Ez egy ingyenes online magazin, kereskedelmi forgalomba nem hozható!

2012 - 11
10. szám

アニ 雑誌 AniMagazin

Japán Fanatikusoknak!

12 oldal extra

light novel fordítás
Kara no Kyoukai I.

Otaku Tutorial

Macross kronológia

Kontroller

Naruto Shippuden
Ultimate Ninja Storm 2.

Xam'd
Lost Memories

Tartalomjegyzék

Szerkesztői levél:

// NewPlayer

Juhuhúú 10. szám! Már nem egy jeggyel írjuk le a megjelent magazinok mennyiségét. És már éppen hogy csak meg tudjuk számolni a kezünkön, eddig hány számot készítettünk.
Az örömködés mellett azért jutott időnk a cikkek elkészítésére és néhány apróbb fejlesztésre is.
Egyik ilyen, hogy megduplázuk a magazinban lévő fansubber interjúk számát, így már nem egy, hanem két csapattal ismerkedhettek meg minden egyes alkalommal.
Az előző számban sokan észrevehettétek, hogy befejeződött a fanfic történetünk, így most egy újabba kezdünk bele, ami nem lesz olyan hosszú, mint elődje, ugyanis már ebben a számban a végére érünk. Viszont semmi ok a szomorkodásra, később is lesznek nálunk fanficcek!
Örömködésre adhat még okot az is, hogy ahogy azt már a borítón is láttátok itt van egy light novel fordítás, ami jó pár részen keresztül velünk marad!
Végre valahára eljutottunk odáig, hogy megújítsuk a facebook oldalunkat, a facebbok.com/AniPalace-t. Ennek egyik lépése már régebb óta elkezdődött, nevezetesen, hogy minden reggel találhattok egy új képet az oldalon. A szemfülesebbek azt is észrevehették, hogy az avatár és a borítókép is megváltozott a napokban. A frissítések ezzel nem érnek véget, mert lesz még sok meglepetés és sok képgaléria is, úgyhogy érdemes figyelni a facebook falatokat.
És bár nagyon régen bejelentettük, de most már ténylegesen sikerült belekezdeni abba a folyamatba is, ami a weboldalunk megújításához vezet. Ennek várható időpontja: amikor készen lesz. :)
Végezetül pedig nem maradt más, mint hogy az idei évre elköszönjünk, mert velünk már csak jövőre fogtok találkozni! Ügyhogy így jó előre is boldog Mikulást, jó karácsonyt, boldog hanukát és sok sok havat (Mikor lesz már hó? Havat akarok! - NP) kívánunk!

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

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
Hirotaka
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
HikaruTakaheshi
Morwen
Lady Marilyn
Veske
Reita
Miichan
Sak

FELHÍVÁS!!
Továbbra is várjuk cikkeiteket, a részletekért kattints ide!

12 oldal Extra!!
light novel fordítás Kara no Kyoukai 1. katt ide

Trigun 9

Helen the Baby Fox 28

Anime Ismertető
Xam'd - Lost Memories 3
Kämpfer 7

Manga Ismertető
Itthon kiadott mangák: Trigun 9

Fansub riport
Behind Team 12
Chihana Fansub 15

Rendezvények
Aniwacon 18
Őszi Mondocon 20

Szigetországi napló
Hírek 10 22

Távol-Keleti Ízvarázs
Legnépszerűbb gyorséttermek és ételek Japánban 25

Moziterem
Kogitsune Helen-Helen the Baby Fox 28

Kontroller
Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2. 30
Vanquish 33

Fanfiction
Naruto fanfic 36

Olvasói Gondolatok
Miket néz egy fangirl az őszi szezonból? Tonari, K, Magi 37

Nuihari Műhely
Cosplay gyorstalpaló III. 44

OtakuTutorial
Macross kronológia 46

Házunk Táján...
Körkérdés a szerkesztőkhöz 49

Xam'd: Lost Memories

// Catrin

Egy kimondottan egyedi és érdekes animéről lesz most szó, amit ugyan régen láttam már, de úgy gondoltam, mindenképp érdemes az AniMagazinban cikket szánni neki. Már csak azért is, mert itthon nem igazán ismert, főleg nem népszerű darab. Ez nagy valószínűséggel nem is változna meg (nem is kell), de bízom benne, hogy pár olvasónkhoz most közelebb kerül ez a történet.
Javaslom, ne rettenjenek el egyből azok sem, akiknek az óriás digimon kinézetű fehér alak nem szimpatikus, ugyanis sokkal értékesebb alkotás ez, minthogy egy komolytalannak tűnő figura alapján ítéljünk.
Elsőre én is nagy kérdőjelekkel álltam az anime előtt, de pillanatok alatt magával ragadott.

Cím:
Bounen no Xamdou
Típus: ONA sorozat
Terjedelem:
26 rész, 24 perc/epizód
Megjelenés: 2008.
Rendező:
Miyaji Masayuki
Író: Nomura Yuuichi
Zene: Oshima Michiru
Studio: Bones

Kategória: dráma, akció, sci-fi, fantasy, szupererő, hadsereg, család, romantika

Néhány szinkron:
Takehara Akiyuki - Abe Atsushi
Nakiami - Sanpei Yuuko
Nishimura Haru - Orikasa Fumiko

Értékelés:
AniDB: 7.54
ANN: 7.4
MAL: 8

Kellően vonzó alapanyag

Érthetetlen cím (xam'd???), furcsa lény, szép, kellemes grafika, tartalmas lehetőséggel bíró 26 rész... Természetesen már a külalak is sablonos biztonságérzetet ad a lelkes animéző számára. Így aki fantasy, sci-fi, háborús témájú, kellemes, komoly, durva, családias történetre, abszurd mutációkra, világmegváltásra, érzelmes karakter központúságra és/vagy ezek keverékére vágyik, annak a Xam'd tökéletes választás lesz. De a különösebb érdek nélkül kattintók is egy remek, összetett animével fognak találkozni. Az alternatív világban egy háborús övezetbe vezet minket a sorozat, adott tehát az ellenségeskedő déli és északi kormány. Köztük helyezkedik el a harcoktól mentes, békés Sentan sziget, melyen a főszereplő srác, Takehara Akiyuki is él. Egy nap ez a 16-17 év körüli fiú sulibusszal szokásosan az iskolába tart, de a jármű merénylet áldozata lesz. Ugyanis a buszt robbantás éri, melynek következtében Akiyuki karjába egy fura fényjelenség mászik. Hamar kiderül, hogy az egyik utas, egy albinó lány a tettes, de nincs idő agyalni a történteken.

A főhős karjában lévő idegen dolog egy fura életforma, mely szinte azonnal átveszi a fiú fölött az uralmat és egyesül vele. Ezért válik Akiyuki egy nagydarab tinishounenből előmászott szupererős lénnyé, azaz xam'd-dá. A robbanásban barátai, Haru és Furuichi nem sérülnek meg, de egy újabb különös lény érkezésével a veszély tovább fokozódik, így a visszaváltozni képtelen Akiyuki is harcra kényszerül társai védelme érdekében.
A nézőnek és a szigetlakóknak egyaránt újdonsággal szolgáló eseményeknek persze még korántsincs vége, de a mutáns szörnylény kővé válása és egy titokzatos lány, Nakiami segítségnyújtása kissé nyugalmat ad az első két rész végére. Nakiami szembesíti Akiyukit: vagy vele tart és a lány segít neki visszaváltozni és uralni a benne lakozó lényt vagy a fiú is megkövült szörnyként fog kimúlni.
A választás tehát egyértelmű, egy szimpla anime történet is elkezdődött... de mitől is különlegesebb ez a sztori a többitől? Semmitől. Egy jópofa sorozat, ahogy sok másik, de mindenképp a komolyabb, érdekesebb, így számomra szórakoztatóbb anime mezőnyt erősíti.

Talán a bevezetőben kijelentett "egyedi" jelzőt a fantasztikus hangulata, a szövevényes és jól kidolgozott kapcsolatok, az izgalom, a "mert ez a Xam'd és nem pl. a *Guilty Crown*" és az ezekből létrejött összhatás érdemelte ki nálam. Egy igazán felejthetetlen alkotás lett.

Karakter-háló

Az anime több szálon fut, ennek következtében rengeteg karakter és kapcsolat rendszer szövi át. Ezek a szálak szépen, folyamatosan haladnak előre és a kellő pillanatokban keresztezik egymás útjait, a végkifejletnél pedig szinte teljesen összefutnak. Nekem nagyon tetszik, ahogy a sok kis tör Karakter-háló ténet más-más helyen egybeér, ahogy minden és mindenki között kapcsolat áll, és ahogy az események egy nagy kerek, komplex egészet alkotnak.

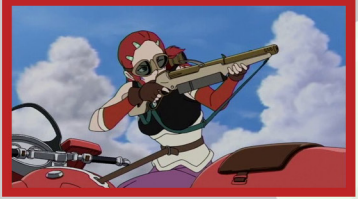
Folytatás a következő oldalon!

Akiyuki, a főhős útja

Szerencsére személyében egy nem tökölős, nem nyomi, nem szerencsétlen, segítőkész fiatalt kapunk, és többet látunk belőle, mint a xam'd létformájából. (Ugyanakkor meglepő, hogy nem viseli drasztikusabban a dolgokat.)

Akiyuki, bár szülei külön élnek és ő az anyjával lakik, mindkettőjükkel nagyon jó kapcsolatot ápol. Békésen tölti napjait barátaival karöltve, de a merényletet követően az élete fenekestül felfordul. Attól fogva saját, majd mások életéért is küzdeni fog, elsődleges feladata lesz közös hangot találni a belé beleköltözött hirukóval, beilleszkedni a Zanbani postahajón, tanulni az őt megmentő lánytól, Nakiamitól és épségben kikerülni a támadásokból, harcokból. Az anime jól végigboncolgatja Akiyuki történetszálát. Kérdés, hogyan fog boldogulni, hogyan találkozik újra a barátaival, szüleivel, már ha még láthatja őket... Hogyan győzhet a humanformokkal szemben, miként találkozik más xam'd-okkal? Így vándorol tovább egyik eseménytől a másikig, hogy a végén összetevődjön valami a sok-sok adalék által.

Nakiami története



Emlékszem az első gondolatok egyike, ami eszembe jutott róla az Nauszika volt. Nem véletlenül, a karaktere ugyanis nagyon hasonlít rá, így akik mindkettőt ismerik, erre biztosan gondolnak. De számomra kicsit az egész Xam'd világát is áthatotta egy enyhe Ghibli vagy Miyazaki utánérzés. Visszakanyarodva Nakiamira, az ő karaktere is eléggé kíváncsivá teszi az embert. Vajon mik lehetnek ennek a fiatal nőnek a céljai? Mi motiválja? Ki ő? Mitől ilyen bátor, ügyes, harcias, érzéketlen, de segítőkész ember? És honnan tud annyi mindent a Xam'd-okról, humanformokról?
Nakiami a történet elején a fő támasza, segítsége lesz Akiyukinak és ő viszi a fiút az aktuális élőhelyére, a postahajóra. Később elválnak, majd újra összekapcsolódnak útjaik, és a lány története is teljesebben kibontakozik, mondhatni második főhőse lesz az animének. Az árva gyerekkel, Yangóval kibontakozó kapcsolata és az otthonával, a Tessik klánnal való viszonya tovább színesíti karakterét és történetét.

Nishimura Haru és Teraoka Furuichi

Akiyuki barátai, az ő száluk szintén fontos. Mióta a fiút Nakiami elvitte, barátai - főként Haru - próbálják őt megtalálni... Később a hadsereghez is csatlakoznak, katonák lesznek, így ők is számos csatába és kísérletezésbe keverednek. Érdekes látni, ahogyan a vidám lány, Haru és a komoly srác, Furuichi karaktere hogyan változik a cselekmény során. Szerelmi konfliktusuk is igen jelentős, Haru ugyanis vonzódik Akiyukihoz, Furuichi pedig Haruhoz, így a kialakult háromszög eléggé megviseli Furu életét.

Zanbani - a postaléghajó

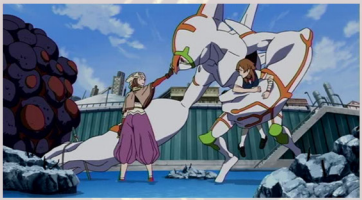
Xam'd Lost Memories

A nemzetközi postahajó legénysége adja az anime fő humorát. Bár nem dúskál a történet a vígjáték elemekben, de jólesik a nézőnek az a könnyed vidámság, amit néha a karakterek szolgáltatnak. Persze az ő életük sem csupa mosoly, és a történetből, a harcból, a végkifejletből a Zanbani brigád is kiveszi a részét. Nagyon kellemes az a családias környezet, ami a léghajót követve várja a nézőt. Az itteni szereplők is mind színes, változatos egyéniségek. Kedvencem közülük talán Ishuu, a kapitány lett (nem véletlen, ő a hajón a domina), és nagyon imádnivaló, ahogy Yunbóval, az anya karakterrel nővérek módjára civakodnak. Teljesen ellentétesek, mégis látszik mennyire tisztelik, szeretik egymást. De jópofa karakterek a többiek is: Akushiba - a fiatal Nakiami mániás futár srác, Ahm - az apafigura pilóta, Kiserujii - az öreg mérnök, Tenshin-sama - a bölcs, tanácsadó asszony, Raigyo - egy titokzatos és fontos, a hajóra visszatérő fickó és a gyerekek.

Folytatás a következő oldalon!

Akiyuki szülei

Az ő mellékszálukat nagyon szeretem a sorozatban, és hamar felkerültek a (nem létező) kedvenc anime párosok listámra. Fusa egy gondoskodó, erős anya, aki nagyon aggódik a fiáért és próbálja megtalálni őt. Bár férjétől külön élnek és a pár között feszültség van, még így is gondoskodik az apáról, Ryuuzou-ról. Takehara úr ugyanis egy munkamániás, de minden másban hanyag orvos. A családi életből, így együtt élve se lenne sok része, nagyon elhivatott, többnyire idősekkel foglalkozik és szeretik őt a szigetlakók. Fusa sokszor még mindig takarít és főz rá, de kapcsolatuk látszólag érzéketlen és közömbös lett már. Az ételeket főként Akiyuki vitte neki, de eltűnése (Nakiami magával cipelte) óta Ryuuzou is aggódik a fiáért. Később a jeleneteik és kapcsolatuk alakulása igazán fantasztikus fűszer az animében, kimondottan érdekes az apuka katonai kutató múltja és humanformokról való tudása is.



Kakisu Toujiro és a hadsereg

Kakisu a Mainsoul katonaság egyik embere, hozzájuk csatlakoznak Akiyuki barátai is, mivel a robbantás és a fura lény (humanform) támadás óta már a Sentan-sziget sem biztonságos. A háborús szervezkedés elkezdődött, így az új technológiákkal és humanformokkal való kísérletezgetés is megmutatkozik. A hiruko, xam'd, fehér gyerekek vonalat pedig szintén nem lehet említés nélkül hagyni...
A seregből leginkább Kakisu karaktere van kiemelve, ezért is neveztem meg az alcímben, sok dolog érinti az ő életét is. Alapjában véve negatív, de érthető figura, érdekes látni, ahogy az egyes helyzetekben viselkedik. Tetszetős az Akiyuki apjával kapcsolatos szála és az anyja vonala is.

A tessikiek

A történet nemcsak a szigeten, hanem a körülötte lévő (háborús) földrészeken is játszódik. Nincs egyértelműen behatárolva a világ, de az biztos, hogy változatos, színes képet kapunk és a karakterek utazása által mindig új helyeket ismerünk meg. Ilyen a Tessik klán területe is. Ők főként csak az anime második felében kerülnek bemutatásra, szintén mellékszálként, mondhatni Nakiami vonalán (elvégre a lány is tessiki). A klán egyes tagjai a végkifejletnél válnak fontos tényezővé, kiemelkedő karakterek közülük Nakiami húga és egy idős asszony...

Az említetteken kívül még rengeteg mellékszereplőt (családtagok, lakosok, katonák stb.) vonultat fel az anime, mindig a kellő időben hozzáadva a cselekményhez. Nem beszélve a furcsa, egyedibbnél egyedibb kinézetű és erővel rendelkező xam'd-okról, kiket szándékosan nem (azaz nem xam'd-ként) részleteztem. A vége felé pedig egyre jobban gyűlnek a helyszínek, az események és a kérdések, míg végül minden összpontosul.

Folytatás a következő oldalon!

Fáj a szívem

Igen, az enyém, és igen, az anime miatt. Nagyszerűre sikerült, szinte minden benne van, ami kell... Ez a sok kapcsolat egyáltalán nem zavaró vagy túlzó, a mű karakterközpontúsága remek egységet alkot, és végül sikerült mindent eszerint lezárni, de nem vagyok teljesen elégedett.

Szerintem a sorozat legnagyobb hibája az, hogy csak 26 részes. Hehe. Nem azért írom ezt, hogy "jajj, de jó volt, akarok mééég", hanem mert bár viszonylag a történethez és a karakter utakhoz képest jól lezáródik mégis sok hiányérzet maradt. Bennem legalábbis biztosan. Lényegében arról van szó, hogy adott egy nagyon jó és izgalmasnak ígérkező háttér (hadsereg, világ, hiruken stb) grandiózus lehetőség, mely sajnos eléggé háttérben is maradt a szereplőkre feketetett hangsúly miatt. Viszont semmiképp nem mondanám, hogy a készítőknek az Akiyuki és társai kalandjait kellett volna nyírbálniuk, hanem egy hosszabb sorozatban kifejtve, egy sokkal "über ebb" valamit alkothattak volna. De talán ez is az egyik oka, amiért a Xam'd nem tartozik a hype animék közé. Aki látta és szereti a *Fullmetal Alchemist*et (mindegy, hogy első vagy BH) gondolom nem örült volna, ha a történet 26 részbe tömörül. Kicsit valahogy így érzek ezzel az animével kapcsolatban is. Az ember szépen végignézi, izgatottan várja a végét (plusz negatívum, hogy az is kissé - pl. harc - összecsapott lett), várja, hogy minden kérdésére választ kapjon, de mondhatni hiába vár. A felszín kellően végig lett kapargatva és összességében egy nagyon jó alkotás született, de még ennél is jobb lehetett volna.

Kicsit úgy érzem, a készítők nem használták ki a történetükben lévő összes lehetőséget, igazán kár érte. Na de azért ez nem vesz le sokat az értékéből, főleg, ha mások nem mélyülnek ennyire bele. Talán túlságosan megszerettem és az lett a baj. Csak nézni kell és élvezni, hagyni hogy magával ragadjon, az már más kérdés, hogy a végkifejlet kinek mennyire tetszik. Még az én (finoman fogalmazva) "mi volt ez?" érzésem után is pozitvan váltam el az animétől.

Mindenféle háttérinfó

A Xam'd: Lost Memories 2008 nyarán (USA) és őszén (Japán) ONA-ként (Original net animation) a PlayStation Networkön jelent meg, majd 2009-ben a japán tévékben is debütált. Az anime a Bones studió (*FMA, Eureka seven*) munkája, saját története, melyet a Sonyval közösen gyártott. A grafika, a karakter dizájn, az animáció természetesen mesterien szép, nagyon színes, kellemes hangulatú lett. A xam'd-ok és a harcok látványosra sikerültek, még ha előbbiek nem is bizalomgerjesztőek, valamint az openingek és endingek is változatosak. OP/END párost illetően érdekesség, hogy az első, 2008-as helyett a tévé változatnál már más kép- és hanghatás nyitotta, zárta a sorozatot. Zenei téren először Boom Boom Satellites *Shut up and explode* száma hallatszott (nekem ez lett a kedvenc, bár az eredeti verziója kicsit már túlnyújtott), endingként pedig Kylee elég kellemes *Vacancy* száma ment. A 2009-es nekifutásnál szintén ezek az alkotók adták a hasonlóan jó zenéiket (BBS - *Back on my feet*, K - *Just Breathe*), de társult hozzájuk egy második ending is, szintén Kyleetól az *Over U*.

Tetszetősek és találóak a sztori közben felcsendülő zenék is, melyek Oshima Michiru (FMA, *Godzilla*) munkái. További animék nem készültek a történethez, de később, 2008 decemberében debütált a manga változat az *Ace assult* és *Shonen Ace* magazinokban. Az egykötetes mű a *Xam'd: Lost Memories - Pilgrim of the Compass* címet viseli és Kawanabe Masahiro alkotása.

Végezetül, mikor néztem, kíváncsian vártam mi lesz ebből, nem tudtam mit várjak az animétől, de hamar faltam a részeket. És még így, hogy a végén kicsit megleptetten, csalódottan kesereg tem, még így is mondhatni egyik kedvencemmé vált a Xam'd (alulról verdesi őket). Csak ismételni tudom magam: mindenképp érdemes megnézni, időt szánni rá, nagyon szórakoztató darab. Hátha most közelebb került pár olvasónkhoz a mű. Azt hiszem a közeljövőben én mindenképp "rewaccsolom".

Kämpfer

// Sak

Ezen, elég szubjektív ismertető témája egy 2009-es hárem anime, kedvezve az ecchi műfaj szerelmeseinek. (Vagy mégsem?) A Kämpfer egy elég bugyuta és számomra fárasztó alkotás, de igyekszem a lényegét bemutatni, hátha lesznek, akik ujonganak, hogy ezt még nem látták, itt az ideje!, és hátha lesznek, akikben (még biztosabban) megfogalmazódik: NEM!

Téma:
suli, hárem, shoujo ai, nem-csere, ecchi, vígjáték, szupererő, harc, tinik

Terjedelem: 12 rész

Megjelenés éve: 2009.

Studio: Nomad

Rendező:
Kuroda Yasuhiro

Zene: Katou Tatsuya

Néhány szinkron:
- Asumi Kana
- Horie Yui
- Nakajima Megumi
- Nazuka Kaori
- Inoue Marina

Értékelés:

Cikkíró: 4
MAL: 6.9
ANN: 5.7
AniDB: 3.16

A címet adó német szó harcost jelent, így már ebből is kiderül, hogy várhatóan "fájtos" dologról lesz szó, az animéről látott képek pedig azt is elárulják, hogy nagymellű tinicsajok harcolnak egymással. Ergo a mű első ránézésre hasonló agymenés lehet, mint pl. az Ikkitousen. Az anime főhőse Natsuru, átlagos, középiskolás srác, aki egy nap nővé válik, merthogy ő is kiválasztódott harcossá, és a rendkívül kreatív mahou shoujo elemnek köszönhetően ez a lét átváltozással jár. Igazából a kämpferek többnyire alapból is nők, és átváltozás során mind-mind másképp élik meg a dolgot (pl. haj, személyiség, kinézet enyhe vagy durva változása), de pechére Natsuru is belekerül a dologba, így neki is nőként kell harcolnia (szerencsére csak a kämpfer lét idejére, amint elmúlt a veszély, ismét hímmé válik).

És hogy miért harcolnak a karakterek? Fogalmuk sincs! Szimplán azért, mert a plüssállatkájuk!!! (igen!) azt mondta, mostantól ezt kell tenniük. Tehát kiválasztódtak, harcosok lettek, sőt még különböző színű karkötőket is kaptak, a hovatartozás jelzésére, másrészt ezek biztosítják az átváltozást, sőt (talán) még a kämpfer erőt is. Így adódik két csapat a pirosak és a kékek (karkötők színe szerint), cél, hogy legyőzzék a másikat. Ennyi.

A történet tehát nem bonyolult, sőt igazán nagy baromság, de a lényeg, mivel ecchi vígjátékról van szó, nem a harcokon van. Főleg, hogy totál tesznek rá, ki piros, ki kék: vagy "nagy haverság" vagy "mindenkit megverek" álláspont létezik a szereplők között. Épp ezért csapattól függetlenül mindig a karakterek aktuális, személyes sérelme miatt mérgesednek a másikra. A főszereplő persze mindig kapja az ívet, ha lány, épp szerencsétlen, ha fiú, valamelyik harcos csitri mindig rajta vezeti le a túltengő tini-hormonjait.

Az anime előrehaladtával még fehér kämpferek is jönnek, csak hogy bonyolódjon az amúgy is abnormális "Ki az ellenség?" kép. A történet hangsúlya pedig végig Natsuru nővéválásán és a körülötte azonnal leszbikussá és őt akaróvá váló csajokon van. Na jó, akad olyan is, akinek Natsuru férfiként kell, szóval megy a huzavona ide-oda.

Így amire számíthatunk: féltékenykedés, konfliktus, tini szerencsétlenkedés ezerrel minden jelenetben.

Mindeközben azért harcok is akadnak (különféle technikákkal: ő-/szúrófegyver használat, varázslat, "dühös vagyok megverlek").

Folytatás a következő oldalon!

Továbbá színesítik az animét a vicsenek és izgatónak szánt fájó ecchi jelenetek (a lány-lány dominál főként), a beteg személyiségváltozások, az ufók (mert naná, hogy mindenről ők tehetnek), és a beszélő, aberráltul elnevezett (és elkészített) plüssállatok ("közvetítők" vagy mik). Pár plüssnév emlékeimből előkotorva, csak hogy örüljünk: halálra égetett oroszlán, harakiri tigris, akasztott kutya, szeppuku nyúl, meg már ki tudja, mik.

Részletesebben a lányokról nem írnék, de azért nézzük a háremtagokat: Sakura Kaede (a főjelölt, nem kämpfer..., "rejtélyes", Natsuru imádja, de a lánynak ő nőként kell), Mishima Akane (a féltékeny, agresszív, de amúgy ártatlan lány), Sangou Shizuku (a domina DÖK elnök, akinek férfiként kell...) és Kondou Mikoto (a gyerekkori barát). A karakterekről és a történetről bővebben már nem írnék, mert felesleges, akit ezek alapján érdekel az anime, azok ismerjék meg maguk a "gyöngyszemeket". Annyit azért még a leíráshoz hozzáteszek, hogy a "kämpferség" viszonylag jól lett bemutatva, de ez számomra nem javít semmit az animén. Mivel ez három alkotás, egy elég egyértelmű, de hozzátesszem, spoileres mondat következik: a történetnek normális lezárása nincs és erre az utsó rész még rá is tesz az "ökörködjünk még 20 percig" elvével.

Ha sikeresen végignéztük (/szenvedtük) a sorozatot, ne hagyjuk ki a folytatást sem! (Szenvedőknek: csak, ha maximalisták.) Készítettek ugyanis még egy két részes ovát, mely folytatja a céltalan ecchi jeleneteket (csak tudnám miért vicces ez). Továbbá belefért az anime világába egy kis picture drama is, ami kimondottan értelmetlen, felesleges és rémes. Talán ennek az extrának még a Kämpfer fanok sem tudnak igazán örülni. Annyiból áll az egész, hogy durván egy (na jó, kettő) képet láthatunk, amin a plüssök 11 percet eldumálnak a semmiről.

Az anime grafikája szép, de nem kiemelkedő, zenéi könnyed pop számok, de ezek is csak szokásosak, tehát átlagos, könnyed tálalással van dolgunk. Érdekesség lehet, hogy néha a karakterek poénkodnak a seiyuuk neveit is felhasználva.

Összegezve: számomra az anime egy fárasztó, unalmas, hülyeség, szóval rossz, melyben természetesen most sem jutnak egyről a kettőre. De amikor néztem, épp ilyen valamire vágytam, és mivel szeretem taglalni a hülyeségeket, cikk is sikerült belőle. Ettől függetlenül a Kämpfer is sokak számára szórakoztató (lehet), főként tiniknek (fiúknak is lányoknak is), a műfaj kedvelőinek és a japán humor bármelyik formáját soha meg nem unóknak bátran ajánlom.

Eredeti cím:
Trigun (トライガン)

Mangaka:
Nightow Yasuhiro (内藤泰弘, helyes átírás szerint Naitou)

Magyar megjelenése:
2008. július; 2009. május

Fordította:
Oroszlány Balázs

Oldalszámok:
360 illetve 336

Ára: 2290 illetve 2490 Ft

Borító: kartonlap

Műfaj:
(sci-fi) posztapokaliptikus vadnyugati spagetti (úr)western, paródia, seinen, vígjáték, dráma, akció

TRIGUN

// Iskariotes

„Zsírkirály anime", „atom szuper sorozat", „legeslegkirályabb sztori", „simán 10/10-es" - nos, ha valaki a Trigun animéről szeretne olvasni, akkor a magyar blog és fórum oldalakon ilyen és ehhez hasonló vélemények találhatók a sorozatról. Megjegyzem, hogy ezek még csak a legszolidabb reakciók azok részéről akik végig nézték e remekművet. Jogosan merül fel a kérdés: vajon az alapot szolgáló manga is ilyen? Esetleg klasszisokkal jobb vagy valami égetnivaló borzalom?

Bár maga a Trigun a magyar animés társadalomban eléggé ismert címnek számít és már eme magazinban is szerepelt (cikk a *Trigun filmről - AniMagazin 2. szám*), azért egy rövid ismertetőt adok róla (többnyire a szememre hányják, hogy nem szokásom megtenni). Ugyanakkor volt egy nehézségem is a mangával kapcsolatosan: láttam az animét és olvastam *Trigun Maximum*ot is, tehát sokkal komplexebben látom a képregényt. Így nehéz úgy írni bizonyos dolgokról, hogy az embernek önkéntelenül is, de ne jusson eszébe, hogy hogyan is történnek majd az események a folytatásban vagy az animében. Tehát mivel most főként a hazai kiadványról szeretnék írni, figyelnem kellett arra, hogy csak addig és csak annyit írjak a Trigun mangáról, ami magyar nyelven is megjelent.

Történetünk egy másik bolygón játszódik – méghozzá egy Gunsmoke nevű helyen – csak annyit tudunk róla, hogy öt holdja van (tehát a planétának igen komoly gravitációs ereje lehet). Illetve a Földdel ellentétben sokkalta sivatagosabb – pontosítok csak kopár sivatag található rajta –, a felszínét pedig magas hegyek díszítik (több 6 és 7 ezer fölötti csúcs is van). Az emberek pedig valami szürreális hatás következtében félig steampunk félig vadnyugati képet festő városokat és kolóniákat hoztak létre. Mindenesetre abban megegyezhetünk, hogy a mai gigametropliszokhoz képest még a legjobb kinézetű város sem valami szívderítő látvány.

Ja igen, miért is vagyunk egy másik bolygón és miért is nem a Földön? Mert valamikor a jövőben oly sikeresen elpusztítjuk a bolygónkat, hogy teljes mértékben lakhatatlanná válik. Ezért szép nagy űrhajókat építenek, abba hibernált állapotban bezsuppolják a komplett emberiséget, és uzsgyi világűr, keressük az új lakhelyet, ez volt a Mag program. De hogy miért is ide sikerült leszállni, ahhoz ajánlatos elolvasni a mangát. ;)

A történet középpontjában egy pisztolyhős áll, aki vörös kabátot hord és hatalmas tűzerejű fegyvert visel, ő Eszeveszett Vash, akire csekély 60 billió dup/dupla dolláros vérdíjat tűzött ki a konföderációs kormány. Ezt a vérdíjat az úriember úgy tudta kiérdemelni, hogy többek közt egy komplett várost radírozott le a földfelszínről. Mint kiderül, July városa volt a hét legnagyobb város egyike, de a halottak száma mindössze szerény 0 fő volt.

Folytatás a következő oldalon!

Bár egy tébolyodott gyilkológépnek képzelhetnénk a főhőst (kb. mint Alucard - *Hellsing*) helyette inkább egy pacifista, emberszerető karaktert kapunk, aki elveihez végletekig lojális (ezt mások úgy mondanák, hogy rögeszmésen).

Nem meglepő, hogy egy ekkora pusztítást véghez vivő emberre olyan „beceneveket" aggattak a lakosok, mint a Humanoid tájfun. Továbbá egyértelmű, hogy még az üzleti világ fantáziáját is megmozgatja egy olyan ember, aki felér egy természeti katasztrófával, ahogyan ez történt a Bernardelli Biztosító Társaság esetében is. A cég két fiatal fruskát állít a veszélyes bűnöző felderítésére, ők Milly Thompson (18) és Meryl Strife (21).

A lányok és Vash alkotta hármas elég hamar összeáll, és idővel csatlakozik hozzájuk Nicolas D. Wolfwood – egy Harley Davidsonos nagy keresztet cipelő, árvaházat fenntartó pap –, aki a sorozat egyik legkedvelhetőbb karakterévé növi ki magát.

