

アニ雑誌 AniMagazin

Japán Fanatikusoknak!

Anime Ismertető

Accel World

Kontroller

Sega Master
System 2

Szigetországi napló

Őszi anime
szezonaajánló

GENSHIKEN



Szerkesztői levél:

// NewPlayer

Oh a szeptember! Az egyik legmozgalmasabb időszak az évben. Vége a nyárnak, mindenki visszamegy dolgozni, kezdődik az iskola és a családjukban n+1 születésnapot ünneplünk, ahol n tart a végtelemben...

De idén szeptemberben nem csak a családon belül van egy kis pörgés, hanem a magazin, sőt az egész AniPalace csapatában is. Az élelmesebbek már biztosan látták előző hónapban, hogy megújult a weboldalunk, amihez hírfórákat keresünk! Jelentkezni a hiriro@anipalace.hu címen lehet!

Az új weboldal sok munkát ad, főleg nekem. Szinte napról napra jönnek az ötletek, amik vagy a felhasználói oldalt vagy az adminisztrátorok dolgát könnyítené meg és jó lenne minél előbb megvalósítani. De rengeteg régebbi terveünk is van... Az egyik ilyen például egy fórum, ami még egy kicsit messze van, mert akadt egy kis problémám a navigációval.

Bár az oldalt már nagyon régen megígértem, csak mostanra készült el. Rengeteg problémába ütköztünk menet közben, ami akadályozott az elkészülésben. Ezenkívül az eredeti terveken is változtattunk egy picit, amiből aztán újabb csúszások lettek.

Van még egy újításunk, aminek segítségével a magazin soronkövetkező számairól kaphattok információt. Ezentúl már facebook eseményként is feliratkozhattok a magazin megjelenésére. Így mindig naprakész információkat kaphattok arról, hogy milyen cikkek várhatóak, valamint hogy egészen pontosan mikor lesz a megjelenés.

A 16. szám megjelenésére már most feliratkozhattok ezen a linken keresztül: <https://www.facebook.com/events/650870554947930/>

Végezetül szeretném megköszönni az egész csapat nevében a beküldött cikkeket! Nagyon sok érkezett most is. Ha te is szeretnéd magad kipróbálni cikkíróként, akkor dobj nekünk egy emailt a bekuldes@anipalace.hu címre.

Jó olvasást kívánunk!

Logo & Design terv

Fren Laboratories Design Empire

Lord Fren
frenlabs@gmail.com

Hammer on The Nail

Szerkesztők

NewPlayer (alapító)
newplayer@anipalace.hu

Catrin (főszerkesztő)
catrin@anipalace.hu

Hirota (grafikus)
hirotaka@anipalace.hu

Strayer8 (lektor)
strayer8@anipalace.hu

Beküldés & Info

Cikkek beküldése
bekuldes@anipalace.hu

Információ, kérdések
info@anipalace.hu

Cikkírók

Iskariotes
Hikaru Takaheshi
Lady Marilyn
YoruShi Nao
barukirii

Támogatók



Eddigi számaink:

2013/05 - 14. szám

2013/05 - 13. szám

2013/03 - 12. szám

2013/01 - 11. szám

2012/11 - 10. szám

2012/09 - 9. szám

2012/07 - 8. szám

2012/05 - 7. szám

2012/03 - 6. szám

2012/02 - 5. szám

2011/11 - 4. szám

2011/09 - 3. szám

2011/06 - 2. szám

2011/03 - 1. szám

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

AniMagazin felhívás

Tartalomjegyzék



Innocent Venus 10



Aqua és Aria 12



Szamurájok és Gésák 26

Anime Ismertető

Genshiken	04
Accel World	07
Innocent Venus	10

Manga Ismertető

Aqua és Aria	12
--------------	----

Fansub Riport

Anime Sekai Team	16
Aurora Sub	19

Rendezvények

Mondocon versenyzői szemszögből	22
Animecon 2013	24

Programajánló

Szamurájok és Gésák	26
---------------------	----

Szigetországi Napló

Hírek+Őszi szezonajánló	28
-------------------------	----

Ázsia Titkai

Apró szelet japán 4: Az édesszájú	36
-----------------------------------	----

Dorama sziget

Horse Doctor	37
--------------	----

Könyvtár

Kín	39
-----	----

Kontroller

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3	41
Sega Master System 2	44

Olvasói Gondolatok

Hirano Kouhta és a Hellsing	46
Miyazaki - Az animék kurosawája	51

Nüihari Műhely

Cosplay gyorstalpaló: VIII	53
Origami 2. - Yukata	54

Házunk Táján...

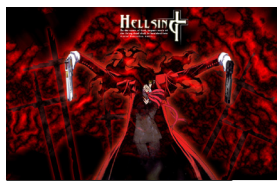
Kérdés a szerkesztőkhöz	55
-------------------------	----



Horse Doctor 37



Naruto S.: UNS3 41



Hirano Kouhta/Hellsing 46

Cím: Genshiken
Műfaj: slice of life, vígjáték, seinen
Típus: TV-sorozat
Terjedelem: 12 rész (25 perc/ep.)
Megjelenési év: 2004
Stúdió: Palm Studio
Rendező: Takashi Ikehata, Mizushima Tsutomu
Eredeti történet: Shimokuro Kio (2002-2004)

Értékelés:
 MAL: 7.88
 ANN: 8.1
 AniDB: 7.64

Cím: Genshiken
Típus: OVA
Terjedelem: 3 rész (24 perc/ep.)
Megjelenési év: 2006-2007
Stúdió: Asiadou
Rendező: Mizushima Tsutomu
Értékelés:
 MAL: 7.84
 ANN: 8
 AniDB: 7.61

Cím: Genshiken 2
Típus: TV-sorozat
Terjedelem: 12 rész (25 perc/ep.)
Megjelenési év: 2007
Stúdió: ARMS
Rendező: Yoshimoto Kinji
Értékelés:
 MAL: 7.95
 ANN: 8.1
 AniDB: 7.69

Genshiken

// barukirii

A legelső gondolatod, ha még nem hallottál erről az animéről, talán az lehet, hogy mi is az a Genshiken. Ez egy mozaikszó, amely a Gendai Shikaku Bunka Kenyuuukai kifejezésből áll össze. Magyarul azt jelenti, Egyesület a Modern Vizualis Kultúra Tanulmányozásáért, célja pedig, hogy áthidalja az anime, a manga és a videojátékok közötti szakadékot. Leegyszerűsítve pedig egy iskolai klub otakuk számára.

Ha ezt a magazint olvasod, valószínűleg te is otakunak vallod magad valamilyen szinten, többé-kevésbé érdeklődsz ez iránt a szubkultúra iránt. Részese vagy ennek a kis világnak, és talán barátaid között is vannak olyanok, akikkel élményeidet megoszthatod. A Genshiken ebbe az ismerős világba enged betekintést, a sok esetben szórakoztató és szívmenlengető epizódok során.

Maga az anime az azonos nevű manga alapján készült, amely 2002 és 2006 között futott. Azóta készült már belőle két anime sorozat, három OVA, és nemrég kezdtek sugározni Japánban a Genshiken: Nidaime-t, amely a klub következő generációjának történetét meséli, és szintén az alapjaként szolgáló manga nevét viseli. A mangához és az animéhez is készült néhány spin-off, de ha most a mangáról is beszélnek, sosem lenne vége az ismertetőmnek. A történetben oly sokszor emlegett Kujibiki Unbalance-ból jött ki először 2004-ben egy három részes OVA, majd ezt követően 2006-ban egy 12 részes sorozat is. De vajon mitől olyan sikeres ez az anime, ami-ben nincsenek sem

hatalmas harcok, sem pedig főgonoszok, fej nagyságú mellrendelkező lányok

vagy vérengzés, csak átlagos egyetemisták átlagos hétköznapijai? Nos, erre csak a saját véleményemmel tudok válaszolni, amelyet belefoglalok ebbe a kis kedvcsinálóba.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Azt már az elején le kell szögez-nem, hogy nincs igazán főszereplőnk. Minden szereplő fontos, van, akiből többet, másokból kevesebbet lá-tunk. Történetünk Sasahara Kanjival kezdődik, aki első évét kezdi az egye-temen, és szeretne csatlakozni vala-melyik klubhoz. Jópár lehetősége van, mint például az Anime Klub vagy a Manga Klub, de valahogy mégis a Genshikennél köt ki. Először úgy érzi, nincs helye köztük, ugyanis míg a töb-biek már nagyjából ismerik egymást, ő nem igazán tud kibontakozni, nincs csendes, kis visszahúzódó fiú.

A furcsa próba sem teszi éppenséggel biztosabbá döntésében, amelynek a tagok az első napon alévetik, ám hamarosan megembereli magát, és a csoport fontos részévé válik.

