkkal, mind a gyűjthető tárgyakkal, feltéve ha türelmes vagy, ugyanis a játék egyik negatívuma, hogy elég sokáig tart a töltés, még ha egymás után ugyanazt a pályát is tölti be.

És akkor a ráadás. Kicsit később megjelenet egy pár letölthető kiegészítő a játékhoz. Ingyenesek, így valójában csak azért vannak, hogy legyen interneted a PlayStation 3-hoz és hogy többet játszhass. Ezek a kiegészítők tartalmaznak pár karaktert, akik csak segédként jelentek

meg a történet módban, de most már barátaid ellen is választhatod őket fő karaktered társainak. Ilyen karakterek például a hangrejteki négyes vagy az első két Hokage. Továbbá tartalmaz egy új kinézetet Narutónak, ami nem más mint Naruto pizsamában. Nekem ez a kedvencem! Nagyon vicces látni, ahogy Naruto ebben a ruhában harcol. Az alapkaraktertől egyébként csak annyiban különbözik, hogy amikor az átalakulna erősebb formába, ő elalszik. Ettől persze élete növekszik, de a lényeg, hogy nevéssünk egy jót, miközben vele játszunk.

*A Storm történet szépen végigvezet minket Naruto és Sasuke összecsapásáig, de hát itt még semminek sincs vége. Hatalmas kalandban lehet résznünk ebben a játékban, de még mindig van előttünk út, amit be kell járni. A Shippuuden már régóta fut és a Storm sem hagyhatja ki a történet folytatását. Így természetesen a CyberConnect2 és a Bandai Namco Games megalkotta az Ultimate Ninja folytatását. Erről pedig legközelebb fogok írni.*



# GUNDEMONIUM COLLECTION

// NewPlayer

*Ha japán játékokról beszélünk, akkor a legtöbb embernek óhatatlanul is a konzolok jutnak az eszébe. Ez érthető is, a legtöbb játék ott jelenik meg, hiszen náluk ez az elsődleges piac. Pedig vannak alkotások, amik PC-re is kijöttek. Ma egy, vagyis jobban mondva három ilyen játékot fogunk közelebbről megnézni!*

## Közös vonások

Mindhárom játékban löni kell, majd még löni, és végül de nem utolsósorban még többet löni! Ezen most nem érdemes nevetni, mert igen, ezek a játékok erről szólnak. Pontosan és gyorsan kell tüzelni, miközben a kismillió ellenséges egységet és n+1 (ahol n tart a végtelenbe) lövedéket kerülgetőjük; csak a reflexünkben bízhatunk és abban, hogy nem fog begörcsölni az ujjunk!

És még mielőtt mindenki azt hiszi, hogy egy agyatlan shooteről van szó, gyorsan megjegyzem, hogy: nem! Ugyanis mikor nagy nehezen kicelezünk mindent és mérlegettük, hogy jó, akkor ezen a ponton beáldozhatok egy életet, akkor jön csak a neheze!

A másik fontos közös vonás, hogy mindegyik 2D-s játék. A magamfajta öreg rókáknak fantasztikus érzés, hogy a játékok hőskorából származó oldschool shooterek még ma is léteznek. Még egy könnyecseppet is elmorzsoltam, mikor az Options menüpontban megláttam a hang beállítások között az Original opciót.

Nagy izgalmak közepette kattintottam rá, és a fülhallgatómon keresztül a füleim a mennyekben érezhették magukat a 8 bites prütyögés hallatán! Miután nagy nehezen magamhoz tértem, akkor vettem csak észre a gyönyörű és részletgazdag grafikát. Egy gyors utánajárással ki is derült, hogy az egészet kézzel rajzolták. Számmomra, aki megmaradt a pálcikaember szintjén (és még azt is elrontom), ez egy olyan hatalmas teljesítmény a fejlesztőktől, hogy minden létező és nem létező kalapot megemelem!

## Gundemonium Recollection

Most, hogy megnéztük a közös jellemzőket, lássuk, mégis miben térnek el egymástól a játékok. Íme, itt is az első játék a Gundemonium kollekciónból, ami elvezet minket egy alternatív 18. századba, amikor az emberiség gyors technikai fejlődése a pusztulás szélére sodorta a Föld lakosait, akik segítségül hívták az alkímiait és a bölcsek kövének (nem az Elicr családról van azért szó :D)

erejét, így egy új és jobb korszak vette kezdetét. Ám mindennek megvan az ára: a bölcsek köve lelőhelyén démonok törtek elő a mélyből, és az emberiségre támadtak. Ehhez a csatához csatlakozunk mi is, és minden erőnket és tudásunkat bevetve megpróbáljuk visszaverni ezeket a démoni lényeket.

## GundeadliGne

A csomag második játéka az előzőt folytatja: Az alkímiai forradalom után járunk, egészen pontosan 1795-ben, amikor az emberiség az utolsó nagy támadására készül! Meglepő módon a három közül talán ez a legkönnyebb.



Folytatás a következő oldalon!

**Kiadó:** Rockin' Android

**Készítő:**

Platine Dispositif

**Kiadás éve:** 2010

**Elérhető nyelvek:** angol

**Platform:** PC, PSN

**Pro:**

- Magával ragadó retro grafika

- Retro és modern választható zene

**Con:**

- Ha csak egy kicsit is álmos vagy, nem lehet látni, merre menj a sok lövedéktől

**Értékelés:**

Grafika: 7 / 10

Zene: 8 / 10

Játékélmény: 7 / 10

Értékelés: 8 / 10

## ■ Kontroller

Az előző két alkotást akár egy kalap alá is vehetnénk, annyi mindenben hasonlóan: oldalnézetes shooter mind a kettő, és ugyanazok a szereplők szerepelnek benne, az ellen felek sem változnak. Olyan, mintha új küldetéseket kaptunk volna.

### Hitogata Happa

Végül, de nem utolsósorban pedig a személyes kedvencem, amiben az első (vagyis 0. - tutorial pályát) annyiszor kellett újrajátszanom, mire egyszer sikerült, hogy ha meg szeretném mutatni a kezemen, akkor segítségül kéne hívnom a lábujjaimat is! Az előzőektől eltérően ez egy felülnézetes játék, és a története is teljesen eltérő az elődeitől.

1757-et frunk, amikor Kelet Poroszországot a kegyetlen Genoremasody Reich uralja. Erős hadseregének és technikai fejlettségének köszönhetően gyorsan átvette az uralmat a régió felett. Ezekben a háborús időkben találkozik két árva kislány: Rosa és Kreutzer, akik

szüleiket városuk lebombázása közben veszítették el.

Kreutzer rendelkezik egy különleges képességgel: képes gyémántokból egy kis manna segítségével harci humanoidokat készíteni. Ám kiderül, hogy Rosa is különleges: képes az androidok elméjével egygyé válni és így irányítani őket. Ők ketten veszik fel a harcot az elnyomókkal szemben. A játék annyira nehéz - talán a legnehezebb mind közül - annyira alternatív gondolkodást, gyors reflexeket igényel, hogy bárki aki először találkozik vele, az első 10-20 próbálkozása csúfos vereség lesz. De pont ebben rejlik a szépsége is!

*Ha valamilyen extrém kihívásra vágunk, akkor ezek az alkotások tökéletesek számunkra. Tipikusan azok a játékok, amiket az ember vagy nagyon szeret, vagy nagyon utál. Én nagyon szeretem mindegyiket, és bár a Hitogata Happát még nem sikerült végigvennem, a másik kettőt már többször is!*



# HELLSING VS ALUCARD

//Naylea

## 4. harc - leszámolás

Nyomasztólag telepedett rá a mindent elnyelő sötétség. A nehéz sötétítők, melyek az ablakot takarták, a baldachinos ágy, melyben most összegörnyedve feküdt, megpróbálva elaludni, a sötét faragott bútorok, mind ezt a sötétséget árasztották, mely szinte már a lelkéig hatolt, ólom-súlyá nehezede.

Hirtelen mozdulattal állt fel, takaróját félrehajtv, gyors léptekkel közelítette meg az ablakot elfedő drapériákat, majd egy rántással szét-húzta azokat. A hold sápadt, kékes fénye beáradt a szobába, megtörve az eddig nyomasztó sötétség uralmát, ezüstfényben furdette a szobát.