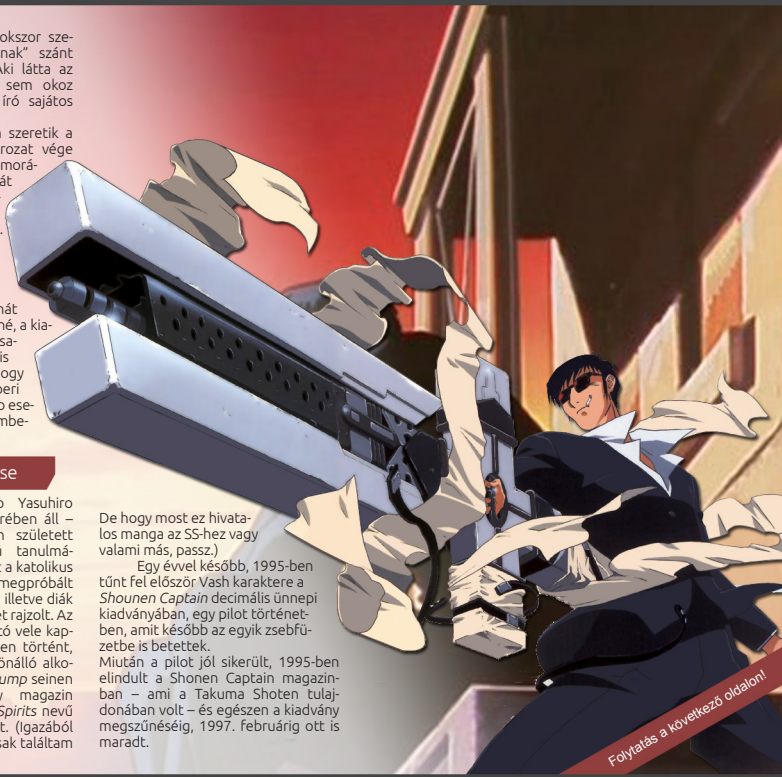
A szürreális világban a hadsereg köztörvényes bűnözőket foglalkoztat a béketeremtésben, emberszerv kereskedelem folyik vagy éppen homokgőzösök és kisebb háznyi méretű emberek járnak-kelnek. Nos, még közülük is kiemelkednek a történet főgonoszai, méghozzá a Gung Ho Gun-ok személyében (a mangában Lelkes fegyverként említik őket). Ezen személyeknek, ahogyan a magyar fordítás fogalmaz varázserejük van és céljuk az, hogy olyan kínszenvedést okozzanak Vashnak, amelyet Knives élt át. Ki is Knives? Miért is nem szeretik egymást Vash-sal? És mi köze a mostani történésekhez egy több száz éve halott, Rem Savarem nevű hölgynek? Tessék mangát olvasni!

A cselekményben sokszor szerepet kapnak a „mókásnak" szánt képek vagy poénok is. Aki látta az animét, annak talán itt sem okoz problémát leküzdeni az író sajátos humorát.

Az animében sokan szeretik a komolyságot, főleg a sorozat vége felé megmutatkozó etikai-morális problémák boncolgatását (sokan tévesen filozofikusnak tartják, de hát itt nem A Gondolkodásról van szó). Nos, ez természetesen megjelenik a mangában is, de mivel csak a történet elején vagyunk, nem annyi és nem oly mértékben. Tehát aki kimondottan ezt keresné, a kiadott kötetekben az kicsit csalódni Fog. De azért már itt is feltűnnek problémák, pl. hogy ki mennyire becsüli az emberi életet (mint látható Legato esetében a hot-dog vagy az emberi fej szinte egyre megy).

A manga megjelenése

A mangaka, Naito Yasuhiro – aki nagy játékgyűjtő hírében áll – 1967. április nyolcadikán született Kanagawában. Felsőfokú tanulmányai alatt megismerkedett a katolikus vallás alapjaival, amelyet megpróbált egyeztetni a buddhistával, illetve diák esztendei alatt doujinshiket rajzolt. Az első igazán említésre méltó vele kapcsolatos esemény 1994-ben történt, amikor *Call XXX* címmel önálló alkotása jelent meg a *Super Jump* seinen kiadványban. Majd egy magazin megbízásából a *Samurai Spirits* nevű játékhoz készített rajzokat. (Igazából a fene tudója, hogy mit, csak találtam egy ilyen nyomot.



De hogy most ez hivatalos manga az SS-hez vagy valami más, passz.)

Egy évvel később, 1995-ben tűnt fel először Vash karaktere a *Shounen Captain* decimális ünnepi kiadványában, egy pilot történetben, amit később az egyik zsebfüzetbe is betettek.
Miután a pilot jól sikerült, 1995-ben elindult a Shonen Captain magazinban – ami a Takuma Shoten tulajdonában volt – és egészen a kiadvány megszűnéséig, 1997. februárig ott is maradt.

Folytatás a következő oldalon!

Majd egy éves kényszerpihenő után a Trigun a *Young King Ours* (ami a Shounen Gahousha tulajdona) magazinban folytatta pályafutását, mêghozzá Trigun Maximum névvel, ezzel a címmel futott 1998-2007 között.

Amikor először kiadták a tankötetekat, akkor még 3 kötetes volt, de 2000-ben a Shounen Gahousa felvásárolta a Trigun jogait, és az újabb kiadás már 2 extra vastag kötetben jelent meg. Így adták ki hazánkban is.

Magyar kiadvány

Az itthoni mangakiadások közül a Trigun talán az egyik legismertebb név. De sajnos hiába nagy név, hiába zabálták az emberek a sorozatot, amikor pénzt is kellett volna áldozni rá, elegánsan bemutattak. Így az első két kötetből nem fogyott a kívánt mennyiség, noha az ára pimaszul alacsony volt. Ennek következtében (bár a Delta Visionnek opciós vásárlási joga van a Trigun Maximumra) a folytatás nem lesz kiadva. A kevés vásárlásnak az is lehetett az egyik oka, hogy a kiadó későn hozta be a mangát hazánkba, 2008-ra a Trigun már „lecsengett", kevésbé volt már népszerű. Talán ha 2 évvel korábban tették volna ezt meg, akkor jobban fogyott volna. (Ez természetesen köszönhető a magyar animés társadalom mentalitásának is: inkább figurát vesz, semmint olvasmányt, inkább letölti, semhogy megvegye a legális cuccot. És utána még képes sírni és kritizálni, hogy az Animax meg a Mangafan miért nem hozza be ezt vagy azt a cuccot. Na, mindegy.)

Maguk a kötetek

Az oldalak nehezen érthetőek, köszönhetően annak, hogy a lapok nagyon zsúfoltak, a képkockák amúgy is kaotikusak, de ebben a kiadványban mintha még egymásra is nyomorítanák őket. Ennek ellenére elmondható, hogy bár a kötet a '90-es évek közepén jelent meg, inkább már az új hullám jeleit mutatja magán és nem a régi iskolát követi – így közel 20 éves távlatból is aránylag jónak mondható a grafikája.

A kiadványt érintő legnagyobb kritika a manga gerincét illeti. A Trigun a hazánkban megjelent eddigi legvastagabb manga és azt várnánk el tőle, hogy ehhez mérten a kötése jó erős és masszív legyen, de sajnos nem ez a helyzet. A vastagsága és rossz kötése miatt a manga gerince könnyen törik. Valamint így a lapok is könnyen kieshetnek, az már csak hab a tortán, hogy hiába szeretné valaki óvatosan olvasni a példányát, sok a kétoldalas kép, amin az ember szeretné a szemeit legeltetni. Másrészt szintén komoly baki, hogy sok helyen a belső margóhoz közeli sorokat nem vagy csak nehezen lehet elolvasni rendesen. Így ha az ember jobban kinyitja a könyvet, az akár gerinctörésig is vezethet.

A betűtípusa aránylag jónak mondható, a hangeffekteknél megfigyelhető, hogy a japán hanghatásokba írták be kisebb méretben a magyar megfelelőjét.

Egy apróság a végére: pár darab első kötetes Trigunnak az utolsó 16 oldala nyomdai okokból kimaradt, aki olyan peches, hogy ilyet tudott beszerezni és ki szeretné cserélni, azt a Delta Vision ingyen becseréli.

Utóélet

- 1998. április 1. – 1998. szeptember 30. anime sorozat – Trigun
- 1998 – 2007. Trigun Maximum – manga
- 2002-ben PS2-re megjelent a *Trigun: The Planet Gunsmoke* című játék is, amely a mangából készült a SEGA jóvoltából.
- 2005 októberében kezdett el terjengeni egy hír a Trigun mozifilmről is. A 14. kötet borítóján 2009-re ígérték a filmet, amelynek bemutatása áttolódott 2010 tavaszára.
- 2010. március 30. – 2010. április 30. - *Trigun: Badlands Rumble* (egykötetes történet, mely a mozi film alapját szolgáltatja).
- 2010. április 2. - Trigun: Badlands Rumble (Trigun movie)
- 2010-ben megjelent a *Trigun Rising* című one shot. A főszerepbe Rai, a penge, a Gung ho Guns egyik tagja került, aki egy Plant nevű kisvárosban él. Nem Nightow készítette a művet, de a Young King Ours-ban jelent meg.
- Szintén 2010-ben jelent meg a Young King Ours-ban a *Trigun the lost Plant* című one shot, mely a Maximum után játszódik.
- Bár szorosan nem kapcsolódik ide, érdemes megemlíteni, hogy a Hellsingben Alucardot sokan azzal vádolják, hogy nagyon hasonlít Vashra – leglábbis ruházatilag, amit még a mangaka is valamelyest elismert.

BEHIND TEAM INTERJÚ

// AniMagazin

Szokásunkhoz híven folytatjuk cikksorozatunkat, melyben fansub csapatokat faggatunk mindenről, ami eszünkbe jut. A következőkben ismét egy partnercsapattal készült interjút olvashattok. Nézzük, hogy álltak a sarat!

Elérhetőségek:
Weblap
Facebook

Projektek száma:

Aktív
anime: 5
manga: 18

Kész:
anime: 18
manga 4

Sziasztok! Köszönjük, hogy vállaltátok az interjút, kezdjünk is bele! Honnan/Miből jött a csapat neve?

Succ: Sziasztok! A csapat nevén anno sokat gondolkodtunk, volt mindenféle komoly és komolytalan megoldás is a BH rövidítésre. Ragaszkodtunk hozzá, hogy mi a BleachHun után is BH Team maradjunk. Így lett a nevünk BeHind, ami a mögöttünk álló rajongói/nézői/olvasói tábort jelenti. Lényegében mi értük vagyunk, ezért valahogy megbecsülésünket akartuk kifejezni.

Ez igazán érdekes és kedves tőletek. De menjünk kicsit vissza a kezdetekhez!
Mikor alakult meg a csapatotok? Kik voltak az alapító tagok?

Gege: A csapat 2011 áprilisában alakult, igazából minden régi tag alapító tag volt, persze „kineveztünk" főbb embereket, hogy könnyebben megoldjuk a később felvetődő problémákat. Ezek Zacsesz, Succ és Raten voltak, majd később átvettem Succ szerepét, mivel nem volt elegendő ideje az ügyintézésre, fansubolásra.

Jelenleg hányan vagytok?

Zacsesz: Huszonegy főt számlálunk jelenleg. Kicsik vagyunk, de lelkesek és összetartóak. Igaz, nálunk is vannak viták csapaton belül, de ezek általában jól végződnek. Habár a közelmúltban kicsit megcsappant a létszámunk. Sajnos néha nem lehet ezt az „életformát" összeegyeztetni a magánélettel.

Ahogy a mondás tartja, kicsi a bors, de erős.
Megfelelő a létszám, vagy szükségetek van még új tagokra?

Succ: Idén kisebb-nagyobb mozgások voltak a csapaton belül. Volt, aki jött, volt, aki ment. Sajnos szabadidő híján kilépésre kényszerült egyik főadminunk is, Raten. Az idők változnak, az emberek jönnek-mennek, de én amondó vagyok, hogy a csapat ugyanolyan jó hangulatú és összetartó maradt. Személy szerint az a véleményem, hogy elegen vagyunk. Viszont nem bánnám, ha idővel hozzánk csapódna még pár ember.

Reméljük mindig meglesz az ideális létszám. Evezzünk át egy kicsit a munkátokhoz! Milyen projekteken dolgoztok most? És eddig mennyit készítettetek el?

Succ: Jelenleg a szezonos animék mellett többek között mangákat fordítunk. Sajnos sokszor közbeszól az élet - iskola, munka -, és nem mindig van időnk vinni az összes felvett projektet, így parkolópályára kényszerül néhány.
Gege: 15 projekten dolgozunk jelenleg, mint például Bleach manga, Ansatsu Kyoshitsu (manga), Deadman Wonderland manga, Dakara Boku wa, H ga Dekinai (anime), Kuroko no Basuke (manga), hogy párat említsek. Eddig 21 projektet sikerült végigvinni.

Folytatás a következő oldalon!

Mi a fő profilotok? A legújabbakat fordítjátok vagy inkább a régebbieket? Esetleg csak egy bizonyos témából válogattok?

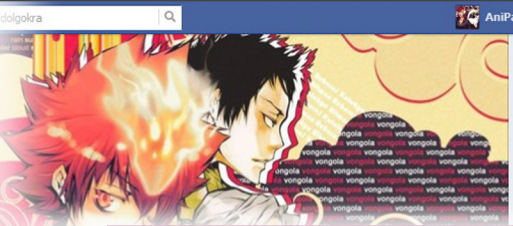
Gege: Igazából ez teljesen változó, próbálunk a régebbiek közül is csipegetni, de főképp újakkal foglalkozunk. Bizonyos téma pedig nincs (Samu a háttérből: „ECCHIIIIIIII"), mivel fordítóink/szerkesztőink/lektoraink a nekik tetsző projekteken dolgoznak, senkire nem erőltetünk rá semmit. Persze amikor szükséges, kisegítjük egymást.
Succ: A fő profilunk szerintem eléggé ismert a fansub-társadalomban. Mi nem arra megyünk, hogy minél többet, minél előbb, minél frissebből. Nálunk az a szokás, hogy mindenki olyan projektet visz vagy vesz fel, amit szeret, amit kedvvel csinál és nem kényszerből. Lényegében azt is mondhatjuk, hogy nemcsak a közönségünket, hanem magunkat is szórakoztatjuk.

Nem rossz szempont. Elvégre szórakozni mindig kell. Mi alapján döntitek el, hogy melyik animét fordítjátok? Befolyásol az, hogy a közönség mit szeretne?

Succ: Mindegyikünk olyan projektet visz, amihez kedve van, amit szeret. Persze, ha valaki felkeres minket, hogy xy animét vagy mangát szeretné nézni/olvasni magyarul, és szeretné, hogy fordítsuk, akkor azt a facebook csoportunkban felvetjük. Ha valakinek tetszik az adott mű, akkor felveszi a projektet, ám ha nem találunk rá embert, aki szívesen fordítaná, szerkesztené, akkor sajnos nem tehetünk mást, mint hogy elvetjük az ötletet.

Lapozzunk és kicsit tekintsünk a dolog technikai részére! Hogyan dolgoztok? Hány ember dolgozik egy-egy fordításon?

Succ: Mindenki a saját tempójában dolgozik. Magának osztja be az idejét, vagy ha éppen többen dolgoznak egy projekten, akkor együtt beszélik meg, milyen rendszerességgel folyjék a munkálat. Persze nem vagyunk időmilliomosok. Többségünk még csak diák, a többi pedig dolgozik, így szabadidőnkből áldozunk fel időt a nemes célra. Ha esetleg kimaradás lenne, tájékoztatjuk a közönségünket róla. Általában animék esetén egy fordító és egy lektor dolgozik a művön. Esetenként előfordul, hogy nincs szükség lektorra, így egyedül megy a munka, vagy egy harmadik ember is beszáll, aki a feliratot formázza. Mangák esetében ez a maximum három fő négyre vagy ötre nő. Kell egy fordító, és egy szerkesztő, ez elengedhetetlen. Néha a kettő személye megegyezik. Valamint ha szükség van rá, akkor egy lektor is dolgozik mellettük. Illetve ha a szerkesztőnek is kell segítség, akkor kirendelünk mellé egy cleanert, aki előre eltávolítja a scanekről a szöveget, így megkönnyítve a szerkesztő munkáját. Valamint van a különleges eset mindkét műfajnál, mikor hosszabb műről van szó, ilyenkor általában két ember között osztjuk el a munkát.



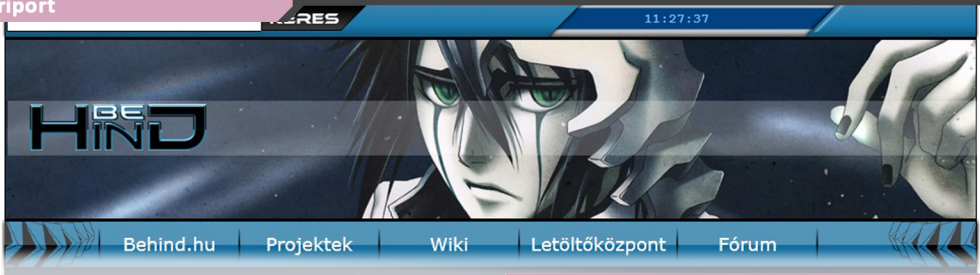
Úgy tűnik a hatékonyság maximalizálás megfelelően működik. Szoktatok visszajelzést kapni a munkátokkal kapcsolatban?

Succ: Tapasztalt fansubosként tudom, hogy a köszönömök száma elenyésző általában. De már nem is ezeket nézem, hanem van egy letöltésjelzőnk, ami megmondja, mennyien szedték le az adott feliratot/mangát. Ez általában erőt ad, hogy belefogjak a következő részbe. Persze sokszor előfordul, hogy sokan köszönik meg, illetve kapunk privát üzeneteket is ilyen témában. Sőt előfordult már, hogy elakadt egy projekt a hiányzó angol scanek miatt, és egyik felhasználónk írt, hogy neki megvan nyomtatott formában a két hiányzó kötet és szívesen a rendelkezésünkre bocsátja.
Zacsesz: Szoktunk természetesen, kicsit kevesebbet, mint amit szeretnénk, de nem ezért csináljuk. Szeretjük csinálni, mert szórakoztat minket és kikapcsol. Ez olyan, hogy ha csinálok valamit, ami nekem jó, és megosztom a közösséggel, már magában egy jó érzés, ha erre rájön még az elismerés vagy a köszönet, az már csak a bónusz.

Most egy-két személyesebb kérdés, legalábbis a csapat szempontjából. Melyik munkátokat szerettétek a legjobban? Mi volt a kedvenc projektetek?

Gege: Minden munkámat szerettem, de talán az Accel World volt az, amit a legjobban.
Zacsesz: A projektekben nem igazán veszek részt, egyrészt mert nem vagyok sem fordító, sem szerkesztő, másrészt mert én háttérben ténykedő tag vagyok. Személy szerint a kedvenc projektem a Deadman Wonderland, habár én csak fogyasztója vagyok, nem gyártója, ha szabad így fogalmaznom.
Succ: Számomra a legélvezetesebb az volt, mikor még gimnazistaként rengeteg szabadidővel heti rendszerességgel tudtam szerkeszteni egy-egy kötet Kateikyoushi Hitman Rebornt. Igaz, a tempó miatt megkaptam csapaton belül a hajcsár jelzőt. :D Mostani projektjeim közül a Kuroko no Basuke manga fordítása okozza a legjobb örömet, hiszen magam is kosárlabdázom és élek-halok ezért a sportért.

Folytatás a következő oldalon!



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

Zacsesz: Az oldalra nézve sok tervünk van. Lázasan készül a weboldalunk új motorja, amivel próbálunk valami újat mutatni, ha végre elkészül, mivel volt egy kis technikai malőröm a nyáron, így cseppet elmaradtam vele.
Succ: Most arra törekszem, hogy a futó projektjeimre pontot tegyek. Van egy kis listám tele tervezett projektekkel, ha elfogy a jelenlegi, nem maradok üres kézzel, az biztos. Valamint szeretnék ismét több szerepet vállalni csapaton belül.

Szoktatok conokra vagy más hasonló rendezvényekre járni?

Gege: Ha időnk és pénzünk engedi, akkor igen.
Succ: Mikor a tárcám és a tanulmányaim engedik, igyekszem eljutni az ilyen rendezvényekre. A 2011-es őszi con volt számomra az első, és azóta próbálok eljutni a többire is. Sajnos eddig csak a rákövetkező Anime karácsonyra sikerült eljutni. Viszont idén sem maradt ki az őszi con.
Zacsesz: Szoktunk természetesen, amikor csak időnk és költségvetésünk engedi. Elég könnyű kiszúrni a BeHind-os polóinkban minket, azt hiszem.

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

Zacsesz: Személy szerint én manapság eléggé kiestem a pixisből, de azért a Soul Society Team csapatára kíváncsi lennék.
Succ: Bevallom, mostanában nem igen volt időm figyelemmel követni a magazint,és a fansub világát se látom már át annyira, mint egykor. Egyedül az UraharaShoppal (Kira és Ranma alapítói a fanklubomnak) tartom a kapcsolatot, de úgy tudom, velük már készült interjú.

Azt hiszem minden fontosat megtudtunk, amire kíváncsiak voltunk. Köszönjük az interjút. Uzennétek valamit zárásként az olvasóknak?

Succ: Én köszönöm a lehetőséget, az egész csapat nevében is. Érdemes hozzánk betekinteni, hisz nemsokára nagy meglepetéssel készülünk a nagyközönség számára. ;)
Gege: Látogassatok meg minket, hátha találtok valami kedvetekre valót. Illetve szeretnénk nektek megköszönni, hogy ránk gondoltatok az interjú terén.
Zacsesz: Szisszentsék elő a söröket és várjanak a csodára, avagy emeljék meg a hátsójukat és élvezzék ki az életük minden egyes napját úgy, mintha az utolsó lenne.

*Még egyszer köszönjük az interjút! 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** email címre.*

Chihana Fansub interjú

// AniMagazin

Bizonyára észrevettétek, hogy ebben a számban kettő interjú van és másodikként, kisebb, kevésbé ismert, nem partner csapatot szemeltünk ki áldozatul. Ismerjétek meg őket az alábbi kérdésekre adott válaszaikból.

Elérhetőségek
Weboldal
Facebook

Projektek száma:

Aktív

Anime: 15
Manga: 21

Kész

Anime: 17
Manga: 21

Szia sztok! Köszönjük, hogy elfogadtátok a felkérésünket. Lássuk a kérdéseket! Honnan/Miből jött a csapat neve?

BakaNeko: Helló :) Még a nagyon kezdeti időkben horrort akartunk fordítani, és a Chiiro Hana nevet szemeltük ki, ami „vérszínű virágot" takar. Úgy gondoltuk, illik a horrorokhoz. Végül azzal a két emberrel nem lett semmi, de a Chihana nevet megtartottam, mert megtetszett.

Igazán jópofa, jócskán sikerült elkanyarodni a horrortól. Mikor alakult meg a csapatotok? Kik voltak az alapítótagok?

BakaNeko: 2011. március 16-án alakultunk meg az én kezdeményezésemre. SasukeMilo és Hotaru volt a másik két alapító, de ők sajnos már kiszálltak.

Ez sajnálatos, de hát menni kell tovább. Jelenleg hányan vagytok?

Mikurin: Sajnos megfogyatkoztunk az utóbbi időben, kevés aktív tagunk van. Olyan 8-10 főt számlál a csapatunk, de a tagfelvételnek hála egyre többen jelentkeznek hozzánk és ennek nagyon örülünk. :)

Jó hír, hogy gyarapodtok, csak így tovább. Megfelelő a létszám, vagy szükségetek van még új tagokra?

BakaNeko: Mindig szükség van új tagokra, feltéve, ha nem csak pillanatnyi fellángolásból jelentkeznek. Sajnos akadt ilyen tagunk, nem is egy, és az általuk félbehagyott projekteket sincs kapacitásunk folytatni.
Mikurin: Természetesen mindig örülünk 1-2 vagy akár több kitartó tagnak. Azt kell mondjam, szükségünk van új tagokra, mert vannak projektek, amik több embert igényelnek, és a jelenlegi tagjaink vagy nem tudnak formázni/szerkeszteni, vagy aki tud, az nem ér rá, vagy már nem tud több projektet bevállalni.

Kívánjuk, hogy sikerüljön beállni az ideális létszámra. Most egy kicsit más. Milyen projekteken dolgoztok most? És eddig mennyit készítettetek el?

Mikurin: Nem tagadhatom le, én viszem jelenleg az oldalon a legtöbb projektet. :) Pillanatnyilag 6 aktív anime (ebből egy közös), 4 manga (ebből egyet én szerkesztek) és 2 live action projekten dolgozom, így összesen 12. Amit már befejeztem, az 4 anime és 6 manga, összesen 10.
BakaNeko: Igen, minden elismerés Mikurinnek :) Jelenleg mangából a Seiken no Katanakajin dolgozom állandóan – feltéve ha a CXC is ad angolt xD – két meglepi mangán dolgozom, amiből egy legalább hamarosan terítékre kerül és szerkesztek másoknak is. Muv-Luvon dolgozom Zmasterrel közösen, a With You animén, amit szintén hamarosan kiteszek az oldalra.
Kyoro: Jelenleg közös projektként az AKB0048-on dolgozom Mikurinnal, illetve emellett viszem a Kuroko no Basket mangaját Talonban pedig van egy projektem, amit akkor veszek elő, ha valakinek hiánya lenne belőlem. :D Én eddig csak 3 animét és 2 specialt csináltam végig.

Folytatás a következő oldalon!

Mi a fő profilotok? A legújabbakat fordítjátok vagy inkább a régebbieket? Esetleg csak egy bizonyos témából válogattok?

BakaNeko: Kinek mihez van kedve, ilyen téren lazára engedjük a figurát. Természetesen mi is csatázunk szezonosokért, de ha olyanra bukkanunk, amihez nincs felirat, és tetszetős, akkor nekiállunk. :) Témából inkább olyan van, amit nem szeretünk, mintsem előnyben részesített. A yaoi/yuri kategória nálunk nem hódít. ;)
Mikurin: Főprofil? Hmm, én azt mondanám sokszínűek vagyunk. :D Én személy szerint mindenfélét szeretek lefordítani, ami tetszik. Régebbi vagy előző szezonos animeket/mangákat, amiket már lefordítottak nem igazán szeretek fordítani, feleslegesnek tartom. Az újakra nyitott vagyok, szeretem a szezonos animéket, de nem riadok vissza a régebbiektől sem, amik nincsenek lefordítva. Ha az ember jobban beleássa magát a dologba, igazi kincsekre bukkanhat. :)
Kyoro: Nekem ez inkább vegyes dolgokon alapszik. Szeretek az újak közül is vesézni, de tudom, hogy amiket nagy „hangon" jelentenek be Japánban is, azt a nagyobb csapatok is vinni fogják hazánkban, velük pedig jelenleg nem tudnék ringbe szállni. :) Én jobban szeretem inkább a shonen témát, vagy a csajosabbakat, de nem riadok meg egyéb, bizarabb témáktól sem. :D

Mi alapján döntitek el, hogy melyik animét fordítjátok? Befolyásol az, hogy a közönség mit szeretne?

BakaNeko: Nem igazán szoktunk ajánlás alapján dönteni. Ha valamit sokan szeretnének látni, valószínűleg több csapat is megpályázza. Inkább megkeressük azokat, amiket nem fordítottak le, de érdekesek, és így mondhatni „különlegességgel" szolgálunk másoknak.
Mikurin: Engem egyáltalán nem befolyásol, hogy a közönség mit szeretne. Tapasztalatom szerint, a szezonosok között van 2-3 olyan anime, amit több csapat is szeretne fordítani, így sokadik fordítónak nem ajánlom be magam. Ha van régebbi anime vagy elmúlt szezonos anime, amit senki sem fordított le, de érdekes és sokan szeretnék látni, akkor miért is ne? Ajánlás után max. akkor fordítok, ha én is érdekesnek találom az adott művet.
Kyoro: Nem befolyásolnak ilyenek, ami megtetszik azt választom, persze, csak ha még nincs hozzá felirat. Mint előbb is írtam, a hangzatosabb animéket nem szeretem vinni, mert azt általában többen is fordítják és nem látom értelmét, ha hárman vagy annál többen visznek egy projektet. Inkább olyat keresek, amit biztosan még senki se választott. :)

Ez jó taktika, fő a változatosság, és mindig jó kevésbé ismertek között keresgélni. Váltsunk témát! Hogyan dolgoztok? Hány ember dolgozik egy-egy fordításon?

BakaNeko: Elég gyakran megosztjuk a feladatokat. Igazából Mikurin, Kyoro és én vagyunk azok, akik mindenhez konyítanak a témában, legyen szó fordításról, szerkesztésről, időzítésről, formázásról, égetésről, vagy bármiről. Persze minden tagunknak biztosítunk segítséget ezek megtanulásához is, de van akitől wordben megkapjuk a fordítást, és mi meg betesszük oda, ahova kell.
Mikurin: Változó. Van, aki egymaga dolgozik a saját projektjén, van aki lektort kér maga mellé. A mangák esetében 2-3, mivel kell egy fordító, egy szerkesztő és egy lektor (vagy maga a szerkesztő a lektor). Az animéknél is megoszlik a dolog, mivel egy animét két tag közösben is vihet, vagy előfordul, hogy egy animét egy ember visz. Az animés projektekre így általában 1-2 fordító, egy formázó (ha a fordító nem tud formázni), egy lektor és egy feliratégető illetve videó feltöltő emberke kell jó netsebességgel. De itt általában sok poszt-ra egy ember jut taghiány miatt.
Kyoro: Általában 1 vagy 2 ember dolgozik egy projekten. Ha közösen készítünk el egy animét, akkor fele-fele arányba osztjuk meg a munkát, így első felét egyikünk, a másodikat pedig a másik személy viszi. Természetesen ennél többen is foglalkozhatnak egy projekttel.

Szoktatok visszajelzést kapni a munkátokkal kapcsolatban?

BakaNeko: Ritkásan, sajnos. Egy-két ember szokott köszönetet mondani a chatben, illetve érdeklődni a projektek állapota felől. De amik jönnek, azok jól esnek mindannyiuknak :)
Mikurin: Nem, nem igazán kapunk. Persze 1-2 figyelmeztetést elírásról vagy hasonló hibákról megemlítenek, de általában csak megköszönik a kommentekben, üzenőfalon, chatben, üzenetekben a munkáinkat. De inkább csak a lektor ad visszajelzést a fordítónak a hibáiról. Személy szerint, amikor lelkesen megköszönik a nézők/olvasók a munkáimat, akkor nagyon örülök neki, hiszen ez ad nekem erőt, hogy tovább folytassam a projektet és ne lustuljak el :)
Kyoro: Én még új vagyok a csapatnál, de amikor először kaptam visszajelzést a munkámra, nagyon jól esett és ebből merítettem a továbbiakban erőt.

Evezzünk személyesebb vizekre! Melyik munkátokat szerettétek a legjobban? Mi volt a kedvenc projektetek?

BakaNeko: Egyértelműen a Seiken no Katanakaji. Mindig tűkön ülve várom, hogy a CXC hozza angolul a fejezeteket, és kiéhezett vadállat módjára rávessem magamat. A középkori fantasy-k a kedvenceim ráadásul. :)
Mikurin: Hogy melyiket? Ez nehéz kérdés. xD Nekem mindegyik projektem a szívemhez nőtt, így hármat kiemelnék. A mangák közül a Sunadokei és a két live action projektem, a Life és a Bokura ga Ita. Szeretem az olyan műveket, amik a valóságot mutatják.
Kyoro: Jelenleg a Kuroko no Basketet szeretem a legjobban csinálni. Nagy kedvencem és részben azért is kezdtem el, hogy másokkal is megoszthassam.

Folytatás a következő oldalon!

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

BakaNeko: Projektekkel kapcsolatban mindenképpen időt akarok szakítani a félbemaradtakra, ami a fősuli mellett sajnos nehezen megy… Vannak kiszemeltjeim, amiket pluszban meg akarok csinálni, de inkább egyben akarom feltenni, mivel nem szeretném várakoztatni az embereket még több mindennel ^^”. Illetve izzítanám a szinkronosat, csak tudjak végre feltölteni. :D Hadisorba állnak már a gépemen. xD Az oldalra nézve már tervben, sőt, fejlesztés alatt van egy másik fejléc variáns javascripttel, amivel tovább dobnék a színvonalon, de minél előbb jó lenne saját tárhelyet találni az oldalnak, főleg, mivel online manga olvasót szeretnék bevezetni, ami gyakorlatban már tesztelt ugyan, de nincs megfelelő kapacitású tárhelyünk használni. Továbbá a letöltéseket is jó lenne normálisan megoldani, a SOPA/ACTA botrány óta ugyanis nehezen találni megfelelő fájlcserélőt. A csapatra nézve pedig bővülni, bővülni és bővülni :).

Mikurin: Szeretném befejezni a projektjeimet és további olyanokat hozni, ami sok mindenkit megfog. Régóta szeretnénk behozni az online mangaolvasót és valami jó tárhelyet találni, mert a letölthető videókkal gondban vagyunk. A felfüggesztett projektjeinket próbáljuk fordítók kezébe adni, illetve mi magunk befejezni. A csapattal kapcsolatban meg annyi, hogy fejlődni, tovább nőni, még sokszínűbbnek lenni és ötletes funkciókat behozni. :D

Kyoro: Jelenleg lassan kezdődnek az őszi szezonos projektek, és nagyon várom a Hiiro no Kakera 2. évadát. Ismét viszünk Mikurinnal közös animét, a Haitai Nanafát, és ezúttal egy ovat is beterveztem, az Arata-naru Sekait. Illetve szeretném magamat beérni a Kuroko mangával is: heti szinten több fejezetet kiadni, de ez sajnos kicsit bajos a suli + munka miatt.