Nem ő az egyetlen újonc azonban ebben az évben: ekkor csatlakozik még Kousaka és Saki is, akiknek a későbbiekben is meghatározó szerepük lesz a történetben. Mondhatni ők a klub két legkülönbebb tagja: Kousaka otaku léteire abszolút nem tűnik annak, hiszen szokatlanul jól néz ki, Saki pedig nem is otaku, utálja az egész klubot, és célja (legalábbis egy darabig), hogy megsemmisítse azt, Kousakát, szerelmét pedig leszoktas-sa rajongásának tárgyairól.

Már így is kissé furcsának tűnhet a csapat, holott még a többi szereplőről nem is beszéltem: Madarame, aki Kousaka mellett talán a klub legelkötelezettebb otakuja, Tanaka, akinek szenvedélye a ruhák készítése cosplayhez és modellek építése, Kugayama, a nagydarab, dadogós fiú, Ohno, aki imád cosplayezni... Mindenkiről megtudunk a történet során valamit, olyan mintha mi is megismerkednénk velük, miközben a klubtagok egyre jobban megismerik egymást.

Annak, aki otthon van az animék, mangák, videojátékok világában, izgalmas lehet a sok utalás, amikor a szereplők ténylegesen létező dolgokról beszélnek. Ilyen például a *Gundam*, amit általában Gungal néven emlegetnek, és nagy rajongói, vagy a *Puyo Pop* nevű játék (itt Puyo Puyo), amivel Saki játszik az egyik rész-ben, hogy megnyerje vele Kousakát. Előfordul még a *Fullmetal Alchemist*, ami a Haregan nevet kapta (az anime japán neve *Hagane no Renkinjutsushū*), vagy az *InuYasha*, amiből itt Neko Yasha lett. Emellett kis hőseink gyakran látogatnak el a Comifes-re (Képregény fesztiválra; a létező Comi-tek alternatívája), ahol doujinshiket vásárolgatnak,

valamint előfordul, hogy sajátot is készítenek, cosplayeznek, modellt építgetnek, tehát azt csinálják, amit egy igazi otaku szokott. Akkor viszont még mindig fennáll a kérdés, mitől olyan jó? Hiszen az eddigiek alapján jóformán semmi különös nem tör-ténik.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

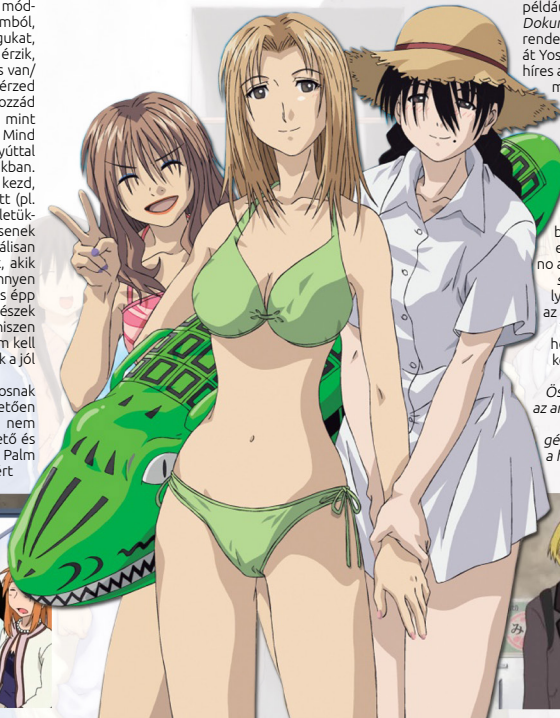
A válaszra te magad is rájössz, ha megnézel néhány részt: a történetet a szereplők viszik. Ők a maguk módján egyfajta kívülállónak számítanak a társadalomból, ám itt, a Genshikenben mégis valakinek érzik magukat, elfogadják egymást olyannak, amilyenek, és úgy érzik, tartoznak valahova. Valószínűleg a te életében is van/volt/lesz olyan időszak, amikor kirekesztettnek érzed magad valami miatt, de előbb-utóbb találsz hozzád hasonló embereket, akik megértenek téged, mint ahogyan a Genshiken tagjai is egymásra találtak. Mind jobban és jobban megismerhetjük őket, és együtt magunkra is ismerhetünk bizonyos tulajdonságaikban. Hamarosan azon kaphatod magad, hogy érdekelni kezd, milyen kapcsolatok alakulnak ki a szereplők között (pl. Saki és Kousaka közt) vagy, hogy mit kezdenek az életükkel (pl. amikor Madarame munkát keres). Nincsenek szuperképességeik, nem néznek ki irracionálisan gyönyörűen, hanem teljesen átlagosak; emberek, akik olykor hibáznak. Ez teszi lehetővé, hogy olyan könnyen azonosulni tudunk velük, hiszen az ő problémáik is épp olyan hétköznapiak, mint a mieink. Az utolsó részek végén talán egy kis szomorúságot is érezhetsz, hiszen olyan mintha a barátainak mondanál búcsút. Nem kell azonban búsulni, a Nidaime-ben még felbukkannak a jól ismert arcok.

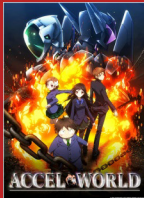
Ahogy a szereplők, úgy a grafika is átlagosnak mondható, senki nem várjon valami eget rengetően gyönyörű rajzolást. Mindazonáltal szerintem ez nem von le semmit az anime értékéből, teljesen nézhető és kifejező az ábrázolás. Az első évad munkálatait a Palm Studio végezte, amely többek között a *Bartender*ért

vagy az *Eureka Seven*ért is felelős, egyik rendezője pedig Mizushima Tsutomu, akinek nevéhez köthető például az *Another*, az *xxxHolic* vagy a *Bokusatsu Tenshi Dokuro-chan 2*. A második évadnál egyaránt stúdió- és rendezőváltás is történt: a munkálatokat az ARMS vette át Yoshimoto Kinji vezetésével. Ennek a stúdiónak több híres animéjéhez is köze volt, például az egyik *Bleach* movie (*Memories of Nobody*), az *Elfen Lied* és a *Trinity Blood* készítésében is részt vettek. A zenét illetően az openingek kicsit pörgősebbek, az endingek pedig nyugisabbak, egészen fülbemászóak; én az összeset szerettem.

A seiyuu-stáb viszont egészen kiemelkedő. Nagyon gondosan lettek kiválasztva, úgy gondolom, kivétel nélkül mindenkihez illik az adott hang. A legjobb választás talán Madarame esetében történt: őt Hiyama Nobuyuki szinkronizálja, aki egyébként Ikkaku hangja a *Bleach*-ben, Kouta Hirano a *Highschool of the Dead*ben és Hiei a *Yu Yu Hakusho*-ban. A Saki hangját kölcsönözö Yukino Satsuki olyan szereplők hangjául szolgált még, mint Kagome az *InuYash*ából, Kaname a *Full Metal Panic!*-ből vagy Yoruichi a *Bleach*-ből, de a többi seiyuu nevéhez is hosszú listát lehetne mellékelni. Profi munkájuknak köszönhetően a szereplők szinte megelevenednek.

Összességében tehát nem bánja meg, aki elkezdti ezt az animét, hiszen kétségtelenül van benne valami, ami megfogja az embert. Talán a szereplők, talán az egész realiztikussága – akármilyen legyen az, azok alatt a húsz percek alatt te is úgy érezheted magad, mintha a Genshiken tagja lennél.





ACCEL WORLD

// Strayer8

Az *Accel World* ugyanúgy Reki Kawahara tollából ered, mint a *Sword Art Online*. Mindkét light novel/anime az online játékok világáról szól, ám teljesen eltérő megközelítésben. Mivel nem láttam a *Sword Online-t*, ezért legfeljebb a kommentek-re tudnék hagyatkozni, amelyek eltérő véleményen vannak arról, hogy melyik történet jobb. Mindez bizonyára függ az adott kommentelő ízlésétől is, de ennek az ismertetőnek nem célja eldönteni a vitát.

Történet

2046-ot írunk. A világ nem sokban különbözik napjainktól (a fiatalok ugyanúgy beülhetnek a *WcDonalds*-ba és játszhatnak *Bony* játékokkal). Csupán annyi fejlődés történt, hogy már valóban mindent behalóz az Internet, és 15 éve megjelentek a *neuro-link*ek is. A *neuro-link* lényegében egy a testbe beépített szerkezet, amellyel bármilyen egyéb hardver nélkül csatlakozhatunk az internethez. A közvetlen idegi kapcsolat miatt az adatok, menük és különböző képek közvetlenül a *neuro-link* használatóterében jelennek meg, mások számára láthatatlanok. A történet idejére ez a szerkezet olyan mindennapossá vált, hogy a legtöbb fiatalba már születésekor beültetik.

Ebben a világban él Arita Haruyuki, egy középiskolás fiú. Arita alacsony, pufók, ennek megfelelően felszög és tele van kisebbségi komplexusokkal. Ennek egyenes következménye, hogy rászálnak az iskolában, ő pedig nem hajlandó barátaitól segítséget kérni. Ehelyett az internetes játékokba temetkezik, amelyekben kiválóan teljesít.

Gyerekkori barátai eközben sikeres középiskolások, ráadásul egy párt alkotnak.