Sonia két kezét az ablakkeretre rakta, fejét mélyen lehajtotta, és szabad utat engedett eddigi gondolatainak, abban reménykedve, hogy így majd álom jön a szemére.

- Olyan tiszttség szakadt a nyakamba, melyet épeszű ember nem cipelne, főleg nem úgy, ahogy én teszem - gondolta keserűen. Mindenki, akit eddig ismert, most már csak a múlté. Adam, akivel együtt játszott a kiscsiny színházban, aki egyetlen barátja volt, mióta kikerült az intézetből. Lehet, hogy többé nem látja. Ki válalná el ezt? Senki, akinek van egy kis sütnivalója vagy megfotolt ember. Igaz, soha nem tartotta magát értelmiséginek - vagy hogy is szokták magukat nevezni -, nem is volt soha megfotolt ember - persze, még csak az kellene,

hiszen híres volt önfejűségéről - de mindig bátor volt. Hajlamos volt elfogadni mások véleményét és megfogadni a tanácsait, persze, ha látta értelmüket. Egyetemi tanulmányait sem folytathatja - gondolta savanyúan - hiszen, nem tudna bejárni. Meg, milyen hasznát venné a színésznői képességek? Egyáltalán, mi

az, ami felkészíthetné az előtte álló akadályokra? - Kommandós kiképzés és két év Irakban lehet, hogy segítene valamit, vagy beható politikai ismeretek, de egyikkel sem rendelkezem - gúnyolta saját magát.

Dühösen markolta meg az ablakkeretet és fejét felkapva egyenesen a holdra nézett, mintha tőle várna esetleges segítséget.

Még most sem értette, miért vállalta el, hiszen minden érv ellene szólt. Aztán eszébe jutott Walter reménykedő arca, Victoria, ahogy már most némi tisztelet ébredt benne. - Számítanak rám, és a segítségemre lesznek.

- Meg az eddig szunyókáló vámpíromról sem kell elfelejtezni - hirtelen eszébe villant Alucard alakja. Nagyot dobbant a szíve, mire gyorsan rászorította a kezét, mintha csak attól félne, hogy valaki meghallja.

A hold jótékony fénye kiemelte törékeny alakját, szőke haja ezüstösen verte vissza sápadt fényét. Ruhája majdnem teljesen átlátszott, és így részben sejtetni engedte gazdája idomait.

Sonia hirtelen fordult meg, mire a szobában lévő tükörből eltűnt a kavargó vörös és fekete színű jelenés, melyben szempárok lesték minden mozdulatát, mióta kiszállt az ágyból. Sonia fázósan összefűzte maga előtt a kezeit, még egy utolsó pillantást vetett a holdra, és úgy vélte, mintha egy biztató pillantást küldene felé.

Visszabújt az ágyba, és kis idő múlva álomtalan álomba merült.

Késő délután, a nap épp lemenőben volt, narancssárgára festve az eget. A Helsing épületét mégis sötétség takarta. Az első emeleti irodában félhomály lakozik, az árnyékok uralják az egész szobát. Egyszercsak halk kopogás hallatszott.

- Sonia kisasszony!  
- Tessék!  
Jonathan lépett be az ajtón, alázatosan meghajolt, majd az asztalhoz lépett és egy ezüst tálcát tartott Sonia elé.  
- Kisasszony! Ez a levél most érkezett.  
- Miféle levél? - kérdezte Sonia.  
- Nem tudom, de expressz jött - válaszolt Jonathan.  
- Köszönöm Jonathan, elmehet.

- Igenis, kisasszony, engedelmével. Jonathan meghajolt, majd távozott a szobából. Sonia határozott mozdulattal bontotta fel a levelet. Érdeklődve olvasta végig, majd az aláírás helyén egy pecséttel talált. A küldemény a Vatikánból jött.

- Nocsak! Mit látnak szemeim! - szólott egy mély hang.

- Alucard?  
- Eleget teszel a kérésnek, gazdám?  
- Ha már egyszer meghívtak.  
- He-he-he! Ez jó móka lesz.



Folytatás a következő oldalon!

Két nappal később.

Jonathan és Walter óvásának ellenére Sonia elutazott a Vatikánba, Victoria és Alucard kíséretében. A hatalmas vaskapu teljesen kitarult, és a kocsi elegánsan gördült be a Szent-Péter Székesegyház elé, ahol már a Vatikáni Központi Hírszerzés két embere várta, akikhez Sonia hivatalos volt. Victoria a lesötétített kocsi maradt azzal a parancssal, hogy ha Sonia nem jön vissza 1 órán belül, akkor intézkedjen. Egy hosszú, vörös szőnyeggel leterített folyosón mentek végig, melynek falán festmények és reneszánsz stílusú lámpák kaptak helyet.

Hosszan sétáltak, amíg egy nagy kétszárnyú ajtó előtt álltak meg. Az egyik kísérő előre ment, kinyitotta az ajtót, majd mind beléptek rajta.

Eközben az épület másik felében valami furcsa dolog történt, az egyik terem közepén, egy nagy vörös pentagramm jelent meg. Az örök és az odasiető több egyházi személy sem értette a jelenség okát. Egyedül egyvalaki.

- Kedves tőled, hogy idejöttél meghalni, nekem legalább nem kell fáradnom – szólít egy magas, borostás férfi, hosszú kabátban és egy kereszt alakú medállal a nyakában.

- Anderson atya? – reagált az egyik ör.

- Lám, lám te még élsz? Isten kutyája! Szórakoztatóbb ez a kiruccanás, mint vártam – örvendezett Alucard.

Anderson elővette megszentelt pengéit, majd elindult a terem közepe felé. Hirtelen megjelent előtte Alucard.

- Fejezzük be, amit elkezdtünk, te vámpír fattyú!

- Gyere! – vigyorgott Alucard és elővette a fegyverét.

Amíg a két rivális farkasszemet nézett egymással, Sonia is a maga harcát vívta. Úgy tűnt, hogy minden simán megy, és épp a kijárat felé tartott, amikor észrevette, hogy az ajtót bezárták.

- Mit jelentsen ez? – csodálkozott Sonia.

- Sajnálom, de bizonyos magas rangú és közismert emberek nem engedhetik meg, hogy a Helsing újra megerősödjön, és ennek az a legjobb módja, ha már az éppen születő kigyó fejét levágjuk – fejtette ki bővebben aljas tervét Edvard Derrant.

Edvard Derrant a Vatikáni Központi Hírszerzés vezetője volt, karakteres, határozott ember, akinek ritkán szoktak nemet mondani. Modorával felküzdötte magát a legmagasabb rangú emberek közé. Szerencsére Sonia hallgatott az intő szóra, hogy legyen óvatos és a gallériája egy kicsi szerkezetet erősítették, ami ha működésbe lépett, csak vámpírok számára hallható alacsony frekvenciájú hangot sugárzott. Sonia gyorsan aktiválta a szerkezetet, Victoria, amint meghallotta, egyből fogta a fegyverét, és beszietett az épületbe.

Alucard és Anderson jócskán átrendezték a helyiséget, ahol harcoltak, és ismét farkasszemet néztek egymással, amikor Alucard is meghallotta a vészívó jelet. Be kellett fejeznie a harcot, sokkal jobban tisztelte Sonia bátorságát, mint a saját szórakozását.

- Bocsáss meg szentfazék, de be kell fejeznünk a kis játszmánykat.

- Csak nem inadba szállt a bátorságod, te istentelen vérszívó?! – gúnyolódott Anderson.

Alucard elenegdete füle mellett az atya szavait, azon nyomban köddé vált és eltűnt.

- Fontosabb dolgom akadt, ami nem tűr halasztást, addig is küzdj, hogy méltó ellenfelem legyél. Hi-hi-hi. – A mondat befejeztével a pentagramm is eltűnt a szoba padlójáról.