Szoktatok conokra vagy más hasonló rendezvényekre járni?

BakaNeko: Ha tudok, akkor megyek. Az utóbbi kettőn már Chihanás táblával rohangáltam. :) A most októberin is ott voltam, szintén a táblácskámmal. xD

Mikurin: Sajnos még nem volt lehetőségem kijutni egy conra sem, pedig szívesen találkoznék az ismerőseimmel vagy új animés emberkéket is szeretnék megismerni. :)

Kyoro: Régen a 2 naposokra jártam, de mostanság már leszoktam róla. Nincs időm se igazán rájuk, és a pénzemet is másra kell fordítanom.

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

BakaNeko: AnimeAddictsos vagyok nagyon, kár is tagadnom. :)

Mikurin: Nos, azokról akikről olvasnék jóformán már mindenki volt, de én az AnimeAddictsről, Anime Seriesről vagy a Naruto-kunról szívesen olvasnék.

Kyoro: Az AnimeAddictsről, az Anime Seriesről és a Yaoi Ordenről is szívesen olvasnék az újságotokban.

Felírjuk őket, és igyekszünk kielégíteni a kéréseket. Köszönjük az interjút. Üzennétek valamit zárásként az olvasóknak?

BakaNeko: Mi köszönjük a felkérést. :) Az olvasóknak pedig azt üzenem, hogy nézzenek be bátran hozzánk, vesztenivaló nincs. ;)

Mikurin: Hmm… Először is köszönjük a felkérést, nagyon örültünk neki. :) Meg talán még azt, hogy akik ismerik a csapatunkat látogassák továbbra is és kövessenek minket, akik meg most értesültek rólunk először, azok nézzenek be és nézelődjenek a kínálataink között. :D És köszönjük, hogy szánnak ránk időt, amikor a projektjeinket nézik/olvassák.^^

Kyoro: Mi köszönjük a lehetőséget. :)

„… ha fel akartok hágni a hegy ormára, a legtetejét kell célnak kitűznötök.”
Kuroko no Basuke

Én se fogom feladni, hisz mindig van fény az alagút végén. :D
Remélem sokak érdeklődését keltettük fel és belesnek hozzánk. ^^

*Még egyszer köszönjük az interjút! 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** email címre.*

Helyszín:
Dürer-Kert

Időpont:
2012. 09. 16.

További képek:
AniPalace - FB

ANIWACON – CON, DE NEM

// Hirotaka

Ha valaki várakozással indul egy conra, jobb ha felkészül az esetleges csalódásra, így hát én is így tettem, de a cikkből kiderül majd, hogy nem eléggé. A MAT idei animés rendezvényére a Dürer-Kertben került sor, ami jó is volt, meg nem is.

A con reggelén mindenki vidám, mert con van, mert barátokkal találkozik, meg anime, meg manga meg ilyenek. Nyitási idő után érkeztünk a Dürer-kerthez, tehát úgy gondoltuk, hogy egyből bemehetünk, de nem. Egy kisebb sor fogadott, amiről először azt hittük, hogy a jegyért sorban állóké, de nem. Kiderült, hogy még nem lehet bemenni, ezért mondván, hogy ez olyan MATos, beálltunk a sorba. Haladgattunk lassacskán, mire az egyik segítő odakiáltotta, hogy megcímkéznek bármilyen élelmiszeripari terméket (halihó Pecsa), aki nem kapcsolt gyorsan, vagy nem gondolta, hogy ez mivel jár, (és a többség ide tartozott), azt hitte csak annyi történik, mint a Pecsában: megnézik, a fél liternél nagyobbat elviszik és kész. De nem. A bejáratnál szolid, kézzel írt tábla figyelmeztetett, hogy hohó „Ételt, Italt bevinni tilos!".

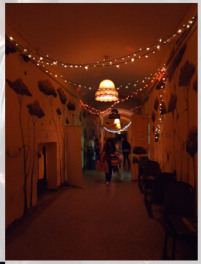
Ha lázadás nem is, de egy kisebb szitkozódás kitört és a sor fele vad táplálkozásba kezdett, ha éhes volt, ha nem. A táskákat természetesen átkutatták, hogy nem visz-e be senki semmit, és minden elemózsia és ital tombola sorszámot kapott, aminek másik fele a látogatóhoz került, hogy kifelé menet visszakaphassa tulajdonát. Azért jelzem, hogy bent lehetett jó pénzért hadtápot vásárolni.

Szóval keserű szájízzel, de bejutottunk egy órával az eredeti kezdés után. A körbenézés gyorsan megvolt, mivel a hely nem túl nagy. A kinti részt és a folyosót azonban aranyosan feldobták karácsonyfaégőkkel és kis hajtogatott darukkal. Az udvar kellemes, sok ülőhellyel. A nagy teremmel sem volt baj és szerintem az árusok is jó helyen voltak. A karaoke teremről ugyanezt tudom mondani, nem volt vele baj, elfért.

Két kis szobában volt a konzol és a DDR, nem sokat szoktam forgolódni ezeken a helyeken, én nem találtam problémát. Volt még egy terem, ami leginkább egy régi ház szobájához hasonlított, itt a mangakisszát és a rajzok, haikuk, obentók kiállítását találtuk. Mindez egy puffokkal berendezett teremmel volt egybekötve, ahol előadásokat tartottak.

A programkínálatból több minden érdekelt. Talán ezeket kéne előbb ismertetnem, de kénytelen vagyok a hibák felsorolásával kezdeni. Akár egészében, akár programszámonként nézem, a szervezés csapnivaló volt. Az AMV-kkel nem volt baj, de rémes mennyit tököltek közben: a szervezők fel s alá járkáltak, a teremből ki és be. Majd közölték, hogy a kvíz nemsoká kezdődik, csak bátorítás címszó alatt versenyzőket kellett keríteni hozzá. Azt hinnénk, hogy helyre állt a rend, és ment minden a medrében, de nem. Úgyszintén közölték, hogy mivel a beléptetés elhúzódott, ezért minden program, az eredményhirdetés kivételével, egy órát csúszik. Jó lett volna, ha valóban így történik, de nem. A mikrofonnal való szerencsétlenkedés sokszor kimondottan fülsértő interferenciát okozott, amire poénosan rámondták, hogy az AMV része volt. Hehe, jót nevettünk.

No de elkezdődött a kvíz: 7 kategória volt, 10 szintben, három darab 3 fős csapattal. A kérdések színvonaláról jobb nem beszélni, semmi különbség nem volt a szintek között. Mindegyik szint gyermeteg volt, valamire való animés simán tudott volna válaszolni rá.



Folytatás a következő oldalon!

Azt hinnénk, hogy a versenyzők is tudták a válaszokat, de nem. Nem részletezem, de elég nagy szegénységi bizonyítvány, ha valaki nem ismeri a Ghibli stúdiót, nem is beszélve a műsorvezető felkészületlenségéről, aki egy-egy kérdésre igencsak hibás választ adott. Így a kezdeti röhögés végül fejjel a falnak sírásba ment át, és ahogy láttam/hallottam nem csak nálam.

Ezután muszáj volt egy kis friss levegőt szívni, így kimentünk, és mivel enni is szerettünk volna, így a közeli városligetre esett a választás, röpke 10 perc alatt sikerült is kikotorászni a papírdobozokba hányt ételek és italok közül a miénket és indulhattunk is. Csak délután közepére az előadásokra értünk vissza. A Chill nevezetű teremben volt egy japán kezdőknek előadás, amibe csak belehallgattunk. Alapszintű japán kifejezéseket hallhattunk. Akiknek ismeretlen a japán nyelv, annak érdekes volt. Tovább nem maradtunk, de bizonyára elhangzott sok érdekes dolog is az előadáson. Átballagtunk a nagyterembe, ahol harcművészeti bemutató kezdődött. Előtte azonban a nap fénypontja jött, egy PSY-nak öltözött egyén szórakoztatta a közönséget improvizált performance-ával, a vetített Gangnam Style videóklippjére. Ezzel párhuzamosan futott Dobay Ádám előadása, barátom elmondása alapján a szokásos színvonalon, beszéljünk, amiről akartok címszó alatt. A harcművészeti bemutató szokásosan jó volt. Nem volt vele baj, sőt pár önkéntest felhívtak a színpadra és mutattak nekik pár alapmozdulatot. Ezután táncbemutató következett, amitől azt várnánk, hogy tradícionális japán táncot látunk majd, de nem, vagyis részben. Az első produkció tökéletesen eleget tett ennek a követelménynek, de a további kettő nagyon nem. Random tánc jött. Tény, hogy a fellépők ügyesek voltak és jól táncoltak, ez nem vitás. Egy baj van, ez nem illik ide. Így olyan érzésem volt, hogy ez csak töltelékszám, ami teljesen felesleges, mivel egy másfél órás csúszást sikerült produkálni délutánra. A következő szám a cosplayes beugró volt, ami annyit tett, hogy a beöltözött versenyzőknek a karakteriknek megfelelően kell eljátszani a tévéből is ismert Beugró játékot. Ez egy vicces produkció volt. Ezt követően bizonyára a nap fénypontjának szánt koncert következett volna, de nem ez történt.

Az előadó ugyan megérkezett, de mivel bejelentették, hogy dinnyezúzás lesz odakint, a terem 90%-a kiment. Ez végülis nem lett volna baj, mivel úgyis össze kellett rakni a zenei rendszert, aminek elvileg simán kellett volna mennie, de ez sem működött. Legalább fél órát sikerült eltökölni vele és így sem lett jó, a koncert alatt végig elég zavaró zúgás hallatszott a hangfalakból. Na már most, a koncert kezdetén egy darab szervező sem volt a nagyteremben, aki felkonferálta volna, hogy egyáltalán mi lesz, ki és mit ad elő. Jó, persze a programfüzetből ki lehetett olvasni, hogy az Alpakka nevű zenekar egyik tagja jött el. Ettől függetlenül elkezdődött a koncert. A programfüzet szerint animezenék voltak zongorán. Az ötlet amúgy nagyon jó volt, érdekes programnak ígérkezett, de nem volt az. A zenész ügyesen játszott, de valószínűleg senki sem egy két lábon járó OST zenetár, és kutya nem volt, aki elmondta volna, hogy ugyan most mit hallunk, ami kicsit gáz volt. Amúgy arra tippeltünk, hogy Ghibli zenéket hallunk. Ezután bejelentették, hogy jön a délutáni kvíz, az eredményhirdetés tervezett idejében. Ebből nem kértünk, így a nagyteremben korábbra hirdetett, majd az eredmények utánra áttett, de végül egy másik teremben vetítésre kerülő Interstella vetítésére mentünk át. Fél órával később jött az eredményhirdetés, amit hamar lerendeztek, majd mi eljöttünk.

Visszatérve még az ételes malőrre. Nagyon úgy tűnt, hogy a szervezők ezzel reggel szembesültek, és hipp-hopp találták ki a már leírt módszert. Ez súlyos hiba egy ilyen ese-ménynél, mivel alap, hogy mindenki hoz magával valamit. Ezt előre meg kellett volna beszélni és kiírni a conhonlap, a főoldalára, hogy úgy készüljön az ember.

Összesítve a dolgokat, még nem voltam ilyen rossz conon, a szervezetlenség mintapéldája, olyan volt, mintha reggel 8-kor a szervezők odamentek volna, hogy hahó, jöttünk cont tartani, és lesz, ami lesz, ahogy esik, úgy puffan. Voltak, akik jól érezték magukat persze, abból a pár százból, akik részt vettek az eseményen, de ezt inkább saját maguknak köszönhették, és nem a conhangulat okozta. Remélem, hogy a jövőben a MAT jobban összeszedi magát, és újragondolják a dolgokat, mert ez így nem járható út.

Helyszín: Hungexpo
Időpont: 2012. 10. 13-14.

További képek: AniPalace facebook

Őszi Mondocon

// Hirotaka

Kezdek hozzászokni, hogy két conbeszámolót írok egy számba. Pláne, hogy a következőben is jövök kettővel. Az ember pénztárcája már sikítozik, és még csak a jegyárakat számoltam össze. Na de elég a magánszámból. Az őszi mondocon az idei év eddigi legjobb conja volt. Amennyiben tovább olvassátok a cikket, megtudjátok miért.

Megérkezésünkkor már be lehetett menni, hisz kicsivel múlt 10 óra. Első fantasztikus könnyítés, hogy mind a helyben vásárlók, mind az elővételesek két helyen tudtak fizetni, ami jócskán lecsökkentette a sorban állás idejét. A gyors bejutás után a programokat lestük. Majd bejártuk a helyszínt, mert újra változtattak. Előrebocsátom: pozitív irányba. A nagyterem természetesen szokásos funkcióját töltötte be. Az első emeleten voltak az öltözők és a szervezői szoba. A másodikon megszokottan a karaoke és a sushibár. Innen, a kis folyosón átmenve jutottunk az E épület emeletére, ahol most a fantasy kedvelői kaptak helyet. Például Star Trek, Magic kártyajáték, makettek, és persze néhány pc. Most jön az előbb említett pozitív változás, ugyanis ennek a résznek a hátsó felén kicsit elzárva volt az előadások helye az otaku vetélkedővel, evőpálca használó versennyel. Az előadó résznek kicsit hányatatott volt a sorsa eddig, de most úgy érzem megtalálta a helyét. Így a két szekció együtt – bár volt már együtt – ezen a helyen teljesen jó, és most ez utóbbin van a hangsúly. Mert ugye emlékszünk, hogy amikor a fogadóban voltak ugyanezek, akkor semmit nem lehetett hallani az előadásból. Igaz, akkor ott volt a konzol is. De itt az emeleten most átmenő forgalom sem volt. Csend volt és nyugalom. Szóval remélem, ez így marad. Az emeletről a lépcsőn lemenve, és az épület egy másik ajtaján belépve voltak a konzolok, napközben gamer kvízzel, Guild Wars előadással, Leage of Legends, Dance Central 2, Just Dance, Mario Kart, Naruto Storm Generation versenyekkel. Ki lehetett próbálni a PS Vitát, különféle XBOX-os és PS3-as játékokat. Nem voltam itt sokat, de szerintem megfelelő volt a hely. Egyszer-egyszer volt olyan érzésem, hogy kicsit szűkös, de ahogy láttam, elfért mindenki. Itt volt az 501es légió asztala is. Nem tudom miért, de én inkább az emeletre tettem volna őket a fantasy részbe. A helyszínt tekintve ennyi volt az újdonság. A vásárlós rész ugyanolyan volt, mint mindig. Lent voltak az árusok, csekély mennyiségű újdonsággal, és a legnagyobb szívfájdalmam, hogy mint évek óta mindig, az Animestars mellékleteken és a Mangafanon kívül egy darab anime dvd sem volt. Érdekesség viszont, hogy az egyik standnál lehetett bugyira bishiket nyomtatni. Az emeleten szokásosan a ddr és a jegylevásárlós pult volt, utóbbinál lehetett újabb manga köteteket kapni. Nagyon örvendetes az is, hogy a Delta Vision kiadó újdonsággal jött, méghozzá az Agyalok Menedéke 5. kötetével, valamint megtudtuk, hogy újra folytatni fognak olyan címeket, mint a Berserk. Nem értettem, hogy ők először miért a fantasy részen voltak. De később áttették magukat a 25-ösbe.

Eddig tehát minden oké, vessünk egy pillantást a programokra. A szombati harcművészeti bemutatóról lemaradtunk, de ha az infó helyes, akkor kendo volt. Az amv verseny a szokásos módon zajlott, majd külföldi conok videóbemutatóit láthatta a közönség. Ezt követte a cosplay craftmanship verseny.

Folytatás a következő oldalon!

Az elmúlt talán egy év lefelé mutató tendenciája mintha elkezdett volna felfelé ívelni, de inkább maradjunk annyiban, hogy stagnált. Több remek jelmezt láttunk, nekem kicsit böködi az alfelem, hogy most túl sok volt az original. Itt említeném meg, ami mindkét napra is igaz, hogy a szervezőknek még mindig nincs ollójuk, mert a szavazólap változatlanul olyan, mintha a kutya harapta volna szét.

Ezt követte a tömegkvíz, ahol változatlanul olyan kérdéssel szivatták a népet, amikre szerintem még a kérdés tárgyát képező mű alkotója sem tudná a választ. Következő számként pedig a Kaptár: Kárhozat című CG film ment. Örvendetes, hogy újra animét vetítettek. Napközben persze a fent említett programokkal párhuzamosan futottak más programok is. A karaoke teremben, volt gamer-zenekvíz, j-pop j-rock vetítés. Az előadás helyszínen Deviant Art találkozó és egy új magyar mangáról, az Íjászok megjelenéséről volt előadás.

A nagyteremben a táncos amv-k maratoni hosszúságúra nyúlt. 1,5 óráig mozoghattak a lelkes emberkék. Újabb pozitívum, hogy volt új zene, negatívum, hogy azok nem voltak jók, és a régiekből is sikerült jópár rosszat megtartani. De hatalmas piros pont, hogy közönség hisztijének eleget téve lejátszották a legújabb dilinek számító Gangnam Style-t. Szóval van még mit csiszolni ezen. Eztán jött a szokásos para-para, ahol a zene valamiért minden másnál hangosabb, de akkor már a táncos amv-knél is lehetne... a színpadon hallva nem az igazi, és kissé torz. Valamint a para-para is színte mindig ugyanazokra a számokra megy, de azok legalább jobbak. Majd eredményhirdetés, tombola és vége a napnak. Mindenki mehetett, amerre látott.

A vasárnap a szokásos módon kezdődött, természetesen jóval kevesebb emberrel, mint szombaton, de ez normális. Viszont így is voltunk elegen. A karaoke teremben beizzították a zenegépet, majd délután zenekvíz volt, ami nekem és a páromnak nagyon nem menne, mint ahogy tapasztaltuk. A 25-ös csarnokban változatlanul lehetett ddr-ezni és a maradék pénzt elkölteni. A Konzolteremben, a már említett programok voltak. Az előadóban pedig otaku vetélkedővel, japán útibeszámolóval, fanfic beszélgetéssel valamint kalligráfia előadással és bemutatóval telt a nap.

A nagyteremben a megszokott séma követte az indulást.

Harcművészet címszó alatt azonban most kicsit mást kaptunk: könnyed kaszkadőr bemutatót, alapszintű képzést segítő narrációval. Jópofa volt.

Utána következett a cosplay performance. Itt is az a meglátásom, mint a craftnál, csak itt egy kicsit jobb a helyzet. Voltak jó előadások, meg viccesek, és voltak, akik minden önkritika nélkül léptek a közönség elé. Ezt amv-k követték, majd egy hosszabb szünet után jött a con fénypontja, a Keisho Ohno koncert. Tehát ismét egy japán művészt köszönthettünk a con színpadán. Aki esetleg nem ismeri, annak elárulom, hogy ő nem énekel. Samiszenen (3 húros pengetős hangszer) játszik, tehát tradicionális stílusban és ehhez társul a modern zenei alátétes, és a kettő mesterien volt egyeztetve. A majdnem 1,5 órás koncert fergeteges volt, jó és élvezhető zenék voltak. A közönség állva tapsolta vissza a színpadra. Külön érdekes volt, hogy a 007-es egyik főcím-dalát és a Deep Purple – Smoke in the Water című számát is meghallgathattuk ebben a stílusban. Majd eredményhirdetés és tombola zárta a napot. Egy dolgot kihagytam, mégpedig a randi. con nevű kezdeményezést. Ez lényegében párkeresést takar.

Csak azok vehettek részt benne, akik előregisztráltak. Technikailag úgy zajlott, hogy egy kerekasztal köré ültek a hölgyek, és az urak mentek körbe, mindenki x időt beszélt a másikkal, majd továbbállt. A résztvevőknél volt egy papír, ahová fel lehetett írni az elérhetőséget, amennyiben érdekesnek találta a partnert, majd a végén az érintett megkapta azokat. Jópofa kezdeményezés.

Említést kell még tenni a szervezésről, ami véleményem szerint teljesen helyén volt. Bizonyára voltak bakik és menetközben jelentkező problémák, amiket orvosolni kellett, de szerencsére a szervezői brigád a helyén volt és tudta orvosolni azokat, úgy hogy a közönség semmit vagy ne sokat vegyen észre. A programban sem voltak csúszások, minden pontosan kezdődött, hála az itt-ott beékelt dilatációs réseknek (félóra üresjárat), amik megengedték a csúszást, de a következő programot nem befolyásolták.

Összegezve tehát. Tényleg látni, hogy a szervezők tanulnak a saját vagy mások hibáiból és jó úton haladnak. Fantasztikus volt a con, biztos, hogy mindenki talált magának elfoglaltságot, programot, amin részt vehet. Hamar eltelt mindkét nap, és elégedetten térhettünk haza.

Novemberi anime premierek:

1-jén:
- Gothicmade: Hana no Utame Film

6-án:
- Initial D Fifth Stage TV

9-én:
- Sankarea OVA
- Kono Danshi, Uchuujin to Tatakaemasu. OVA

10-én:
- Nerawareta Gakuen Film
- Kyousougiga ONA

13-án:
- Mass Effect: Paragon Lost Film

16-án:
- Fairy Tail OVA

17-én:
- Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo Film

28-án:
- Nogizaka Haruka no Himitsu: Finale OVA
- Tasogare Otome x Amnesia Special
- Yumekuri OVA

HÍREK

// AniMagazin

Rajzverseny

Már nincs sok a korábban meghirdetett Japán Fényei blog (http://japanfenyei.blogspot.hu/) és az AniMagazin (http://anipalace.hu/) közös rajzpályázatának lejártáig. A "*Tervezd meg saját Sword Art Online karaktered*" című verseny határideje 2012. november 19.

Tervezd meg saját *SAO* karaktered, ahogy Neked tetszik, ahogy Te szereted és legyen a Tiéd az egyedi SAO fancuccok egyike! Várjuk munkáitokat!

További részletek az AniPalace oldalán: http://anipalace.hu/news.php?item.178.11

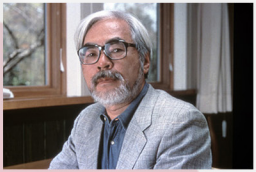
Rendezvények

Közeleg ugyan az év vége, de unatkozni tuti nem fogunk, lássuk mi vár még ránk idén.

4. Szegedi Képregényfesztivál: A Somogyi-könyvtár idén is várja a képregény imádókat, a rendezvény november 17-én lesz.

anilogue

Anilogue 2012: Ha valaki szeret animét moziban nézni, akkor annak itt a helye. A minden évben megrendezésre kerülő animációs fesztiválon ismét láthatunk animét. Lesz *Anime Haiku*, a *Midori-ko* és a legnagyobb cím, a Hosoda Mamoru (*Summer Wars*) által rendezett *Farkaskölykök*. A programok Bécsben 2012. november 16. és 18. között (TOPKINO), Budapesten pedig november 21. és 25. között (URÁNIA, TOLDI) kerülnek megrendezésre.



Kitüntették Miyazakit

Idén Miyazaki Hayao híres anime rendező (*Nauszika, Porco Rosso, Ponyo*) is megkapta a japán kulturális érdemrendet, mellyel a japán kormány minden év novemberében kitünteti azokat a személyeket, akik hosszú éveken át hozzájárultak a japán kultúrához.
A díjjat a császári palotában adták át november 3-án, a kultúra napján. Ez a legmagasabb kitüntetés és maga a császár adja át. Idén kapta ezt a jeles kitüntetést a Nobel díjas Yamanaka Shinya őssejtkutató is, 2001-ben pedig egy másik anime rendezőt, Matsumoto Leijit is kitüntettek. Miyazaki azonban nem vett részt az eseményen, mert épp egy új filmen dolgozik.

HoldfényCON
...az év utolsó, nagy, kétnapos durranása...
kibővített animés programokkal!

Holdfénycon: Az év utolsó kétnapos programja, november 24-25-én lesz a Millenárison. Az anime, manga és játékok szerelmeseinek kihagyhatatlan.

ANIMEKARÁCSONY
2012.
DECEMBER 8.
BUDAPEST
MILLENÁRIS
ELŐADÁSOK & VÁSÁR
ANIME & MANGA
VERSENYEK
COSPLAY
Infók, programok, jegyelővétel: mondocon.hu
/MondoCon

Animekarácsony: Decemberben a mikulás hozza az animekarácsonyt, egynapos év végi buli, szintén a millenárison. Pontos ideje: december 8.

Folytatás a következő oldalon!

Decemberi anime premierek:

4-én:
- Nurarihyon no Mago OVA

17-én:
- Code:Breaker OVA
- Kindaichi Shounen no Jikenbo: Kuromajutsu Satsujin Jiken-hen OVA

19-én:
- To LOVE-Ru Darkness OVA

20-án:
- Junjou Romantica OVA

21-én:
- One Off OVA

26-án:
- Kira Kira 5th Anniversary Live Anime: Kick Start Generation

Friss anime & live action hírek

2013 tavaszán érkezik a *Steins;Gate* movie, melyben a játék eredeti vége után játszódó, új történetet kapunk a már megszokott karakterekkel. A film címe *Steins;Gate Fuka Ryōiki no Déjà vu* lesz. *MAL*

A *Vanquard* című kártyás anime folytatódik, érkezik ugyanis a harmadik szezonja. Az új évad részleteit egy december 5-i sajtókonferencián jelentik be. *MAL*

A *Tiger & Bunny* első filmje után, ami a sorozat első két részét dolgozta fel, hamarosan jön a második film. A folytatásra 2013 őszéig kell várni. *MAL*

Színdarab lett az *Ikkitousen* című népszerű animéből. Az előadások november 30. és december 9. között lesznek láthatóak Tokyoban. *MAL*

Live-Action film készül Hiroshi Sakurazaka *All You Need is Kill* című light noveljéből, jelentette be a Warner Brothers. A forgatás múlt hónapban kezdődött. és a premier 2014. március 14-én lesz. A rendező Doug Liman (*Mr&Mrs Smith*), a főszerepeket pedig Tom Cruise és Emily Blunt játsza majd. A light novel 2004 decembere óta fut. *MAL*

A Madhouse új *Vasember* animét készít, ám ezúttal egy filmet. Az *Iron Man: Rise of Technovore* 2013 tavaszán érkezik dvd-n. A rendezői székben Hiroshi Hamasaki (Steins;Gate, *Texhnolyze*) ülhet és a történetet Brandon Auman írja. A film Vasember és Ezekiel Stane harcát mutatja be, aki vasember páncélban hajt végre terroristatámadást. Tony Stark a S.H.I.E.L.D segítségét kéri, hogy tisztázza a nevét. *MAL*

Urobuchi Gen egy interjúban azt nyilatkozta, hogy a *Mahou Shoujo Madoka Magika* nem fog véget érni a három filmmel. Azonban még nem tudja, hogy folytatódjon a történet. A tervek szerint még 2 TV szezon jöhet és egy új író bevonásán is gondolkodik. Elmondása szerint a Madoka projekt folytatódni fog, amíg Gen el nem hagyja a csapatot.

Androidos telefonról loptak adatot

A japán rendőrségnek egy nagyon hatékony és sikeres adatlopási ügyet sikerült lezárnia. Az elkövetők egy videójátszó alkalmazásba építettek bele egy vírust, ami az okostelefonon található személyes adatokat, mint például neveket, e-mail címeket, telefonszámokat küldte el a készítőknek. Az alkalmazás elérhető volt a Google Playen. Egyes források szerint akár több százezer felhasználót érinthetett. A nyomozás kiderítette, hogy az adatok elvileg a fejlesztő vállalat ügyfélbázisának kiépítését szolgálták volna. A japán rendőrség sikeresen megtalálta a szervereket és az adatok is rajta vannak ezen felül elmondta, hogy ez volt a szigetországban a legnagyobb ilyen jellegű lopás, ami akár a világ más részére is kiterjedt.
iopn.hu

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 ezerrel, vagy vetődjetek rá a billentyűzetre és írjatok cikket, aztán dobjatok 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 rajzolói vénával 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!
A korábbi számokért pedig kattints IDE

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Képek forrásai:

http://www.flickr.com/photos/yusheng/
http://www.flickr.com/photos/u-suke/
http://www.flickr.com/photos/ratboycom/
http://brandonshigeta.com/blog/2010/05/26/mc-donalds-pies/

Google képkereső

Írott források:

http://jkllr.net/2012/03/02/jlpt-care-package/
http://www.iheartjapan.ca/2011/10/japanese-restaurant-review-yoshinoya/
http://blog.japanalicious.com/japanese-fast-food.html
http://www.businessinsider.com/failed-mcdonalds-items-2011-8

Wikipédia oldalak

Japán Fényei Blog

A legnépszerűbb gyorséttermek és ételek Japánban

// Veske

Arról már korábban is írtam, hogy miért olyan népszerűek a gyorséttermek, készételek Japánban – még ünnepekkor is, sőt főként azokban az időszakokban.*

**Aki nem olvasta a korábbi cikkeimet, annak érdemes utánanéznie a blog archívumunkban Pl.: a karácsonyi cikk is ilyen, amiből kiderül, hogy a japánoknak még a saját karácsonyi vacsijuk megfőzésére sem nagyon van idejük és energiájuk. Persze mint oly sok mindent, ezt sem kell általánosnak hinni!!*

Itthon, mikor gyorséttermet hozunk szóba – valljuk be – szinte mindenkinek a „meki" jut az eszébe. Aztán ha tovább gondolunk egy ilyen témában folyó beszélgetést, valószínűleg az egészségtelen, kalóriától és szénhidráttól fröcsögő hamburgerek és nagy adag sült krumplik jutnak eszünkbe. (Attól függetlenül, hogy legtöbbünk mégis szereti ezeket az ételeket.)

Mikor japán gyorséttermekről beszélünk, utcasarkokon található, néhány négyzetméteres ramen levesses bárok, currys és sült halas éttermek ugranak be, nem is beszélve a szalagon futó sushi bárokról. Azt azért leszögezném, hogy mivel Japánban annyira imádják az amerikaiakat, és az amerikai életvitelt, a gyorséttermeknek sem kellett sokat küzdeni, hogy beépüljenek a piacra.

Először a legjobb gyorsétteremláncot veszem sorra, majd a legkedveltebb ételeket, vagy menüket.

A legnépszerűbb gyorsétteremláncokat Japánban is, mint oly sok helyen a világon, talán a McDonald's-cal kellene kezdeni, most ezeket kihagyjuk, és csak a japán nemzetiségű vállalatokról beszélek egy keveset.

MOS BURGER

Étellel tesszük boldoggá az embereket (Making People Happy Through Food)

A Mos a japán hamburgerek specialistája. Ha Japánban jártok, muszáj bemennetek, mivel nem szimpla sajtburgert adnak ám ott, hanem a japán piacra termett egyedi burgereket, önteteket, rengeteg zöldséggel. Ezt csak azért emeltem ki, mert itthon elég kis mennyiségben népszerűek csupán a zöldséges ételek, nem úgy, mint Japánban. Meg aztán, Japán szigetország, úgyhogy az egészséges halfilékből, tengeri állatokból is különleges hamburgerek készülhetnek, melyek eleve egészségesebbek lehetnek.

Egyik legkülönlegesebb szendvicsük a MOS Rice Burger, ami a tésztájában hordozza az érdekességét, ugyanis zsemle helyett, kölessel és árpával kevert rizs fogja össze a szendvicset. (Az ötletet először már 1987-ben alkalmazták.)

Ugyancsak különlegesség lehet a Takumi Burger (az Initial D rajongók nyugodtan magukra vehetik), mely csupán korlátozott ideig volt elérhető 2005-ben, és az ára is borsos volt. Azonban meg is érte volna érte fizetni, mert olyan egyedi dolgokkal volt megtömve, mint a tasmán marhahús, különféle öntetek, szám szerint tíz, szeletelt avokádó és reszelt wasabi, illetve más szezonális kiegészítő alapanyagok. Az ára 1000 jen volt, kb. 2777 forint (huh, de leromlott a forint a japán jennel szemben).

A MOS-ról:

1972-ben alapította Atsushi Sakurada. Üzleteinek száma másfél ezerre rúg. Az évek során más országokba is terjeszkedett, például Ausztrália, Szingapúr, Hongkong és Tajvan.

Hivatalos weboldal: http://www.mos.co.jp/english/index.html

Folytatás a következő oldalon!

YOSHINOYA

Finom, olcsó, gyors! (Tasty, Cheap, Fast!)

A második jelöltünk a Yoshinoya (吉野家)... Bár nagyon kedvelt étteremlánc Japánban, elgondolkodtató, hogy a mottójukban a 'gyors', miért csak az utolsó helyen szerepel. Persze plusz 5-6 perc igazán nem a világ vége, attól még nagyon jó kis helynek tűnik.

Az étterem különlegessége a főtt egytálételeiben van. A híres japán marhahúsos szójamártás hagymával, gyömbérrel tálalva, talán a több mint száz éves múltra visszatekintő Yoshinoyában a legfinomabb. Igazán otthonosnak és emberközelinek tűnik. Miso leves, curry, rizs, mindenféle feltéttel kapható itt.

Az étteremlánc olyannyira híres, hogy még magyar wiki oldala is lett

(http://hu.wikipedia.org/wiki/Yoshinoya).