Szeretnének segíteni a fiún, de ő büszkeségből nem hajlandó elismerni, hogy még ebben is alulmaradt hozzájuk képest.

Akkor érkezik életébe a fordulat, mikor az iskola egyik legnépszerűbb diákánya – aki mellesleg az egyik Arita feletti évfolyamba jár – felfigyel a fiú virtuális játékokban mutatott ügyességére és fűrgeségére, felveszi vele a kapcsolatot és meghívja egy illegális és szigorúan titkos játékba, ahol később a vendéceként bának a pufók iskolással.

A játék neve *Burst Link*. Első ránézésre egy átlagos *MMORPG*-nek tűnik, de hamar kiderül, hogy ennél többet takar. Minden egyes játékos azonos számú *Burst* ponttal kezd a játékot. Minden győzelemért pontokat kap és minden elvesztett harcra veszít belőlük. A játéknak alapvetően két különlegessége van. Az egyik, hogy a játékosok lelkivilága alapján automatikusan generálja a karaktereket és karakterneveket. A másik különleges vonás, amellyel sokan viszálnak, hogy a *Burst* pontok

segítségével „felgyorsulhatnak”, azaz beléphetnek az *Accelerated World*-be. Az *Accel World* gyakorlatilag csak egy virtuális mása a valós életről készített biztonsági kamerák képeinek, ám a felgyorsulásnak köszönhetően itt ezerszer lassabban telik az idő. Vagyis, ha valaki a valóságban csak egy másodpercet tölt el a felgyorsult állapotban, az *Accel World*-ben 16 percnyi ideje van átgondolni az adott helyzetet, amibe került. Mindez persze igen hasznos harcban, sportban vagy dolgozatíráskor. Később egyéb előnyökre is fény derül.

Arita tehát *Burst Link*-er lesz. A karakterét *Silver Crown*nak hívják és később fontos szerepet tölt majd be ebben a zárt világban.

A történet a *Burst Link*-ben történeteket járja körül, de szerencsére a játékosok valós életben létező kapcsolatait is bemutatja, ami sokat lendít az animén.



Cím: *Accel World* (TV)
Műfaj: shounen, akció, sci-fi, iskolai élet
Bemutatták: 2012. 04. 07. - 2012. 09. 22.
Epizódok száma: 2
Epizódok hossza: 24 perc/epizód
MAL pontszám: 7,88
ANN pontszám: 7,4

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Szereplők

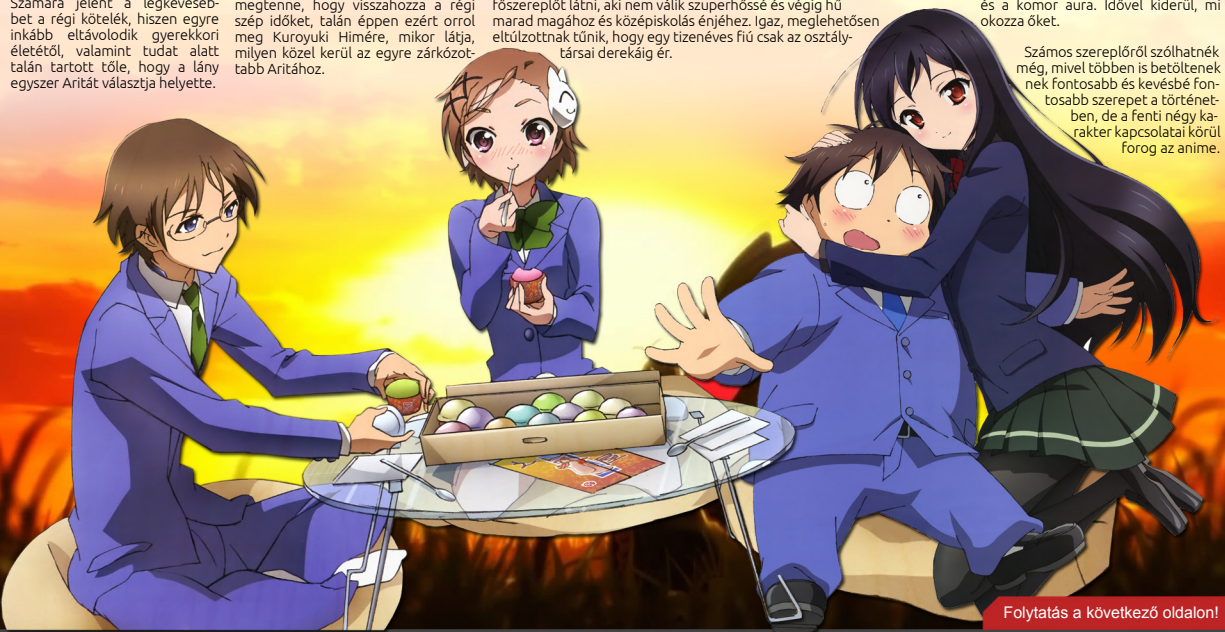
Takumu Mayuzumi: Ugyancsak a baráti trió tagja, egyben Chiyu barátja. Jó tanuló, sorra nyeri a kendő bajnokságokat. Számára jelent a legkevesebbet a régi kötelék, hiszen egyre inkább eltávolodik gyerekkori életétől, valamint tudat alatt talán tartott tőle, hogy a lány egyszerű Aritát választja helyette.

Chiyuri Kurashima: Talán még Aritánál is fontosabb számára hármójuk gyerekkori barátsága. Mindenáron igyekezne fenntartani, és rettentően elkeseríti, hogy lassan szétbomlik a köztük lévő kötelék, ahogy Arita egyre jobban eltávolodik tőlük. Bármit megtenne, hogy visszahozza a régi szép időket, talán éppen ezért orrol meg Kuroyuki Himére, mikor látja, milyen közel kerül az egyre zárkózottabb Aritához.

Arita Haruyuki: Elhízott, alacsony fiú, aki némán tűri a mindennapos megaláztatásokat, de nem hajlandó segítséget kérni gyerekkori barátaitól. Emiatt lassan kialakul köztük bizonyos ki nem mondott feszültség. Később a Burst Link változtatja meg az életét. Szoros kapcsolat alakul ki közte és Kuroyuki Hime között, aki meghívja ebbe a világba és a védencévé fogadja. Később a Burst Link egyik meghatározó játékos lesz és a valós életben is sokat fejlődik lelkileg. Üdítő kivétel volt végre egy olyan shounen főszereplőt látni, aki nem válik szuperhőssé és végig hű marad magához és középiskolás énjéhez. Igaz, meglehetősen eltűntottnak tűnik, hogy egy tizenéves fiú csak az osztálytársai derekáig ér.

Kuroyuki Hime: Az iskola egyik népszerű diákja, aki már évek óta a Burst Linkben él párhuzamos életet. Nem ok nélkül ismerteti meg Aritát a játékkal, de fokozatosan egyre fontosabbá válik számára a fiú a valós világban is. Körüllengi a titokzatosság és a komor aura. Idővel kiderül, mi okozza őket.

Számos szereplőről szólhatnak még, mivel többen is betöltenek nek fontosabb és kevésbé fontosabb szerepet a történetben, de a fenti négy karakter kapcsolatai körül forog az anime.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



Összegzés

Az Accel World tipikus shounen anime annak minden előnyével és hátrányával. 21754. alkalommal is végighallgathatjuk a kötelék-barátság-álmok szentháromságot méltató párbeszédet. Majd elhangzik 21755-ször és 21756-szor is, és így tovább. Emellett bőven érkeznek a felfokozott érzelmek, folyik a könny, kiélezett harcokat látunk és mindez egy játékért és egy játék miatt. Számos elcsépeklé, sőt koppintás kap szerepet az Accel Worldben zajló jelenetekben, amik láttán esetenként valóban a fejünket foghatjuk vagy a szemünket forgathatjuk. Azonban a valós életben kialakuló barátságokat, különféle érzelmi viszonyokat ugye senki sem mutatja be az anime, ami helyrebillenti a mérleg nyelvét. Valamint azt is el kell ismerni, hogy sikerült váratlan fordulatokat belecsempésznii a történetbe.



Külön dicséretet érdemel, hogy a valós életben hihetően viselkednek a karakterek, szépen mutatják be az életüket az anime. Középiskolás diákokhoz illő problémáik és megoldásaik vannak, és nem járnak kihalt éjszakai utcákon, nem ülnek be éjszakai bárókba. Találó volt, mikor az egyik fontos megbeszélést, amin az egyik szereplő szinte bosszantóan fontoskodva oktatta a többieket egy cukrászdában ejtették meg süteményt eszegetve.

A szereplők avatárjai minden esetben találóak. Az általános virtuális világban például Arita avatárja egy rózsaszín kismalac, Kuroyuki Hime pedig fekete ruhákban pillangószerű nyakkal és fekete esernyővel jelenik meg. Az Accel Worldben pedig a valós élnőknek megfelelő avatárokat kapnak.