Sonia dühös tekintettel nézett Edvardra, és várta az események fordulását. Hirtelen nagyon sötét lett, semmit nem lehetett látni, sem a szoba falait, sem a bútorokat, pedig hétára süttött a nap. Csak az emberek látták egymást. Edvard és az örök rémült arccal néztek körbe, míg Sonia mozdulatlanul állt, és mosolygott.

- No lám, kicsoda kis féreg. Hát sosem fogynak el ezek a szörnyek – halatszott Alucard hangja.

- Ki az? Ki van ott? – csodálkozva kérdezte Edvard, aki gyorsan Sonia mögé került, hogy pajzsnak használja, majd kivillantotta legnagyobb titkát: ő is vámpír.

- Mégis mit akar most csinálni, uram? – kérdezte Sonia.

- Ha nincs más választásom, akkor megölöm a Helsing a vezetőjét. Halod te gyáva, sötétben rejtező árny?

Ezzel egy időben megjelent előttük Alucard, előhúzta fegyverét, és Edvardra célzott.

- Ááá, csak nem az a vámpír, a XIII. szekció jelentéseiben sokat olvastam rólad.

- Nagyszerű, ezek szerint híres vagyok, ez megdöbbentő – viccelődött Alucard.

Néhány feszült másodperc után, Sonia gyomron vágta Edvardot, aki kénytelen volt elengedni őt, majd ugyanebben a pillanatban Alucard fegyvere is eldőrdült, a golyó úgy hasított a levegőben, hogy felporzolta azt. Edvard összeesett, teste porrá hullott. A szobába ismét besötétt a nap, Victoria betörte az ajtót, és megölte a két másik ört. Alucard ekkora már eltűnt.

Később a rendőrség egy névtelen bejelentést kapott, hogy korrupciós gyilkosság történt a Vatikánban. Egy teljes nyomozócsoport vonult ki a helyszínre, ahol megtalálták a bizonyítékokat, felfedték egy bűnbanda titkait, amelyet a fejesek pénzelték.

Az elkövetkező napokban rengeteg hírt lehetett hallani magas rangú hivatalnokok és politikusok letartóztatásáról és elítéléséről. A nyomozás ugyan nem derítette ki, hogy jutott a rendőrség tudomására mindez, de az elítéltek és megbúvó bennfentesek tudták, hogy a Helsing újra erős és kész a harca. Most már rájuk vár a feladat, hogy a nemesek mocskát feltakarítsák, és fenntartsák a rendet.

VÉGE!



# Mágiaelmélet a Nasuverse világában

// Morwen

Ez a cikk egy rövid összefoglalást kíván nyújtani a *Type-Moon* visual novel játékokban és belőlük készült animékben használt mágia elméleti hátteréről. Ezek a játékok és anime feldolgozásai mind egy világban játszódnak, amit a világ megálmodója (Kinoko Nasu) után *Nasuverse*-nek neveznek a rajongók. Az ebben a világban játszódó visual novelek a megjelenés sorrendjében: *Shingetsutan Tsukihime*, *Fate/stay Night*, *Fate/hollow Ataraxia*, *Mahoutsukai no Yoru*. Továbbá még light novelek is játszódnak ebben a világban, ezek közül az ismertebbek, amikből anime feldolgozás is készült a *Kara no Kyou-uikai* és a *Fate/Zero*. A legtöbbben megjelennek varázslók és más természetfeletti lények, akik varázsolnak valamint különféle szuperképességekkel rendelkeznek, bár ezeknek a működéséről kaphatunk magyarázatot a játékokban és a könyvekben, az animékben értelemszerűen nem vesződnék hosszabb prezentációkkal az elméleti kérdésekkel kapcsolatban. Ézért gondoltam, hogy saját játékelményeimre, fórumokra, illetve wikipédiás rendszerű adatbázisokra hagyatkozva (<http://typemoon.wikia.com>) írok egy rövid összefoglalót, ami csak a varázslás mechanizmusára összpontosít. Tehát nem lesz szó behatóbban vámpírokról, hősokról, szellemekről, teremestörténekről stb., csak a varázslókról, és az ő időtöltéseikről.

Előljáróban pár szó a fordításról. Sok esetben rendelkezésemmre állt az eredeti, japán kifejezés is leírva, és kezdetlegesen japán tudásom meg szótár segítségével próbáltam magyarosítani. Más esetekben az angol fordítást is használtam mankóként. Viszont ritkán törekedtem a tükörfordításra, inkább olyan magyar kifejezést kerestem, ami jobban visszaadja a szó értelmét. A cikk végén a fordítói jegyzetekben próbálok jobban elmagyarázni és indokolni a döntéseimet. Fordításoknál a szó eredeti vagy angol nyelvi változatát zárójelben közlöm.

Mindenekelőtt egy fogalmi különbséget kell tisztáznunk. A Nasuverse világában megkülönböztetünk mágját (魔法 - mahou) és varázslást (魔術 - majutsu). Már a szavak eredetéből – a japánra gondolok – érződik, hogy a varázslók az utóbbit használják hétköznapi szinten, és a varázslás egy tanulható képzettség. A mágia ezzel szemben csodával határos jelenség, amit lehetetlen tökéletesen reprodukálni bármennyi idő és forrás áll rendelkezésünkre. A Varázslók Szövetsége (魔術協会 - majutsu kyoukai) hivatalosan öt mágia, vagy igazí varázslat létezését ismeri el.

Az első mágiáról nem sokat tudunk, csak azt, hogy köze van a teremteshez, vagyis valaminek a semmiből való létrehozásához.

A második mágiáról már sokkal többet tudunk. A használója Kischur Zelretch Schweinorg, és a párhuzamos világokkal való manipulációt teszi lehetővé.

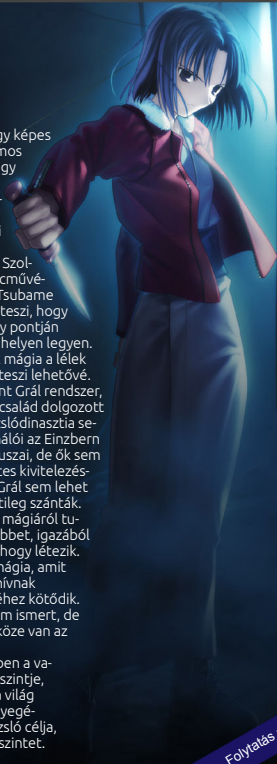
A híres varázsló így képes utazni a párhuzamos világok között, vagy csak tárgyakat, üzeneteket átküldeni. Ezt a hatást próbálja utánozni a Fate/stay Night Assassin osztályú Szolgája, akinek a harcművészei technikája (Tsubame Gaeshi) lehetővé teszi, hogy a kardja az idő egy pontján egyszerre három helyen legyen.

A harmadik mágia a lélek materializációját teszi lehetővé. Ezen alapul a Szent Grál rendszer, amit az Einzbern család dolgozott ki két másik varázslódinasztia segítségével. Használói az Einzbern család homonkuluszai, de ők sem képesek a tökéletes kivitelezésre, ezért a Szent Grál sem lehet az, aminek eredetileg szánták.

A negyedik mágiáról tudunk a legkevesebbet, igazából csak feltételezik, hogy létezik.

Az ötödik mágia, amit Kék Mágiának is hívnak Aozaki Aoko nevéhez kötődik. Pontos hatása nem ismert, de azt tudjuk, hogy köze van az időutazáshoz.

A mágia lényegében a varázslás egy olyan szintje, ami meghaladja a világ törvényeit, és lényegében minden varázsló célja, hogy elérje ezt a szintet.



Folytatás a következő oldalon!

Térjünk rá végre a varázslásra. Mint említettem, ez egy tanulható képzettség, tudománynak is vehetjük, amennyiben kutatást és gyakorlatot is igényel. Mégsem lehet bárkiből varázsló, sőt, valójában elég kevesen is vannak. Ahhoz, hogy valaki képes legyen varázsolni, a megfelelő tudáson kívül szüksége van úgynevezett mágikus áramkörökre (魔術回路, ma-jutsu kairo) is.