A legjobb ezen a helyen, hogy tényleg olcsó, amellett hogy finom. Ha felszorozzátok a képeken látható árakat kb. másféllel, akkor megtudhatjátok mennyibe kerülne forintban.

A Yoshinoyáról:

Az éttermeláncot 1899-ben alapította Eikidi Matsuda (松田栄吉), Yoshino városában, Osaka prefektúrában. A logó is ebből a névből eredeztethető: az 'Y-hoz' hasonlító bikaszarv adta az ötletet. Az olcsó áraival, még a McDonald's-ot is sarokba szorította, mikor a marhahúsos tálját 280 jenért, azaz kb. 780 forintért adta.

FIRST KITCHEN

A kényelmes városi étterem (City convenience restaurant)*
**Tudom, sokféleképpen lehetett volna még fordítani.*

A First Kitchen (ファーストキッチン fāsuto kicchin) szintén egy szendvicsekkel kereskedő üzletlánc. Ám ezúttal ők a franciás eleganciát és gyorséttermi stílust követik a nyers amerikaival szemben.

A First Kitchenről:

1977-ben alapították, jelenleg 14 prefektúrában van jelen, 126 üzlettel.

KAITEN SUSHI

Sushi, személyre-szabottan

Amint fentebb említettem, Japánban és egyre inkább nyugaton is népszerűsödik a szalagon futó sushik bárja, japánul kaiten-zushi (回転寿司). Más néven: くるくる寿司 'kuru kuru sushi', 'sushi-go-round'. Ilyenkor a különféle sushik, levesek, édességek kis tálakon futnak körben az étterem bárasztalánál, mindenki leveszi, amit szeretne, majd távozás előtt kifizeti. A számlázás úgy megy, hogy az ételeket különböző színű, mintájú, formájú tányérokon teszik ki, melyek a könnyebb árazást teszik lehetővé.

Folytatás a következő oldalon!

■ Távol-Keleti Ízvarázs

Most pedig vegyük sorra képekben az ínycsiklandó ételeket, melyek a legnépszerűbbek Japánban*

**Sajnos, az a lista 2009-es cikkből van. De egyéb forrásokat is felhasználtam az aktualitás érdekében.*

Burger King - Meet Monster Burger

Burger King - Rodeo Whopper

Burger King - Big Bacon Bargain

Burger King - NY Pizza Burger

McDonald's - Mega Beef Mac

Pizza Hut - Mini Corn Dog Pizza

Vannak azonban olyan termékek is, melyek kifejezett ellenszenvet váltottak ki a vevőkből... azt hiszem a McSpaghetti nálunk sem lett volna közönségkedvenc, de ezek közé sorolható még a McHotdog, vagy a McLobster, hogy csak a mekis bakikat említsem.

McDonald's - Csokis és Narancsos Pite

McDonald's - Mega Teriyaki Burger

McDonald's - Mc Wrap (Bacon, Egg)

McSpaghetti

McLobster

McHotdog

McDonald's - Cheese Katsu Burger

Műfaj: dráma
Időtartam: 109 perc
Ország: Japán
Bemutatás dátuma: 2006. március 18.
Rendezte: Keita Kono
Írta: Minoru Taketazu

Szereplők:
Arashi Fukasawa (Taichi)
Yasuko Matsuyuki (Ritsuko Ogawara)
Takao Osawa (Koji Yajima)
Ryoko Kobayashi (Misuzu Yajima)

Forrás: Wikipedia

Kogitsune Helen – Helen the Baby Fox

// Strayer8

A Kogitsune Helen első ránézésre nem sokat ígér. Maga a címválasztás sem tűnik ígéretesnek, hiszen az angol címe Helen the Baby Fox, a magyar fordítóknak pedig a roppant meggyőző és magyaros Helen a rókabébi tükörfordítást sikerült összeszerkeszteniük. A látszat viszont néha csal, és a türelmes nézők előtt lassan kibontakozhat egy szívmelengető történet, amin remekül kehet meghatottan mosolyogva könnyezni.
A filmet hangulatában leginkább a The Grave of the Fireflies animéhez tudnám hasonlítani. Akárcsak a testvérpár történetéinél, itt sem marad szem szárazon. Két nagyon fontos eltérés van azonban a két mű között. Az egyik, hogy mindkét történetnek teljesen eltérő az üzenete, ráadásul a Kogitsune Helenét kissé szájbarágósan is tálalják. A másik fontos eltérés, hogy a film nem szégyell a jól bevált érzelgős és egyéb trükkökhöz nyúlni. Viszont mindenképpen el kell ismerni, hogy ezt olyan ügyesen teszi, hogy megbocsátható bűnnek bizonyul, és éppen így képes maradandó emléket hagyni a nézőkben.

Történet

A film első felét bármelyik átlagos gyerekfilmbe feltűnés nélkül besuvaszthatnánk. Az első percekben a főszereplő kisfiút, Taichit látjuk, amint egy tanteremben állva felolvassa a fogalmazását, mely tele van képtelennél képtelenebb állításokkal, mint például számoló halakkal. Ezt természetesen az osztálytársai sem hagyják szó nélkül, kinevetik, kicsúfolják az új fiút, aki ilyen átlátszó hazugságokkal próbálja megtéveszteni őket.

Ezután egy rövid visszaemlékezés következik: egy fiatal anyuka és egy kisfiú párosát látjuk. Az anya lázasan pakol, a kisgyerek pedig lemondóan figyeli. Később kiderül, hogy Taichi egy erdőszéli kis házhoz kerül megőrzésre egy fiatal állatorvoshoz és a lányához. Maga a történet akkor kezdődik, mikor a kisfiú egy apró rókakölyökre bukkan az útmentén. Egy darabig békességben, nyugalomban ücsörögnek, mert Taichi tudja, hogy az anyukák már csak ilyenek: elmennek pár hétre, addig a gyerekeknek nem tehetnek mást, mint hogy türelmesen várnak. Bizonyos idő múlva, mégis elunja a tétlen üldögélést, és a maga gyermeki logikájával segíteni próbál a rókakölyöknek, amely kis vargabetű után a már említett állatorvosékhoz köt ki, akiknek így már nemcsak Taichire kell ügyelniük, hanem az időközben Helenre keresztelt kis állatra is.

Eddig a pontig nem sok érdekeset jósol a történetvezetés, hiszen már szinte minden állatfajt felhasználtak a gyerek- és családi filmekben. Láthattunk kutyákat, macskákat, delfineket, majmokat, kardszárnyú delfint és még hosszan folytathatnánk a sort. Ráadásul a film első félórájában még tipikusan gyerekfilmekre jellemző képeket, elképzelt jeleneteket is kapunk. A szemfüles nézőknek azonban már a kezdetektől feltűnhet valami: Helen eltér a jól megszokott kölyökállat kliséktől, híressé vált társaival ellentétben nála hiányzik a bájosan ügyetlen fickándozás, a kisebb csínytevések. Ő csupán két dolgot tesz: egy helyben ülve bámul maga elé vagy alszik. És nem eszik, nem iszik. Egy rutinvizsgálat során derül ki ennek az oka: a kis róka vak, süket és valószínűleg a szaglása sem működik. És ekkor kezdődik a varázslat, ami olyan egyedivé teszi a filmet. Taichi nem hajlandó lemondani Helen életéről, hanem a kisgyerekekre jellemző konok, kitartó makacssággal és odaadással eldönti, hogy ő lesz a kölyök „anyukája" és mindenre megtanítja, ami az életben maradáshoz szükséges. Hasonló elszántsággal szabadideje minden percét azzal tölti, hogy a kis rókát megtanítsa tejet inni, húst enni.

Folytatás a következő oldalon!

A film olyan ügyesen mutatja be a mindennapos harcot, az állandó törődést, hogy szinte észrevétlenül fonja be a nézőket, míg végül a képernyő előtt ülők is Taichivel együtt örülnek az apró sikereknek és aggódnak a rókakölyök egészsége miatt. A cselekmény így képes elérni azt a sajátos keserédes érzést, amit a bevezetőben említettem.

Érdekes módon a történet ettől fogva kinövi a gyerekfilmekre jellemző elképzelt jeleneteket, mintha a kisfiúval együtt maga a film is komolyodna. Időről időre felmerül a kérdés, hogy érdemes-e ennyi energiát fektetni egy látszólag reménytelen ügybe. Azt is megkérdőjelezik a szereplők, hogy vajon nem az lenne-e a legjobb Helennek, ha fájdalom nélkül elaltatnák.

Komoly kérdések a felszín alatt

Habár a felszínen egy megható gyerek- vagy családi történetnek tűnik a film, mégis komoly témát jár körül. Az emberiség régóta őrlődik a fent leírt problémán, és az idők során hol az egyik, hol a másik oldalhoz húz.

Hiszen bárhogy döntünk is ebben a kérdésben, mindig ott lesz a bizonytalanság érzése. Vajon jól tettük, jól döntöttünk? Mi lett volna, ha…? A történetben mindkét hozzáállás szerepel, azonban egyértelműen Taichi döntése a hangsúlyosabb, aki mindenáron életben akarja tartani Helent. A film végén pedig meglehetősen szájbarágósan, de mégis szép, megható módon kapunk választ a dilemmára. És mivel ekkorra valószínűleg a legtöbb néző érzelmileg már a film hatása alá került, ezért csak kevesen bánják, ha túl érzelgősre sikerül a tálalás.

Ugyancsak érdekes megfigyelni, hogyan változik meg szinte egy csapára a magára hagyott kisfiú gondolkodásmódja, amikor rájön, hogy az apró rókával nemcsak sorstársak, hanem Helen sokkal rosszabb helyzetben van nála. Gyerekesnek tűnhet, ahogy Taichi azt hangoztatja, hogy ő a kölyök anyukája, azonban valóban odaadón gondoskodik a kis állatról.

Emellett szinte észrevétlenül, de felmerül a család kérdése is. A kisfiúnak azért kell számára idegen embereknél megszállnia, mert az anyja egyedül neveli, a munkájából adódóan pedig sokat kell utaznia. A szereplőket jobban megismerve szinte nem is meglepő, hogy éppen ahhoz a csonka családhoz kerül, akik már egyébként is egyfajta felesleges állatok megőrző telepeként működnek. Később az apáról és lányáról is kiderül egy s más, valamint a emberszereplők közti kapcsolatok is árnyaltabbá válnak, ahogy jobban megismerjük őket, belepillantunk az életükbe.

Összegzés

Csak ismételni tudom magam: a film első része nem sokat mutat, de ha valaki elég türelmes ahhoz, hogy kivárja, míg a történet kinövi a gyerekcipőt, és nem akarja szándékosan kifigurázni a megható jeleneteket, akkor fokozatosan behálózza a történet és a szereplőkkel együtt fog sírni és nevetni. És éppen emiatt az erős érzelmi töltet miatt sorolható a Kogitsune Helen emlékezetes filmek közé.

Naruto Shippuden Ultimate Ninja: Storm 2

Naruto visszatér! És ismét hatalmas vihart kavar!

// HikaruTakaheshi

Cím: Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2

Megjelenés dátuma: 2010. október

Platform: PS3, Xbox 360

Kiadó: Bandai Namco Games

Fejlesztő: CyberConnect2

Író értékelése:

Grafika: 6
Zene: 9
Játékélmény: 9
Összességében: 8

2010–t írtunk és a Storm sorozat első része elveszett kinccsé lett nyilvánítva. Ugyanis a játékot még használtan is csak nagy szerencsével kaphatjuk meg egész Magyarországon. Nagyon sokan megvették és hülyék lennének eladni, na de akkor mivel játsszon ilyen időkben az, aki Narutóra vágyik és nem akar elveszett játékok után kutatni? Természetes, hogy a Naruto Ultimate Ninja – és Storm – legújabb részével!

Először is a címről szeretnék beszélni, ugyanis ismerve mai társadalmunkat – trollsadalom – biztosan van valaki, aki bele akar kötni. A Shippuden nem elírás, ezt tényleg egy u-val kell írni ellentétben az eredeti címmel és hogy miért, azt még én sem tudom, de el kell fogadni.

Jól van, elég a viccelődésből, kit érdekel a cím bármilyen menő is, nem igaz? Na de milyen maga a játék? Az előző Stormhoz hasonlóan a borítón itt is Narutót és Sasukét láthatjuk, ám itt már idősebbek, ami természetes, hiszen ahogy a játék címe is sugallja, ez már a Shippuuden ideje alatt játszódik. És ha már vagyunk olyan szerencsések és a kezünkben tarthatjuk a játék tokját, akkor már a boltban észrevehettünk valami érdekeset: a játék ezúttal nem csak PlayStation 3-ra jelent meg, hanem a rivális XBox360-ra is. Miután megszereztük, a saját konzolunkra formázva el is kezdhetünk kockulni.

Természetesen, mint az összes többi Ultimate Ninja címnél, itt sem marad el a menő nyitány, a szuper menü – ami most még szuperebb lett, hiszen Naruto ide-oda ugrál Konohában, miközben váltogatjuk a menüpontokat – és a szuper zene. Kezdjük el a történet módot.

A sztori

Az egész azzal kezdődik, hogy Naruto hazatér a Jiraiyával való edzésről. Itt egy közepes grafikájú bevágást láthatunk, ami ugyan animált, de a szövegeket mi léptethetjük. Miután elkezdünk mászkálni a városban, feltűnhet, hogy itt valami változott az előző rész óta. És nem arra gondolok, hogy Konohában élő barátaink felnőttek, hanem hogy a kamerát már nem mozgathatjuk szabadon. A kamera mászkálás közben mindig egy adott ponton van és a karakter is csak egy sávban mozoghat. De lépjünk túl ezen. Egy-két bemelegítő harc után elkezdődik első igazi küzdelmünk, ami nem más mint Kakashi tréningje. Már az elején észre lehet venni, hogy Kakashi életcsíkjával valami nem stimmel. Ha kicsit lejjebb viszszük, rájöhetünk, hogy ez azért van, mert nem egy átlagos ellenséggel harcolunk. Az előző részben lévő óriás harcok ezúttal elmaradnak, de a random időre való gombnyomogatások nem. Itt ugyanis egyes ellenségekkel a sima harcon túl még ezt is kell csinálnunk, sőt mindegyiknél van egy különleges kombináció. Ez Kakashinál csak annyit jelent, hogy felugrik egy magasabb pontra és onnan kell segédünk, Sakura vagy az előző játékból már ismert nindzsa eszközök segítségével lehalászni. Extraként, ha elég ügyesen és gyorsan nyomkodjuk az adott gombokat, rejtett jeleneteket láthatunk és ettől a történet új pontjaira derül fény.

Folytatás a következő oldalon!

Ez nagyon szórakoztató, több ilyen is található a történet során, mint például Sasori 100 bábja vagy Kakuzu elemei.

Amit kapunk...

A gyűjtögetés most sem marad el. Ezúttal nem csak harcok után kapunk tárgyakat, melyekben nindzsa fegyvereket találhatunk, hanem más dolgokat is gyűjthetünk. Miközben mászkálunk, mindenfelé – és ezúttal Konohán kívül is – szedhetünk össze bokrokból, virágokról vagy táblák alól különböző alkotóelemeket, amiből akár bentót is készíthetünk. Ha a karakterünk harc előtt bentót eszik, az megnövelheti a karakter különböző értékeit, ami igencsak hasznos tud lenni a nehezebb harcoknál. Mindenesetre itt is sikerült egy nagyon élvezhető gyűjtögetős részt csinálniuk a készítőknek. Térjünk át a harcra. Eddig észlelhető volt, hogy sok mindent kivettek a játékból, mint például a kameramozgatást a városban vagy az óriás harcokat, de ez még nem vészes. A harcban viszont rengeteg lemet elvetettek. Tehát: két ninjutsu találkozásakor nem történik semmi, csak hátraesünk, az ellenséget nem lehet a földön plusz egyszer megütni, nincs betöltött ütés, az Ultimate Ninjutsu gombnyomogatás nélkül sikerül találat esetén, és erősebb alakban nem használhatunk Ultimate Jutsut. Bár igaz, hogy ellenünk se használhatnak ilyenkor. Mint láthatjuk, ez egy szép hosszú lista. Igazából már a cikk írásának elején meg akartam ígérni, hogy mindezek ellenére is megpróbálok a lehető legpozitívabban írni erről a játékról, de ez elég nehéz. Most elnézést szeretnék kérni minden XBox360 tulajdonostól, de tény, hogy az XBox360 rosszabb teljesítményű, mint a Play Station 3, részben ez az oka a rengeteg kihagyásnak. A másik a sok karakter. Jóval több játszható karakter van, mint az előző részben, és nem lett volna egyszerű az új generációs konzolokra megcsinálni mindet az összes funkcióval együtt. Persze van egy kihagyás, amit még ezek ellenére sem értek. Az első játék egy olyan elemről kapta a nevét, amitől egy idő után megerősödik a karakter. Azt hívták Storm mérőnek és ez az, ami teljesen hiányzik a második részből.

Nos a cím elveszett, de mégis valami egészen vállalhatóval helyettesítették. Az egész játék új eleme – és a rendszer nagyja is erre épül – a Support mérték. Ez akkor növekszik, ha csapattársaid bármilyen módon segítenek neked. De hogy bemutassam menyire ezen alapszik most már a játék, kezdjük az elejéről.
Ha például a barátaink ellen játszunk, akkor már a karaktérválasztásnál észrevehetünk egy csíkot, ami az eddigi játékokban nem volt ott. Ezen egy szöveg olvasható, ami akkor változik, ha a nindzsáink segédjeit megváltoztatjuk.

Folytatás a következő oldalon!

Kontroller

Minden csapathoz külön hozzáillő szöveg tartozik, például ha Naruto mellé Sakurát és Kakashit választod társnak, akkor a szöveg „Team 7” lesz, és így a csapat jobban fog teljesíteni, mint ha csak véletlenszerűen válogatjuk ki őket. Ez azt jelenti, hogy a csapat Ultimate Jutsuja erősebb lesz, vagy a Support mérték tovább marad teljes, de ezt mindjárt elmagyarázom, maradjunk még kicsit a csapat választásnál. Társaink típusát is kiválaszthatjuk, feltéve hogy már megszereztük őket. Három típus közül választhatunk, ez határozza meg a szerepüket: közelharcos, távolsági harcos és védő. Csak akkor kapcsolódnak a harcba, ha a support mértéken legalább egy csík megtelik, utána pedig az aktivitásuk segíti a második csík töltődését. Amennyiben teljesre töltődött a csík, használhatsz egy úgynevezett csapat Ultimate Jutsut, ami könnyebben bevihető, mint a sima és mivel a csapattársaid is részt vesznek benne, erősebb is. Ezek után választhatjuk azt is, hogy csapattársak nélkül indulunk, de ilyen játékélmény mellett ki akarná nélkülözni őket?

Nincs idő unatkozni!

Hogyha már többet játszottunk, akkor bizonyára megtapasztaltuk, hogy a Kawarami No Jutsu egy nagyon hasznos technika. A gép és a haverok ellen is jól jön, habár néha már túl sok időt foglal el. Elég sokat lehet használni és a leghatásosabb védekezés, ezért számtalan harcban az lesz a nyertes, aki ügyesebben használja ezt a technikát.

De ha meguntuk már a gép lealázását és a haverok is nyaralni mentek, itt az idő kihasználni még egy részét a játéknak. Ugyanis a Naruto Ultimate Ninja sorozat történelmében először játszhatunk interneten keresztül is, és harcolhatunk ellenfelekkel a világ bármely pontjáról.

És ha még menőzni is akarunk, összeállíthatunk magunknak egy kártyát, amin a nevünk szerepel egy menő kinevezéssel és képpel, amiket az eredményeinkért kaphatunk vagy a kártyaboltban vásárolhatunk.

Továbbá kapunk pár különleges karaktert, mint Killer Bee vagy Taka Sasuke, de ez elvárható. Az viszont igazán izgalmas, hogy ha a játékos eleget kutat, akkor egy hokage ruhás Naruto is található.

Ezenkívül van egy vendégkarakter a játékban. Sokan nem értik mit keres itt, de most lerántom a leplet a titokról. Lars is szerepel a Tekkenből a játékban, mivel Masashi Kishimoto rajzolta az egyik kinézetét, ezért úgy gondolták, hogy érdekes lenne berakni egy Narutós játékba. Szerintem ha eltekintünk attól, hogy „Te jó ég mit keres ez a Narutós játékomban?” akkor poén karakter.

Játssz vele, mert megéri!

Szóval a játék a hiányosságok ellenére is jó. Kicsit leegyszerűsítették a harcot, de ezt kárpótolták a látványnyal, a karakterekkel és a történet folytatásával, ugyanis ezúttal Naruto felnövésétől kezdve Pain legyőzéséig élvezhetjük Masashi Kishimoto történetét.

De mint az köztudott, a történet itt még nem zárult le, így a Bandai is adott ki további játékokat a sorozathoz. De hogy meddig folytatják a játékokat, mit vesznek ki vagy adnak hozzá, azt majd az AniMagazin további számaiban fogom leírni.

Kiadó: Sega
Készítő: Platinum Games
Kiadás éve: 2010
Platform: PlayStation 3, Xbox 360

+ Pro

- elképesztő látvány
- kőkemény hangulat
- újszerű, friss, hibátlan játékélmény

- Contra

- rövid főjáték
- kevés boss harc
- minimális extra tartalom
- alibi sztori

http://playstationcommunity.hu/u/Reita

vanquish

// Reita

Elég nehéz manapság kényes ízlésemnek, és magas elvárásaimnak megfelelő videojátékok találni, de a Platinum Gamesnek mégis sikerült másodjára is betalálnia (nem mondom, tudják ezek a japók hol van a játékos G pontja). A szélsőséges japán stílus éppúgy jellemző a Platinum Games újabb üdvöskéjére, akárcsak Bayonettára, ezúttal viszont a japán robotos animék adták a hófehér vasember kalandjainak fémvázát.

A történettől nem fogja senki hanyatt vágni magát, de nem is ezen van a hangsúly. Az oroszok egy sugárfegyverrel elpusztítják San Franciscót, ezzel egyértelmű üzenetet címezve Amerikának.
Ahogy az lenni szokott, Amerika megint csak a látványra kiéhezett célközönségnek kedvez, és békés tárgyalások helyett inkább elküldi hadseregét, hogy durrantsanak bele az oroszok hátsójába.
Itt jövünk mi a képbe Sammel, a fehér páncélba bújtatott lovaggal, aki ha minden jól megy, megmenti a világot, és kiszabadítja a DARPA kutatócsoport elrabolt tudósát, Dr. Candide-et is.

Az egész játék egy gigantikus sugárfegyver-műholdon játszódik. Elsőre egysíkúnak hangozhat a főhelyszín, de részemről teljesen elégedett voltam a lokációkkal.
Meglepően változatosak, és kellőképpen sokszínűek, a változatosságra nem lehet panasz. Értelemszerűen a fémes felületek dominálnak a játék 80%-ában, de akadnak zöld, fákkal, és sok gazzal megfűszerezett részek is, mondjuk ezen organikus részek kevésbé kidolgozottak. Egészen elképesztő látványvilággal rendelkezik a Vanquish, szerintem az egyik legszebb (!) PS3-as cím.

Nem egy olyan pálya van, ahol a szemlécsorgatás garantált, egészen monumentális szituációkban is részünk lehet, amennyiben belehasítunk az anyagba. Kőkemény, pörgős, gyönyörű arcade akció, bármiféle töltési és képtörési probléma nélkül, pedig hihetetlenül látványos események közepette fogjuk halomra lőni a robotokat. A játék (egyáltalán nem zavaróan) hideg fémes designja nagyon erős, kellemes stílust varázsol az egész produktumnak. A szereplők, és ellenségek aprólékosan kidolgozottak, mindemellé se az (eszeveszettül dinamikus) animáción, se az effektparádén nem lehet fogást találni. A szinkron teljesen korrekt lett, ahogy a különféle háttérzajok, zörejek, és kíméletlen fegyverlövések, robbanások hanghatásai is. (Ha már robbanások - olyan atomvillanásokat, és kamerarángatásokat vonultat fel a játék, amit Michael Bay is megirigyelne.)

Az elektronikus zenék pedig remekül hozzáadnak az amúgy is feszes tempóban száguldó hangulathoz (nem átütően emlékezetesek, de a koncepcióhoz tökéletesen illenek).

A game legerősebb eleme a színtiszta, tökéletesen kidolgozott, hibátlan akció.

Folytatás a következő oldalon!

■ Kontroller

Mikor az elején a tréningteremben próbálgatjuk a szuperruhánkat, már akkor sejthetjük, hogy valami igazán nagy mókában lesz részünk, ha itt beindul az akció. Ebben a ruhában igazi Rambónak érezhetjük magunkat, ugyanis nemcsak kíméletlen pusztítógép, amivel az ellenséges robotokat atomjaira lehet lőni, de még egy újszerű seggen csúszós képességgel is felruházták, ami igen látványos motionblur, és szikra-effektek közepette teszi lehetővé, hogy F1-es autó módjára embertelen sebességgel száguldozzunk, fedezékről fedezékre, vagy spontán, ahogy tetszik.

Mindemellé beépítettek egy igen impozáns látványt nyújtó időlassításra lehetőséget adó AR módot.

Csúszol előre 100-zal mint a barom, a golyók csak úgy suhognak a füled mellett, néhány kósza talán el is talál, fedezékbe siklasz, majd barmi látványosan kiugrasz mögüle, és benyomod a Bullet Time-ot, hogy így lődd halálra a vörös hadsereget. Az irányítás tökéletesen kézre esik, és a lehető legprofibb módon van kivitelezve, akárcsak az operatőri munka (ritkák az ennyire átgondolt és felhasználóbarát megoldások), így hatalmas élmény minden egyes, a játékkal eltöltött perc.

Fegyverarzenálunkat kétféle típusú gránát (egy sárga, robotokra blokkoló hatású, és egy zöld robbanós és a Blade nevű fegyvermarkolat fogja biztosítani. A Blade lesz a legfőbb útitársunk. Éppen csak nem pofázik annyit, mint Johnson, és még csak hevetni sem lehet rajta, de hogy legalább annyira hasznos, az egészen biztos, ugyanis ez a markolat képes különféle fegyverekké átalakulni (a lapból egy gépfegyverré, egy nehéztüzérséget képviselő erősebb gépágyúra hajazó fegyóvá, és egy shotgunná is át tudjuk alakítani a kis kedvest). Később lehetőség lesz további fegyverekre váltani (többek között sniperre, és rakétavetőre is). Egyszerre három különböző fegyvert tudunk magunknál hordani (beszkennelni), tehát ésszel a fegyvercserélgetéssel - hozzáteszem, szerintem az alapfegyverek a leghatásosabbak, leghasznosabbak.

Természetesen a tuningolásra is lesz lehetőség, amit vagy a beszkennelt zöld hologram csomagok által lehet eszközölni, vagy ha úgy szkennelünk be egy fegyót, hogy a maximum számú golyó van benne, akkor az is szintet lép. Így juthatunk hatékonyabb tűzerőhöz, és így növelhetjük többek közt a kapacitást is.

Több helyen is negatívumként említették, hogy a ruha nem kap semmi extra tulajdonságot a játék során, amivel személy szerint nem értek egyet. Inkább úgy értelmeztem, hogy alapból minden képesség elérhető, így már a kezdetektől lehetőség van elsajátítani a leghatékonyabb taktikákat. Meg különben sem lett volna ésszerű, hogy ha olyan páncélba küldték volna főhősünket csatába, ami nincs tökéletesre polírozva (meg is magyaráztam).

Ha már szóba került a ruha és képességei. Megemlíteném, hogy lehetőség van közelharcra is. Mielőtt mindenki beleélné magát a kombóhegyekbe, jelezném, hogy minimális szinten lett beépítve ez az opció.

Ugyanis, ha elsütünk egy ütést (amik többsége igen hatékony), akkor a seggen siklásért, és időlassításért is felelős csíkunk teljesen lenullázódik (ha túl sokáig csúszunk, és bullet-time-olunk, akkor is), a páncél túlhevül és várhatunk amíg feltöltődik, hogy újra akrobatikázzunk és taktikázzunk a különféle speci lehetőségekkel, tehát csak ésszel.

Folytatás a következő oldalon!

Ehhez hozzátartozik, hogy minden egyes fegyverhez különböző közelharci támadásokat pakoltak (érdemes mindegyiket legalább egyszer kipróbálni).

Az ellenfelek listája nem túl hosszú, és a típusuk se túl változatos, de elegen vannak ahhoz, hogy végig fenttartsák az érdeklődést.

A rosszakaróink mesterséges intelligenciájára úgy vélem, nem lehet panasz, trükköznek, taktikáznak, fedezékbe vonulnak, vagy épp agresszív stílusban nekünk rontanak, és fél másodperc alatt véget vetnek életünknek.

Továbbá majd minden ellenség rendelkezik egy instant kill - vagy sebzésben ahhoz nagyon közeli - támadással, amit ha bekapunk, akkor jó eséllyel kerülünk a túlvilágra, de ez sosem fog váratlanul érni minket, tehát aggodalomra semmi ok.

Ettől függetlenül nagyon erősen kell taktikázni, ugyanis ha ész nélkül játszunk, gyorsan szembesülhetünk a fissionmailed' felirattal.

Bossok is akadnak, számuk elég karcsú, de kárpótlásként (?) többen is visszaköszönnek közülük.

Unatkozni nem fogunk, főleg akkor nem, amikor ismét el kell tenni egy Főnököt láb alól, ugyanis néhánynak jó szokása alkalmanként valami új támadással, vagy új látványos QTE-vel felizzítani a hangulatot (igen, piszkosul látványos QTE-k is vannak a játékban minimális, "épp elég" mennyiségben, tehát a God Of War-on szocializálódottak is örömüket lelhetik benne).

A főjáték fejezetekre, azon belül nyúlfarknyi alfejezetekre van bontva. A játék Normal fokozaton (az a pont kellemes kategória) elsőre 9-10 óra környékén mozgott nálam.

Ez talán kevésnek hangzik, de szerintem mindent belesűrítettek ebbe a játékhosszba, amit csak lehetett, és amit a fejlesztési idő lehetővé tett. Nincsenek üresjáratok, és csak a vége felé fogy el egy nagyon picit az egész.

A cumót 5, akár 4 óra alatt is ki lehet tolni, de nem feltétlen értem a felháborodást, hisz régen olyan játékokkal volt tömve a piac, amiket 2-3 óra alatt is simán le lehetett nyomni (nyilván az elvárásokkal együtt a trendek is változnak, de azt is aláírhatjuk, hogy a játékidő kitolása sok esetben inkább felesleges töltelék, mintsem szükségszerű megoldás).

Ha a főjátékkal végeztünk, akkor lehetőségünk van embert próbáló Challenge-ket teljesíteni. Ha megcsináljuk az első 5-öt, akkor egy rejtett (nekem missön impássziből) 6-dik is megjelenik, ami a fanatikusoknak megfelelő kihívást fog nyújtani (akárcsak a trófeamágusoknak - ugyanis az egyik arany trophy csak az összes Challenge teljesítése után nyílik meg). Továbbá lehetőségünk lesz az első kivégzés után megnyíló "God Hard" fokozaton is bizonyítani, ami... nehéz. Ráadásul nagyon (tipikusan az az "egy meggondolatlan mozdulat és annyi").

A trófeákon, az egy megnyitható nehézségi fokozaton, a Challenge-ken, a (nagyon profi, tökéletesen kivitelezett, részletes pontozási rendszeren alapuló) ranglistán, és a játékban mindenhova elrejtett Pangloss szobrocskák gyűjtögetésén kívül a játék nem nyújt többet. Ezeken kívül szinte semmi megnyitható bónusz, vagy extra nincs a játékban (se ruhák, se artworkök) - mondjuk a single kampányban egy vicces kis húsvéti tojással azért megörvendeztettek. :)

Ettől függetlenül amondó vagyok, ha egy játék igazán élvezetes, akkor azzal nem az extráiért fogsz újra és újra játszani, hanem azért, mert egyszerűen piszkosul jó érzés tolni vele.

A személyes véleményemtől elvonatkoztatva aláírom, hogy azon játékosok joggal húzhatják a szájukat akiknek inspiráció kell a game-eléshez.

Részemről a Vanquish simán benne van a Top10 PS3-as favoritban, olyan címek mellett, mint a Bayonetta, és a Batman AA. Fergetegesen jót szórakoztam vele. A látvány káprázatos, az átvezetők tökösek, a játékélmény pedig tényleg mindent visz. Ha belefér az ízlésvilágodba ez a nagyon mechás, fémes stílus, vagy csak szereted a dögös, nagyon pörgős non-plus ultra arcade szellemben készült cuccokat, és a bónusztartalmak helyett inkább magára a játékra izgulsz, akkor vigyed és vegyed, mert a Vanquish a te játékod. Nekem simán éri a 9-et, ettől függetlenül ha objektíven kellene néznem, a mai játékosok igényeinek megfelelően, akkor is egy előkelő 8 körülire lazán mondanám.