A Burst Link világ szabályait könnyű kiismerni, szépen bemutatja az anime, ezáltal könnyen követhetjük az eseményeket. Szerecsére aránylag kevés a hangzatos és pózok kíséretében bevezetett támadás, ezért a harcok is élvezetesebbek, hihetőek. Jól eltalálták a készítőik, hogy hogyan adagolják az újabb ismereteket, amelyeket Aritával együtt ismerünk meg, aki a virtuális játékok szabályainak megfelelően 1. szintű karakterként kezd és bizony megesik vele, hogy elkövet pár hibát.

A történetben akadnak valóban jópofa poékok, inkább azokkal a jelenetekkel nehéz azonosulni, amelyekben túl komolyan veszik a játékokat a szereplők. Időről időre felbukkannak enyhén ecchi jelenetek, amelyek nagy részét feleslegesnek éreztem. Pár alkalom után kezd unalmassá válni, hogy a pufók és félszeg fiú ilyen-olyan okokból mindig pont úgy csetlik-botlik, hogy például pont az újonnan megjelent lány mellében sikerül megfogózkodnia. Azt viszont el kell ismerni, hogy hihetően mutatják be Arita reakcióit.

A grafika szerintem szépre sikerült. Különösen a nagyobb látképeket emelném ki, mindegy hogy a való életben, a virtuális világban vagy a játékban jelenik meg. Szépek a színválasztások, az árnyalatok, tiszták a vonalak.

Az anime zenéjében vannak nagyon szép számok, de összességében a legtöbbjük fel sem tűnt a történet nézése közben (persze könnyen lehet, hogy bennem van a hiba). Két opening és két ending készült. Az openingek pörgősebbek és a fontosabb karakterek sorakoznak fel bennük. Az endingek inkább a szereplők érzelmi világára koncentrálnak, de ugyancsak gyors tempójúak. A második ending Kuroyuki Hime körül forog és véleményem szerint nagyon ügyesen és egyben ötletesen mutatja be a benne végbemenő változásokat egyik szeletét, engem legalábbis megmosolyogtatott.



Összességében úgy vélem, hogy az Accel World minden hibája ellenére megér egy próbát. Nem kiemelkedő mű, de egy korrekt shounen, aminek vannak nagyon jól sikerült jelenetei. A történetvezetés alapján remélhetőleg lesz folytatása, mivel gyakorlatilag a sorozat végén kezdődne el az a történet, amire az első részek alapján számíthatunk. Ha lesz Accel World 2, akkor biztos megnézném, mert a fent részletezett hibák ellenére is felkeltette az érdeklődésem és számos nyitott kérdés és lehetséges szál maradt kiaknázatlanul.



Innocent Venus

// YoruShi Nao



Az előző számokban már sokféle műfaj bemutatásra került, így volt mecha és shoujo ismertető is. Nos, romantika a következő animesorozatban is lesz, de ötvözve a már említett témával. Az Innocent Venus műfaja első sorban ugyanis nem szerelem, hanem mecha.

2010-ben kezdődött az egész. A Föld mind társadalmilag, mind pedig természetileg megváltozott. Óriási forgószeklek söpörtek végig az országokon, sok emberi életet kioltvá. Gazdasági nagyhatalmak (Észak-Amerika, Észak-Európa és Oroszország), valamint a mélyebben fekvő területek tűntek el a térképről. A megmaradtak katonái és gazdasági egységei megborultak, így Japán világhatalomra tört. S bár birtokolták a fejlett Power Assist-technológiát, a társadalom mégis nyomorgott, folyamatosan lázadozott. Az ázsiai nemzetek európai mintára létrehozták az Ázsiai Uniót, az AU-t, hogy a japán katonai erőt ellenőrzés alatt tarthassák, majd pedig betörték az országba. Ami itt a Gladiátorokból álló Phantom-sereg fogadta őket, s utóbbiak aratták a győztes csatát. A japán kormány kölcsönös meg nem

támadási szerződést írt alá az AU-val. Azóta a Phantomokat a hűtlen belföldi lázadók ellen vetették be.

Az anime története huszonegy évvel később, 2031-ben játszódik. Egy kislány egy férfivel szalad a katonák elől. Úgy tűnik, sikerül őket lerázniuk, ám ekkor a kislány rémülten sikolt fel: jól láthatóan őt vették célba. De mielőtt a 12 részes sorozat mindössze 4 perccel véget is érhetne, egy másik férfi jelenik meg, aki rettenthetetlen erővel győzi le a támadóikat, ezzel megmentve a kislányt és a fehér hajú férfi életét. Tsurusawa Jin (a fehér hajú férfi), Katsuragi Jo (a megmentő) és Nobuto Sana (a kislány) ezután egy elhagyott színházépületben lelnek menedékre. De itt sem maradhatnak sokáig, a kormány emberei a nyomukban vannak. Sanát akarják. A kislány különleges erővel rendelkezik - ám erről csak kevesen tudnak.

Jónak és Jinnek a a célja, hogy megmentse a lányt és vigyázzanak rá. Egy percgig sem késlekednek hát ebben a helyzetben sem: gyors "ellenválaszként" robotjaikba pattannak és közös erővel kerekelt oldanak, felvéve egy potyautast, Gorát is. Eleinte még működik is a dolog, ám amikor kis csapatunk eljut a tengerhez, hirtelen feltűnnek a kalózok, és magukkal viszik Sanát és Jint.

Toraji, az egykori Phantom-harcos mindenre kíváncsi, ami a kislánnyal kapcsolatos, de Jin semmit sem mond. Mikor Jo megérkezik, elszabadul a pokol, de valahogy mindenki érzi: egyik fél sem akar rosszat - így hát szövetségre lépnek. Nos, ők vannak az egyik oldalon.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Címe: Innocent Venus

Adás: 2006. 07. 26. - 2006. 10. 25.

Epizódok száma: 12 (részenként 24 perc)

Stúdió: Bandai Visual

Szótár

Power Assist-technológia: egyfajta hatalom-növelő eljárás, mellyel Japán a helyzetét próbálta ebben a kegyetlen világban megszilárdítani

Gladiátorok: ebben a történetben így hívják a mechákat (óriásrobotokat)

Phantomok: a Gladiátorokkal harcolók együttes neve

Revenus: a szegények gyűjtőneve

Ishin: Toraji hajójának neve



A másik oldalon állnak a Phantomok. Őket a külvilág és a kormány gyűlöli, ám nem tud megszabadulni tőlük: túszervezetést tesznek. Megrögzött harcosok, kik minden erejükkel a Revenusok ellen küzdenek, és akik mindent megtennének azért, hogy Sanát megkaparintsák. Négyen vannak (plusz egy parancsnok és egy gesztós hadsereg).

A két érdekes hajtón, az Ishin rejtőzködőhelyének közelében csap össze, és megtörténik az első kis csata is, melyben Sana védőinek győzelmével ér véget. Az újra négy fősré adt csapat ezután elindul, hogy megkeresse Sana nagyapját. A férfi érdekes dolgokat mesél: megemlíti többek között a Vulkan-projektet, valamint Sana apjának halálát, ám hogy ezek mit rejtjenek, azt a történet még nem fejtő ki. Ellenben hallhatunk egy gyönyörű zongora négykezeset (szerényen jegyzem meg: ez kottán valójában egyszemélyes, azaz kétkezes darab), melyet Jin és Sana együtt játszik. De a kislány azt állítja, valami furcsa: egy bizonyos hangot minden oktávon elhangoltak. Rosszul is lesz szegényke - ez beindítja Jin fantáziáját, ami ettől kezdve meg sem áll, sőt, mikor a Phantomok még ebben a kis falucskában is rájuk találhatnak, meglépi a legmerészebb és leggonoszabb tettet, amit valaki barátai ellen tehet: árulóvá válik...

Közben a másik oldal is nagy veszteségeket szenvedett. Drake, a Phantomok parancsnoka önhatalmúan cselekedett, mikor Riki Gladiátorából eltávolította a határolókat. Így a férfi elvesztette uralmát a robot felett, és örült ámokfutásba kezdett...

Drake, a Phantomok parancsnoka önhatalmúan cselekedett, mikor Riki Gladiátorából eltávolította a határolókat. Így a férfi elvesztette uralmát a robot felett, és örült ámokfutásba kezdett...

12 rész önmagában nem sok, de nekem tetszett a sorozat, mert minden kérdésre pontosan megadta a választ. Először felveti a témát, utána pedig megindokolja. A Vulkan-projekt gyermekei, Jo és Jin karaktere és a felmerülő kérdések mind remek adalékok a történetnek. Egyedül a 12 részt átható kegyetlenségeket és igazságtalanságokat nehéz kissé megemészteni, ám a grafika (mely CG-vel jócskán megpakolt, de a maga nemében gyönyörű), a zene és a többszöri katarzis-élmény bőven kárpótolt mindenért. Akárcsak a történet lezárása.