Ezek a varázsló lelkében vannak, tehát nem biológiai szervek, és képesek termelni és vezetni a varázserőt, amit ebben a világban pránának neveznek. A pránának két formája van: az egyik a mana, ez a világban mindenütt jelenlevő energia, ami áthatja a dolgokat, a másik az od, ami az élőlények testében termelődik. Az utóbbit ki lehet meríteni, de a mágikus áramkörök újratermelik, míg a előbbi szinte korlátlanul áll rendelkezésre. Ez a két forma, a mana és az od a prána nyers formái, a varázsláshoz túl nyerssek, ezért át kell alakítani őket tiszta pránává, amit a mágikus áramkörökkel lehet elérni. Az odot könnyebb átalkítani, hozzáférni és kezelni is, ezért általában ezt használják először a varázslók, s a kisebb, gyorsabb lefolyású varázslatokhoz ideálisak. Ezzel szemben a hosszabb ideig tartó, nagyobb területre ható varázslatokhoz már kevés az od, ezért manát kell átalkítani, ám ehhez több idő kell, és nagyobb megterhelést is ró a mágikus áramkörökre. Ezt hivatottak szabályozni a mágikus rituálék a rajzolatokkal, anyagi komponensekkel, esetleg több varázsló segítségével.

Fontos még tudni a pránáról, hogy tiszta energia, tehát nem rendelkezik semmilyen elemi attribútummal (ezekről majd később bővebben). A varázsló viszont rendelkezhet ilyen attribútummal, ezért miközben átalkítja a manát vagy odot pránává, akkor hozzáteheti azt.

Egy varázsló hatalmának mérése a tudásán kívül a mágikus áramkörei szoktak lenni, pontosabban ezek száma és minősége, vagyis hogy mennyi pránát képesek átalkítani – ezt nyugodtan nevezhetjük kapacitásnak is. Az átlagos varázslónak 20 áramköre van, ennyivel rendelkezik Aozaki Touko is, míg Araya Sourenek 30, Tohsaka Rinnek pedig 40 van, de ezek az áramkörök képesek egyenként 30, vagyis összesen majdnem 1000 egység pránát kibocsátani. Tehát, mikor olyasmiket hallunk a Fate/stay Nightban, hogy Rin tehetőséges varázsló, akkor erre utalnak. A mágikus áramkörök száma és minősége genetikai úton öröklődik, ezért a varázslódinasztiák nagyon ügyelnek a vérük tisztaságára, és igyekeznek nem bevenni a családba hétköznapi halandókat. Már születés előtt eldől tehát, hogy egy varázslónak mennyi áramköre lesz, és ezen már nem változtathat élete során, csak elég kockázatos módokon, pl. az áramkörök átültetésével, de ez ritkán sikerül.

A mágikus áramkörök normális esetben inaktívak, csak varázslóskor aktiválják őket egy mentális parancssal, ami minden varázslónál más (Emiya Shirou esetében pl. egy pisztoly elsütésének a mentális képe).

Most, hogy tisztáztuk a varázserő kérdését, térjünk rá a varázslás gyakorlására. A varázslás a Nasuverse világában annyit jelent, hogy a varázsló prána segítségével alakítja át a világot. Hogy ezt hogyan teszi, azt mindig valamilyen szabályrendszer határozza meg. Ezeket a szabályrendszereket nevezzük mágikus tradícióknak, melyek minden egyes varázslatot tartalmaznak, amit elsajátíthatnak és kikísérletezhetnek a varázslók. Népszerű mágikus tradíciók a kabbala, az alkimia, a számmisszika, stb. Ezek mind olyan szabályrendszerek, amelyek meghatározzák, hogy milyen ideák és szimbólumok segítségével formálják meg a varázslataikat a varázslók. Tartalmaznak mágikus rajzolatokat, varázsigéket, szertartásokat, stb. De miért is van ezekre szükség? Miért nem üthet a hasára minden varázsló, és találhat ki pusztán fantáziából varázslatokat? A válasz erre az ellenerő létezése.

## ■ Olvasói gondolatok

Az ellenerő az a világban ható erő, ami ellenáll minden varázslatnak, gyengíti és idővel meg is szünteti azokat, tehát egyfajta entrópiája a mágianak. Másrészt nem engedi, hogy túl erős varázslatok jöhessenek létre, amik kárt tennének a világ szerkezetében, pl. a tér-idő kontinumban, vagy a kauzalitásban. Az igazi mágiára persze nem hat ez az ellenerő, de a varázslatokra igen. Az ellenerőnek két megnyilvánulási formája van: az egyik a Föld szellemének Gaianak az akarata, a másik az emberiség közös tudatalattijának az Arayashikinek

(阿頼耶識) az akarata. Mindkettő egyfajta normalizáló erő, ami „kisimítja” az egyenetlenségeket a világ felületén, eltünteti az ellentmondásos, paradox jelenségeket. Bár akaratként határozta meg őket, inkább olyan természeti erőkre hasonlítanak,



Varázskörök a Fate/Stay Night-ban

mint pl. a gravitáció, de olyan furmányos módon tudnak hatni, hogy gyakran a sorsra vagy istenekre gyakoordhatunk. A két ellenerő, bár hasonló céllal, de eltérő módon működik. Gaia célja a Föld védelme. Nem akarja az emberiség kipusztulását, de ha az emberiség el akarja pusztítani a Földet, akkor képes elpusztítani az emberiséget. Gaia „ügynökei”, akaratának végrehajtó a Valódi Ősök (真祖 shinso, True Ancestors), akik természeti szellemek, a Karmazsin Hold teremtményei, akik a két égitest egyezsége alapján az emberiség

megregulázását kapták feladatuk. Közük van A Fehér Szörnyeteg (白く獣), akinek az egyetlen feladata az emberiség kiirtása lesz valamikor a távoli jövőben. A másik ellenerő sokkal lényegesebb a varázslók számára. Az Arayashiki célja az emberiség védelme, pontosabban életben maradás. „Ügynökei” átlagos emberek, akiket mintha a sors irányítana nagy tettek végrehajtására, így általában hősök válnak belőlük. Miután meghalnak, lelküik rögzítésre kerül az Arayashikiben. Ilyen hősi lelkekből lesznek egyébként a Szolgák a Fate sorozatokban.

Tehát, ha egy varázsló túl nagy hatalomra tesz szert, vagy olyan erős varázslattal próbálkozik, ami veszélyezteti az emberiséget vagy a Földet, akkor működésbe lépnek az ellenerők. Ennek először csak apróbb jelei vannak: kisebb balesetek, balsze-

rencések, nem jönnek rögtön vérszomjas harcosok a varázsló halálát követve. Ezt úgy tudják a varázslók kikeírni, hogy megpróbálnak elrejtőzni az ellenerők elől. Az emberiség közös tudatalattija elől pedig úgy lehet a legjobban elrejtőzni, ha a benne lévő elemeket használjuk fel, vagyis olyan szimbólumrendszereket, amik minél több ember számára ismertek, és hisznek bennük. Bár a modern ember nem hisz a varázslatban, a láthatatlanság ismert koncepció előtte, és hisz benne, hogy tudományosan lehetséges,

ezért nem is lepődik meg annyira, ha találkozik vele. Persze valami trükkre gyanakszik inkább, de a lényeg, hogy ha a varázsló nem tesz olyasmit, ami nagyon hihetetlen, a valósággal összeegyeztethetetlen lenne, akkor kisebb eséllyel figyel fel rá az Arayashiki. Ilyen lehetlenség pl. dolgok előállítás a semmiből, vagy egy időben egyszerre több helyen lenni. Ez ellenkezik a természet törvényeivel, és csakis Igazi Mágia útján lenne lehetséges, máskülönben az ezzel kísérletező varázslóra hatna az ellenerő.



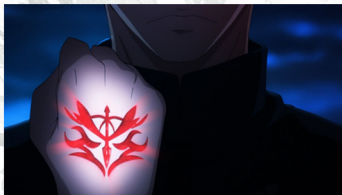
Persze kikapuk vannak, de ezeket kevesen ismerik, és nem minden halandó használhatja őket. Ezért követ minden varázsló valamilyen mágikus tradíciót. Mindnek megvannak az erősei és gyengéi, illetve mind a mágia más területeire koncentrált, ez akkor lesz fontos, mikor két varázsló harcára kerül sor.



Folytatás a következő oldalon!