EMLÉK A LÉPCSŐKÖN

// Iskariotes

- Hétfő van - gondolta a harmadik hokage, miközben elindult a csunin vizsga utolsó fordulójának otthont adó aréna VIP páholyába vezető lépcsőn.

- Hétfő volt akkor is, amikor megszületett a fiam - morfondírozott Hiruzen magában -, bár ott lehettem volna a születésénél, de nem tehettem meg, mert küldetésre kellett mennem.

Küldetésre, hogy biztosítsam a falu, a barátaim, a családom és akkor már a fiam békés életét is. Miközben öreg lábai kapaszkodtak a magasba vezető lépcsőkön, meglátott egy csöppséget, aki az édesanyjának kezét szorongatta és bizonytalanul állt a lábain, hisz még csak most tanult járni. Aszumát is legközelebb már csak akkor látta, amikor járni tanult, hiszen a küldetésen, amire el kellett mennie, fogságba esett a Hold földjén és közel másfél esztendőig tartott, amíg kiszabadították társai. Kis pihenés után kicsivel nagyobb lendülettel indult meg a lépcsőn. Lábai új erővel szedték a fokokat. Egy újabb emlék rohanta meg: látta, ahogy fia hatalmas mosollyal az arcán szalad felé négyévesen. Ő lehajolt hozzá és hatalmas ölelésben részesítette a számára legfontosabb avarrejteki lakost. Boldogok voltak. Aszuma gyermeki őszinteséggel ezt mondta:

- Pont olyan leszek, mint te, apa! Majd ugyanolyan!

De e boldog pillanat nem tartott sokáig. Anbu ügynök jelent meg, parancsot hozott, hogy várják a csunin gyűlésen, így mennie kellett.

Aszuma boldogtalan arccal kérdezte az apját:

- Apa, mikor jössz?

- Fiam, muszáj mennem. Az élet csupa kötelesség. De ne félj! Sokat leszünk együtt még.

A hokage újra egy pihenőhöz ért. Az emlékek világából két kissrác harci kiáltása zökkentette ki. Félrenézett és látta, hogy a két kisdiák – míg nem kezdődött a nagyobbak harca – egymáson gyakorolt, surikennel próbáltak vívni, ha egyáltalán ezt lehetett annak nevezni. Hiruzennek eszébe jutott, hogy ő is adott egy dobócsillagot a fiának.

- Neked hoztam, lám, egy kis ajándék.

- Apa! Pont ilyen surikenre vágytam. Kérlek, apa, gyakorolj velem. Tanítsd meg, hogy kell eldobni.

- Hiruzen, fogunk majd közösen edzeni. De most mennem kell.

- Apa, mikor jössz?

- Fiam, muszáj mennem. Az élet csupa kötelesség. De ne félj! Sokat leszünk együtt még.

- Úgy fogom dobni majd, mint te! Pont olyan leszek, mint te! – üvöltötte apja felé, aki lehajtott fejjel ment előre s egy könnycsepp se jött elő a szeméből.

A pihenés után újra elindult a páholy felé. Mosolyogva eszébe jutott, hogy nem is oly rég a fia még az akadémia padjait koptatta. Soha nem tanult, de korosztályának egyik legnépszerűbb tagja volt. Neki, mint professzornak ez egyáltalán nem volt újdonság. Egyik este így szólt a fiához:

- Apa büszke rád, de most beszélnünk kell!

Aszuma csak mosolygott, aztán így felelt:

- Tudod, apa, nekem most csak a lovak kellenének, és ha megengednéd, elmennék.

- Fiam, mikor jössz?

- Apa, muszáj mennem. Az élet csupa kötelesség. De ne félj! Sokat leszünk együtt még.

Ekkor a hokage felpillantott a lépcsőn és látta, hogy már mindjárt kiér a napfényre.

- Tudom, jó sora van – gondolt fiára az apa – távol is lakik tőlem, sokáig tart, míg beér a hivatalba. De minap összetalálkoztunk az utcán. Szerettem volna neki mondani valamit, de ő gyorsabb volt és azt mondta:

- Apa, túl elfoglalt vagyok, és Sikamaru is vár. Ugye jól vagy? Jó, hogy találkoztunk. Tényleg nagyon jó. Mondott volna még valamit az apa a fiának, de ő már elindult.

- Rohan, pont úgy, ahogy régen én is. A fiam pont olyan lett, mint én. Még mielőtt teljesen elvesztette volna Aszumát, utánaszólt:

- Fiam, mikor jössz?

- Apa, muszáj mennem. Az élet csupa kötelesség. De ne félj! Sokat leszünk együtt még.

Mire a pár napos emlé-keinek is végére ért, már fent is volt a páholyban. A közönség csak rá várt, de szemei nem látták számára a legfontosabb avarretjteki polgárt, a fiát.

TONARI NO KAIBUTSU-KUN

Cím:
Tonari no Kaibutsu-kun
Terjedelem: 13 rész
Megjelenés éve: 2012.
Studio: Brain's Base
Rendező: Kaburaki Hiro
Zene: Nakayama Masato

Téma:
suli, vígjáték, romantika

Néhány szinkron:
- Tomatsu Haruka
- Suzuki Tatsuhisa

Miket néz egy fangirl az őszi szezonból?

// Miichan (Su.An.Kai.)

Három szezonos anime ajánló következik: egy sulis romantikus, egy bishis akciós és egy kalandos fantasy. Ezeket szeretném most és majd a későbbiek folyamán is bemutatni, véleményezni; igyekszem az egyes epizódokról is betekintőt adni, de nagy spoilerektől nem kell félnetek. Ha megtetszik valamelyik, ne habozzatok, nézzétek, jó hétről-hétre izgulni! Animézzünk együtt! :)

Az őszi anime megjelenéseket böngészve sok-sok ígéretesnek tűnő tv sorozatot pillantottam meg. Miután az első új széria a szemem elé került, gondoltam lassan belenézek, így nem fog felhalmozódni. Körülbelül egy héttel később kezdtem el nézni. A videó elindítása utáni első reakcióm volt: „Éljen, egy új romantikus sorozat!".

A történet középpontjában a barátság, a külvilág felé nyitás, kapcsolatteremtés, szerelem áll. Mindezt egy vicces történetbe ágyazva. Minden kis problémát poénos helyzetekbe csomagolva tálalnak a nézőknek.

A történet két szereplőre épít, Mizutani Shizukura és Yoshida Harura. E két gimnazista találkozásán, kapcsolatuk kialakulásán alapul az anime. Közben új szereplők jelennek meg, akik ugyanazzal a nehézséggel, a magánnyal küszködnek, továbbá valamilyen kapcsolatban állnak Shizukuval és Haruval.

Barátság, szerelem, csirke

A történet a Shoyo gimnázium osztálytermében kezdődik, ahol Saeko-sensei megkéri Shizukut, hogy vigye el az órai jegyzetet Harunak, itt lesznek vicces jelenetek.

A feladat elvégzése egyoldalú barátságként zárul (Haru barátként tekint Shizukura). Ez az első lépés kettejük örömmel és szomorúsággal teli napjaiban. Később megjelennek Haru „barátai", majd láthatunk egy szerelmi vallomást, versengést, és az első csóknak is tanúi lehetünk. A kezdeményező szerepet betöltő személy változó. Egy biztos, itt a cselekményvezetés olyan, mint az EKG. Egyszer az ember azt hiszi, hogy most minden happy, de a második percben történik valami, amitől a két szereplő kapcsolata megváltozik. És hogy miért szerepel az alcímben egy csirke? Erre választ akkor kapunk, ha megnézzük az animét. Állatszemmel ő egész bishoujo.

Egy kis ízelítő pár további epizódból

A második részben kap szerepet Natsume, amikor megkéri Shizukut, hogy segítsen neki a pótvizsgára való felkészülésben. Körülötte és Shizuku új érzései körül forog az epizód. Szegény Nagoyának (a csirkének) is helyet kell találni. Haru pedig új szerepben találja magát.

A harmadik részben Nagoya házának építése lesz a középpontban, de feltűnnek Haru régi barátai is, akik „szívfájdalmukat" szeretnék megosztani Shizukuval. Persze ebben a részben is történik pár csavar Haru és Mizutani kapcsolatában, és egy sms nem várt helyzetet teremt.

A negyedik részben Haru hirtelen népszerűvé válik. A verekedés most sem hiányozhat, ezt követően egy jó pihenés a hegyekben ellazítja az embert. Lesz fürdés, horgászás és Haru családjáról is szó esik. A rész vége felé megjelenik Yuuzan (Haru bátya), aki első látásra egy nagyon kedves srácnak tűnik, Haru mégis utálja, és szó szerint menekül előle.

Folytatás a következő oldalon!

■ Olvasói gondolatok

Az ötödik részben szó lesz Yuuzan és Haru múltjáról és apjuk kéréséről, mégpedig egy hosszú sétával összekapcsolva. Chizuru és Yoshida kapcsolata is alakulóban van. Olyan, mintha a lány kezdene beleszeretni. Lehet, hogy ő lesz Shizuku vetélytársa.

Sasahara Souhei: Egy iskolába járt Haruval, ezért tud pár információval szolgálni Shizukunak.
Egyik részben megemlítette, hogy tartozik valamivel Harunak. Lehet, hogy régen megmentette vagy valami hasonló.

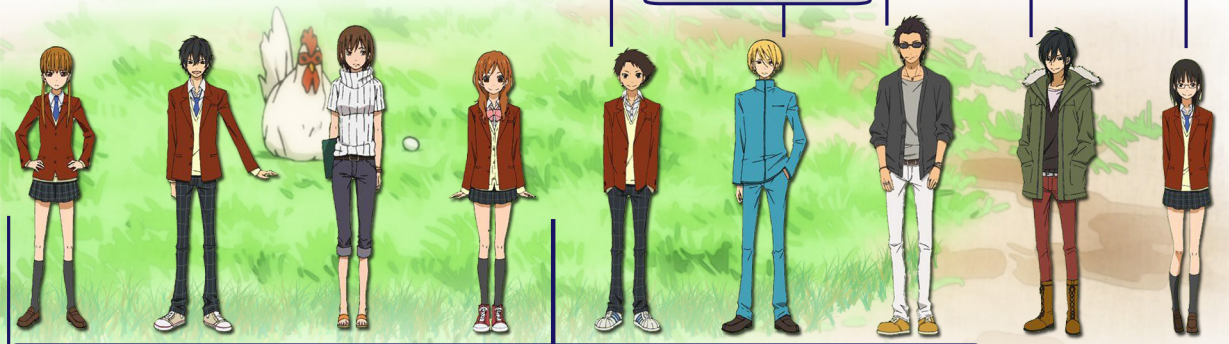
Misawa Mitsuyoshi más néven Micchan: A játékterem vezetője. Pár rész elteltével kiderül, hogy Haru unokatestvére és jelenlegi gondviselője.

Yoshida Yuuzan: Haru bátyja. Nagyon kedvesnek tűnik, de az igazi természetét még nem mutatta meg. Az is lehet, hogy alapjáraton ilyen, de akkor miért utálja Haru annyira. Imádja az édességeket és hosszú ideig képes beszélni róluk.

Ooshima Chizuru: Ő az osztályképviselő és a negyedik részben jelenik meg először. Félénk lány, aki mindent megtesz más helyett. Nem áll ki magáért, ezért a többiek mindig belekötnek. Haru egyik alkalommal megpróbálja megvédeni.

Yamaguchi Kenji: Gazdag srác, Haru „barátja". Mindig 3 fiúval másszál a városban.

Karakterek



Mizutani Shizuku: Elsőéves lány a Shoyo gimnáziumban, aki állandóan a tankönyvet bújja, semmi és senki nem érdekli a tanuláson kívül. Kitűzött maga elé egy célt, ami nem más, mint az évfolyam első helye és a pénzjutalom. A történet alatt kicsit nyitottabb lesz a külvilág felé Harunak köszönhetően. Van egy öccse, ő még nem jelent meg rendesen az animében, de egy képkockányit már szerepelt.

Yoshida Haru: Szintén elsőéves, aki az első napon verekedésbe keveredett, ezért felfüggesztették. Eléggé bizarr viselkedésű, aki belül egy naiv és kedves állatbarát fiú. Barátokat szeretne találni, de nézése és agresszív magatartása miatt az emberek félnek tőle, elkerülik őt.

Saeko-sensei: Az elsőévesek tanára, ő kérte meg Shizukut, hogy vigye el Harunak a jegyzetet, mivel a fiú már látni sem akarta a tanárt. Saeko-sensei sok próbálkozás ellenére se tudta visszahívni Harut az iskolába, így Shizukut kérte meg rá.

Natsume Asako: Shizuku osztálytársa. Kissé egocentrikus lány, magába erőlteti az ételt, így próbálja távol tartani magától a fiúkat (minden fiú szerelmes lesz belé, mert nagyon aranyos), ebből adódóan a lányok kerülik őt, és nem barátkoznak vele. Tanulás terén enyhén szólva rossz, helyette az interneten lóg és próbál barátokra lelni.

Folytatás a következő oldalon!

Zene

Először az openingről ejtenék pár szót. Teljes mértékben passzol az animéhez a képi megjelenés és a zene is. Hangulatban hasonlít a *Honey and Clover* és a *Lovely Complex* openingjéhez. Hangulatos, gyors, színes és vicces. Tomatsu Haruka énekli és a címe *Q&A Recital!*.

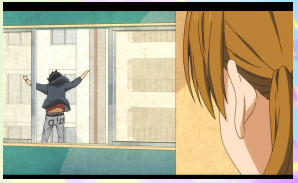
Az ending ceruzás kivitelezése eszméletlenül szépre sikerült. Az előadója 9nine és a szám címe *White wishes*. A zene könnyed és lassú, egy kissé álomba ringató. Az openingben és endingben egyaránt feltűnik a Rubik-kocka, nagyon szeretheti a készítő. Olyan, mint a Honey and cloverben az óriáskerék.

Grafika

Egy szóval lehetne leírni: "csudiszép". Tipikus iskolás, szerelmi történethez illő grafika. Mivel rengeteg bishi van benne, így nem lehet rá panasz. Igaz ha jobban megnézzük, néhol vannak apró hibák, de ez más animére is igaz. Megint a hasonlóságokkal fogok dobálózni, de kicsit hasonlít a *Kimi ni todoke* grafikájára karakterek szempontjából.

Összegzés

A *Tonari no Kaibutsu-kun* a romantikus animék egy új változata. A karakterek szerethetőek, és az ember a helyükbe tudja képzelni magát. Persze itt is van idegesítő szereplő, nekem pl. Yuuzan volt ilyen. Néha azért bosszantó, hogy „órákig" képes beszélni az édességekről, mert éhes leszek tőle. Azt viszont nem értem, hogy miért rajzolták szebbre Harunál. Szemmel láthatóan nagyobb bishi. Kíváncsian várom az anime folytatását, mivel még nagyon az elején tart, a továbbiakban bármi megtörténhet. Mindenkinek csak ajánlani tudom, mivel egy kivételesen jó történetről van szó.



Folytatás a következő oldalon!

■ Olvasói gondolatok

Cím: K
Terjedelem: 13 rész
Megjelenés éve: 2012.
Studio: GoHands
Rendezõ: Suzuki Shingo
Zene: Endo Mikio

Téma:
akció, természetfeletti

Néhány szinkron:
- Namikawa Daisuke
- Komatsu Mikako
- Ono Daisuke
- Fukuyama Jun
- Sugita Tomokazu
- Tsuda FKenjirou

Egy újabb õszi szerzemény, melyben több a fiú karakter, mint a lány, ráadásul a többségük bishi. Nem is csoda, hogy a szemem elé került ez az anime. Igaz ennél először pont nem a bishik, hanem a rózsaszín hajú lány fogott meg, de nagy csalódás ért, mikor rájöttem, hogy a történet nem a lányra fókuszál. Sebaj, helyette vicces robotok és különös erővel rendelkező egyének szórakoztatják a nézőt.

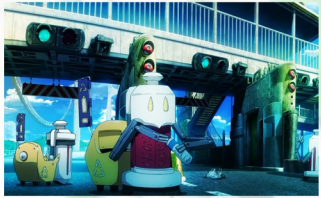
A történet egy futurisztikus világban játszódik, ahol a miniszterelnök csak egy báb és az országot titokban a királyok irányítják. Tehát ebben a világban a klánok és az azok élén lévő királyok vívják harcaikat. Az első epizód elején láthatjuk a Vörös klánt (Homra) információszerzés közben. Itt megjelenik a másik oldal (Specter4) is, akik a kék király vezetésével érkeznek meg a tett színhelyére. A fejemben először az a gondolat futott át, hogy biztos a két fél áll a középpontban, de tévedtem. Igaz, szerintem nagyobb szerepe van a két klánnak, mint a történet igazi főszereplőjének.

Akit a középpontba helyeztek az nem más, mint az Ashinaka gimnázium tanulója, Isana Yashiro, más néven Shiro. A fiú egyszerű ételkéregetős életét élte addig a pillanatig, míg rá nem támadtak. Az egész ott kezdődik, hogy Kukuri, az osztályelnök megkéri Shirót, vásároljon be neki a kulturális fesztiválra.

A fiú el is indul a városba, de miközben a boltot keresi, a távolból figyelik, és egyszer csak hátulról megtámadja a Homra egyik tagja (Yata Misaki). Shiro menekülőre fogja a dolgot, de Misaki társai is megjelennek. Már épp bekeríti szegény fiút a Vörös klán, de ekkor megjelenik Kuro, aki erejét (sanctum, mágiaféle) használva elintézi az ellenség tagjait (ők szintén rendelkeznek különleges erővel). Azonban Kuróról is hamar kiderül, hogy ő sem barátkozni,

hanem Shirót megölni jött. Vajon miért akarja mindenki elvenni egy átlagosnak mondható fiú életét? A válasz egyszerű: Shirót gyanúsítják a Vörös klán egyik tagjának meggyilkolásával. Kuro elmondása szerint pedig Shiro a színtelen király utódja. Az előző király Miwa Ichigen utolsó kívánsága az volt, hogy Yatogami Kuro ölje meg a gonosz királyt, ez lenne Shiro, így nem csoda, hogy üldözi.

Az első három rész Yashiro oldaláról csak macska-egér játék. Menekül, elkapják, majd újból menekül, közben egy cica, aki mindig Shiroval van, átváltozik lánnyá és segít neki. Így hárman fogócskáznak, amíg el nem fáradnak, majd megegyeznek abban, hogy Shiro bebizonyítja ártatlanságát. A negyedik részben már ezt lehet megfigyelni, továbbá a többi király is keresi a fiút, érezhető, hogy ebből jó nagy harc készülődik. Az anime másik oldaláról pedig időközben visszatekintéseket mutatnak, amikből fontos információkat kapunk.

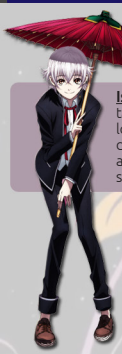


Pl. a Homra vezetője, Suoh Mikoto megadta magát, így a Specter4 vezetője, Reishi Munakata börtönbe zárta.

A királyok mintha barátok lennének, de mégis ellenségek. A részek alatt folyamatosan kapunk információkat az egész király ügyről és arról is, hogy Mikoto ereje miért veszélyes a világra nézve. Az animében egy áruló is található, kinek tervéről eddig, az általám látott részekben még nincs semmi említés.

Folytatás a következő oldalon!

Karakterek



Isana Yashiro: Az Ashinaka gimnázium tanulója. Barátságos, ételkéregetős-lopkodós, színészi tehetséggel megáldott fiú, aki mellett mindig ott van a macskája. Feltételezhetően ő az új színtelen király.

Yatogami Kuro: Miwa Ichigen (előző színtelen király) hűbérese, aki nagyon jó kardforgató és szakács mellékesen. Az is biztos, hogy ő a legnagyobb Ichigen fan a világon.

Neko: Egy nagyon játékos, aranyos cica, aki emberré tud változni. Nem szeret ruhát felvenni és a teret kedve szerint manipulálja.

Yukizome Kukuri: Shiro osztálytársa és az osztály képviselője is. Kedves lány, aki mindig bentót készít Shirónak. Továbbá ő segített Kurónak megtalálni Yashirót.

Reishi Munakata: Ő a kék király, aki harc közben is leáll tárgyalni az ellenséggel. Figyelmes és vigyáz az emberek életére. Munakata a Specter 4 vezetője is, az ott lévő emberek információkat gyűjtenek, és a helyszínre mennek egy-egy támadásnál.

Suoh Mikoto: A vörös király, a tűzet használja fegyvereként. Ő a Homra vezetője.

Zene, grafika

Az opening előadója Angela, a szám címe pedig *Kings*. Itt is leginkább Mikotót és Munakatát mutatják. Az opening próbálja kerülni a spoilert, ami ritkaság. A zene első hallásra nem tetszett, másodszor már elment és harmadszorra már fan lettem.

Az ending előadója Komatsu Mikako és a szám címe pedig *Tsumetai Heya, Hitori*. Ez egy „pöttyet" perverz ending, ugyanakkor varázslatos is. A zene pedig első hallásra is kiváló.

Az anime grafikája csodaszép. A készítők sok kék színt használnak, ami picit rideg hatást kelt. A harcok, az üldözések jók, Neko ereje kiemelkedő, ahogy a térrel szórakozik. Elsőre kicsit szemzavaró, de ötletes.

Összegzés

Sok jó és kiemelendő dolog mellett ez egy átlagos anime. Nincs benne semmi, amire az ember az tudná mondani, hogy jobb, mint más hasonló művekben. A lányoknak sok bishounent raktak bele, a fiúkat pedig harcokkal és mezteln lánnyal csalogatják a képernyő elé. Az anime rövid terjedelme miatt a történet egyből a közepébe vág, ha jól formálják az eseményeket, akkor teljesen megmagyaráznak mindent, ha nem, akkor lyukakkal teli sztorit kapunk. Vagy készítenek második szériát és folytatják, de akkor sem garantált a siker. Ezektől eltekintve egy humoros, kicsit ecchi beütésű animét kapunk, ami feldobja hétköznapjainkat. Ezt erősítik a perverz robotok is, akik a férfi alsóneműt darabokra szaggatják, a női fehérneműt pedig megtartják. Néha kicsit összetévesztik az embereket és a hulladékot, ebből poénos helyzetek alakulnak ki. Ha másért nem is, de a vicces jelenetekért, amiket a szereplők és a robotok teremtenek, érdemes megnézni az animét.

Folytatás a következő oldalon!

Cím: Magi
Terjedelem: ? rész
Megjelenés éve: 2012.
Studio: A-1 Pictures
Rendező: Masunari Koji
Zene: Sagitsu Shiro

Téma: shounen, kaland, akció, fantasy

Néhány szinkron:
- Ishihara Kaori
- Kaji Yuki
- Tomatsu Haruka

Ez a történet a 2012-es őszi megjelenések egyik never ending animéje **lehet**. Egy „icipicit" Aladdin copy, ennek ellenére jónak tűnik. Az első 3 részben az alaptörténet, a szereplők és a világ bemutatása történik. Ehhez kell egy-két Dzsinn, egy hazudozó munkás fiú, egy dinnyét evő vándor kisfiú, egy rabszolgalány és egy gonosz nagyúr. Persze nem maradhat ki a kaland sem, hisz egy fantasyról beszélünk.

Magi, labirintus, szabadság

A történet elején egy nekropoliszban (halottak városában) vagyunk, ahol Aladdin, a főszereplő épp egy Dzsinnel beszél, aki egy kívánságát teljesíti a fiúnak. Gyors helyszínváltás következik és Aladdin a vándor fiú már egy dinnyével megrakott szekéren tömi tele magát. Itt találkozik Alibabával a másik kiemelt szereplővel. Kiderül időközben, hogy mind a kettejüknek közös céljuk van, a várotonyba akarnak menni. Aladdin Dzsinn barátait keresi, akik a tornyokban vannak, Alibaba pedig pénzt és hatalmat szeretne (tényleg erre vágyik?). Még ha a céljaik közösek is, Alibaba eleinte nem akar Aladdinnal együtt kalandozni. A városban belebotlanak egy rabszolgalányba, a neve Morgiana. Aladdin a sípját használva elvágja a lány láncait (a síp egy mágikus eszköz, ami nagy mennyiségű erőt vesz el tulajdonosától, így megidézhet egy dzsinnt). Azt hitte, így a lány szabad lesz, de nem ez történt. Alibaba viszont ekkor felfigyel a fiú erejére és megkéri, hogy tartson vele a toronyba, mivel nagyobb eséllyel üríti ki sikeresen, ha Aladdin vele tart.

A fiúval kapcsolatos információk már a bevezetőben említett gonosz nagyúr fülébe is eljutottak, aminek nagyon megörült. A nagyúr mestere tíz évvel ezelőtt megjósolta, hogy egy Magi fog a városba érkezni, a király kiválasztása miatt.

A nagyúr tudta, hogy a kisfiú egy Magi, ezért követte abban a hitben, hogy királlyá teszi. Ez az alaptörténet. A szereplők felsorakoztak, és a kaland elkezdődött. A helyszín a vártorony, aminek kapujában ott áll Alibaba és Aladdin, aki időközben a barátja lett. Őket követi a nagyúr és a rabszolgái. A labirintusban sok veszélyes helyzetbe kerülnek, de a végén bejutnak a nekropoliszba, ahol kiderül, hogy ki is valójában Aladdin (azaz ennek egy töredéke). A vége felé megjelenik az anime „Fő" gonosza, aki megpróbálja bezárni a torony kapuját. Amon a toronyban élő Dzsinn azonban megakadályozza és kimenekíti a két fiút plusz a harmadik fontos szereplőt, Morgianát. Hogy hogyan is került oda, az az animéből kiderül. Mikor megmenekültek, azt hittem, hogy hárman folytatják a kalandozást, de nem ez történt. Helyette mind a hárman más-más helyszínre érkeztek...

Folytatás a következő oldalon!

■ Olvasói gondolatok

Szereplők

Aladdin: Alacsony kisfiú, nagy varázserővel bír és egy Dzsinn a barátja (mellékesen imádja a melleket). Nem tudja, hogy ki is valójában, ezért kérdezi meg más Dzsinntől. A toronyban megtudja, hogy ő egy Magi (nagy varázserővel rendelkező mágus, aki kiválasztja és vezeti a királyt).

Judal: Az anime rosszfiúja, aki megpróbálta bezárni a kaput, sikertelenül. Vele volt a nagyúr egykori mestere is, akire nagyon kíváncsi vagyok.

Alibaba: A városban lévő munkás, célja a vártornyok kiürítése, hatalom és pénz megszerzése (elvileg). Erőssé és bátorrá válik Aladdinnal való találkozása során.

Amon: A vártoronyban levő Dzsinn. Ő a lángok mestere, a méltóságból és a szigorból született. Sokat hallott Aladdinról, sajnos teljesen nem tudta elmondani, hogy ki is ő valójában.

Remélem, mások is kedvet kaptak a sorozatokhoz. A magazin következő számában folytatom ezen történetek további ismertetését, véleményezését.

Ugo: Egy Dzsinn, aki valóra váltotta Aladdin egy kívánságát. Mindig segít, ha Aladdin előhívja. Nagy, óriásszerű kék lény, aki nagyon félénk.

Morgiana: Rabszolgalány, sokszor próbálják szabaddá tenni, sikertelenül. Ő a Fanaliszkek leszármazottja, nagy fizikai erővel rendelkező lány.

Zene, grafika

Az openinget a Sid együttes énekli, a címe *V. I. P.* Nekem személy szerint nagyon tetszik. Mint mindig, tele van spoilerrel.

Az endinget a Nogizaka46 nevű együttes énekli, a címe *Yubi Bouenkyou*. Az ending már nem tud sok mindent lespoilerezni a nézőnek, viszont a zene fanatikussá teheti az embert. Nagyon rá lehet kattanni.

A képi világ szép, a chibi rajzolás nagyon tetszik.:D A grimaszok viccesek. A harcjelenetek jól megrajzoltak, habár nem nagyon szoktam őket elemezgetni, helyette a bishiket figyelgetem. Bishounenek szempontjából tökéletes a grafika.

Egy kis érdekességként megemlítem, hogy a készítő az a Shinobu Ohtaka, aki a *Sumomomo Momomo: Chijou Saikyou no Yome* művet is készítette.

Összességében egy hangulatos kis animének nézünk elébe. Remélem, sokáig fog tartani, és normálisan elmondanak majd mindent (nem hagynak elvarratlan szálat). Körbenézegettem, mások vagy arra tippelnek, hogy 12 részes lesz a sztori, vagy nem írnak pontos számot. Szerintem ez egy hosszú-hosszú sorozat lesz. Remélem, igazam is lesz. A kicsi Aladdin copy se vészes, szerencsére nem azon alapszik. Aladdin perverz hajlamai roppant humorossá teszik a történetet. A 3. rész vége pedig egy nem várt fordulatot foglal magába. Mindenkinek ajánlom, aki szereti a humoros, kalandos, shounen animéket.

ladym.blog.hu

Cosplay gyorstalpaló III.

// Lady Marilyn

Ha nem egy anime szereplő vagy egy játékbeli karakter bőrébe szeretnél bújni a legközelebbi conon, még akkor is rengeteg más lehetőséged van a cosplay világában, hiszen akár különböző stílusoknak megfelelve is megjelenhetsz. Hogy hogyan? Most megtudhatod!

Visual kei

Rengeteg olyan banda van a japán zeneiparban, amelyek zenéjük mellett az extravagáns megjelenésükről is híresek. Ha visual kei stílusú cosplayt tervezel, akkor érdemes erre az „extravagáns" jelzőre építeni és megfigyelni az általános hasonlóságokat a zenekarok között: kirívó öltözködés, extrém frizura, erős smink. (Azt azért fűzzük hozzá, hogy minden zenekar egyedi vonásokkal rendelkezik.)

Persze az is egy opció, ha az alapvető jellemzőket betartva egy adott banda stílusához igazodva próbálod meg összeállítani a cosplayed. Például ha a Versailles nevű zenekar tagjaitól merítesz az ötleted, láthatod, hogy régebbi kornak megfelelő ruhát viselnek, különböző fej-és hajdíszekkel. Viszont a The Gazette merőben eltérő megjelenésű banda.

Persze nem titok, így elárulom, hogy a legnagyobb népszerűségre akkor tehetsz szert, ha konkrétan egy adott bandatagnak öltözve jelensz meg a rendezvényen.

Decora és dark decora

A decora stílust alapvetően a kiegészítők halmozása jellemzi, ám érdemes odafigyelni a színek összhangjára. A ruházat lehet többrétegű, és ne félj a különböző minták (csíkos, pöttyös) alkalmazásától.

Persze az is egy külön kérdés lehet, hogy kissé horrorisztikus hatást keltve inkább a dark decora irány felé hajlunk, vagy éppen más hatást szeretnénk-e elérni. A lényeg, hogy jól válogasd össze a nyakláncaidat, fej-és hajdíszeidet, karkötőidet, gyűrűidet stb.

Folytatás a következő oldalon!

Dark Decora stílus

Ganguro

A harajuku hangulatát idézve, akár ezt a stílust is választhatod. Amit be kell szerezned: barnító, világos rúzs és szemfesték, színes cuccok.
A legnagyobb segítséget a smink elkészítésében a videó megosztó portálokra feltöltött felvételekből kaphatod.

Hasznos oldalak

www.harajukustyle.net: Itt hosszabban olvashatsz a harajukuról, a visual kei, a decora, a ganguro és a további stílusokról is.
www.chicki.co.uk: Ezen a külföldi honlapon táskákat, ékszereket és kiegészítőket találsz. Ezek ötleted adhatnak neked a cosplay összeállításához. Sőt, akár a weboldalról ötletet merítve, akár otthon is készíthetsz hasonló dolgokat.
www.wikihow.com/Be-Decora: Angol tudás szükséges! Az oldal elárulja nekünk a decora stílus titkait 12 lépésben.
www.visual-you.com: Ruhák és kiegészítők minden mennyiségben! Innen is nyerhetsz inspirációt a cosplay munkálatok megkezdésekor!
www.attitudeholland.nl: Ezen a honlapon is érdemes körülnézni, hiszen hasonló termékeket nem igazán lehet kapni hazánkban. Extrém kabátok, nadrágok, ruhák. Annak ellenére, hogy a weboldal holland nyelvű, viszonylag könnyen megtekintheted az ötletadó holmikat.
www.punkystars8.com: Ha már az interneten szörfölsz, látogass el erre a honlapra is, hidd el megéri, főleg ha extrémebb stílusú cosplay tervezése előtt állsz.

Felhasznált források:

ANN, MAL, AniDB, Macross wikicuccok

Macross kronológia

// Catrin

A Gundam után (AniMagazin 6. és 7. szám) tekintsük át a Macross idővonalát is, mely idén ünnepli 30. születésnapját. A szintén régen indult mecha történet ugyan nem mondhatja el magáról, hogy megjelenése óta kb. minden évben animét kaptunk belőle, és "csupán" 23 műről tárgyalhatunk, de az biztos, hogy világa a témát kedvelő rajongóknak felejthetetlen és kötelező. Már csak azért is, mert a sci-fi, mecha, űrcsata, pilóta főhős srác kombóktól eltekintve egy egészen más sztorival és hangulattal ajándékoz meg minket a Macross univerzuma. A harc mellett a készítők nagy hangsúlyt fektettek a romantikára (a szinte minden alkotásukban jelenlévő szerelmi háromszögre), a humorra és a zenére is. A kultúra közvetítésének ugyanis az egyik legjobb módszere a dal, az ének, a zene, mely előtt az idegenek is "térdre hullanak".