Aqua és Aria

- Békebeli világ a jövőből

// Strayer8

Ritkán fordul elő, hogy egy manga annyira megfog a hangulatával, hogy legszívesebben újból nekifognék, de most ez történt. Éppen ezért előre figyelmeztetek mindenkit, hogy ez az ismertető erősen részrehajló lesz és nem törekszik az objektivitásra. Szóval mindenki csak saját felelősségére higgye el a benne leírtakat.

Ha egyetlen szóval kellene indokolnom a fentieket, akkor csak ennyit írnék: szerethető. Egy nagyon szerethető világot kapunk szerethető karakterekkel és érzélgős, de szerethető történettel. A mangaka megjegyzéseit, jegyzeteit olvasva pedig az az érzésünk támad, hogy az ő történet és a kitárlt világ iránti szeretete hatja át a lapokat.

Aqua világa

Egyre gyorsulnak mindennapjaink, ám mindez a tervekkel ellentétben éppen azt eredményezi, hogy egyre kevesebb a szabadidőnk és az óra függésében élünk. A mangában sincs ez másként, azonban Aqua és azon belül Neo-Venezia mintha a ma már nosztalgikusan emlegetett békebeli ráérős tempójú és emberi világba varázsolna vissza minket. A manga egyik erőssége – és bizonyára megosztó tényezője – a különleges világ, amit részletesen megismerhetünk

A történet 2301-ben kezdődik. A Marsot már 150 éve „földesítették”, vagyis emberek által lakhatóvá tették. A marsi jégsapkák olvasztásakor azonban hiba csúszott a számításba, így az egykori vörös bolygó 90%-a víz alá került, aminek következtében az Aqua nevet kapta. Aqua egy különleges világ, hiszen nincs egybefüggő területe, az emberek a vízből kiemelkedő természetes és a levegőben lebegő mesterséges szigeteken élnek. Mindez azért is érdekes, mert minden sziget egy külön világ, mivel az

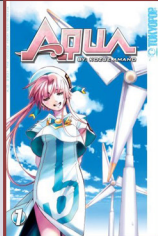
odaköltöző emberek saját hazájuk mintájára próbálták kialakítani az új otthonukat. Ez nagyon futurisztikusan hangzik, de ne számítsunk hideg gépemberekre vagy cyberpunk elemekre. A bolygó légkörét és gravitációját ugyan mesterséges úton tartják fent, mégis egész más eszközökkel, mint amire számitánánk.

Az egyik természetes szigeten kapott helyet Neo-Venezia (Új Velence), ami nevéhez híven a földi Velence tökéletes másolata. Legalábbis látszatra, mert a történelmi Velencével hajszálpontosan meg egyező épületek között mégis egy új bolygóra került modern emberek élnek, akik a régi és az új egyesítésével létrehozták a saját világukat. Érdekes, hogy a macskáknak egy különleges fajtája is kialakult Aquán: ők a marsi macskák, különleges ismertetőjelük, hogy értik az emberi beszédet. Állandó mellékszereplői lesznek a történetnek, habár a hétköznapiaknak csak a Földön is megszokott házikedvenc szerepét töltik be. Nem kell beszélni és író, történetformáló macskakarakterektől tartani.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Cím: Aqua
Megjelent: 2001-2002

Műfaj: slice of life, vígjáték, dráma, sci-fi, misztikum, shoujo

Mangaka: Kozue Amano

Hossz: 10 fejezet

MAL pontszám: 8,3

Baka Updates pontszám: 8,36

Cím: Aria

Megjelent: 2002 február - 2008 február

Műfaj: slice of life, vígjáték, dráma, sci-fi, misztikum, shoujo

Mangaka: Kozue Amano

Hossz: 67 fejezet

MAL pontszám: 8,69

Baka Updates pontszám: 8,74

Forrás: http://en.wikipedia.org/wiki/Aria_%28manga%29



Ebbe a különleges régi-új vízvárosba érkezik a földi Japánból a 16 éves Akari Mizunashi. Igen kivételes célja van: Neo-Venezia egyetlen olyan munkakörében akar elhelyezkedni, amelyet csak nők végezhetnek a szigeten és ennek ellenére megbecsült szakma. Undine akar lenni, vagyis olyan gondolás lány, aki a helyieket fuvarozza, a turistáknak pedig idegenvezetést tart. Izgatottan, némi aggodalommal és sok-sok reménnyel telve érkezik meg a városba, hogy elfoglalja helyét Neo-Venezia egyik legelismerettebb undine vállalatánál, az Aria vállalatnál. Mint kiderül, ennek a vállalatnak az a különlegessége, hogy összesen három tagja van: egy igen különleges elnök, az undine tanonc Akari és az elbűvölő hivatásos undine, Alicia.

A történet főként Aqua apró csodáiról és Akari életéről szól, még-hozzá nagyon nyugodt tempóban. Az Aqua egésze és az Aria első egyharmada gyakorlatilag a világ és a karakterek bemutatásáról szól, lassan halad előre a cselekmény. Igaz, utána is szép lassan csordogálnak az események, de a manga hangulata miatt ez nem zavaró.

Esetenként mesés és misztikus események keverékét bemutató fejezeteket olvashatunk, ami időről időre visszatérnek és a manga végén derül ki a funkciójuk. A mesés elemek ellenére nagyon erős hangulatot képesek kelteni, jelentős színfoltjai a történetnek, gyakorlatilag lassan egy külön mellékszálló alakulnak.

Azt is az előnyök közé sorolnám, hogy az egyes fejezetek kezdő képsorainál nem tudhatjuk, hogy mire számítsunk. Lehet hogy csak egy nyugodt világbemutatót kapunk, megjelenik egy új szereplő, előremozdul a cselekmény, változik a szereplők közti viszony vagy visszatérünk a múltba. Érdekes, hogy a filler részek is jól sikerültek. Összesen egyből fordult elő, hogy nem kötötte le a figyelmemet, hanem átlapoztam.

Karakterek

Az Aria középegő folyamatosan érkeznek az új fontosabb és kevésbé fontos szereplők, ami a történet részét képezi, ezért csak a legmeghatározóbb szereplőkről ejtenék pár szót.

Akari:

16 éves lelkes japán lány (természetesen rózsaszín hajú, ami sokat elárul a természetéről). Bátran nekivág a nagyvilágnak, hogy egy számára ismeretlen bolygón kitanuljon egy egyedi szakmát. Az első pillanattól fogva elbűvöli Aqua világa és még évek múltán is képes egyik pillanatról a másikba önéleltd csodálkozásba esni, amikor felfedez egy újabb apróságot. Vele született tehetsége van ahhoz, hogy megkedveltesse magát az emberekkel. Nagyon nyílt, meleg szívű és bárkivel képes barátságot kötni. A helybeli macskákkal különleges viszonya alakul ki. Ő az egyetlen szereplő, aki nem Aquán született.





A fenti mondatok csak a karakterek legfőbb ismertetőjegyeit sorolják fel, a finomabb árnyalatok a történet során bontakoznak ki lassan. Később a lányok tanítói is egyre hangsúlyosabb szerepet kapnak, és ahogy jobban belelátunk életükbe, a történet is árnyalódik. Sőt, pár fiú is megjelenik, akik a romantikus szálát erősítik a mangában.

Aqua és Aria

Nem véletlenül emlegetem mindig együtt a két címet. A manga eredetileg Aqua címen indult és 20 fejezet erejéig a Monthly Stencil magazinban jelent meg, majd a Comic Blade-zent került, de itt már Aria néven futott.

Mindenképpen ajánlott elolvasni az Aquát, mert az Aria az első 20 fejezet közvetlen folytatása. Emellett arra is jó lehetőséget ad, hogy az olvasó felmérje, mennyire fogja meg a manga különleges világa.

A grafika és a szereplők ugyanazok és a későbbiek során közvetlen utalások is történnek az Aqua cselekményére.

Alice:

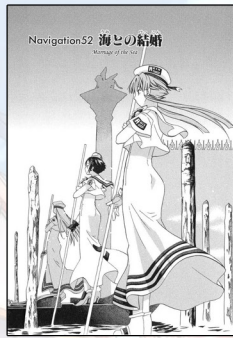
A három barátnő közül ő a legfiatalabb és a legtehetségesebb. Mikor színre lép, mindössze 14 éves, de már ismert undine körökben. Mindez erősen megterheli lelkileg, pedig egyébként is néha kitör belőle hihetlenül gyerekes macacssága. Megpróbálja mindig kontrollálni magát, hallgatag.

Fogadtatás

Az Aqua 2001-2002-ben futott, az Ariát 2002-2008 között jelentették meg. Az új kötetek menetrendszerűen mindig felkerültek a japán bestseller listákra, 2007 júliusában elérték a 3 millió eladott példányszámot.

2006-ban 54 részes anime sorozat készült belőle. Gyakorlatilag 3 évadot adtak ki, és egy OVA jelent meg a történetből. Külön kiemelendő az anime szép zenéje, ami nyugalmával és a középkori Velencét idéző hangulatával valóban különleges (főleg ha valaki szereti a nyugodt, lassabb ritmusú számokat). A különleges világ nyújtotta lehetőséget is szépen kihasználják, hiszen a színes animében remekül lehet játszani a színekkel és a gyönyörű kilátással. Ugyanakkor a történetvezetés vonzóbb az amúgy is nyugodtan csordogáló mangáénál. Mindenesetre 2006-ban az egyik széria még így is bekerült a minden idők legjobb 100 animéjét összefoglaló listába.