Ilyenkor ugyanis az egyéni képességeken túl az lehet még döntő, hogy az adott helyzetben melyik mágikus tradíció használható jobban, melyikben van kevesebb hiba, és ezeket hogyan tudják kihasználni vagy elfedni a varázslók. A mágikus tradíció is öröklődik a varázslók között.

Ezzel el is érteztünk egy újabb varázslók számára fontos fogalomhoz, a mágikus címerhez (魔術刻印, Majsju Kokuin). Mint eddig is láthattuk, a varázslók dinasztiákban és vérvonalakban gondolkoznak. Ez azért van így, mert a mágia titkainak kifürkészéséhez, az Igazi Mágia eléréséhez nem elég egy emberöltő. Ezért a varázsló által összegyűjtött tudást át kell adni a következő generációnak. Ezt a mágikus címer segítségével teszik meg. Ez általában egy rajzolat, amit a varázslók akkor kapnak meg, mikor családjuk teljes jogú örököseivé válnak, bár a címerek látszólag a testen helyezkednek el általában láthatatlanul, valójában a varázsló lelkébe ivódnak be, és tartalmazza az eddigi generációk kutatásainak, tapasztalatainak eredményét. Ez leginkább valamilyen mágikus hatás, egy különösen erős vagy bonyolult varázslat formájában nyilvánul meg, ami védjegye az adott dinasztiának. Az örökölt mágikus címer és tradíció mellett genetikailag dől el az is, hogy egy varázslónak milyen elemi affinitása van. Ez csak azzal jár, hogy az adott elemet könnyebben képes manipulálni, és gyorsabban megérti a dinamikáját, működését. Persze az elemek minden tradícióban mások, a keleti tradíciókban a fa és a fém is elem, míg a nyugatban a négy elem mellett az éter vagy kvintesszencia jelenik meg ötödikként.



Végül az utolsó alapfogalom, amit még meg szeretnék említeni: az eredet (起源, Kigen). Ezzel a Kara no Kyoukai light novelekben és filmekben találkozhattatok, és ott egész jól ki is fejtek, de a teljesség kedvéért itt is megemlítem, mert köze van a varázsláshoz is. Szó volt a manáról, ami áthatja az egész világot, az odról, ami az élőlényekben található energia, és persze a pránáról, ami ezek tiszta formája. De mindez ered valahonnan, ahogy maga a világ is, minden egyes élőlényvel, tárggyal és eseménnyel, magával a térrel és az idővel együtt is. A modern tudomány szerint ez az Ósrobbanás, amivel minden elkezdődött, bár azt is találgatják, hogy mi lehetett előtte. A varázslók egy metafizikai fogalmat tartanak az eredetnek, amit Akashának (根源, Kogen) neveznek. Innen származik mindaz, ami ma létezik, és az idő során spirális formában árad ki az eredetből. Ilyen spirális szerkezet pl. a reinkarnáció is, de az időt és a teret is spirális szerkezetűnek tartják a varázslók, és a tudósokhoz hasonlóan próbálják visszakövetni ezt a spirált az eredet pontjáig. Hogy miért? Mert amellett, hogy így univerzális tudásra tehetnek szert, ez az Igazi Mágia használati módja is, hiszen az ellenerőnek is van eredete, és ha ezt megtalálják, felül tudnak emelkedni rajta. A Kara no Kyoukai egyik varázslója, Araya Souren az emberi lélek eredetével foglalkozott, és próbálta visszakövetni a reinkarnáció lépcsőfokain. Így eljutott ahhoz az alapkoncepcióhoz, ami meghatároz egy lelket minden reinkarnációs ciklusában. Érdekeségként néhány ismertebb szereplő eredete:

Araya Souren: Mozdulatlanság  
Ryoui Shiki: Üresség  
Emiya Shirou: Kard  
Emiya Kiritsugu: Szakítás és Kötés

A végére egy kiskaput hagytam, ami a mágikus tradíciók mellett még alkalmas az ellenerő rövidtávú kiállítására, és emellett lehetővé teszi grandiózusabb varázslatok létrehozását is. Ezek a valóságzilánkok (固有結界, koyuu kekkai, Reality Marble). Olyan erős varázslatok, amikre csak kevés halandó képes, természeti szellemek és hősök viszont gyakran használják őket. A valóságzilánkok leválasztanak egy kis területet a valóság szövetéről a varázsló körül, és saját kis univerzummá itt már létrejöhetnek olyan hatások, amik egyébként felkeltenék az ellenerő figyelmét és azonnali reakcióját. Vagyis a valóságzilánkokon belül olyan erős varázslatokat is létre lehet hozni, ami már súrolja az Igazi Mágiaák szintjét. Persze ehhez nagyon sok varázserőre van szükség, ezért csak korlátozott ideig működhetnek, és semmilyen maradandó hatást nem lehet elérni velük, hiszen a kis univerzum az idő lejártával szertefoszlik. A valóságzilánkok általában a varázsló belső mentális világának kivetülései, tehát általában személyesen rá, illetve a mágikus tradíciójára jellemző dolgokkal találkozhattunk. Ismertebb valóságzilánkok:

Ionioi Hetairoi – a Fate/Zero-ban szereplő Rider használja, tartalmazza az őt valaha szolgáló összes harcoss lelkét, akiket harcba szólíthat egy sivatagi tájon.

Iđómanipuláció – Emiya Kiritsugu valóságzilánkjá, ami csak a testére terjed ki. Segítségével képes a testét kiszakítani az idő természetes folyásából, és felgyorsítani illetve lelassítani a mozgását. Gazdaságos a kis terület miatt, de fájdalmas, mikor a teste visszatér a normális időbe, és az ellenerő kompenzál.

Unlimited Blade Works – talán a legismertebb valóságzilánk, a Fate/stay Nightban Archer, illetve az azonos című filmben (valójában a játék egyik routjának is a neve) Emiya Shirou is használja. A használója által eddig látott összes kardot tartalmazó, poros, lemenő napfényben fürdő táj. A varázsló a valóságzilánkon belül korlátlanul használhat projekciós illetve megerősítő varázslatokat.

## Fordítói jegyzet

**Mahou-majutsu (魔法 - 魔術):** A fordítás adta magát, mivel a majutsu tartalmazza a jutsu szót, ami művészetet, technikát is jelent, és nyilván a hagyományos, alkotó iparművészetekre utal, mint az asztalos szakma, az agyagözös, szövés stb. Tehát benne van, hogy tanulható, gyakorlással elsajátítható, ezért a varázslás szót választottam, ami tevékenységet jelöl, míg a mahou a mágia lett, ami utal a természetfelettségre, és ugyanakkor a statikusabb jellegre, valamint arra, hogy ez valójában inkább kategóriát takar.

**Majutsu kyoukai (魔術協会):** A kyoukai lehet társaság, szervezet, szövetség, stb. Azért a szövetséget választottam,

mert jobban sugallja a kényes egyensúlyt, és hogy valójában érdek-szövetségről van szó, aminek a leginkább az a célja, hogy megakadályozza a nagyobb konfliktusokat. Szóval nem testvériség.

**Majutsu kairo (魔術回路):** Ez tükörfordítás, a kairo áramkört jelent japánul, és persze Egyiptom fővárosát.)

Prána: Nem fordítottam le, de a szanszkrit eredetű szó egyébként szelét vagy energiát jelent, az ájurvéda és a különböző jógák központi fogalma. Arayashiki: Buddhaista fogalom, az emberiség kollektív tudatalattiját jelenti, amiben minden emlék, érzelem, stb. tárolódik.

**Shinso (真祖):** Tükörfordítás.

**Majutsu kokuin (魔術刻印):** Tükörfordítás.

**Kigen-kongen, akasha (起源・根源):** Nagyon hasonló jelentésű szavak. Míg a kigen kezdetet, kiindulópontot jelent inkább, a kongen forrást, gyökeret. Az akasha egy szanszkrit kifejezés, mindennek az alapja és esszenciája. A kigen helyett eredetet használtam a koncepció jelölésére, a kongen helyett akashát, vagy szintén eredetet, a metafizikai fogalom jelölésére.