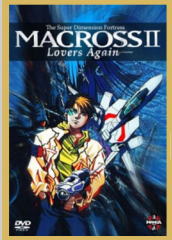
Fontos momentum még, hogy a Gundammel ellentétben itt nem sok, egymásra hasonlító mini univerzumról vagy időszámításról van szó, hanem a történetek a XXI. század sci-fis, alternatív elgondolásában játszódnak. A művek egymásra épülnek és összekapcsolódnak, még ha önálló alkotásként is remekül élvezhetőek.

1985-ben indult a Macross amerikai változata Robotech néven, mely szintén számos alkotást és szép hosszúságot megélt, de arról bővebben most nem írnék.

Következzen tehát a Macross rendszerezése megjelenési évszám szerint (a lista tartalmazza továbbá az anime típusát, hosszát és egy nagyon rövid leírást):

1982

Macross (*TV sorozat, 36 rész, 26 perc/epizód, 1983-ban ért véget*):
A történet kis összefoglalóval indít: 1999-ben idegen űrhajó zuhan a Földre, így az emberiség annak megszerzésével, megismerésével, javításával kezd foglalkozni. Az űrhajózás így fokozatosan fejlettebb szintre lép. Az anime ténylegesen tíz évvel később indít, melyben a már javított és SDF-1 (Super Dimension Fortress) Macross névre keresztelt hajó első útja előtt áll. Új vadászgépeket is fejlesztettek (VF-1 Valkyrie), melyek robottá (mechává) tudnak átalakulni. Rögtön problémák sorával indít a történet: az idegen óriás zentrádiak támadása, a Macross katasztrofális indulása, a civil lakosság bajba keverése. Kezdődhet tehát a harcok sorozata Ichijou Hikaru pilótává válásával, az első macross sztárnő, Lynn Minmay megjelenésével, és a háborún kívül mást nem ismerő, emberi nő-férfi kapcsolaton és kultúrán csodálkozó zentradiakkal karöltve.



1984

Macross: Do You Remember Love? (*Film, 1 rész, 1 óra 55 perc*):
Ez a film az első történetnek egy alternatív verziója, mely a sorozat lényeges elemeit remekül ötvözi, a szerelmi szálat (Minmay-Hikaru-Misa hármas) és az idegenekkel való kapcsolatot még inkább kiteljesíti. Természetesen az újragondolás és a szűkebb időkeret miatt rengeteg esemény kimarad és/vagy átalakul a 2009-2012 közt zajló cselekményből. Ezektől eltekintve a film teljesen önállóan is megállja a helyét, a grafikája és animációja pedig felülmúlja a sorozatét. Úgy gondolom, a csatajeleneteik ábrázolása akkoriban kimagasló volt, és a már első Macrossban is megjelenő rakétacsóvák szinte minden alkotásukban visszaköszönnek (persze minél modernebb az animáció, annál látványosabban). Érdekesség még, hogy ez az egyetlen Macross cím, amely magyarul is megjelent, a VICO kiadó által VHS-en.

1987

Macross Flash Back 2012 (*OVA, 1 rész, 30 perc*):
Zenés, összefoglaló OVA, mely az első sorozat és film jeleneteiből és dalaiból lett egybevágva. Tartalmaz még két kimaradt jelenetet is: Minmay utolsó földi koncertjét és a Megaroad-01 kolóniahajó indulását.

1992

Macross II: Lovers Again (*OVA, 6 rész, 24 perc/epizód*):
A Macross 10. évfordulójára készített folytatás, a movie-hoz hasonlóan szintén alternatív sztorival. A jövőképükben legtávolabbra nyúló animéről van szó, így története 2089-ben veszi kezdetét, 80 évvel a zentradiakkal való háború kirobbanása után. Marduk néven új ellenséges faj érkezik a Naprendszerbe, így ismét háború van kilátásban. Az egyik főszereplő, Kanzaki Hibiki a Földre hozza a mardukok emulátorát (csatára ösztönző énekesnő), Ishtart és megpróbálja emberi kultúrára tanítani.

Folytatás a következő oldalon!

1994

Macross Plus (*OVA, 4 rész, 39 perc/epizód, 1995-ben ért véget*):
Megérkezett a történet rendes folytatása is, 2040-ben, 30 évvel a nagy háború után játszódik. A főszereplők ezúttal gyerekkori barátok, akik 7 év után az Eden kolónia bolygón ismét találkoznak. A női főhős Myung Fang Lone, aki a mesterséges, hologram bálvány, Sharon Apple producere, a férfiak pedig a "Supernova Project"-ben résztvevő két pilóta: Isamu Alva Dyson és Guld Goa Bowman (félig ember, félig zentradi).

Macross 7 (*TV sorozat, 49 rész, 25 perc/epizód, 1995-ben ért véget*):
Folytatódik tovább a történet, újabb szeletet bemutatva az emberiség űrhódításából. 2045-46 körül járunk, a sztori középpontjában a Macross 7 űrhajó áll, mely már két elemből tevődik össze. A Battle 7 a csatahajó rész, mely képes az átalakulásra és leválasztható a másik, City 7 résztől, amelyen a civil lakosság él. A hajó kapitánya az első sorozatban már megismert Maximilien Jenius, főszereplői a Fire Bomber banda és annak is főként énekese: Nekki Basara, legújabb ellenség pedig a Protodeviln idegenek.

1995

Macross 7 Plus (*Special, 12 rész, 2 perc/epizód, 1996-ban ért véget*):
Rövid extra epizódok az előbb említett animéhez, melyek pár karakter mindennapjait mutatják be.

Macross 7: Ginga ga Ore wo Yonde Iru (*Film, 1 rész, 33 perc*):
A sorozat 42-43. része közé ékelhető film, melyben Basaráék egyik bolygón zenei eredetű anomáliát észlelnek és ennek járnak utána. Az anomáliát egy meltrandi nő, Emilia okozza.

Macross Plus Movie Edition (*Film, 1 rész, 1 óra 55 perc*):
Ez a film a Plus OVA alternatívája, új, eltérő jelenetekkel.

Macross 7 Encore (*OVA, 3 rész, 24 perc/epizód, 1996-ban ért véget*):
Három extra epizód a Macross 7 űrhajó és főhőseinek, Basaráéknak életéből, amely a tévészériából kimaradt: Fleet of the Strongest Women, On Stage, Which One Do You Love.

1997

Macross Dynamite 7 (*OVA, 4 rész, 30 perc/epizód, 1998-ban ért véget*):
Szinte közvetlen folytatása a M7 sorozatnak. Basara elhagyja a Fire Bombert és a Zola bolygóra utazik, ahol egy rajongójukkal, Elmával találkozik. Itt kezdődnek az újabb bonyodalmak...

2002

Macross XX (*OVA, 1 rész, 2 perc*):
Rövid kis CG animáció a Gonzo készítésében a Macross 20. szülinapjára. Az OVA-ban szereplő vadászrepülők: YF-19 és YF-21 VF-1 Valkyrie.

Macross Zero (*OVA, 5 rész, 30 perc/epizód, 2004-ben ért véget*):
2008-ban, egy évvel az első sorozat története, tehát a zentradiak érkezése előtt játszódik ez az OVA. Az 1999-ben lezuhant űrhajó óta zajlik a verseny és a háborúzás az emberek között, mindenki az idegen technológiára pályázik. Két szervezet jött létre az U.N. Spacy és az Anti U.N., egyik főszereplő Kudo Shin, az U.N. pilótája. A sztori nagyrészt egy szigeten játszódik, ahová Kudo egyik csatája során zuhan. A rejtélyes, elzárkózott sziget, az ottani kultúra, a kialakuló enyhe szerelmi háromszög, az idegen technológia, az új VF-0 vadászrepülőgép és a dal ereje fűszerezik ezt az előzmény OVA-t. Nagyon szép, látványos alkotás lett.

Folytatás a következő oldalon!

2007

Macross Frontier Deculture Edition (*Special, 1 rész, 27perc*):
A Macross 25. évfordulójára készült tévésorozat első epizódja, kicsit hosszabb változatban. Ezt a részt adták le először 2007. december 23-án, majd maga a sorozat 2008 áprilisában debütált.

2008

Macross Frontier (*TV sorozat, 25 rész, 24 perc/epizód*):
Az előbb említett sorozat, mely folytatja a Macross idővonalát és 2059-be kalauzolja el a nézőt. A Frontier egy újabb, a 7-hez hasonló csata+kolónia hajó. Utazásuk során új ellenséges fajjal találkoznak, így a főhős Alto élete is fordulatot vesz: az ő pilótává válását, csatáit és szerelmi "életét" követhetjük nyomon. A karakterek és részben a történet koncepciója nagyon hasonlít az első sorozathoz. Ez az anime is nagyon színes, látványos, akciódús és szórakoztató lett. A két női főszereplő az egós díva Sheryl és a feltörekvő énekesnek készülő Ranka által pedig fantasztikus zenéket hallhatunk, remek aláfestői minden jelenetnek.

Macross Fufonfia (*ONA, 20 rész, 1 perc/epizód*):
Ez egy idétlen kis paródia, melyben a Frontier karakterei egy játékfejlesztő cégnél főnököskődnek, dolgoznak, stb. Lényege, hogy Ranka Sheryl mellett profi asszisztenssé válljon.

Macross 25th Anniversary Special Eizou: All That VF Macross Zero Version (*ONA, 1 rész, 2 perc*):
Rövid animáció a Macross Zeroban szereplő vadászrepülőkről, MZ-s zenére, szép, látványos.

Macross 25th Anniversary Special Eizou: All That VF Macross F Version (*ONA, 1 rész, 2 perc*):
Rövid animáció a Macross Frontierben szereplő vadászrepülőkről, MF-s zenére, szép, látványos.

2009

Macross Frontier: Itsuwari no Utahime (*Film, 1 rész, 1 óra 59 perc*):
A tévésorozat alternatív változata, követi, újrameséli a Frontier sztoriját, de aztán eltér tőle, más irányba viszi a történetet.

2010

Macross Frontier Music Clip Shuu: Nyankuri (*Music,1 rész, 38 perc*):
Zenés videó a Frontier legnépszerűbb dalaiból és jeleneteiből, valamint tartalmaz még több extrát is, pl. Ranka inetrjút, TV spotot stb. Szerepelnek benne sorozat, movie és 3D-s jelenetek is.

2011

Macross Frontier: Chou Jikuu Gekijou (*OVA, 1 rész, ? perc*):
Ez egy rövid kis cgi animáció, amely a Macross Triangle Frontier PS játék extra kiadásában jelent meg. De máshol 90 perces chibi movie-nak írták a MF szereplőiről. Az is lehet, hogy a két dolog nem ugyanaz, csak még nem találtam róla megfelelő forrást.
(Ettől függetlenül mindenképp érdekelne a dolog, aki bármit tud a hollétéről, esetleg letöltési lehetőségéről, ha lehet ossza meg velem is. :) - catrin@anipalace.hu)

Macross Frontier: Sayonara no Tsubasa (*Film, 1 rész, 1 óra 54 perc*):
A második Frontier film, folytatása az Itsuwari no Utahimének, egyúttal a végleges lezárása az alternatív sztorinak.

2012

Macross FB7: Ginga Rukon - Ore no Uta wo Kike! (*Film, 1 rész, 1 óra 30 perc*):
Most október 20-án jelent meg eme legújabb Macross alkotás, a franchise 30. születésnapjára. A film a Frontier ideje alatt játszódik és ötvözi annak karaktereit és történetét a Macross 7 sorozatéval.

Ezzel zárul a Macross jelenlegi kronológiája. Előfordulhat, hogy pár cím figyelmetlenségből vagy forrás hiján kimaradt. Az biztos, hogy egy remek mecha animéről és univerzumról van szó, mely bizonyára később is hóditani fog. Ha mást nem, a fontosabb évfordulókra (mint az látható) mindig összehoznak valamit a készítők. Elvégre még ha a séma ugyanaz is, bőven van még a sztoriban lehetőség, nem csak bőrlehúzásra. Legalábbis a rajongók nagy része biztos így gondolja. :)

Körkérdés a szerkesztőkhöz

// AniMagazin

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

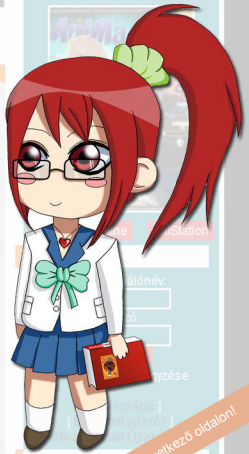
Mit csinálsz a magazin berkein belül?

NewPlayer: Catrin és Hirotaka le fogja ordítani a fejem, de akkor is: én a hivatásos semmittevő vagyok. :) Kicsit komolyabban: cikkeket írok néhanapján, interjút készítek, és a háttérben irányítom és szervezem a dolgokat. Emailekre válaszolok, esetleg telefonálgatok. De én lennék a felelős a weboldal működéséért is (és fejlesztéséért is, amit most csak nagyon halkan mondtam), valamint a facebookos aktivitásunkat is én próbálom egyengetni, kisebb-nagyobb sikerrel. Én sokkolom a többieket a különböző ötleteimmel, amikre ők csak annyit tudnak mondani, hogy: hát persze, majd ha fagy! Hirotakát szoktam még sokkolni a dizájnbeli járatlanságommal. Ja és a legfontosabb: a legvégén én mondom a magazinra az áment, töltöm fel és osztom meg egy rakat helyen.
így átgondolva, lehet hogy egyszerűbb lett volna azt mondani, hogy: mindenből egy kicsit.

Hirotaka: Hír- és cikkíróként kezdtem pályafutásom. Cikkeket persze mind a mai napig írok, főleg conokról, és a hírekbe is belekontárkodom. Legfőbb feladatom az elkészült cikkek formába öntése. Tehát én felelek a magazin megjelenéséért, kinézetéért; képek szerkesztése, elhelyezése és a szöveg beillesztése, amit konkrétan csinálok, hogy a lehető legízlésesebb formában tudjátok élvezni a cikkek olvasását. A fentiekből kiderült már, hogy engem mind Catrin, mind NP folyton zaklat. Nincs egy nyugodt percem. De hát ők okézzák le a dolgot, így inkább nem panaszkodom.

Catrin: Áá, nem ordítalak le NP, mert szerencsére saját magadnak is ellentmondtál. :D Bár a "hát persze, majd ha fagy!" dologgal már vitatkoznék. Na de, mit csinálok. Megtervezem és összeírom a következő szám tartalmát, vezetem annak változásait, naplózom a magazinnal és AniPalace-szal kapcsolatos főbb dolgokat, eseményeket, néha én is válaszolgatok levelekre és pár cikkíróval tartom a kapcsolatot, ritkán cikket is írok. Legelőször lektor voltam, ez megmaradt, de most inkább úgy mondanám, hogy igyekszem nem elrontani, amit Strayer8 nagyon szépen összehoz. :) Szóval dizájnolás előtt véglegesítem a cikkek formáját, a megbeszéléseken Hirotakával és NewPlayerrel ötletelünk, Hirót néha én is zaklatom a dizi elrendezéssel. Ha pedig kész a magazin, még csinálunk egy nagy ellenőrzést/átnézést mielőtt NP teljesen leokézza. Szóval, ha valami hiba maradna, megvannak a főbűnösök. Persze igyekszünk mindig segíteni a másik munkáját és sok dolgot együtt, megosztva, felváltva végzünk. Pl. magazin hírezésében mind részt veszünk valahogy stb.

Strayer8: Azt hiszem, én teszem a legkevesebbet, de azt általában sikerül időre teljesítenem. Leginkább a magazinba kerülő cikkeket lektorálom helyesírásilag, nyelvtanilag, nyelvhelyességileg, amit később Catrin jóváhagy. Erre a típusú feladatra mondják, hogy akkor végzik jól, ha senkinek nem tűnik fel. Egy ideje az oldalra is írok híreket, és a magazinba is írtam ismertetőket. De aggodalomra semmi ok, csak akkor írok, ha találok olyan témát, amiből összejön egy cikkreváló, nem írok csak azért, hogy szerepeljen a magazinban. :D



Folytatás a következő oldalon!

Ettél már japán ételt?

NewPlayer: A rizs annak számít, vagy az már ilyen általános étel? Egyébként az egyik kedvenc ételem, nagyon változatosan szeretem elkészíteni. Mikor mihez van kedvem. Rizsen kívül is próbálkoztam már japán ételek készítésével, amik elég vegyesre sikeredtek, úgyhogy maradjunk annyiban, hogy gyakorlom. De Katsudont szerintem már egészen jót tudok készíteni. Ha valakinek van valami jó ötlete/receptje, akkor szívesen fogadom, ha nagyon nehéz majd megcsináltatom húgommal! Csak hal és egyéb tengeri herkentyű ne kelljen hozzá, mert azok nem igazán tartoznak a kedvenceim közé...

Catrin: Igen, néha conokon vettem ezt-azt, de pár alkalommal szusi éttermekbe is mentünk családdal vagy barátokkal. A zöldséges dolgokat annyira nem, de a rizs, hal, másféle hús vagy édesség ételeiket az eddigi tapasztalatok alapján szeretem.

Strayer8: Nem, a japán ételek kimaradtak az életemből. Ha nagyon akarom, akkor a gombóccá mancsosodott rizsre rámondhatnám, hogy ettem már magyar onigirit, de attól tartok, hogy az nem az igazi. :) A tengeri herkentyűk pedig NewPlayerhez hasonlóan nem az én világom... Legalább-is az eredetiek, nem a gumiállagú, műanyagízű mirelitekre gondoltam.

Hirotaka: Mindenki mondta már a rizst, szóval én nem mondom, szerintem már mindenki evett. Ezenkívül pedig egyszer ettem mirelit szusit, pocsék volt. Aztán anno conon vettünk többen közösen ilyen kajapakkot. Azzal vegyes érzéseim vannak, volt ami jó volt benne, volt ami nem.

Jársz anime vetítésekre?

NewPlayer: Amíg Pécsen éltem, addig el akartam menni, csak valahogy sosem jött össze. Mindig vagy túl későn tudtam meg, vagy már volt valami program addigra betervezve, így sosem jött össze. Azóta pedig nemigen keresgéltem, meg nemigen akartam eljutni. Ha animézek, akkor azt egyedül szoktam tenni. Szökőévben egyszer leülök haverommal, de mással nem igazán. Az a baj, hogy mostanában még találkozóra sem tudtam eljutni, nemhogy vetítésen törjem a fejem.

Catrin: Ingyenes összejövősre? Eltésre akartam régen, de végül kimaradt, szóval nem járok. A klubunkon belül szoktunk tartani, vagy barátainkkal összejönni, a máshol meghirdetett nem vonz. Persze, ha moziban van valami érdekes, arra igyekszünk elmenni. Mostanában az Anilogue lesz, arra mindenképp megyünk.

Strayer8: Nem járok vetítésekre. Azt hiszem, az egyetemen tartottak egyszer, de nem volt jó az időpont. Viszont egyszer ajánlottam egy egyetemi barátomnak egy előadással egybekötött anime vetítést, amiért cserébe nekem is kért autogrammot az X rendezőjétől, Rintarótól.

Hirotaka: Mostanában nem, régen voltam eltésen párszor. Anno több hivatalos vetítés, premier volt, azokra eljártam, de már az sincs. Jelenleg, főként az Anilogue-on veszek részt mindig, és a Titanic filmfesztiválon is voltam már. Sajnos idén ott nem volt olyan film, ami érdekelt volna.

Ennyi volt a kérdés részleg e hónapra. A következő számban újabb három kérdésre adunk majd választ, aminek köszönhetően kicsit közelebb kerülünk hozzátok, kedves olvasók.
Hogy ez minél jobban sikerülhessen ezért szeretnénk megkérni titeket, hogy írjatok nekünk kérdéseket, hogy mire vagytok kíváncsiak a főszerkesztőkkel kapcsolatban, de akár 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.

A kérdéseket ide várjuk:
info@anipalace.hu

Kara no Kyoukai 1. rész

// Morwen

Azon a napon úgy döntöttem, hogy a főutcán megyek haza. Puszta szeszélyből döntöttem így, ami egyáltalán nem jellemző rám.

Esetlenül sétálva az épületekkel szegélyezett utcán, melyeknek látványába nap mint nap már rég belefáradtam, valaki előttem zuhant le. Egy nedves hang volt, amilyet senkinek sem kellene hallania. Az előttem a járdán fekvő ember nyilvánvalóan abba halt bele, hogy lezuhant az egyik épület tetejéről. A beton körülötte lassan magába itta a vörös színt. Kevés részlet maradt felismerhető a testen, a fekete haj, a sápadt, vékony, törékenynek tűnő végtagok.
És a jellegtelen, összetört arc.

Az egész látványt körülölelte a késő nyár hangulata, egy préselt virág képe jutott eszembe, amit kilapítanak egy vaskos könyv lapjai.
Valószínűleg azért, mert a holttest nyaka természetellenes szögben hajlott meg, egy törött szárú liliom képét idézte fel bennem.

Feltáruló Kilátás (Thanatos) - Fujoh Kirie -

1.

Egy estén, augusztus elején Mikiya váratlanul toppant be hozzám.

- Szia. Látom henyélsz, mint mindig, Shiki. - A hívatlan látogató az ajtóban áll, átlagos köszönése mellé mosolyogva.

- Idefelé egy baleset helyszíne mellett jöttem el. Egy lány leugrott egy ház tetejéről: öngyilkosság volt. Bár hallottam, hogy mostanában gyakoriak az ilyen esetek, soha nem gondoltam volna, hogy én is látok majd egyet. Tessék, a mélyhűtőbe. - Egy nylon szatyrot dob nekem, miközben leveszi a cipőit az ajtóban.

A szatyorban két epres Häagen-Dazs jégkrémet találok. Biztos azt akarta mondani, hogy tegyem őket a mélyhűtőbe, mielőtt még megolvadnak. Mialatt szemügyre vettem a szatyor tartalmát, Mikiya levette a cipőit és átlépte a küszöböt.

A lakásom olyan, mint egy nagy, palotába illő szoba. Az előszoba után – ami valójában még egy méter hosszú sincs – a szobába jutsz, ami egyszerre a hálószobám és a nappalim. Mikiya hátát nézve, aki gyorsan beljebb lépett a szobába, követtem őt.

- Ma is lógtál a suliból, Shiki? Nem érdekelnek a jegyeid, de nem végezheted el az iskolát, ha nem jársz be eleget. Elfelejtetted az ígéretünket, hogy együtt megyünk egyetemre?

- Azt hiszed, jogod van kioktatni az iskoláról? Nem emlékszem ilyen ígéretre, mi több, téged már kirúgtak az egyetemről.

- Hmm... ha 'jogokról' beszélsz, nem hiszem, hogy bárkinek is joga lenne, de... - Miközben okoskodva kifejtette gondolatmenetét, keresett egy széket magának. Mikor védekezik, hajlamos őszintébb lenni; erre csak nemrég emlékeztem vissza.

Végül a szoba közepén foglalt helyet. Én az ágyon ültem mögötte, elterpeszkedve. Az egyetlen, amit Mikiyából láttam, a háta volt, ami keskenynek számított az átlaghoz képest. Üres fejjel bámultam rá.
Ez a fiatal férfi, Kokuto Mikiya úgy tűnik még gimnáziumból a barátom.

A mai fiatalok között – akik annyi hirtelen feltűnő, elterjedő, majd eltűnő divatot követnek – azt a ritka ám unalmas fajt képviselte, amelyik megtartotta a diák kinézetet. Nem festi a haját és nem hagyja hosszúra nőni, nem barnul le, nem hord ékszereket, nincs mobilja és nem flörtöl lányokkal. Körülbelül 170 cm magas, barátságos arca inkább gyerekesen nyílt, és ezt nagy fekete keretes szemüvege is kihangsúlyozza. Bár már leérettségizett, hétközpanian öltözködik. Ha kicsit jobban kiöltözne, néhányan biztosan felfigyelnének rá az utcán.

- Shiki, figyelsz rám? Találkoztam az anyáddal is. Nem kellene legalább egyszer megjelenned a Ryougi házban? Ha jól tudom, mióta két hónapja kijöttél a kórházból, még nem vetted fel velük a kapcsolatot.

- Nem. Nem láttam szükségét.

- Még ha nem is szükséges, őrülnöd kellene egyszerűen annak is, hogy együtt lehettek. Elvégre ők a családod.
Egy kicsit vártam, mielőtt válaszoltam volna.

- Nem is tudom. Nincs mit tenni, mivel nem is úgy gondolok rájuk, mintha valódiak lennének. Egyszerűen idegennek érezném őket, még ha találkoznánk is. Veled is még mindig furcsa beszélgetni, szóval nem hiszem, hogy azokkal az idegenekkel tudnék normális beszélgetést folytatni.

- De ez soha nem rendeződik el, ha ennyiben hagyod a dolgokat. Egész életedben ebben a helyzetben maradtok, ha nem nyílsz meg előttük. Nem helyes, hogy szülők és gyerekeik, akik ráadásul ilyen közel laknak egymáshoz, ne találkozzanak.
Összevontam a szemöldökömet a szemrehányó szavak hallatán.
Azt mondta, nem helyes. Mégis mi „nem helyes"? Nincs semmi törvénytelen abban, ami köztem és a szüleim között történik. Csak az a helyzet, hogy a gyerek egy baleset miatt elvesztette az összes emlékét. Törvény és vér szerint már egy család vagyunk, szóval nem hiszem, hogy bármi helytelen lenne a jelenlegi helyzettel kapcsolatban.
Mikiya mindig azon aggodalmaskodik, hogy mások hogyan éreznek. Szerintem ez értelmetlen.

Ryougi Shiki a gimnázium óta a barátom. Az iskolánk egy híres magániskola volt, az ott tanulók közül sokan mentek tovább jó egyetemekre. Mikor mentem megnézni, hogy felvettek-e, a Ryougi Shiki név annyira kitűnt a többi közül, hogy megragadt a fejemben. A sors fintoraként egy osztályba kerültünk. Azóta egyike lettem Shiki elhanyagolható számú barátainak.

Az iskolánknak nem volt egyenruhája, szóval mindenki úgy fejezte ki magát öltözködésben, ahogy akarta. A többiek közül Shiki tűnt ki a leginkább. Azért, mert Shiki mindig kimonót viselt. Mindig.
A kimonó egyszerű vonalai annyira tökéletesen illettek Shiki lágy esésű vállaihoz, hogy a tanterem egyfajta középkori hangulatot kapott már csupán attól, hogy Shiki keresztülsétált rajta.

Folytatás a következő oldalon!

De nem csak a kinézete tehetett erről. Semmi fölösleges mozdulat. Shiki ritkán beszélt, szinte csak órán. Talán már ez önmagában is elég sokat elárul arról, milyen személyiség volt Shiki.

A testalkata szinte túlságosan is tökéletes volt. Selymes haj, ollóval rövidre vágva, mintha csak útban lenne, és úgy hagyták volna. Épp csak ahhoz elég hosszú, hogy eltakarja a füleit, és ez olyannyira illett Shikihez, hogy sokan eltévesztették a nemét. Shiki olyan módon volt szép, hogy a lányok fiúnak nézték, és a fiúk lánynak. Bár a szép szó talán nem is illett volna annyira rá. Inkább méltóságteljes megjelenése volt.

De Shikiben még a külseje előtt a szemei fogtak meg leginkább. Azoknak a szemeknek éles, de mégis nyugodt tekintetük volt, amit a vékony szemöldök még jobban kihangsúlyozott. A szemei számunkra láthatatlan dolgokra irányultak, és ez tette számomra különlegessé a Ryougi Shiki nevű személyt.

Igen.

Egészen addig, míg az meg nem történt Shikivel.

- Lezuhanni.

- Elnézést, nem értettem.

- Lezuhanni valahonnan balesetnek számít, ugye, Mikiya? - Összegyűjtötte elkalandozott gondolatait, mielőtt válaszolni próbált volna a kérdésre.

- Biztos vagyok benne, hogy baleset, de a kérdés jogos. Vajon mi lehet valójában? Ha az illető saját akaratából ugrik le, akkor az az ő hibája. De véletlenül leesni egy magas helyről még balesetnek számít.

- Akkor viszont ez nem gyilkosság és nem is baleset volt. Könnyen félreérthető, ahogy megfogalmaztad. Igazából választhattak volna olyan helyet az öngyilkossághoz, ami kevesebb embernek okoz kellemetlenséget.

- Shiki, nem helyes rossz dolgokat mondani halottakról. - jelentette ki egyszerűen Mikiya. A szavai nagyon kiszámíthatóak voltak.

- Kokuto, utálom, mikor arról beszélsz, mi a helyes. - A reakcióm kicsit nyers, de Mikiyát egyáltalán nem zavarja.

- Hú, de rég nem hívtál így.

- Tényleg?

Mikiya bólint.

Két neve van: Kokuto és Mikiya. A Kokuto hangzása nem tetszik, bár nem tudnám megmondani miért. A rövid csend alatt, míg töprengtem, Mikiya összecsapta a kezeit, mintha eszébe jutott volna valami.

- Ha már a szokatlan dolgokról beszélünk, a testvérem, Azaka is látta.

- Mit látott?

- Azt. A lányt a Fujiyoh-háznál, akiről azt mondják, lebeg a levegőben. Azt mondtad, te is láttad már egyszer.

Ő, emlékszem már. A kísértettörténet körülbelül három hete kezdett terjedni. A történet szerint az irodanegyedben áll egy magas épület, amit Fujiyoh-háznak hívnak. Éjszaka lebegő emberi alakokat lehet látni az épület felett. Az, hogy rajtam kívül Azaka is látta őket azt kellett jelentse, hogy tényleg léteznek.

Miután a balesetem utáni két éves kómából felébredtem, olyan dolgokat is láttam, amiket más nem. Ahogy Touko mondaná, nem egyszerűen látom, hanem „érzékelem" őket. Vagyis úgy tűnik, képes vagyok magasabb szinten érzékelni a szemeimmel és az agyammal, de soha nem érdekeltek igazán az emögött rejlő elméletek és magyarázatok.

- A Fujiyoh-ház feletti dolgot nem csak egyszer, többször is láttam. Bár egy ideje nem jártam arra, szóval nem tudom, hogy még mindig ott van-e.

Mikiya válaszolt:

- Értem. Én gyakran járok arra, de még soha nem láttam a kísértetet.

- Azért nem látod, mert szemüveges vagy.

- Nem hiszem, hogy a szemüveg számítana, - Mikiya helytelenítően ráncolja a homlokát. Ez a reakciója is valahogy kedves és ártatlan. Valószínűleg ezért nehezebb neki meglátni az olyan dolgokat. Mégis, ilyen hétköznapi dolgok történnek mostanában, hogy emberek lezuhannak és repülnek.

Nem értettem meg pontosan a gondolat jelentését, ezért megkérdeztem hangosan:

- Mikiya, tudod, miért repülnek az emberek?

Mikiya vállat von.

- Nem tudom, miért repülnek vagy zuhannak – mondta –, mivel egyiket se próbáltam egyszer se.

Annyira tárgyilagosan és higgadtan mondta ezt.

2.

Azon az estén, augusztus végén úgy döntöttem elmegyek sétálni.

A levegő kicsit hűvös volt a nyár végéhez képest. Az utolsó vonat már elment és a város csendes.

Hideg, néma és öreg, mint egy halott város. Még az elhaladó emberek is hidegnek és mesterkéltnek tűnnek, mint egy fotón. Egy gyógyíthatatlan betegségre emlékeztetett.

… Betegség, kór, émelygés.

Minden, a homályba vesző házak, a kivilágított boltok... minden olyannak tűnt, mintha készen állna elporladni, amint lankadni kezd a figyelmem.

Mindeközben a hold megvilágította az éjszakát.

Ebben a világban, ahol minden élettelen, még a hold tűnik az egyetlen élő dolognak, és fáj tőle a szemem.

… Ezt értem émelygés alatt.

Mikor elhagytam a házat, felvettem egy fekete bőrdzsekit a világoskék kimonómra.

A kimonó a testemre tapad a dzseki alatt és égeti a testemet.

De még nem forró... nem, inkább...

Mondjuk én soha nem fáztam.

Bár már majdnem éjfél, az utcán még mindig lehet járókelőkkel találkozni.

Egy ember végigsiet az utcán lehajtott fejjel.

A fiatal férfi egy italautomata előtt ácsorog.

Néhányan a közért előtt lógnak.

Próbáltam kitalálni miért vannak ott, de kívülállóként nem jöhettem rá.

Már annak sincs semmi értelme, hogy miért sétálok itt késő este.

Folytatás a következő oldalon!

Csak megismétlem, amit eddig is csináltam.