Négy évadnyi dráma CD is megjelent. Az első még az animék előtt, a többi háromban azonban már az anime seiyuu szerepelnek. Egy online rádióadás is feldolgozta a történetet, a 115 részt később ugyancsak kiadták CD-n.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Emellett érdemes megemlíteni a két visual novel, a három art bookot, négy guide bookot, a light noveleket és a 2008-ban megjelentetett 6 számból álló Monthly Undine magazint (a történetben említik a létezését, ebből született a spinoff; minden borítón más undine szerepel). Végül a felsoroláshoz még hozzáférhetjük az undine vállalatok elnökeinek főszereplésével összeállított képes könyveket.

Azt hiszem, ebből is látszik hogy kedvező fogadtatása volt a mangának és az animének.

Összegzés

A hivatalos besorolásokban általában fiatal lányoknak ajánlják a történetet, de ahogy haladunk a történetben és időződnek a lányok, a felnőttek is hangsúlyosabb szerepet kapnak, árnyaltabbá válik a történet, ezért a felnőttek sem unatkoznak rajta. Első ránézésre csak egy könnyed kis semmiségnek tűnik a manga,

de van egy nagyon hangsúlyos üzenete: az élet változik, nem ragadhatunk meg a jelenben, azonban érdemes kiélni a szép pillanokat, hogy később visszaemlékezhesünk rájuk.

A mangaka ügyesen bánik a hangulatokkal, a legszebb, sőt giccsesnek tűnő jelentekek képesek elensúlyozni azzal a csipetnyi melanchoiával, amiből még az olvasók is érzékelik a szép pillanatok törekenységét. Később erősödik ez a vonal, míg a történet végén kicsücsösödik és maradandó emléket hagy azokban, akik ráéreztek a történetre.

A cselekmény olyan lassan csordogál, mintha mi is egy lágyan ringatózó gondolában ülnénk.

Éppen ezért főleg azoknak fog tetszeni a történet, akik jó turista módjára nem akarnak semmit siettetni, hanem kiélik az apró látványosságokat, érdekességeket, míg megismerik a várost és a hajót irányító személyt.

Rengeteg a komikus elem, de ne számítsunk semmi harsányra. A jelenetek esetenként érzélgősségre csapnak át, de legtöbbször maguk a karakterek vetnek véget neki a „nyálas beszélősk tilosak” szállóigével. Alapvetően 3 lány mindennapi életét követjük nyomon egy lassú slice of life-ban, de a világ bemutatása után felgyorsul az idő múlása, Akarival együtt az olvasók látóköre is kitágul és egyre fontosabb szerepet kapnak a karakterek közti interakciók.

A lányok mesterei eleinte csak mellékszereplőknek jelennek meg, de később nem lesz nehéz észrevenni a köztük és a lányok között húzódó párhuzamokat, amelyek némileg előrevetítik a végkifejletet. Külön dicséret jár a mangának azért, hogy képes volt úgy megalkotni a mester és tanítvány párokat, hogy tévedhetetlenül megállapítható, hogy ki kihez tartozik, a karakterek mégsem szolgai másai egymásnak, hanem észrevehető a különbségek.

Külön öröm volt számomra, hogy végre egy olyan mangával találkozom, amiben nincsenek yuri vagy yurigyanús jelenetek, helyette fiú-lány romantikus szálakat láthatunk, igaz, ezek csak mellékszálak. Szerencsére a kialakuló szerelmek nem egy kaptafára készültek, ezért nem unalmasak. Minden lány kapcsolata kicsit másképp alakul és nem lehetünk biztosak abban, hogy mely érzelmek viszonoztak vagy változnak meg a jövőben.

Az is erős jópont, hogy a történetnek van lezárása. A lassú kezdet után elteltik 4-5 év, gyakorlatilag kiderül, hogy kinek hogyan alakul a sorsa, habár egyes elemek még erősen képlékenyek. Ezzel pedig eléri a mangaka, hogy legszívesebben folytatást követelnénk, amiben tovább élvezhetnénk a talán túl szép, túl jó, túl derülőlt és egyesek számára unalmas világ apró-cseprő dolgait és a karakterek valamint az utánuk következők további sorsát.

Anime Sekai Team

// AniMagazin

Folytatjuk interjú sorozatunkat, melyben egy fiatal, tavaly indult csapatot ismerhetünk meg. :)

Elérhetőségek:

Weboldal
Facebook
Indavideo

Projektek:

Anime:
Aktív: 20
Befejezett: 18

Manga:
Aktív: 18
Befejezett: 12

Sziasztok! Honnan/Miből jött a csapat neve?

Shinrashi: Sziasztok! A csapat neve úgy jött, hogy mikor tavaly ősszel néztem a *Naruto* című animét, abban elhangzott a sekai szó. Abban a pillanatban ugrott be, hogy Anime Sekai lesz a csapat neve. A többieknek nem volt elvetése, így ez is maradt.

2013 Őszi Evadra Tervezett Animemink

Akkor ez gyorsan eldőlt. Mikor alakult meg a csapatotok? Kik voltak az alapító tagok?

Shinrashi: A csapatot nyár végén kezdtük el Wazko barátommal tervezgetni, aki már nincs az oldalnál. Ezután kezdtem el emberek után nézni, legalább 200-300 emailt küldtem el, amire alig egy maroknyian válaszoltak. A hivatalos nyitásra 2012. október 5-én, este került sor. Az akkori tagok: Kazuma, Wazko, Yura, Seamfo, Reimei, Chizu, Neko-chan, Baxter és én Shinrashi voltunk.

Boldog csapat születénapot előre is! Jelenleg hányan vagytok?

Kazuma: Köszönjük, jelenleg 26-an. Elég nehéz volt egy ideig lépést tartani a bővítéssel, mert ömlöttek az új tagok, bár sajnos néhányan el is hagyták az anime fordítói szakmát és elváltak útjaink.

Igen, a tagok néha jönnek-mennek. Megfelelő a létszám, vagy szükségetek van még új tagokra?

Kazuma: Egyrészt sosem lehetünk elegenden. Másrészt minél többen vagyunk, annál nehezebb lépést tartani azzal, hogy ki mit csinál, vagy egyáltalán ki kicsoda. Szükségünk konkrétan nincs új tagokra, nincs hiányunk, de állandó tagfelvételünk van és mindig nagyon szívesen várjuk az új társakat.

Műfaj: Shounen / Vánusz / Műfaj: Seinen / Viniátés / Műfaj: Harem Seinen

Másszunk bele a munkálatokba is! Milyen projekteken dolgoztok most? És eddig mennyit készítettetek el?

Shinrashi: Itt csak a főbbsket említeném meg.

Animék: *Blood Lad*, *Hajime no Ippo*, *D.C.S.S. - Da Capo Second Season*.
Mangák: *Shingeki no Kyojin (Attack on Titan)*, *Yu Yu Hakushou*, *Kimi ni Koishitei desu ka*.
Pontos számot nem tudok mondani a kész projektekre, de kezdő csapathoz képest elég sokat megcsináltunk.

A honlapotok remek találást nyújt, gratulálunk az eddigiekhez és hajrá továbbra is! Mi a fő profilotok? A legújabbakat fordítjátok vagy inkább a régebbieket? Esetleg csak egy bizonyos témából válogattok?

Shinrashi: Az, hogy újabbakat fordítunk-e, vagy régebbieket nálunk teljesen egyéni függő. Van, aki például régebbit és újabbat is fordít, mint például én. Ha végigszaladok a projektjeinken, szinte minden stílusból és témából talál egyet-egyet.



Coppelion



Sci-Fi / Seinen / Akció

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Fansub riport

Mi alapján döntöttek el, hogy melyik animét fordították? Befolyásol az, hogy a közönség mit szeretne?

Kazuma: Első benyomás alapján, miután elolvassuk a szinopszist, esetleg a promóciós videó megtekintése után, ha újabbról van szó. Régebbiek esetén pedig szimplán a szimpátia határozza meg. A közönség igénye olyan szinten befolyásol minket, engem legalábbis mindenképpen, hogy lennie kell az animében valaminek, amitől lenne egy minimális számú érdeklődő, amiért megéri belevágni a projektbe. Néha teljesen véletlenül fogjuk ki a népszerűbbeket, néhánynál ugyanis nem tudjuk előre, hogy mekora sikere lesz.

Hogyan dolgoztok? Hány ember dolgozik egy-egy fordításon?

Shinrashi: Az anime és manga is más-más elkészítési módot igényel. A mangák többségénél egy ember végzi a fordítást és a szerkesztést is. Ezen majd próbálnék változtatni, hogy a fordítók helyett mangaszerkesztők végezzék a munka ezen részét. Az animék terén elég széles körű a paletta. Rengeteg projektünket más csapatokkal visszük, ezzel is erősítve a kapcsolatot velük.