**Koyuu kekkai (固有結界):** Itt voltam a legkreatívabb. Tükörfordításban a kanjik sajátos, egyedi erőteret (a kekkai-t általában erőternek szokták fordítani) jelentenének. Ehelyett inkább a jelentést szerettem volna lefordítani, és a valóságzilánk kifejezésben már benne van a lényege a varázslatnak, a separáció mozzanatára.



# Cosplay gyorstalpaló II.

// Lady Marilyn

*Már megvan, hogy melyik karakter bőrébe szeretnél bújni a legközelebbi conon, de a megvalósítása fejtörést okoz? Ne aggódj, van megoldás!*

## Minden cosplay egyedi

A conokon néha előfordul, hogy sok ugyanolyan karaktert látsz, azonban ha megfigyeled őket, észreveszed, hogy minden cosplay eltér valamiben. Talán a cosplayer személyisége vagy a megvalósítás miatt.

Tehát minden cosplay egyedi, még ha rengetegen választják is ugyanazt a karaktert!

Össze gyűjtöttem a legnépszerűbb karaktereket, akiknek szívesen öltöznek be a magyar cosplayerek. Ezekből a karakterekből akár ihletet meríthetsz a következő cosplay elkészítéséhez!



## A felszolgáló lány és a szabásminta

Általánosságban elmondható, hogy a ruhák elkészítésénél fontos szerepet játszik a szabásminta.

Ennek elkészítéséhez jó alapanyag, sok idő és türelem kell. A legegyszerűbb módja, ha egy, a kívánthoz hasonló ruhával dolgozunk, és azt körberajzolva az anyagon kedvünkre alakítjuk a ruha formáját.

Igy például a felszolgáló lány ruhájának szabásmintáját nyári ruhák és otthoni főzős kötény segítségével készítheted el. A felszolgáló lány karaktere kiegészíthető akár neko vonásokkal is: cicafülek, macsafarok. Kiegészítőként továbbá előfordul hasonló színösszeállítású fejdísz, esetleg kesztyű és harisnya.



## Soul Eater: Maka és a fegyverkészítés alapjai

Maka a *Soul Eater* című anime egyik főszereplője. A kaszamester kockamintás szoknyája egyszerűen beszerezhető, a hosszú köpeny és a kasza (Soul fegyver alakja) azonban már egy megoldásra váró problémát okozhat.

Ha az ember nem akar olyan nehéz anyagokkal dolgozni, mint a fém, vagy a fa, akkor valami mást kell kitalálnia. A fegyverkészítés sokszor kihívást jelent a cosplayerek számára. Az anyagválasztás után a kreativitásra is szükség van ahhoz, hogy miképp valósítsuk meg az animében vagy a mangában látott kiegészítőket.

Alapanyagként alkalmazhatsz mágipszet, gipszkartont, kartont, gézt, papírmasét, papírt, alufóliát, süthető gyurmát, satöbbi. A festéshez is nagy a választék: tempera, filctoll, üvegfesték, vízfesték, stb. Bátran használj többféle anyagot, lehet, hogy ezáltal éred el a kívánt hatást. Nézz körbe a papírboltban, a hobbi boltokban, a méteráru üzletekben és otthon is. Néhány üzletben kartondobozokba csomagolhatod, amiket vásároltál így nem feltétlenül kell a papírboltba rohannod kartonlapokért.

*Kiválasztottad a karaktert és sikeresen megvalósítottad!*

*Azonban az eddigi conokon csak látogatóként jelentél meg, és ezen változtatni szeretnél?*

*Te is a cosplayereknek hirdetett versenyek egyikén szeretnél megmutatni tehetségedet?*

*Ne tétovázz! Jelentkezz egy hozzád illő versenyre!*



Folytatás a következő oldalon!

## Craftmanship

A versenyzőtől azt várják el, hogy jó minőségű, minél jobban kivitelezett cosplayt viseljen. Központi szerepet kap a ruha és a kiegészítők elkészítési menete, tehát fontos az, hogy az ember milyen anyagokat választott, illetve hogy azokat hogyan használta fel. A verseny dívatbemutató jellegű: az általad előzetesen leadott zenére kell felvonulnod és pózolnod a fotósok hadai előtt.

### A díjazás menete craftmanship esetén

#### Legjobb karakterhasonlóság:

Itt a pontosság a lényeg. A frizúra, a ruha és a kiegészítők is számítanak. Tehát az összehatásra kell koncentrálni, ha ebben a kategóriában szeretnél jelölést kapni. Fontos, hogy a cosplayer külsőleg mennyire képes visszaadni a karaktert.

#### Legjobb kiegészítő:

Original karakter esetén, a kiegészítők elkészítésénél arra kell összpontosítani, hogy például az adott fegyver mennyire illik a karakteredhez. Ha pedig megadott karakterről beszélünk, akkor a hasonlóságon kívül az elkészítés menete is kulcsfontosságú lehet.

**Legjobb technika:** Ebben az esetben azt figyeljük meg a zsűritagok, hogy kik azok, akik a legtöbb és a legjobb technikákat alkalmazták a cosplay elkészítése közben.

Ilyen lehet például a testfestés, a műgyanta vagy a különböző anyagok felhasználása. Ha ezen kategória esélyesei között szeretnél szerepelni a jelöléskor, akkor mindenképpen arra próbáld koncentrálni, hogy a választott karaktered minden egyes része el legyen készítve, emellett fontos még az alapanyagok választása, illetve hogy azok mennyire illenek a karakterhez. Az is lényeges, hogy hogyan dolgoztál az adott alapanyagokkal illetve, hogy mennyire pontosan tetted azt.

**Legjobb kosztüm:** A ruha kapja a központi szerepet: A lényeg a minőségi kivitelezés, a látványos elemek felhasználása, és hogy minél pontosabban hasonlítson az eredeti ruhára. Kizáró indok lehet az előre rendelt vagy más szakember által készített ruhadarab. Természetesen a versenyző kaphat otthoni segítséget, de szakemberhez nem fordulhat.

#### Legjobb original

**kosztüm:** A versenyen original kategóriában is indulhatsz, ebben az esetben persze meríthetsz ötletet különböző stílusokból vagy például a fantasy világából, de fontos, hogy a ruhád saját tervezésű és készítésű legyen. A versenyre jelentkezőnek egyedül kell megálmodnia és kiviteleznie a karaktert. Ebben az esetben is kulcsfontosságú az összehatás: a ruha, annak anyaga, a kiegészítők, a hozzájuk felhasznált anyag minősége, illetve a kreativitás.

Ezeket kívül díjazzák még a **legjobb csoportot** és a **közönség kedvencét** is, szintén két különböző kategóriában: egyéni és csoportos.

## Performance

Aki erre a versenyre jelentkezik, annak mikrofont kell ragadnia, és minél humorosabban és pontosabban kell alakítania az általa választott karaktert. Tehát a zsűri arra fog odafigyelni, hogy mely előadás ment a leggördülékenyebben, mennyire volt ötletes. Ebben a kategóriára is lehet csoportban, illetve egyénileg szerepelni.

### A díjazás menete performance esetén

**Legjobb koreográfia:** Legjobb koreográfiánál azt veszik figyelembe, hogy a tánc jellegű produkciók közül melyik volt a legjobban kivitelezve. Itt fontos, hogy a csoport tagjai egyszerre mozogjanak.

**Legjobb karakteralakítás:** A humoros előadás keretein belül arra is összpontosítani kell, hogy azért mégis hű maradj a karakteredhez.

**Leghumorosabb előadás:** A zsűrik azon versenyzőket jelölik, illetve díjazzák ebben a kategóriában, akik a leghumorosabb és a leggyedibb előadást hozták létre.

**Legjobb előadás:** A legszívnonalasabb, legjobban kivitelezett versenyszámok esélyesek a jelölésre, illetve

a nyereményre. Fontos, hogy az előadásokba nem lehet belevonni a konferálót és a zsűritagokat sem.

Természetesen performance-nál is van **közönség kedvence** díj.

Ha már megvan a hozzád leginkább illő verseny és erre már fel is készült, akkor nincs más hátra, mint hogy jelentkezzi!