… két évvel ezelőtt.
Én, Ryougi Shiki épp másodikba mentem volna gimnáziumban, mikor balesetet szenvedtem. Egyenesen a kórházba vittek.
Hallottam, hogy nem volt semmi komolyabb sérülésem, de a legtöbb károsodás a fejemet érte.
Utána kómában voltam.
Talán azért, mert a testem sértetlen volt, a kórház életben tartott, és a testem tovább öregedett értelmetlenül.
Végül körülbelül két hónapja Ryougi Shiki felébredt.
Azt hiszem a doktorok meglepődtek – mintha egy halott támadt volna fel. A reakciójukból értettem meg, mennyire nem számítottak a felépülésemre.
És én is meglepődtem, de más miatt.
Az emlékeimmel a balesetem előtẗről valami nincs rendben.
Lényegében nem bízom meg az emlékeimben, amikkel rendelkezem. Ez nem memóriazavar, vagy amit általában amnéziának neveznek.
Touko mondta, hogy az emlékezésnek általában négy szakasza ismeretes: a bevésés, a megtartás, a felidézés és a felismerés.
A „bevésés": rögzíteni azt, amit érzékelünk agyi információként.
A „Megtartás" annyit jelent, hogy ezt az információt az agy eltárolja.
A „felidézés" az információ előhívása. Más szavakkal emlékezés.
A „felismerés" pedig azt jelenti, hogy az előhívott információt be tudjuk azonosítani a velünk történt eseményekkel.
Ha valaki ezek közül egyre képtelen, akkor memóriazavara van. Persze attól függően, hogy melyik folyamatban van a hiba, különböző típusú memóriazavarokról beszélhetünk.
De az én esetemben mindegyik folyamat rendesen működik. Nem érzem úgy, hogy a régebbi emlékeim a sajátjaim lennének, de a „felismerés" működik, mivel tudom, hogy az emlékeimben szereplő események megtörténtek velem.
Mégsem tudok biztos lenni a korábbi énemet illetően. Nem érzem úgy, hogy az lennék most, aki korábban voltam.
Bár vannak emlékeim Ryougi Shikiként, mégis valaki más emlékeinek érzem ezeket. Még akkor is, ha afelől nincsenek kétségeim, hogy én Ryougi Shiki vagyok.
A két év üresség semmivé redukálta Ryougi Shikit.
Mindazok ellenére, amit az emberek gondolnak, ez belülről morzsolt szét. Az emlékeim és a személyiségem, amivel rendelkeztem... a kapcsolat a kettő között végleg megsemmisült.
Így az emlékeim puszta képekké váltak.
De ezek miatt a képek miatt tudok úgy viselkedni, ahogy eddig is tettem. Tudok beszélni az ismerőseimmel és a szüleimmel a Ryougi Shikiként, akit ismertek, de bármiféle valódi érzelem nélkül.
Őszintén szólva ez annyira zavar, hogy szinte már fáj.
… ez nem igazi élet, csak tettetés.

Mint egy újszülött csecsemő. Nem tudok semmit és nem tapasztaltam még semmit. De az elmúlt tizennyolc év emlékei teljes emberré tesznek.
Az emlékeim által már rendelkezem azokkal az érzelmekkel, amiket az emberek úgy sajátítanak el, hogy különböző dolgokat megtapasztalnak. De valójában nem éltem át ezeket. Még ha meg is akarnám tapasztalni őket, már tudom milyen lenne. Semmi meglepetés, mintha nem is élnék... Mint ahogy a bűvésztrükkön se lepődünk meg, ha már ismerjük.
Így továbbra is úgy viselkedem, ahogy régen, anélkül, hogy érezném, hogy élek.
Az ok egyszerű.
Mert ha így teszek, talán visszatérhetek a régi énemhez.
Mert ha így viselkedek, talán rájöhetek, miért teszem ezeket az esti sétákat.
… értem már.
Talán azt is mondhatnánk, hogy szerelmes vagyok a korábbi énembe.

Ahogy felnéztem, miután ráeszméltem, milyen messzire sétáltam, észrevettem, hogy az irodanegyedben vagyok.
Azonos magasságú épületek állnak egymás mellett rendezett sorokban végig az utcán.
Az épületek felszíne üvegablakokkal van borítva, amik visszaverik a holdfényt.
A sötétben az épületek visszatükrözik egymás képét homályos felületükön.
Ma csendes az éjszaka.
A főutca épületeinek csoportja árnyékok sötét világának néz ki, amiben szörnyek portyáznak.
A mélyén egy árnyék magasodik ki a többi közül. Az az épület, mint egy húsz emelet magas létra, úgy tűnt, mintha a hold felé nyúlna.
A torony neve Fujiyoh.
Nem égnek fények a Fujiyoh-ház ablakaiban. A lakók valószínűleg már mind alszanak. Bizonyára azért, mert hajnali kettő van.
Hirtelen egy jellegtelen árnyék vonta magára a figyelmemet. Egy lány alakja lebegett a látóterembe. Nem képletesen értve, a lány tényleg lebeg.
Nem fúj a szél.
A levegő hidegsége szokatlan ahhoz képest, hogy nyár van. A tarkómban érzem, a csontomig hatol a hideg.
Persze ezt csak képzelem.
- Látom ma is eljöttél.
Nem tetszik, amit látok, de semmit nem tehetek ellene.
Közben a lány, akiről szó volt csak repült tovább, mintha a holdon feküdt volna.

/Feltáruló Kilátás/

Egy szitakötő képe. Gyorsan repdes.
Egy pillangó próbált követni, de nem lassítottam le. A pillangó egy idő múlva már nem tudott lépést tartani velem és zuhanni kezdett, már alig láttam.
Ívben zuhan.
A kígyóívű zuhanásban lehanyatló pillangó egy törött szárú liliomra emlékeztetett.

Folytatás a következő oldalon!

Nagyon szomorú kép.
Még ha nem is lehetünk együtt, legalább mellette maradhattam volna egy kicsit tovább. De ez lehetetlen. Mivel nincsenek lábaim, amikkel megállhatnék a földön, annyit se tehetek, hogy megállok és várok.
Hallottam valakit beszélni, ezért úgy döntöttem felkelek.
… A szemhéjaim nehezek. Ez is azt bizonyítja, hogy még kellene két órát aludnom.
Mialatt azon gondolkozok, hogy milyen gyámoltalan lehetek ebben az állapotban, minden álom kimegy a szememből.
… Időnként zavar, hogy milyen egyszerű vagyok.
Azt hiszem, befejeztem a tervrajzot, amin egész éjszaka dolgoztam, és aztán aludni mentem Touko szobájába.
Mikor felkeltem a szófáról láttam, hogy tényleg az irodában vagyok. A nyári napfényben Shiki és Touko beszélgettek valamiről.
Shiki a falnak támaszkodva állt, Touko pedig keresztbe tett lábakkal ült egy széken.
- Jó reggelt, Kokuto.
Touko átható tekintete teljesen megszokott számomra... mivel a szemüvegét nem viseli, biztos azokról a dolgokról beszélget Shikivel.
A megszokottsághoz hozzáadva még hozzátenném, hogy a szokásos ruháit is viselte.
Rövid haja alól kilátszó nyakával Touko úgy nézett ki, mint egy titkárnő. De mivel a tekintete elég ijesztő tudott lenni, nem hiszem, hogy bármikor is betölthet egy ilyen állást.
A vékony fekete nadrág és újnak tűnő fehér blúz illik hozzá.
- Bocsánat, azt hiszem, elaludtam.
Próbálok mentegetőzni.
- Fölösleges megmagyaráznod egyértelmű dolgokat, én is rájöttem.
Miután így félbeszakított, a szájához emelte a cigijét.
- Ha már ébren vagy, készíts valami innivalót. Segíteni fog felépülni.
- ...?
Biztos arra gondolt, hogy felébredni, felépülni helyett.
Nem tudom, miért mondta ezt, de mivel Touko mindig ilyen titokzatos, úgy döntöttem inkább nem kérdezősködöm.
- Kérsz valamit, Shiki?
- Kösz nem. Mindjárt megyek aludni.
Valóban, Shiki elég kialvatlannak tűnik.
Talán sétált egyet tegnap este, miután eljöttem tőle.

Touko szobája mellett, ami egyben az iroda is, egy konyhának berendezett szoba áll.
A mosogatónál három csap van egy sorban – talán labornak is használják, vagy valami ilyesmi. Kettő csapra fém drótok vannak tekerve, és nem szabad használni őket. Hogy miért, azt nem tudom; ha közelebbről próbálnám megvizsgálni, csak rosszallást váltanék ki Toukóból és dühítene, hogy nem tudok meg semmit.
Bekapcsolom a kávéfőzőt, hogy kávét főzzek kettőnknek. Ebben elég hatékony vagyok. Már szinte mesteri szinten főzök kávét.

Persze nem azért alkalmaztak, hogy kávét vagy teát készítsek...
Már fél éve dolgozom itt.
A „dolgozom" talán nem helyes kifejezés, mivel ez nem is egy rendes munkahely
Hogy ennek ellenére mégis idejöttem, az valószínűleg azért van, mert beleszerettem Touko munkájába.
Miután Shiki számára megállt az idő tizenhét évesen, én elvégeztem a gimnáziumot és bekerültem egy egyetemre bármiféle cél nélkül.
Ez egy ígéret volt Shikivel, hogy együtt megyünk arra az egyetemre.
Még ha Shikinek kevés esélye is volt a felépülésre, meg akartam tartani azt az ígéretet.
De semmi nem volt ott számomra. Miután egyetemista lettem, csak éltem napról napra.
Mialatt ilyen céltalanul éltem az életemet, elmentem egy kiállításra, amire meghívtak, és láttam egy bábut.
Olyan aprólékosan kidolgozott bábu volt, hogy úgy tűnt már az emberi képesség határait súrolta az elkészítése. Olyan volt, mint egy lefagyasztott ember, holott nyilvánvaló volt, hogy valójában csak egy ember alakú bábu, ami soha nem mozogna magától.
De túlságosan is szép volt...
Egy ember, aki bármelyik pillanatban megmozdulhat. Ugyanakkor egy bábu, amiben nincs semmi élet. Egy tartományban, amit csak az élettel rendelkező dolgok érhetnek el, de élő ember sohasem...
Beleszerettem ebbe az ellentmondásba.
Valószínűleg azért, mert a létezése pontosan olyan volt, mint Shikié akkoriban.
Nem lehetett tudni, honnan származott a bábu.
A kiállítás brosúrája nem is említette.
Mikor kutatni kezdtem a forrás után, kiderítettem, hogy nem megrendelésre készült, és a művészt sok pletyka lengte körül művészeti körökben.
A művész – akit Aozaki Toukónak hívnak – egy remete, ha egyszerűen akarunk fogalmazni. Azt hiszem az igazi szakmája a bábukészítés, de úgy tűnik épületeket is tervez.
Bármit képes megalkotni, de soha nem vállal megrendeléseket. Mindig csak elmegy valakihez és megmutatja mit fog csinálni; aztán elkezdi elkészíteni, amint megkapta érte előre a fizetséget.
Vagy kiemelkedő zseni vagy csak egy különc.
Egyre jobban nőtt a kíváncsiságom, és bár elvileg nem lett volna lehetséges, mégis sikerült saját erőmből megszereznem ennek a különcnek a címét (ezt ma már teljes magabiztossággal állíthatom).
Messze volt a város központjától egy ellentmondásos helyen, nem a lakó vagy az ipari övezetben.
Nem is nevezhetnénk rendes háznak.
Egy elhagyott épület volt.
És nem is egy átlagos elhagyott épület. Az építkezést pár éve kezdték el, de félúton megszakították, amikor a gyorsan fejlődő gazdaság kezdett visszaesni. Már háznak néz ki kívülről, de a belseje még befejezetlen, a falak és a padlók teljesen csupaszok.
Hat emelet magas lett volna, ha befejezik, de a negyedik emelet
fölött semmi nincs.

Folytatás a következő oldalon!

Manapság hatékonyabb a legfelső emeletnél kezdeni az építkezést, de úgy tűnik a régi módszert követték akkoriban. Mivel az építkezést félbehagyták, a befejezetlen ötödik emelet lett a tető.
Bár az épületet magas betonfalak veszik körül, könnyen be lehet jutni. Kész csoda, hogy nem csináltak belőle titkos bázist a helyi gyerekek.
Akárhogy is, azt hiszem Aozaki Touko megvette az elhagyott épületet.
A konyhaszerű szoba, amiben vagyok, a negyedik emeleten van. A második és harmadik emeletek Touko munkaterületeként funkcionálnak, szóval általában a negyedik emeleten beszélgetünk.
… de térjünk vissza a témához.
Ezek után megismertem Toukót és végül itt kezdtem dolgozni, miután otthagytam az egyetemet, amire épphogy felvettek.
Hihetetlen, de itt fizetnek is.
Ahogy Touko mondta, kétféle ember létezik, aki rendelkezik az alábbi tulajdonságok egyikével: azok, akik alkotnak és azok, akik kutatnak, illetve azok, akik használnak és azok, akik pusztítanak.
Őszintén megmondta, hogy alkotóként semmi remény nincs számomra, de mégis alkalmazott. Azt mondta, megvan bennem a képesség a kutatásra, vagy valami ilyesmi.
- Lassú vagy, Kokuto.
...hallatszik a másik szobából.
Észreveszem, hogy a kávéfőző már megtelt a fekete folyadékkal.

- A tegnapival együtt tehát összesen nyolc. Lassan elkezdhetnék már észrevenni a hasonlóságokat.
Mondja Touko, miközben elnyomja a cigijét.
Biztosan a mostanában történő öngyilkosságokról beszél, amikben középiskolás lányok ugranak le magas épületekről.
Azért gondolok épp erre, mert ezen a nyáron nem sok más téma akadt az időnkénti vízhiányokon kívül.
- Nem csak hat volt?
- Közben lett több, mialatt lazsáltál. Júniusban kezdődött, átlagosan havi három esettel. Talán lesz még egy a következő három napban.
Touko valami nagyon zavarót mondott. Vetek egy pillantást a naptárra, már csak három nap van hátra augusztusból. Még három nap...?
Valami felkelti a figyelmemet ezzel kapcsolatban, de hamar megfeledkezem róla.
- De ahogy hallottam, semmi közük nincs egymáshoz az eseteknek. A lányok, akik öngyilkosok lettek különböző iskolákba jártak, és semmi kapcsolat nincs köztük. Bár lehet, hogy a rendőrség visszatart adatokat.
- Nem bízol meg az emberekben? Ez nem rád vall.
Touko vigyorog.
… Mikor a szemüvege nincs rajta, határtalanul gonosz tud lenni.
- Egyetlen végakaratot sem mutattak. Hat, nem is, nyolc ember. Ha ilyen sok van, legalább egyikük hagyott volna hátra valamilyen végakaratot.

De a rendőrség semmi ilyesmit nem említett, tehát azt is gondolhatnánk, hogy szándékosan elhallgatják őket.
- Szerintem itt van az összefüggés. Vagy úgy is mondhatnánk a 'kapcsolódási pont' az esetek között. A nyolc közül felénél többen is látták az illetőt leugrani magától, de mégsem találtak semmi kivetnivalót a magánéletükben. Nem mintha drogoztak vagy valami szektába tartoztak volna. Nyilván az öngyilkosság oka az volt, hogy nem voltak elégedettek az életükkel, ezért önző módon véget vetettek neki. Valószínűleg ezért nem érdeklik az ügyek annyira a rendőrséget.
- Szóval azt állítod, hogy egyáltalán nem is voltak végrendeletek?
Ahogy ezt mondom kételkedve, Touko bólint, de hozzáteszi, hogy nem lehet biztos benne.
De lehetséges ez?
Valami nem stimmel, gondolom, miközben a számhoz emelem a kávésbögrét és belekóstolok a keserű folyadékba.
De miért ne lenne végakarat? Anélkül általában nem lesznek öngyilkosok az emberek.
A végakarat egyfajta kötődés a világhoz. Mikor valaki nem szeretne meghalni, de rá van kényszerítve, akkor a végakarat, amit hátrahagy, tartalmazza a halála okának magyarázatát.
Egy végakarat nélküli öngyilkosság.
Az, hogy nem írtak végakaratot azt jelenti, hogy semmit nem akartak hátrahagyni, vagyis hajlandók voltak nyom nélkül eltűnni. Ezt lehetne a tökéletes öngyilkosságnak nevezni. Bár a tökéletes öngyilkosság szerintem az lenne, ha nemcsak hogy végakarat nem lenne, de nem is tudnának magáról a halálesetről sem.
Ezzel szemben úgy öngyilkosnak lenni, hogy valaki leugrik egy épületről nem nevezhető tökéletes öngyilkosságnak. Az öngyilkosságnak ez a figyelemfelkeltő módja már önmagában végakaratnak tűnik.
Akkor viszont mi lehet?
Talán más ok áll a háttérben... talán ellopták a végrendeleteiket. Nem, akkor nem hiszem, hogy öngyilkosságról lenne szó.
Akkor viszont mi lehet?
Csak egy logikus magyarázat van, ami eszembe jut.
Pont ahogy kinéz, valójában balesetekről van szó.
A lányok nem is akartak meghalni. Akkor pedig nincs is okuk rá, hogy végrendeletet írjanak. Mintha valami szerencsétlen baleset történt volna velük egy séta során.
Pont ahogy Shiki mondta tegnap este.
… De nem tudtam rájönni, miért ugranának le egy épület tetejéről, ha csak sétálni mentek.
- Az öngyilkosságok abba fognak maradni a nyolcadik után. Egy ideig legalábbis nem lesz több.
Shiki bekapcsolódik a társalgásba, mintha csak félbe akarná szakítani a gondolatmenetemet.
Habár eddig elég érdektelennek tűnt ezzel a témával kapcsolatban.
- Honnan tudod?
Meg kellett kérdeznem.
Shiki bólintott, miközben másfelé nézett.

Folytatás a következő oldalon!

- Elmentem és megnéztem. Nyolcan repkedtek.
Ezek a szavak hagyták el a formás ajkakat.
- Szóval annyian voltak. Már kezdettől fogva tudtad, hányan vannak, ugye, Shiki?
- Igen, végeztem vele, de azok a lányok szerintem maradni fognak még egy ideig, még ha ez nem is tetszik. Touko, minden ember így végzi, aki tud egy kicsit repülni?
- Nem tudom. Nem lehet semmi biztosat állítani, mivel mindenki más, de a múltban bárki, aki emberi erőből repülni próbált, kudarcot vallott. A két szó, 'repülés' és 'zuhanás' szoros kapcsolatban vannak. De minél erősebben akarsz repülni, annál inkább megfeledkezel erről a tényről. Ennek eredményeképpen próbálod elérni az eget, még a halál után is. Nem a föld felé zuhanva, hanem inkább az ég felé.
Shiki összevonta a szemöldökét Touko válaszára.
Shiki mérgesnek tűnik... de miért?
- Elnézést, de azt hiszem elvesztettem a fonalat.
- A szellemről, a Fujiyoh-ház szelleméről beszélünk. Bár nem tudnám megmondani, hogy csak egy kép vagy igazi anélkül, hogy ne nézném meg magam. Gondoltam rá, hogy megnézem, mikor van egy kis időm, de Shiki megölte, szóval már nem tehetek semmit.
… értem már. Ahogy gondoltam, azokról a dolgokról beszélnek.
Mikor Shiki és Touko a szemüvege nélkül beszélgetnek, akkor általában mindenféle okkult témákról van szó.
- Hallottad, hogy Shiki látta azt a lányt a Fujiyoh-ház fölött lebegni, nem? Többről volt szó, úgy néz ki a lebegő lányok körül egy másik alak is volt. És arra is gondoltunk, hogy mivel nem tudják elhagyni a Fujiyoh-házat, ezért az a hely biztos olyan, mint egyfajta háló.
A történet kezdett olyan bonyolult lenni, hogy összezavarodtam.
Mintha Touko megérezte volna a zavarodottságomat, összefoglalta az egészet.
- Röviden: a Fujiyoh-ház fölött egy emberi alak lebeg, körülötte pedig a lányok, akik öngyilkosok lettek. Ezek a lányok valószínűleg szellemek. Dióhéjban erről van szó. Bólintok.
Értem már a történetet, de olyan érzésem van, hogy azután hallom, hogy már minden lezárult.
Abból ítélve, amit Shiki mondott, úgy tűnik ez a szellem ügy már elrendeződött.
Már két hónapja, hogy bemutattam őket egymásnak. Mostanában egyre gyakoribb, hogy én már csak az eredményeket hallom, mikor ilyen jellegű történetekről van szó.
Átlagos emberként más vagyok, mint ők, ezért szeretnék távol maradni az ilyen dolgoktól. Másrészről viszont nem szeretem fölöslegesnek érezni magam. Azt hiszem ez a semleges álláspont, amit most elfoglalok, tökéletes.
Talán erre lehetne mondani, hogy minden dolognak van jó és rossz oldala is.

„…?"
Shiki egyre mérgesebben bámul rám.
Talán tettem valamit, amivel magamra haragíthattam?
- De Shiki látta a szellemeket július elején, nem? Akkor csak négyen voltak, ha jól emlékszem.

Csak megerősítést vártam, de Shiki mást mond.
- Nyolcan. Már a kezdettől fogva nyolc volt. Mondtam, hogy nem lesz több nyolcnál.
Az ő esetükben fordított sorrendben történtek a dolgok.
- Szóval már az elején is nyolc szellemet láttál? Mint az a látnok lány?
- Nem, én normális vagyok. Csak a levegő nem normális arrafelé. Olyan furcsa... Mintha hideg és meleg víz keveredne.
Touko folytatta Shiki elvont szavait.
- Tehát az idő nem működik ott rendesen. Az idő nem csak egyféleképpen haladhat. Például az az idő, ami alatt valami megromlik nagyon különböző lehet. Ugyanígy egy ember és az emlékei is különböző idő alatt tűnnek el. Mikor valaki meghal, akkor mindenkinek az emlékeiből is rögtön törlődik? Ugye nem? Ameddig vannak megfigyelők, akik emlékeznek, semmi nem tűnhet el nyomtalanul, csak idővel kifakul.
- Emlékek, vagyis inkább rögzített adatok. Ha egy megfigyelő az elhunyt környezetében van, akkor az olyan esetekben, mint azoké a lányoké, megőrződik az emlékük és 'illúzióként' a haláluk után is lehet látni őket. Ez része annak a jelenségnek, amit 'szellemek' hívunk. Csak azok látják ezeket a kivetüléseket, akik osztoznak a szellemek emlékeiben, tehát a szüleik és barátaik. Shiki persze kivétel.
- Természetesen az idő múlása befolyással van ezekre a 'rögzített adatokra', de az épület tetején úgy tűnik, lassabban fejti ki a hatását. A lányok emlékei az életükről nem érték még utol a fizikai állapotukat.
- Ennek eredményeképpen az emlékeik életben maradtak. Amit látni lehet, az a lányok tettei és egzisztenciája, akik számára az idő lassabban halad.
Ekkor Touko újabb cigire gyújt rá.
Tehát mikor valami eltűnik, akkor amíg emlékszem rá, nem tűnik el teljesen. Vagyis már csak attól élő lesz valami, hogy emlékeznek rá? Ha pedig él, akkor lehet látni is?
De ez csak hallucináció... Nem, Touko valószínűleg azért használta az illúzió szót, mert valami nem igazira gondolt.
- Nem érdekel ez a sok magyarázás, ezek nem veszélyesek. A probléma egyedül ő. Biztos vagyok benne, hogy elkaptam, de ha van egy igazi teste valahol máshol, akkor ugyanezt megismételhetem újra meg újra. Már unalmas Mikiya testőrét játszani.
- Egyetértek veled. Majd én foglalkozom Fujoh Kiriével. Te csak kísérd haza Kokutót. Még öt óra van hátra a munkaideje végéig. Ha aludni akarsz, használhatod ezt az emeletet.
A hely, ahová Touko mutat nem volt kitakarítva az elmúlt évben, és úgy néz ki, mint egy piszkos kemence.
Shiki tudomást sem vesz róla.
- Szóval mi volt igazából?
Shiki Toukóra néz.
A varázsló cigivel a szájában gondolkodik magában, miközben az ablakhoz sétál.
Onnan kinéz.
Nincs világítás a szobában. Csak kintről szűrődik be fény, ezért nehéz megmondani, hogy reggel van vagy délután.
A kilátás az ablakon túlra viszont nyilvánvalóvá teszi, hogy dél van. Szinte látni is lehet a forró, fehér napsugarakat.
Touko egy darabig a nyári tájat tanulmányozza.

Folytatás a következő oldalon!

- Azelőtt repülésnek nevezhettük volna.
A füst, amit kifúj, keveredik a fehér napfénnyel.
A hátát bámulom, mialatt ő kifelé néz... Olyan, mint egy délibáb fehérbe öltözve.
- Kokuto, mire gondolsz, mikor egy magas helyről körbenézel?
A hirtelen nekem szegezett kérdés visszaránt a valóságba.
Nem nagyon voltam magas helyeken, mióta gyerekkoromban felmentem a Tokió Torony. Nem igazán emlékszem, akkor mi járt a fejemben. Az egyetlen, amire emlékszem, hogy nagyon igyekeztem kiszúrni a helyet, ahol laktam, de végül nem sikerült megtalálni.
- Talán hogy minden olyan kicsi?
- Micsoda éles elméjű megfigyelés, Kokuto.
A hűvös reakció arcul csap. Igazából én sem voltam biztos hogyan válaszoljak. Összeszedem magam és próbálok valami mást is mondani.
- Lássuk csak. Nem sok minden jut eszembe, de az biztos, hogy tetszene. A kilátás egy magas helyről lenyűgöző tud lenni.
Valószínűleg ez a válasz jobban tetszett Toukónak, mert egyetértése jeléül bólintott.
Mialatt továbbra is kifelé bámult, Touko tovább magyarázott.
- A táj, ami eléd tárul valóban lenyűgöző: még egy hétköznapi terület is gyönyörűen nézne ki. De nem ez az az impulzus, amit érzel, mikor lenézel a világra, amiben élsz. A feltáruló kilátás csak egy impulzust...
Az impulzus szónál Touko félbeszakítja a mondatot.
Az impulzus nem olyasmi, ami belülről jön, mint az érzelmek, hanem inkább olyasmi, ami kívülről támad rád. Még ha az, akit megtámad, nem is akarja.
Egy inger erőszakkal fejti ki rád a hatását, minden előzetes figyelmeztetés nélkül, ezt nevezzük impulzusnak.
Mi tehát az az erős inger, amit a feltáruló kilátás rejt magában?
- A távolság érzete. A túl nagy léptékű látvány egyfajta szakadást hoz létre közted és a világ között. Az ember csak a közvetlen környezetének tudatában érzi magát biztonságban. Még ha valaki rendelkezik is részletes térképekkel arról, hogy hol van, az csak adat, nem?
- Számunkra a világ csak azt jelenti, amit magunk is érezni tudunk. A határok városok, országok és a világ között csak tudat alatt értelmezhetőek az agy számára, csak akkor érezhetjük őket, ha elutazunk oda. Valójában semmi gond nincs ezzel a felfogással.
- De ha a látvány túl nagy, szakadás történik. A tíz méteres terület körülötted, amit érzel és a tíz kilométeres terület, amire lenézel. Mindkettő a világban van, amiben élsz, az elsőt mégis valóságosabbnak érzed.
- Érted? Van egy belső ellentmondás. Az értelem azt diktálná, hogy a nagyobb világot ismerd fel a világként, amiben élsz, és nem a kisebb teret magad körül. De bármennyire is próbálkozol, nem tudod úgy érezni, hogy ebben a nagy világban élsz.
- Ennek az az oka, hogy ami körülötted van, az mindig valóságosabbnak tűnik. Az észleveid a tudásod által és a tapasztalatod az érzelmeid által konfliktusba kerülnek, és mikor az egyik veszít, az zavarodottságnak ad helyet.
- ... Milyen kicsi a város innen fentről. Nem is tudom elképzelni hogy ott lent van a házam. Az a park tényleg ilyen alakú? Nem is tudtam, hogy az ott van. Mintha nem is ismerném ezt a várost. Mintha egy idegen tájat néznék.

- ... A kilátás egy magas helyről ilyen gondolatokat sugall. Bár az ember még mindig egy olyan ponton áll, ami a város része, amire letekint...
Egy magas hely ugyanakkor távoli is. Ez igaz, ha a távolságot nézzük. De Touko biztos a szubjektív távolságra gondol.
Két hely távol lehet egymástól horizontálisan és vertikálisan. Az egyetlen különbség a kettő között az, hogy látod-e a másik helyet vagy nem.
- Szóval azt mondod, hogy nem tesz jót sokáig lenézni egy magas helyről?
- Ha szélsőségesen értelmezed. Ősi időkben az ég egy másik világnak számított. Repülni egy másik világba való utazást jelentett. Elmerülhetsz az idegen világban, ha nem óvod magad a technikával. Pont ahogy elsőre is hangzik, megőrülsz.
- De ha megfelelő védelemmel rendelkezel, akkor nem fog annyira hatni rád. Nem lesz semmi gond, ha például van egy stabil pont, amin állhatsz. Minden visszatér a normális kerékvágásba, amint visszatérsz a talajszintre.
… Most hogy mondta, mikor lenéztem egyszer az iskola tetejéről, hirtelen eszembe jutott, hogy mi lenne, ha leugranék.
Persze nem gondoltam komolyan.
Nem akartam tényleg leugrani, de vajon miért jutott egyáltalán eszembe olyasmi, ami egyértelműen a halálomhoz vezetett volna?
Touko azt mondta, vannak különbségek egyének között, de szerintem mindenkinek eszébe jut a zuhanás, mikor magas helyen jár.
- Ez azt jelenti, hogy egy pillanatnyi őrület hatása alá kerül az ember?
Touko felnevet a kérdésem hallatán.
- Mindenki álmodozik tabukról, Kokuto. Az emberek képesek arra, hogy örömüket leljék abban, amit nem tehetnek meg. De valóban, ez elég közel áll hozzá. Az a fontos, hogy csak egy adott helyen jöhet létre, magához a helyhez kötődik. Bár ez elég egyértelmű. A te esetedben nem beszélnék őrületről, inkább csak kábaságról.
- Touko, túl sokat beszélsz.
Shiki közbeszólt, mintha már nem bírná tovább hallgatni Toukót. Ha így belegondolok, talán el is kalandoztunk a fő témától.
- Egyáltalán nem sokat. Egy vita szerkezeti felépítését véve alapul még csak a második résznél tartunk.
- Engem csak a vége érdekel. Nem vagyok kíváncsi arra, ahogy beszéltek.
- Shiki...
Bár elég udvariatlan volt, azért van valami abban, amit mond.
Shiki tovább panaszkodik, figyelmen kívül hagyva engem.
- És azt mondtad, hogy mindenféle baj van azzal, ha magas helyekről nézelődünk. És mi van a normál nézőponttal? Mikor sétálsz, akkor is a föld felett vannak a szemeid.
Bár Shiki rá jellemző módon az érvelés hibáit kereste, ezúttal el kellett ismernem, hogy nem mond butaságokat.
Az ember szeme tényleg a talaj szintje felett van. Ez azt jelenti, hogy a normál perspektívánk is egyfajta rálátás a világra.
Touko bólint Shiki szavaira. Gondolom, rögtön a végkövetkeztetésre fog ugrani.
- De a Föld, amit laposnak hiszel, valójában görbe. Ha ezt is figyelembe vesszük, akkor nem mondhatjuk, hogy a normál perspektívánk is kilátás lenne a dolgokra.

Folytatás a következő oldalon!

- A látvány nem az, amit a szemünkkel látunk, hanem a kép, amit az agyunk felfog. A látásunkat megvédi a józan ész, ezért soha nem érezzük a testmagasságunkat magasságnak, sőt, ezt tartjuk normálisnak. Nincs olyan érzetünk, hogy a magasban lennénk.
- Másrészről viszont mindenki úgy él, hogy rálát dolgokra. Nem a fizikai látásra gondolok, hanem a mentálisra. Mindenki más, de egy nagyobb tudat magasabbra tör. Mégsem léphet túl a korlátait.
- Az emberek arra születnek, hogy egy dobozban éljenek, és csak a dobozon belül tudnak túlélni. Az emberek nem birtokolhatják az istenek nézőpontját.

Mikor egy ember mentális nézőpontja átlép egy bizonyos határt, akkor nem is annyira isten válik belőle, mint inkább szörnyeteg. Hypnos, az illúzió átváltozik Thanatosszá, az igazi halállá.
Ahogy ezt mondja, Touko végignéz az előtte elterülő világon. Lenéz a tájra lábaival stabilan állva a padlón. Valahogy jelentősnek tűnik ez a részlet.
És ekkor eszembe jutott az álmom.
A pillangó lezuhant a végén.
Talán szebben repült volna, ha nem próbált volna követni.
Igen, ha inkább lebegett volna, akkor tovább maradhatott volna a levegőben.
De mivel a pillangó tudott a repülésről, nem bírta tovább elviselni testének könnyed lebegését.
Ezért repült lebegés helyett.
Ennyi gondolkodás után talán kezdek költői lenni.
Touko az ablakban eldobja a cigijét.
- A Fujiyoh-házról lebegés lehet a világ, amit látott. A különbség a levegőben, amit Shiki érzett, a határ lehet a külső világ és a doboz belseje között. Ez egy olyan törés, amit csak az emberi elme tud érzékelni.
Miután Touko abbahagyta a beszédet, úgy tűnt Shiki végre lazított.
Sóhajtott egyet és körbenézett.
- Szakadás? Vajon melyik oldal lehetett a meleg oldal és melyik a hideg számára.
A komoly hangvétel ellenére úgy tűnt, Shikit nem igazán érdekli a dolog.
Touko is érdektelennek tűnt.
- Természetesen az ellentéte, mint neked.
Így válaszolt.