Jó az együttműködés. Szokatok visszajelzést kapni a munkátokkal kapcsolatban?

Kazuma: Eleinte kaptunk néhány pozitív és egy-két negatív visszajelzést, de ez teljesen érthető, hiszen kezdők voltunk. Negatív vagy pozitív kritikákat, értékeléseket manapság nem szoktunk kapni. Ez több dolgot jelenthet, de pozitívak vagyunk. Köszönöttek ugyanis rendszeresen kapunk és mivel sokan követik a munkáinkat, ez az én könyvemben felér sok-sok pozitív visszajelzéssel.

Melyik munkátokat szerettétek a legjobban? Mi volt a kedvenc projektetek?

Kazuma: *Tonari no Kaibutsu-kun*, egyértelműen. Egy közös projektem volt Seamfoval és ez az anime hozta meg az első nagyobb lökést a csapatnak az ismertség felé. A mai napig a legnézettebb fordításunk, szinte már a csapat jelképévé vált. Az újabb tagok nem hiszem, hogy kötődnének még akármilyen projekthez is, de többségünknek ez az darab volt a legkedvesebb.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Fansub riport

Jó, hogy ennyire kedvenc maradt. Mik a jövőbeli terveitek a projektekre, oldalra, csapatra nézve?

Shinrashi: Próbálunk minél több animét és mangát elkészíteni a látogatóinknak. Nem hiszem, hogy az oldalon különösebb változásokat eszközölnénk. A csapatra nézve lesz változás, mint már említettem, szükségünk van mangaszerkesztőkre, hogy megkönynyítsük a fordítók munkáját, és akkor ott van még a csapat összetartásának növelése, mivel nagyon sok új tag jött a közelmúltban, ezért még nem teljesen ismerjük egymást, így "csapatépítő tréningezünk" majd kicsit.

Hajrá a célok megvalósításához! Szoktatok conokra vagy más hasonló rendezvényekre jární?

Kazuma: Úgy tudom, Spirit szokott járni, de a többségünk nem. Személy szerint egyszer voltam és nagyon jó volt, de mivel messze élek a fővárostól a pénzügyek megakadályoznak, hogy többön részt vehessek. Szerintem többen vagyunk ezzel így.

Reméljük sikerül majd többre is eljutnotok. Van-e olyan csapat, akiről szívesen olvasnátok egy interjút az elkövetkezendő időben?

Shinrashi: Bizony van, nem is egy. Az egyik a DragonHall+ lenne, a másik meg az AdamS FanSub.

Remek, felírtuk az AdamS FanSubot is a terveink közé, a DragonHall+ interjút pedig már olvashatjátok is az AniMagazin 11. számában. :) Köszönjük az interjút. Üzenétek valamit zárásként az olvasóknak?

Shinrashi: Mi köszönjük a megtiszteltetést és a lehetőséget. Természetesen. Köszönjük azoknak, akik velünk tartottak, és várjuk a leendő csapattagokat és látogatókat az oldalra.

Mi is még egyszer köszönjük az interjút! Reméljük az olvasók is annyira élvezték, mint mi. Ha van olyan csapat, akiről szívesen olvasnátok, akkor küldjétek el az elérhetőségeiket szerkesztőségünkre az info@anipalace.hu email címre. Ezen felül ha van olyan kérdés, amit mi nem tettünk fel, de bitekét érdekelne, mit válaszolunk rá a csapatok, akkor azt küldjétek meg nekünk emailben és betesszük az interjú kérdések közé.



Aurora Sub

// AniMagazin

Weboldal:

http://aurorasub.net/

Projektek:

Anime:

Aktív: 6

Befejezett: 12

Manga

Aktív: 2

Befejezett: 5

Visual Novel:

Aktív: 3

Befejezett: 4

A mai második interjúkat egy régebbi csapattal, az Aurora Subbal készítettük. Jó szórakozást!

Sziasztok! Vágjunk is bele. Honnan/Miből jött a csapat neve?

Katayashi: Mivel a jelenlegi Aurora Sub az egykori oldalát vesztett Ani-Yume Fansub és - ha jól emlékszem - az éppen akkor frissen alakult Aurora Sub összeolvadásából jött létre, így erre a kérdésre maximum Damien, az egykori kollégánk tudná a választ. Bár egy jó pár éve annak, hogy kiszállt a fansub iparból.

Mikor alakult meg a csapatotok? Kik voltak az alapítótagok?

Katayashi: Húha, ez fogós kérdés. A jelenlegi Aurora Sub 2009 augusztusában, amikor megtörtént az összeolvadás, és ezzel együtt az Ani-Yumés oldalrendszer átvétele. Ani-Yume talán 2007 környékén indulhatott és üzemelt egészen az összeolvadás előtti pár napig, amikor a szolgáltató gyalulta a tárhelyet. A régi Aurorának meg csak nagyon rövid élete volt. Alapítótagjaink A-Y oldalról Kagamin, Aurora oldalról pedig Damien.

kingslayer: Nem sokan vagyunk már abból a társulattól, ami az összeolvadásnál volt.

Vizsontagságos korszak lehetett. Beszéljünk a csapatról. Jelenleg hányan vagytok?

kingslayer: Jelenleg 10+2 tagunk van, a plusz kettő a tiszteletbeli munkatársakat takarja, Kagamin és Tyrael.

Megfelelő a létszám, vagy szükségetek van még új tagokra?

kingslayer: A létszám megfelelőnek mondható, a szabadidő hiánya jelent gondot számunkra. Nyílt tagfelvétel már nincs egy ideje, mert sok időt kéne az újoncokra ráfordítani és nagyon kicsi az esélye, hogy olyan emberbe akadunk, aki megüti az elvárt szintet és évekre a csapattal maradna töretlenül. Egyedül a videókódoló munkakörre lenne jó még egy ember, de az előbbiek miatt azt se keressük.

Vizsontagságos korszak lehetett. Beszéljünk a csapatról. Jelenleg hányan vagytok?

kingslayer: Animékkel foglalkozunk elsősorban, a projektek nagy részét ezek teszik ki. Emellett másodlagosan visual novelekkel, harmadsorban pedig mangákkal, de azokkal már csak elvétve, lévén hogy a folyamatos kiadásokat célzó mangás részleg bezárt.

Katayashi: A csapat elsődleges profilja az anime, de fordítuk mangákat is, és azon kevés csapat közé tartozunk, akik visual novelekkel is foglalkoznak. Eddig kb. 21 befejezett projektünk van, és olyan 11 aktív. Ezekből 3 visual novel és 2 manga.

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

kingslayer: Nincs konkrétan meghatározott fő profilunk, például hogy a 'hétköznapos élet' vagy 'iskolai élet' animékre fókuszálna a csapat. A fordító maga dönti el, hogy mit szeretne fordítani (ahogy azt a következő kérdésben kifejtem), és mindegyikük mást és mást szeret. Ezzel együtt van pár szempont, amit azért figyelembe veszünk a választáskor: egyrészt, ha nincs a projektjeinkhez kapcsolódó anime (például egy új évad, ova, film), akkor kerüljük a szezonális animék fordítását. A csapatunk nem olyan gyors hogy ilyen sprintversenyben részt vegyen, még úgy se, ha a kiszemelt animére egyedül jelentkeznénk. A másik az, hogy van egy műfaji feketelista: az ilyen tartalmú műveket kerüljük mint a tüzet.



Fansub riport

Van még bőven anime a szezonosokon kívül, amit érdemes és kell is fordítani. Mi alapján döntöttek el, hogy melyik animét fordítjátok? Befolyásol a közönség mit szeretne?

kingslayer: A fordító választja ki, hogy mit akar fordítani. A közönség tehet javaslatot (erre még nem volt példa az én időm alatt), de ebben az esetben is a fordítók lesznek azok, akik eldöntik hogy bármelyikük belekezd-e vagy sem.

Hogyan dolgoztok? Hány ember dolgozik egy-egy fordításon?

kingslayer: Az animék fordítását a kiválasztással kezdjük. Megnézzük, hogy mennyire hosszú, van-e hozzá jó minőségű angol vagy német felirat, amiből fordítani tudunk, van-e vagy készül-e magyar felirat, szeretjük a "fordítani, és hagyni fordítani" elvet és inkább nem akarunk gondot okozni már dolgozó fordítóknak. Amennyiben a feltételek teljesülnek, elkezdődnek a tényleges munkálatok. Softsub esetében a fordítás az első lépés, hardsub esetén az időzítés létrehozása, amit másodikként követ a fordítás. Ezt követi a fordítás ellenőrzése, ami nem mindig történik meg, általában akkor marad ki, ha a fordított anyag egyszerűnek mondható, nem repkednek benne az angol szakszavak és nincs semmilyen komolyabb téma, filozófálás vagy ehhez hasonló. Ellenőrzés után jön a lektorálás, majd a formázás. Utolsó lépéseként jön a minőségellenőrzés és a videó elkészítése. Általában 3-4 ember dolgozik egy-egy projekten, egyszerre akár több szerepkörben is. Eddig 2 volt a minimum létszám, a rekord pedig tíz fölött járhat.