## Mi kell a jelentkezéshez?

### Regisztrálij!

Az animeconok határok nélküli cosplay versenyekre csak egy adott időpontig lehet regisztrálni a rendezvények hivatalos oldalain. Jelentkezéseteket ne halaszd az utolsó pillanatra, hiszen sok adatot kell majd megadnod, és ha a jelentkezési időszak lezárul, akkor már az adataidat sem tudod módosítani.



# Hogyan írjunk cikket az AniMagazinba 3.

## Mitől lesz egy kép jó?

//NewPlayer

*Az előző számban megnéztük, hogy milyen információkat érdemes megadni egy-egy ismertetőnél, most pedig tovább haladunk és megnézzük, hogy milyen is egy jó kép? Szerencsére ez már nem lesz annyira száraz téma, mint az előző, de azért lesz egy két technikai halandzsa, amit megpróbálok érthetően leírni, vagy megmagyarázni!*

### Milyen a jó kép?

A jó kép ismérve, hogy jól látható, jó minőségű és éles. Ezenkívül nem árt, ha megfelelően nagy a felbontása is! De ne haladjunk ennyire a dolgok elébe, nézzünk meg mindent szép sorban.

Egy kép akkor lesz jól látható, hogyha a rajta lévő szereplők, karakterek nincsenek elmosódva, színűiek és felismerhetők. Sokszor látni olyan képeket, ahol nem az eredeti színűkkel vannak kiszínezve a szereplők vagy a háttér. (Az hogy színezve van, nem kifejezetten arra kell érteni, hogy megtalálható benne piros, sárga és kék, hanem arra, hogy pl. egy manga esetében, hogy játszanak a fekete és a szürke különböző árnyalataival.)

A felbontást, pixelszámot talán nem nagyon kell magyarázni. Gondoljunk abba bele, hogy ha van egy kisebb képünk és azt nagyítjuk, akkor elmosódik, láthatatlan, élvezhetetlen lesz a kép. De fordított esetben, ha egy nagy képet kicsinyítünk, a kép minősége nem romlik ilyen látványosan, így mindig arra kell figyelni a kép- a képválasztásnál, hogy minél nagyobb legyen a kép felbontása, ergo a benne megtalálható pixelek mennyisége. Minimális értéket nem szívesen mondanék, mert minél nagyobb, annál könnyebb vele

dolgozni, de el kell érni a minimum 800X600-as felbontást ahhoz, hogy valamennyire használható és élvezhető képet kapjunk.



A bal oldali kép eredetileg egy kisebb, a jobb oldali pedig egy nagyobb kép volt. Most ugyanakkora méretre vannak átméretezve.

Ma már egyre kevesebb helyen használják, de azért érdemes odafigyelni, hogy a képeken előfordulhatnak különböző vízjelek. Az ilyen képeket érdemes elkerülni! Vízjel alatt itt most nem azt értjük, mikor készítenek egy renderelt képet és a kivágandó részre tesznek egy logót! Vízjel alatt most azt értjük, amikor a kép közepére az oldal oda-nyomja az url-jét!



Egy vízjeles kép

### Vízjel:

A vízjel egy olyan képi vagy szövegelem, ami tulajdonképpen alig látható, mégis elrontja a kép élvezeti összhatását. Általában mintaképekre szokták rakni, pl. egy poszternél, hogy nagyjából lehessen látni, hogy hogyan fog a végeredmény kinézni.



Folytatás a következő oldalon!

A megfelelő képformátum kiválasztásához tudni kell, hogy melyik mire képez. Nem fogjuk megnézni az összeset, inkább csak azokat, amik a weben elterjedtek: jpg, png, gif.

A jpg egy nagyon egyszerű képformátum. Jellemzően ezzel találkozhatunk az interneten szinte akárhova is nézünk, pl. a facebookon megtalálható legtöbb kép is ilyen formátumú. Egyszerűen, könnyen kezelhető, de sajnos nem képes átlátszóságot kezelni.

Igy jönnek képek (ha élhetnek ezzel a képes képzavarral) a gif-ek, amik már képesek átlátszóság kezelésére és "megjelenítésére", ám igen nagy a méretük. Valamint az átlátszóság mértékét már nem igazán tudjuk beállítani.

Ez vezetett el minket a png formátumhoz, amit mi szeretünk használni. Szép minőséget ad vissza, valamint az átlátszóság mértékét szépen át lehet benne állítani.

Igy amikor csak tehetitek, keressetek png képeket, nagyon szépeket lehet találni.

### Honnan szerezzem be a képeket?

A mára már fogalomvá vált és az interneten való kereséssel egyet jelentő Google speciális keresőjét tudnám ajánlani első körben: <http://images.google.com/> Itt aztán tényleg minden van, úgy-hogy lehet keresgélni. Az oldalsó sáv segítségével pedig specializálhatjuk a keresést, olyan beállításokkal, mint amilyen a méret (érdemes a "nagy"-ot választani) vagy éppen a kép típusa (itt pedig próbálkozzunk a ClipArt-ra szűrni).

Ha pedig kifejezetten renderelt képet keresünk, akkor érdemes körbenézni a <http://bakarenders.com/renders/> oldalon. Persze nem csak ez az egyetlen forrás, az "anime render site" kulcsszavak variálásával a Google kereső rengeteg hasonló oldalt dob ki pl.: <http://planetrenders.net/>, <http://www.animerender.net/>, <http://sakurahana.com/forum/animerenders/>, <http://celestial-star.net/renders/>), de elég nagy ahhoz, hogy sok mindent megtalálhassunk rajta!

Ha találnunk jó képet, de a minőségével nem vagyunk megelégedve, érdemes kipróbálni az <http://iqdb.org/> weboldalt, ami egy feltöltött kép alapján több oldalon rákeres a hasonló rajzokra, ábrákra. Ezt az oldalt már csak azért is jegyezzük meg, mert ha nagyon elakadunk, érdemes körbenézni azokon az oldalakon is, amikben ez a kereső is keres, ott is jó eséllyel találhatunk megfelelő rajzokat. Ha még mindig nem sikerül számunkra tetsző képet találni, akkor elkeseredésünkben keressük fel a <http://www.deviantart.com/> oldalt. Ha máshol nem is, de itt biztos, hogy fogunk az adott témában találni valamit, a minősége és felhasználhatósága már más kérdés!

Ha egyik oldallal sem boldogulunk, akkor sem kell kétségbe esnünk, mert még mindig ott vannak az animés, mangás oldalak, a fordítócsapatok oldalai, esetleg a hírportálok. Nem a legjobb megoldások, de ott is tudunk képeket keresni!



Egy renderelt kép

### Renderelt kép:

A mi esetünkben a renderelt képek körbevágott képeket jelentenek. Csak egy karakter vagy egy tárgy látható rajtuk, a kép többi része pedig átlátszó. Sok esetben használnak animékből kivett részleteket, és azokat javítják fel.

Szokás még az átlátszó részekre logót, vagy valamilyen jelet rakni, ami tartalmazza a készítő nevét vagy elérhetőségét.



Egy nagyon szép fanart

Arról sem szabad elfeledkezni, hogy vannak képek, amiket nem használhatunk fel csak úgy bármire, hiába található meg az interneten. Ez deviantart-on és a google-on talált képekre vonatkozik: mindig meg kell nézni, hogy az oldalon, ahol a képeket találtuk, milyen felhasználhatósági jogok vonatkoznak a művekre. Ezt nagyon hosszan esztelhetnénk, hogy mi számít jogilag védettnek, és hogy melyik licenz mit takar, de nagyjából arról van szó, hogy ha egy kép nem felhasználható, akkor azt feltüntetik, vagy van mellette egy vásárlás gomb.

Tudom, hogy ez első olvasatra eléggé bonyolultnak tűnik, de valójában mégsem az. Egy-egy cikkhez félóra, legfeljebb egy óra alatt találhatunk képeket. Az esetek 90%-ában a Google olyan jó találatot tud adni, hogy minden más keresést feleslegessé tesz.