3.

A tarkómban a csontba belenyilall a hideg.
A hideg, amitől reszketek, kívülről vagy a testemen belülről jön?
Figyelmen kívül hagyva az értelmetlen dolgokat Shiki tovább sétál.
Semmi életjel nem látszik a Fujiyoh-házból.
Hajnali kettő van. Csak a fehér fény világítja meg a ház folyosóját. A krémszín falak fürdenek a fényben, így ellátok egészen a folyosó végéig. A fény, ahogy ellopja a sötétséget, megmagyarázhatatlanul mesterségesnek és természetellenesnek tűnik.
Elhaladva a bejáratnál lévő kártyaleolvasó mellett belépek a liftbe.
Üres. A lift hátuljába csavaroztak egy tükröt az utazók kényelméért.

A tükör másik oldaláról egy világoskék kimonó felett fekete dzsekit viselő alak bámul vissza. Szemekkel, amik úgy néznek, mintha semmi nem érdekelné őket.
Shiki a tükörben lévő alakra sandít, és megnyomja a gombot, amin egy „R" betű áll. Egy rövid zajjal a világ Shiki körül emelkedésnek indul. A motor hajtotta doboz másodpercek alatt eléri a legfelső emeletet.
Egy zárt térben volt. A kinti világból semmi nem érdekelte Shikit, és nem is juthatott el hozzá semmi. Ez az érzés lassan beszivárgott üres tudatába. Ez a kis doboz az egyetlen, amit éreznem kell most.
Az ajtó hangtalanul nyílik. Odakint egy teljesen más világ, egy sötét világ van.
A mellékszárnyba elérve, amiben csak egy tetőre vezető ajtó van, a lift megkezdi útját vissza az első emeletre. Sehol egy fényforrás, a helyiség fájdalmasan sötét.
Egy kis szobán áthaladva Shiki belöki a tetőre vezető ajtót.
… A mély sötétség kifakul.
A város körvonalai betöltik a látóteremet.
A Fujiyoh-ház teteje egyszerűen van megépítve. Lapos betonfelület, melyet egy drótkerítés határol a tető szélein. Egy magányos víztorony áll az épületszárny felett, de más rendhagyó nincs a tetőn.
Maga a tető hétköznapi, de a kilátás a tetőről rendkívüli.
A kilátás az éjszakai városra ebből az épületből, ami tíz emelettel magasabb a szomszédainál, talán inkább magányosnak nevezhető, mint szépnek. Mintha egy magas létra tetejéről néznél le a világra. A feltáruló tengermélység viszont mindenképpen gyönyörű. A mesterséges világítás fénypöttyei úgy fénylenek, mint egy horgászhal nyúlványa.
Ha a látóteremben a teljes világ van, akkor a világ most alszik, talán örökké, mégis, ez az érzés el fog múlni. A csend jobban szorítja a szívemet, mint bármilyen hideg, és eléggé fájdalmas...
Az éjszakai ég fagyossága ugyanannyira szembeötlő, mint a lenti hideg. Ha a város a tenger mélye, akkor az ég a tiszta sötétség. És a sötétben a csillagok drágakövekként csillámlanak. A Hold üresség a sötétségben – egy nagy lyuk az ég fekete vásznán. Nem is annyira tükör, ami a Nap fényét veri vissza, inkább a „másik oldal" képe... Ezt mondták a Ryougi-házban. Szerintük a Hold átjáró egy másik világba.
A régi időkben a Hold összefüggésben volt a varázslattal, a nőkkel és a halállal. És ezelőtt a hold előtt egy alak lebeg...
… Nyolc lánnyal körülötte.

A fehér alak az éjszakai égen egy nő alakja. Kifinomult fehér ruhát visel, amit talán estélyinek is lehetne nézni, hosszú fekete haja pedig leér a derekáig. A karjai és a lábai karcsúak, és csak még elegánsabbá teszik a nő megjelenését.
A vékony személyt és a zord tekintet gyönyörűek. Ránézésre a húszas éveiben jár. Bár kétséges, hogy egy szellemre lehet alkalmazni az élő embereknél használatos kor fogalmát.
De a fehér nő nem olyan megfoghatatlan, mint egy szellem. Tényleg ott van.
A lányokra, akik céltalanul keringenek körülötte, jobban illik a „szellem" megnevezés, mint őrá; lassú lebegésük inkább úszásra hasonlít, mint repülésre. Még az alakjuk is anyagtalan, ahogy időnként átlátszóvá válnak.

Folytatás a következő oldalon!

A fehér nő most Shiki fölött van, és a lányok úgy lebegnek körülötte, mintha védeni akarnák.
Az egész látvány nem ijesztő. Nem, inkább...
- Ez valóban démoni.
Shiki szája gúnyos mosolyra húzódik.
Ennek a nőnek a szépsége már nem egy emberé. Fekete haja különösen látványos, minden egyes szál selymesen csillog. Ha a szél erősebb lenne, teste körül hullámzó hajával valóban pompás látványt nyújtana.
- Nos, úgy néz ki meg kell öljelek.
Talán Shiki mormogását meghallva, a nő lenéz rá. Négy méterrel lebeg a tető fölött, így több mint negyven méter magasan van. A nő tekintete találkozik Shikiével.
Nincsenek szavak, amiket egymásnak mondhatnának és nyelv sem, amin kommunikálhatnának.
Shiki a dzsekijébe nyúl, és előhúzza a kését. Egy kisebb kard, aminek körülbelül tizennyolc centiméteres pengéje van.
Shiki tudata megtelik a fentről rátekintő nő gyilkos szándékával.
A fehér alak meginog. Karja felfelé lendül és finom ujja Shikire mutat. A karcsú, törékeny kar Shikinek nem tűnik valódi fehérnek
- ... Inkább csontok, vagy egy liliom.
A szélcsendben hangja sokáig a levegőben függ.
Az ujjhegyből sugárzó akarat a gyilkos szándék.
A fehér ujjhegy Shikire mutat.
Shiki feje meginog. A vékony test lép egyet, hogy visszanyerje egyensúlyát. De csak egyet.
- ---
A nő odafent tétovázott emiatt egy kicsit.
A „Tudsz repülni" szuggesztió nem működik rajta.
A hatalma el tudja hitetni másokkal, hogy „repülnek" - ez inkább agymosás, mint a definíció szerinti szuggesztió. Nem lehet küzdeni ellene, így végül az ember megpróbál repülni, vagy elfut attól való félelmében, hogy tud repülni. Shiki viszont képes volt ellenállni mindössze egy kis megingással.
- ---
A nő azon töpreng, hogy talán a kapcsolat túl gyenge volt, ezért amellett dönt, hogy újra használja a szuggesztiót.
De ez alkalommal erősebbet. Nem egy gyenge sugallatot, mint hogy „Tudsz repülni", hanem parancsolva „Repülnöd kell!".
De előbb Shiki felnéz a nőre.
Egy-egy mindkét lábán, egy a háton, és egy pont a mellkasa bal oldalán. A vágások, amiknek halál a neve, tisztán láthatóak. A mellkasán lévő jó célpontnak tűnik. Az rögtön megölné. Még ha az a nő csak egy kép is, akár egy istent is megölhetnék.
Egy szoros, fordított fogásba váltva a kését Shiki az égen lebegő ellenfelére szegezi a tekintetét.
Az impulzus újra megrohanja.

... Tudok repülni. Tudok repülni. Mindig is szerettem az eget. Tegnap is repültem. Ma valószínűleg magasabbra tudnék repülni. Szabadon. Gondtalanul. Nevetve. Gyorsan, mennem kell...
Hova? Az égbe? Szabadon? ... Ez...
Menekülés a valóságból. Vágyakozás az égbe. Reakció a gravitációra. Nincs láb a földön. Tudatlan szárnyalás.
Menjünk, menjünk, menjünk, menjünk, menjünk, menjünk----- MENJÜNK!
- Szórakozol velem?
Így szólva Shiki felemeli üres bal kezét.
A szuggesztió nem működik már. Shiki meg sem rezdült.
- Nem érzek így az ég iránt. Nem érzem, hogy élnék, ezért nem ismerem az élet fájdalmát. Őszintén szólva egyáltalán nem érdekelsz.
... Mormolás, ami inkább éneklésnek tűnik.
Shiki nem érez semmilyen nehézséget, örömöt vagy bánatot az életben.
Ezért nem vágyik rá, hogy megszabadulhasson a fájdalomtól.
- De őt nem tarthatod meg. Én találtam rá először, szóval visszaveszem.
Shiki bal keze megragadja az üres levegőt, és visszahúzza.
Mintha az üres kéz húzná, a nő és a lányok Shiki felé lendülnek, mint halak, amiket hálón húznak be.
- ---!
A nő arckifejezése megváltozik. Több elszántságot helyez az akaratába, és Shikinek feszíti.
Ha tudna beszélni, akkor sikítana.
- Zuhanj le!
Nem törődve az átokkal, Shiki jeges hangon válaszol.
- Te zuhansz le.
A kés a nő mellkasába mélyed, ahogy az lefelé kényszerül. Mintha csak gyümölcsöt szelne, és olyan pontossággal, ami iránt a nő is egy pillanatnyi elismerést érez.
Nincs vér.
A mellkasába hatoló kés okozta sokktól a nő képtelen mozdulni, csupán megrándul.
Shiki egy sima mozdulattal áthajtja a holttestet a kerítésen, le a sötét város mélyére.
A nő átbukik a tető szélén és hangtalanul zuhan. Fekete, selymes haja nem libben még a zuhanás közben sem, csak beleolvad az éjszakába, ahogy a fehér ruhája a szélbe veszik.
Mint egy tenger mélyére süllyedő fehér virág.
Shiki elhagyja a tetőt.
Odafent még mindig ott lebegnek a lányok...

4.

Arra ébredtem, hogy egy kés dőfi át a mellkasomat. A becsapódásba belerázkódtam. Nagyon erős lehetett, hogy ilyen könnyen át tudta szúrni valakinek a testét. Mégsem puszta erőfitogtatás volt, amit tett. Egy felesleges mozdulata sem volt, és simán behatolt a csontok és izmok között, mintha nem is volnának. Micsoda összhang!
A halál érzete fut végig a testemen. Hallom, ahogy a szívem szétszakad.

Folytatás a következő oldalon!

Maga az érzés jobban fáj, mint a fizikai fájdalom, mert a félelem és gyönyör egyidejű érzete semmihez sem hasonlítható.
A gerincemen végigfutó borzongás észveszejtő, az egész testem reszket. Kavargott bennem a bizonytalanság, a magányosság, az életvágy, és hangtalanul sírni kezdtem.
Nem a félelem vagy a fájdalom miatt.
Hanem mert a halál ismeretlen érzete megkörnyékezett... Még nekem is, aki minden este arra vágyik, hogy élhessen, eljön a hajnal.
Soha nem szabadulhatok már ettől az érzéstől.
Mert beleszerettem ebbe az érzésbe...

Hallom az ajtót nyílni. Az óra délután kettőt mutat, és a nap szinte keresztülégeti magát a csukott ablakon. Még nincs itt a vizsgálatok ideje, tehát bizonyára látogatóm van.
Saját kórházi szobám van, senki más nincs itt. Csak a vakító napfény, a szélben lengedező függönyök és ez az ágy.
- Elnézést, ön Fujoh Kirie?
Úgy tűnik, a látogatóm egy nő. Száraz hangon köszönt, és közelebb lép anélkül, hogy leülne. Úgy tűnik, lenéz. A tekintete hideg.
… Ez egy ijesztő ember. A pusztulásomat fogja okozni.
Mégis boldog vagyok, hiszen évek óta nem volt látogatóm. Nem tudnék senkit se elutasítani, még ha maga a halál jönne is látogatóba, hogy végezzen velem.
- Az ellenségem, ugye?
A nő bólint.
Próbálom fókuszálni a tekintetemet, hogy jobban láthassam látogatómat.
… Talán az erős napfény miatt van, de csak a köralakját látom. Nem hord kabátot, de sima, gyűrődésmentes kosztümje miatt úgy néz ki, mint egy tanár, és ez kicsit megnyugtat. Mégis, narancssárga kendője túl feltűnő fehér blúzához képest, ezt mindenképpen a hátrányára kell felírnom.
- Ismered őt vagy te magad vagy?
- Nem, csak ismerőse vagyok annak, aki megtámadott és annak, akit te támadtál meg. Mindannyiunknak furcsa ismerősei vannak, bizonyára nem vagyunk kifejezetten szerencsések.
Miközben ezt mondja, a nő kivesz valamit a zsebéből, aztán visszateszi.
- Elfelejtettem, hogy itt nem dohányozhatok. Ráadásul úgy néz ki, a tüdőd nincs valami jó állapotban. A füst csak ártana.
Úgy néz ki, mintha sajnálkozna a tévedése miatt. Biztos egy cigis dobozt vett elő az imént. Én még soha nem cigiztem, de szerettem volna látni őt, ahogy rágyújt. Talán... nem, biztosan illene hozzá. Mint egy kígyóbőr nadrág egy kirakati bábun.
- Nem csak a tüdőddel van baj. Talán a tüdőd lehet az oka, de több szervedben is daganat van. Kezdve a szarkómával, a belső szerveidben rosszabb a helyzet. Talán a hajad az egyetlen egészséges részed. Lenyűgöző, hogy mégis ennyi erőd maradt. A legtöbb ember már rég meghalt volna, mielőtt idáig súlyosbodik az állapota.... Hány éve is, Fujoh Kirie?
Biztos az érdekli, mióta vagyok kórházban, de nem tudok rá válaszolni.

- Nem tudom. Már rég nem számolom.
Mivel nincs értelme. Mivel úgyse kerülök ki innen, amíg meg nem halok. A nő bólint.
- Értem.
Nem tetszik a hangneme, mivel sem szimpátia, sem ellenszenv nincs benne. Mindenkitől csak sajnálatot kapok, de ez az ember még ezt sem hajlandó megadni nekem.
- Jól van a sebhely, ahol Shiki megvágott? Hallottam, hogy a szíved környékén vágott, meg a fő artéria környékén... Ha jól gondolom, a mitrális billentyű lehetett.
Egészen lenyűgöző dolgokat mond hétköznapi hangnemben. Elmosolyodok furcsasága bizonyítékaként.
- Micsoda rendhagyó ember vagy. Nem tudnék hozzád így beszélni, ha megvágták volna a szívemet.
- Persze, csak megerősítést vártam.
Értem már. Ezzel a kérdéssel arról akart megbizonyosodni, hogy én voltam-e az, akit az a furcsa ruhákba öltözött nő megtámadott.
- De idővel majd kifejti a hatását, Shiki szemei erősek. Még akkor is, ha az a dolog a második egzisztenciád volt, a pusztulás téged is elér idővel. Előtte viszont kérdezni szerettem volna pár dolgot... ezért is jöttem ide.
Második egzisztencia... biztos a másik énemre gondolt.
- Nem láttalak személyesen lebegni. Tudnál mondani erről valamit?
- Én se tudok sokat. Az egyetlen dolog amit ebből a szobából látok, a kilátás az ablakból.
- Talán ez ártott meg.
- Lenéztem a világra innen. A fák színe mutatja az évszakok váltakozását, az emberek egymást felváltva jönnek a kórházba.
- Nem hallanak, ha beszélek hozzájuk, és nem érhetem el őket, bármennyire is nyújtom a kezeimet. Végig ebben a szobában szenvedtem. Hosszú időn át gyűlöltem ezt a kilátást. Talán úgy is mondhatnánk, hogy átkoztam.
- Értem, biztos a Fujoh véred miatt van. A vérvonalad egy régi dinasztiába tartozik. Imákra specializálódtak, de most már látom, hogy a valódi hatalmuk az átkokban rejlett. A 'Fujoh' név a tisztátalan szóból ered.
Vérvonal.
A családom. De ennek vége szakadt pár éve. Miután kórházba kerültem, a szüleim és a testvérem meghaltak egy balesetben. Azóta az apám egyik barátja fizeti a kórházi számlát.
- Az átok nem olyasmi, ami öntudatlanul születik. Mit kívántál?
… Én magam se tudom. Ő se tudhatja.
- ... Volt már olyan, hogy a kinti világba vágytál kijutni hosszú időn keresztül? Olyan hosszú időn keresztül, hogy minden kapcsolatodat elvesztetted már a valósággal? Utáltam, gyűlöltem és féltem a kinti világot. Lenéztem rá egész idő alatt. Egy idő múlva a szemeimmel valami furcsa történt. Az égben voltam egy kert felett, és lenéztem a lenti világra. Olyan volt, mintha a szemeim szálltak volna, mialatt a testem itt maradt. Mivel nem tudok mozdulni innen, csak annyit tehetek, hogy figyelem a környező tájat.
- A környék képe valószínűleg beleégett a tudatodba. Ha erről van szó, azt hihetted, hogy látod körben minden irányban... Ekkor kezdted elveszteni a látásodat?
Meglepődtem. Tudja, hogy már majdnem teljesen vak vagyok.

Folytatás a következő oldalon!

Bólintok.
- Így van. A világ fehérré vált a végén, semmit se láttam. Először azt gondoltam, minden elsötétedett, de nem így volt.
Minden eltűnt, vagy legalábbis minden, amit látni lehetett.
De ez nem zavart, mivel a szemeim már odakint repültek. Csak a környező tájat láthatom, és úgyse tudok elmenni innen.
- Semmi nem változott, semmi...
Köhögtem. Rég nem beszéltem ennyit és a torkom égett.
- Értem. Tehát a tudatod az égben volt. De akkor... hogy maradták mégis életben? Ha a szellem a Fujiyoh-háznál a te tudatod volt, Shikinek meg kellett volna ölni téged.
Igen, én is ezen töprengek.
Az a nő... ha jól emlékszem Shikinek hívtad... hogyan volt képes megvágni?
A lebegő énem semmit nem tud megérinteni. Viszont hozzám se érhet semmi, de ő úgy ölt meg, mintha az igazi testem lett volna ott.
- Válaszolj. A Fujiyoh-háznál lévő éned az igazi Fujoh Kirie volt?
- Az énem a Fujiyoh-háznál nem én vagyok. Az énem, amelyik az égre néz és az énem az égben; 'az az énem' lemondott rólam, és elszállt. Itt maradtam elhagyatva, még a saját énem által is.
A nő levegőért kap. Most először mutat valami érzelmet.
- Szóval nem hasadt ketté a személyiséged. Valaki adta neked, akinek volt valamilyen tároló eszköze, egy második test. Értem már, igazából két testet irányítottál egy elmével. Így már teljesen más a helyzet.
Most hogy mondja, talán tényleg így volt.
Már rég lemondtam magamról és csak néztem a lenti világot. De egyikünk sem tehette a lábát a földre, így csak lebegtünk. Mivel az ablakon túli világ visszautasít, nem mehetek ki, bármennyire is szeretnék.
Tehát végül is volt köztünk valamiféle kapocs.
Biztos az érdekli, mióta vagyok kórházban, de nem tudok rá válaszolni.
- Nem tudom. Már rég nem számolom.
- Így már világos. De miért nem elégedtél meg pusztán azzal, hogy elképzelted a kinti világot? Nem értem miért hagytad azokat a lányokat lezuhanni.
Azokat a lányokat...? Ó, vagyis a lányokat, akikre irigy voltam. Balszerencséjük volt. De én nem tettem semmit, a lányok maguktól ugrottak le.
- Az éned a Fujiyoh-háznál inkább csak egy tudat volt. Ezt használtad ki, ugye? Azok a lányok már a kezdettől fogva tudtak repülni, ugye? Akár csak egy kép volt a fejükben, vagy tényleg megvolt az erejük hozzá, hogy repüljenek. Az álmukban repülő emberek nem ritkák, de ebből soha nincs probléma. Tudod miért? Mivel csak álmukban repülnek és ébren még csak eszükbe se jut a repülés. Mivel nincsenek eszméleténél, nincs bennük semmi gonosz szándék, mikor repülnek.
- De azok a lányok még így is különlegesek voltak. Nem akarom felhozni Pán Pétert, de könnyebb repülni, ha az ember kisebb. Talán egy-kettő tényleg lebegett, de a legtöbb biztos csak álmában tudott lebegni.
- De te rákényszerítetted őket, hogy gondoljanak rá. Azt a benyomást adtad nekik, hogy álmodnak, mikor ébren voltak.

- Így felfedezték, hogy tudnak repülni. Igen, tudtak repülni... de csak nem tudatos állapotban. Pusztán emberi erőből repülni nehéz. Még én se tudok repülni seprű nélkül.
Körülbelül 30% esély van rá, hogy valakinek sikerüljön tudatosan is repülni. A lányok próbáltak repülni, ahogy megszokták, és aztán lezuhantak, ahogy várható volt.
Igen, repkedtek körülöttem. Azt gondoltam, hogy a barátaim lehetnének. De csak szálldostak körülöttem, mint a halak és nem is vettek észre.
Röviddel később felfedeztem, hogy nincs tudatuk. Arra gondoltam, hogy ha lenne tudatuk, akkor észrevennének. Csak ez lehetett rá a magyarázat, de miért...
- Fázol? Reszketsz.
A nő hangja rideg, mint a műanyag.
Magam köré fonom a karjaimat, mivel a hideg nem múlik.
- Hadd kérdezzek még valamit. Miért vágytál az égbe? Gyűlölted a kinti világot.
Biztosan azért, mert...
- Az égbolt végtelen. Azt gondoltam, talán rálelek egy világra, amit nem gyűlölök, ha addig repülhetek, ameddig csak akarok.
Azt kérdezi, megtaláltam-e azt a világot.
A hidegrázás nem múlik. Reszketek, mintha valaki rázna, és a szemeim égnek.
Bólintok.
- ... Minden este attól rettegtem, hogy nem fogok felébredni másnap, féltem, hogy nem élem meg a holnapot. Tudtam, hogy nem lenne erőm felébredni, ha elaludnék.
- A napjaim, mintha kötélen egyensúlyoznék, megteltek a haláltól való félelemmel. De éppen emiatt éreztem úgy, hogy élek.
- Minden nap éreztem a halál szagát, de csak ez a szag tartotta bennem az életet.
- Mivel csak egy félredobott héj vagyok, csak úgy érezhetem, hogy élek, ha a halállal nézek farkasszemet.
Így van. Ezért szeretem a halált jobban az életnél.
Repülni bárhová, eljutni bárhová...
- Magaddal akartad vinni a védencemet a halálba?
- Nem. Akkor még nem tudtam. Kötődtem az élethez, és ameddig éltem, repülni akartam. Vele megtehettem volna.
- Te és Shiki hasonlóak vagytok. Mindkettőtöknek megváltás, hogy Kokutót választottátok. Nem bűn, hogy másban keressük az életünk értelmét.
Kokuto. Értem már, szóval Shiki azért jött, hogy visszavegye.
Azt hiszem a megmentőm a végzetem is volt egyben. Mégsem mondanám, hogy ezt megbántam.
- Az a fiú olyan gyerekes. Mindig olyan őszinte. Ezért repülhetett volna bárhová, ahová szeretett volna, ha megpróbálja.
- ... Magammal akartam vinni.
Lángolnak a szemeim. Nem értem miért, biztosan sírok.
Nem mintha szomorú lennék... Ha tényleg elmehetnék vele valahová, az mennyire tenne boldoggá? Ez soha nem valósulhatott volna meg, mivel csak egy álom, ami nem is válhat valóra, ezért olyan szép, hogy sírnom kell tőle. Ez az egyetlen álmom, ami volt az elmúlt években.
- De Kokutót nem érdekli az égbolt. Szóval minél inkább vágyódik valaki az ég felé, annál távolabb kerül tőle? Milyen ironikus.

Folytatás a következő oldalon!

- Igazad van. Az emberek rendelkeznek sok mindennel, amire nincs szükségük. Én csak lebegni tudtam. Nem tudtam repülni, csak annyit sikerült elérnem, hogy tovább lebegtem.
Az égő érzés a szemeimben eltűnt. Ez valószínűleg nem fog előfordulni többet a jövőben.
Most csak a belsőmben lévő hideg irányít.
- Elnézést a kellemetlenkedésért. Ez az utolsó kérdésem. Mihez fogsz kezdeni most? Meg tudom gyógyítani a sebet, amit Shiki ejtett rajtad.
Válasz nélkül megrázom a fejem. Úgy tűnik, a nő kicsitráncolta a homlokát.
- Értem...
- Két módon lehet szabadulni. Cél nélkül és céllal. Az elsőt lebegésnek hívják, a másodikat repülésnek.
- Neked kell eldöntened, melyik volt a kettő közül az előtted feltáruló látvány. De ha bűntudatból választasz, az nem jó. Nem szabad az alapján választanod, hogy milyen bűnök nyomják a válladat, hanem inkább az általad választott út következményeinek súlyát kell viselned.
Ezután a nő távozott. Nem mondta meg a nevét, de tudom, hogy nem is volt rá szükség.
… Biztos már az elejétől fogva tudta, mit fogok választani. Mivel nem tudtam repülni, csak lebegni.
Mivel gyenge vagyok, nem tudok úgy tenni, ahogy mondta. Ezért nem tudom leküzdeni ezt a kísértést. A villanás, amit éreztem, mikor keresztüldőfték a szívemet. A halál letaglózó örvénye és az élet lüktetése. Mindig azt gondoltam, hogy nincs semmim, de ezek az egyszerű dolgok még mindig itt vannak bennem.
A halál van bennem.
Ez a félelem, ami végigborzongat a gerincem mentén. Egyre erősebben kell érezzem a halált, hogy megtaláljam az élet örömét. Mivel eddig mindent kizártam az életemből. De valószínűleg lehetetlen úgy meghalni, mint én, azon az éjszakán. Nem is remélhetek ilyen hirtelen véget. A halál úgy hatolt belém, mint egy villám, mint egy tű, mint egy kard. Még nem tudtam teljesen feldolgozni, de még van pár napom gondolkozni rajta. És már döntöttem a módszerről is. Szerintem mondanom se kell, de a halálom valószínűleg egy hosszú zuhanás lesz egy magas helyről, ahonnan kilátás nyílik a tájra.

/Feltáruló Kilátás/

A nap lement, és Touko elhagyta az épületet. Shiki lakása a közelben van, de az én otthonom húsz percre van innen vonattal. A fáradtság jelei látszanak Shikin, aki kicsit bizonytalanul lépked, de tud követni
- Szerinted az öngyilkosság helyes, Mikiya?
Shiki váratlanul szegezi nekem a kérdést. Lesütött szemei kicsit megindítóak.
- Hmm, nem is tudom. Tegyük fel megfertőzött egy vírus, ami megöli Tokió teljes lakosságát, ha életben maradok. Ha mindenki megmenekülhet azáltal, hogy én meghalok, akkor valószínűleg megölném magamat.
- Ez meg mi? Ez annyira valószínűtlen, hogy még egy mi-lenne-ha történetnek is gyenge.
- Hagyd, hogy befejezzem. Szerintem azért tennék így, mert gyenge vagyok.
- Azért ölném meg magam, mert nem lenne meg bennem a bátorság, hogy tovább éljek, és egész Tokió az ellenségem legyen. Érted, az egyszerűbb utat választom. Egy pillanatnyi bátorság szemben egy életen át tartó bátorsággal. Te is tudod melyik nehezebb.
- Szélsőséges példa, de szerintem a halál menekülés, bármilyen elhatározás rejlik is mögötte. Viszont van, mikor az ember el akar futni. Nem tagadhatom és nem is cáfolom, mivel én is gyenge vagyok.
Hmm, de ezzel mintha azt állítanám, hogy más is cselekedhet így, mivel én is így cselekednék. Ebben a helyzetben az önfeláldozás valószínűleg hősi tettnek számítana. De ez nem helyes. Butaság a halált választani, nem számít milyen nemes vagy helyes tettnek gondoljuk. Nem számít, milyen helytelennek tűnik, akkor is tovább kell élnünk, hogy helyrehozzuk a hibáinkat.
Élnünk kell, és elfogadni a tetteink következményeit. Ehhez sok bátorság kell. Nem hiszem, hogy erre én képes lennék, és az egész olyan beképzelten hangzik, hogy inkább nem mondok semmit.
- ... Akárhogy is… Bizonyára mindenkinél más a helyzet.
Elég bizonytalanul fejezem be a mondandómat, és Shiki kétkedve néz rám.
- De te más vagy.
Úgy mondja ezt Shiki, mintha a fejembe látna. Bár hűvösen mondta ki őket, a szavakban mégis melegség rejlik. Egy kicsit zavarba jövök tőle, ezért egy darabig némán sétálok. A főút zaja egyre közelebbről hallatszik. Hangok, erős fények, motorzaj. Emberek hullámai, és a sokféle zaj, amit keltenek. Ha elhaladunk a boltok mellett, már az állomásnál leszünk. Ekkor Shiki megáll.
- Mikiya, gyere fel hozzám ma este.
- Tessék? Miért pont most?
Shiki megragad, és elhessegetve a kérdést magával vonszol.
Valóban egyszerűbb Shikinél maradni, mivel közel van, de van bennem némi erkölcsi alapú ellenérzés.
- Hagyd csak. Egyébként sincs semmi a szobádban. Nem tudnánk mit csinálni. Vagy szeretnéd, hogy csináljunk valamit?
Tudom, hogy semmi ilyesmire nem gondolt. Direkt ezért kérdeztem, mert erre Shiki nem tudna mit válaszolni... legalábbis ezt gondoltam. De úgy néz rám, mintha én lennék a probléma oka.
- Eper.
- Tessék?
- Két epres Häagen-Dazs. Még mindig ott vannak a hűtőben. Együk meg őket.
- ... Tényleg, én vettem azokat.
Igen. Azért vettem, mert meleg volt, mikor Shiki lakásához sétáltam. Már majdnem szeptember van, szóval nem tudom minek fáradtam...
De az ilyen apróságok nem számítanak. Úgy néz ki az egyetlen választásom engedelmeskedni Shikinek. De pusztán szót fogadni zavaró, ezért úgy döntök, akadékoskodni fogok kicsit.
Shikinek ez egy sebezhető pontja, ezért mikor megemlítem, mérges lesz, de nem tud mit válaszolni.

Folytatás a következő oldalon!

Bár nagyon szeretném, Shiki még mindig nem hallgat rám.
- Rendben, nálad töltöm az éjszakát. De Shiki...
Rám néz, ahogy őszinte arccal kioktatom.
- Nem kellene így viselkedned. Lány vagy, ha nem tudnád.
Shiki dühösen félrenéz.

Epilógus

Azon a napon úgy döntöttem, hogy a főutcán megyek haza. Puszta szeszélyből döntöttem így, ami egyáltalán nem jellemző rám.
Esetlenül sétálva az épületekkel szegélyezett utcán, melyeknek látványába nap mint nap már rég belefáradtam, valaki előttem zuhant le. Egy nedves hang volt, amilyet senkinek sem kellene hallania. Az előttem a járdán fekvő ember nyilvánvalóan abba halt bele, hogy lezuhant az egyik épület tetejéről. A beton körülötte lassan magába itta a vörös színt. Kevés részlet maradt felismerhető a testen, a fekete haj, a sápadt, vékony, törékenynek tűnő végtagok.
És a jellegtelen, összetört arc.
Az egész látványt körülölelte a késő nyár hangulata, egy préselt virág képe jutott eszembe, amit kilapítanak egy vaskos könyv lapjai.
Tudtam, ki volt az. Hypnos végül visszatért, miután Thanatosszá vált. Nem veszek tudomást a növekvő számú járókelőkről, és tovább sétálok. Azaka utolér.
- Touko. Leugrott arról az épületről.
- Igen, úgy néz ki - Mondom tétován.
Őszintén szólva nem érdekelt. Nem számítanak az illető gondolatai, az öngyilkosság az öngyilkosság. Az utolsó gondolata egy szóban foglalható össze. Nem 'repülés' vagy 'lebegés', hanem 'zuhanás'. Ebben csak szenvedés van, ez pedig senkit nem érdekelhet.
- Azt hallottam, tavaly sok hasonló eset volt, de még mindig gyakoriak? Nem értem mi járhat az ilyen emberek fejében. Te tudod, Touko?
- Igen.
Megint csak tétován válaszolok, miközben az eget kémlelem, mintha egy képet tanulmányoznék, ami nincs ott.
- Az öngyilkosságra nincs magyarázat. Csak ma nem tudott repülni.

VÉGE

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/

cenzúrázva

Legújabb alkotásom:

DOUJIN HENTAI 18+ CSAK FELNŐTTEKNEK

Folytatódik a light novel fordítás

Kara no Kyoukai
2. rész
Gyilkossági elmélet

LEGKÖZELEBB