Felmerülhet bennetek a kérdés hogy ha az ilyen egyszerű, akkor miért nem mi csináljuk? Ha egy cikkhez félórába telik keresni pár képet, akkor az igazán semmiség. Ez igaz. De 20 cikkhez már 10 órát kellene képkérésseel tölteni, ami pedig már egyáltalán nem kevés.

A másik indok pedig: bárki, bármennyire jártas az animék és a mangák világában, mindig lesznek olyan írók, amik számukra is újdonságot tartalmaznak, így még ötlete sem lehet a magazin összerakójának arról, hogy milyen képek illelnek a cikkhez. Arról nem is beszélve, hogy a képek mennyire meghatározzák egy-egy cikk hangulatát, így az írás és a kép szinte kéz a kézben együtt járnak.



# Körkérdés a szerkesztőkhöz

Ebben a cikksorozatban megismerhettek minket, szerkesztőket. 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. Természetesen később a magazinnal kapcsolatos kérdések is helyet kapnak itt.

Vettél már ajándékba bármilyen animés/mangás cuccot?

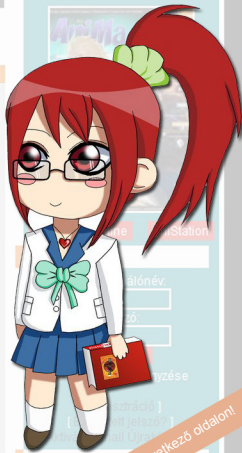
PROJECT X ZONE

**NewPlayer:** Igen, a húgomnak vettem néhány mangát. Ha jól emlékszem, akkor 5-6 db.-ot. (hogy pontosan miket, azt szerintem már ő sem tudná megmondani, ott vannak a tv fölötti szekrényen, a többi között). Persze nem egyszerre, hanem alkalomadtán: például mindig neki is választottam egyet, mikor magamnak is vettem. Bár az utóbbi időkben nem nagyon olvas magkákat és az animézést is félretette, így az elkövetkezendő időszakban nem hiszem, hogy bármi hasonlót vásárolnék neki. Ismerősöknek, barátoknak még akkor is inkább mást szoktunk venni, ha szeretik az animét. Bár egyszer egyik haverom kapott egy japán gyakorló kardot fából, az is belefér ide, nem?

**Strayer8:** Még nem. A legtöbb ismerősömet, barátomat nem érdeklík az animék. Valahogy úgy alakult, hogy azok sem ilyen témájú ajándékokat kaptak tőlem, akiket érdekelt a dolog. Azt hiszem, a gimis "songokus matricák" önzetlen átadása nem minősül igazi ajándékozásnak. :) Mentségemre legyen mondvá, hogy akkoriban még nem voltak tömve a boltok animés/mangás cuccokkal, legfeljebb *Dragon Ball* és *Hello Kitty* törölközőkkel és műtyűrökkel, kártyákkal találkoztam.

**Catrin:** Igen, elég sokszor. Mióta "komolyabban" animézem évente többször is veszek kedvesemnek, barátaimnak karácsonyra, esetleg szülinapra, vagy csak úgy, egyéb okból animés dolgokat (persze szoktam mást is adni). A barátokkal pl. karácsony előtt összejövünk és adunk egymásnak pár apróságot. Vettem már mindenfélét, sok mangát, animés kulcstartót, figurát, bögrét, pólót, stb. Öcsém is kapott már egyszer tőlem egy hentai mangát. (Az én húgom is vehetne nekem hasonlót... - NP ...hehehe - ) Szeretem a saját készítésű dolgokat is, pl. egy animés rajzot. Kedvencem egy *Fate/Zero* rajzom, amit Hirotakának készítettem.

**Hirotaka:** Igen, első ilyen az apámnak vett *Death Note*-os névjegykártya tartó volt. Egy L betű volt rajta szép mintával. Azt hiszem, azóta sem kapni ilyet itthon. Többnyire magamnak vásárolok, de néha másoknak is. Legutóbb Catrinnek vettem xxxHolicos táskát, ami nagyon jól néz ki, meg kapott korábban egy Sesshoumaru rajzot tőlem.



AKTUÁLIS

státionév

zésé

ONLINE

Vendém

To

Folytatás a következő oldalon!

YouTube

0:00 / 2:32

## Kaptál már ajándékba bármilyen animés/mangás cuccot?

**NewPlayer:** Húúú igen! Határozottan emlékszem arra a karácsony estére! Nagyon meglepődtem, mikor kibontottam az ajándékot, mert ez nálunk a családban nem igazán szokás, de nagybátyám azt mondta, hogy már lövése sem volt, hogy mit vegyen nekem, így húgom segítségét kérte: így esett a választása egy *Hellsing*es bekeretezett képre, valamint az *Angyalok menedéke* manga első három részére. Ez kb. 3 éve lehetett, azóta se volt hasonló. Nálunk ez úgy alakult ki, hogy inkább hagyományosabb dolgokat ajándékoznak: ing és nyakkendő...

**Catrin:** Igen, szintén olyan okokból, amit az előző válaszban adtam, és szintén barátoktól, páromtól. Így kaptam már én is több mangát, dvd-t, kulcstartót, bögrét, sőt rajtot is (Hirótól Sesshoumarut!! Imádom, nagyon jó lett!), és még ezt-azt, legutóbb például egy xxxHolicos tászkát. De NP válaszáról jut eszembe, hogy a családban nálunk sem szokás, bár anya egyszer gondolt rám és vett nekem *Inuyasha* mozifilmet.

**Strayer8:** Majdnem rávágtam, hogy nem, de rá kellett jönnöm, hogy mégis. Azt hiszem, a legelső egy Dragon Ball kártya volt, Pikkolót ábrázolta. Később kaptam saját készítésű, anime zenéket tartalmazó CD-t (természetesen hozzáillő borítóval), nyomtattak ki nekem *Sailor Moon* fanfociont, és kaptam *Lucky Star* képből átalakított aranyos virtuális születésnap köszöntőlapot is.

**Hiroataka:** Igen, barátoktól kaptam karácsonyra, pl. bögrét. Catrintól is kaptam már pl. kulcstartót, és mivel köztudottan Saber a kedvenc karakterem, ezért rajzolt nekem egy képet róla, amint a csatamezőn áll. Minden nap megnézem. Legutóbb meg egy nagy Saber figurával lepett meg. Természetesen különleges helyet foglal el a polcon.

A kérdéseket ide várjuk:

[info@anipalace.hu](mailto:info@anipalace.hu)



## Szokatatok barátaiddal közösen animét nézni?

**NewPlayer:** Mikor még középiskolások voltunk, vagy mikor egyetemen egy albérltetben laktunk a haverokkal, akkor igen, volt rá példa, hogy ketten-hárman összeültünk és közösen animéztünk. Mióta külön városban élünk, és csak havonta-kéthavonta tudunk összehozni egy pár órás találkát már nem jellemző, inkább beszélgetünk. Persze ilyenkor azért rendszeresen szobakerül egy-egy aktuális anime vagy manga, amit nézünk, olvasunk.

**Catrin:** Régebben nem igazán, csak conokon, vagy más vetítéseken (pl. Ani-logue, Titanic Filmfesztivál) egy-egy animefilmet néztünk együtt. De mióta megalakult a klubunk, annak keretein belül is szoktunk együtt filmezni, esetleg pár sorozatba belepillantani, egymásnak ajánlani (viszont nem ez tölti ki a klub életének nagyobb részét). Ezenkívül mikor összejövünk a barátainkkal (általában mindig más otthonában), előfordulhat egy kis animézés is.

**Strayer8:** Jó ideje egyedül sem nézek animéket, a mangák időbeosztása kedvezőbb.

**Hiroataka:** Régebben nem, csak anyukámmal néztünk Ghibli filmeket, meg amit conon vetítettek. A klub óta a talikon rendszeresen vannak vetítések, és ha valakinél összeröffenünk, akkor is be szoktunk iktatni közös animézést.

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. Úgyhogy támadjatok le minket mindenféle kérdéssel, amire az udvari etikett szabályai szerint válaszolni lehet.

# 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:



DOUJIN  
Hentai  
18+  
CSAK FELNŐTTEKNEK

**A KÖVETKEZŐ SZÁMBAN**

# Xam'd

**Lost Memories**