Katayashi: Hát, ez projektől és fordítótól függ. Van olyan, amin csak 2-3 ember dolgozik, és olyan is akad, ami viszont 4-5 ember kezén megy át, mire kiadásra kerül. Viszont kiadás előtt minden munkánk átesik egy végső plusz ellenőrzésen, hogy ezzel is minímálsra csökkentsük a hibákat.

Akkor alapos munkát végeztek. Szoktatok visszajelzést kapni a munkátokkal kapcsolatban?

kingslayer: Szoktunk, de sajnos nagyon ritkán. Szerintem egy jól megfogalmazott visszajelzés, legyen az rövid vagy hosszú, mindenképp többet ér, mint egy egyszerű köszönöm. Szeretnénk tudni hogy hol ejtettünk hibákat, mi nem tetszett vagy mi tetszett egy munkánkban.

Sajnos ez a tapasztalatok szerint mindenhol így van. Jöjjen pár személyesebb kérdés. Melyik munkákat szerettétek a legjobban? Mi volt a kedvenc projektetek?

kingslayer: Mindenkinek más és más tetszett vagy tetszik. Részemről a *Touhou* animék voltak a legek, több szempontból is. Imádom a világot, amit Zun teremtett, így természetesen az animét is szeretem és dolgozni is szerettem rajta, remek munka volt. Ám a *Touhou* nemcsak a fordítás öröme miatt fontos nekem, hanem mert koordinátorként (úgymond főnökként) erre vagyok a legbüszkébb. Elkészítésükben részt vett minden tagunk, és még többen más csapatokból is. Ezekbe beleadtuk minden tudásunkat és tehetségünket. A legtöbb munkánknál arra törekszünk, hogy jó minőséget képviseljen. Itt a tökéleteset céloztuk meg és kiadásaink közt szerintem ezzel kerülünk hozzá a legközelebb.

Katayashi: Nekem kifejezett kedvenc projectem nincs, bár volt több is ami tetszett, és egy pár ami ugyan más csapat projektje volt, de részt vettem benne én is, és büszkeséggel tölt el, hogy a magyar verzió jobb lett, mint az angol. Valamint *Kingslayer*hez hasonlóan én is nagy *Touhou* rajongó vagyok, meg úgy kb. a csapat fele. :D



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Maradjatok velünk, és mindent bele. Szoktatok conokra vagy más hasonló rendezvényekre járni?

kingslayer: Hivatalos megjelenésünk nincs, de tagjaink magánszemélyként megjelenhetnek itt vagy ott. Erről Katayashi többet tudna mondani.

Katayashi Én szoktam, de nem mint látogató, aminek az az oka, hogy rendezvényes vonalon szeretnék dolgozni, így ez nekem szakmába vág.

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

kingslayer: Először is a projektekről: az a szándékunk, hogy mindet befejezzük. :D Az oldalról: az most viszonylag rossz helyzetben van, sajnos nem tudjuk hol biztonságosan és (szolgáltató részéről is legálisan) megosztani a VN-eket vagy videókat, és féll, hogy ez még így is marad sokáig. A csapat jövőjéről csak annyit tudok mondani biztosan, hogy még hosszú évekig itt leszünk: a társulat még feloszlani is kemper lenne.



Utolsó kérdés következik. Van-e olyan csapat, akiről szívesen olvasnátok egy interjút az elkövetkezendő időben?

kingslayer: Nem követem figyelemmel a magyar fansubvilágot, a választást a kollégáimra bízom.

Katayashi: Talán a HSTS lányokat tudnám mondani, bár ők sajnos már befejezték a fansubbolást.

Köszönjük az interjút. Üzennétek valamit zárásként az olvasóknak?

kingslayer: Remélem mind lusta kemperek vagytok!

Még egyszer köszönjük az interjút! Reméljük az olvasók is annyira élvezték, mint mi. Ha van olyan csapat, akiről szívesen olvasnátok, akkor küldjétek el az elérhetőségeiket szerkesztőségünkre az info@anipalace.hu email címre. Ezen felül ha van olyan kérdés, amit mi nem tettünk fel, de titeket érdekelne, mit válaszolnak rá a csapatok, akkor azt küldjétek meg nekünk emailben és betesszük az interjú kérdések közé.

2013 nyári Mondocon

Élménybeszámoló versenyzői szemszögből

// Lady Marilyn

Az előző számunkban olvashattátok a Nyári Mondocon beszámolóját, most megismerhetjük milyen volt a con cosplay versenyzői szemszögből.

Eddig a conokat mindig csak látogattam, nem igazán versenyeztem, de a 2013-as tavaszi Mondocon nagy hatással volt rám. Elhatároztam, hogy lesz, ami lesz legközelebb én is kipróbálom magam. Időközben két barát is csatlakozott hozzám, így meg is volt a nagy terv: kitaláltuk, hogy összeállunk.

Így született meg a Mid is our lane! nevű csapat. Másfél-két

Nagy meglepetés és öröm volt számunkra tudni, hogy valószínűleg többen fognak beöltözni a népszerű játékből, mely minket is annyira megfogott.

A karaktereinket még áprilisban kidondoltuk, már csak a megvalósítás maradt hátra. Körülbelül másfél vagy két hónap kemény munkájába telt, mire meg-

Reggel hamarabb kimentünk a Hungexpóhoz, de sajnos a kapunyitás késett, mi meg rohantunk az öltözőbe, hogy időben ott legyünk az előszűrésen. Szerintem engem volt a legtöbb idő előkészíteni, hiszen homlokától-hasig jó fehérre kellett bekenni testfestéssel. Szerencsére a barátndóm a segítségemre rohantak, de így is sok időbe telt a dolog.

Az öltözésben alig volt levegő és a hely is fogytán volt, mivel mindenki szanaszét dobálta a holmiját.

Miután mindenki elkészült, beálltunk a sorba az előszűréshez. Egy kisebb szobában vártak minket a tehetséges és már ismert cosplayerek, hogy elmondjuk mi hogyan készült. Utólag beegondolva pár dolgot elfelejtettünk említeni, de ez is annak tudható be, hogy nagyon izgultunk.

Az előszűrés után kimentünk a szabadtéri nagyszínpad környékére, azonban alig hogy kitéttük az

épületből a lábunkat, rengetegen rohantak le minket egy fotóra. Már ekkor tudtuk, hogy megerőltetett dolgozni.

Egy profi fotós is elkopott minket, rengeteg képet készített, amelyekért nem lehetünk elég hálásak, ezért megköszönünk még egyszer: Köszönjük Norbi!



hónapon keresztül készültek a jelmezeink. Nagy fába vágtuk a fejszénket.

Amikor elhatároztuk, hogy a League of Legends-ből öltözünk be, még híre sem volt a külön kategóriás versenynek, csupán csoportos versenyzésre készültünk.

Lettt a három cosplay a kiegészítőikkel együtt. Korántsem a mainstream karakterek közül válogattunk, inkább belesceptünk a lecsóba: LeBlanc, Malzahar és Morgana.

Sok izgalommal járt tehát már maga az előkészület is, de most a lényegre térnék, megpróbállak beavatni Titeket a kulisszák mögé, avagy, hogy milyen is versenyzői szemszögből látni egy con.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

UR LANE

3.

A Gamer Cosplay Team-Magyarország facebook elérhetősége:

ITT

■ Rendezvények

Aztán lassacskán a backstage-be keveredtünk, ahol a versenyzők mind nagyon izgatottak voltak.

Alapjáraton az emberek nagyon kedvesek voltak velünk, volt aki fél órát várt arra, hogy lefotózhasson minket, pedig nem is ismerte a játékot, illetve a staffosok is kedvesen terelgettek minket.

Volt egy segítők is, aki inni hozott nekünk, amikor kellett, előásta a cérnát, tüt. Ez úton is köszönjük neki a rengeteg segítséget!

Először az egyéni versenyzők léptek fel, minden fellépést hátulról figyeltünk. Ekkor mértük fel a színpad adta lehetőségeket és pontosítottunk a koreográfián.

Az egyéni versenyzők fogytával még hevesebben vert a szívünk, hiszen mi voltunk a második csoport craftmanship kategóriában, egyben az első LOL-os csoport, bár addig egyéniben már bemutatkoztott 2-3 karakter.

Aztán eljött a mi időnk, kihoztuk belőle ami tőlünk telt, bár volt egy

kis baki, de ennek ellenére a közönségnek nagyon tetszett a produkciónk (legalábbis mi így éreztük). Szinte a nap végéig cosplayben maradtunk, sok játékkal és külföldiekkel is beszélgettünk.

A nap végére természetesen elfáradtunk, de azzal a gondolatlall indultunk hazafelé, hogy annak ellenére, hogy nem sikerült egyetlen díjat sem besöpörnünk, nem adjuk fel.

Azóta kikerült a teljes csipet-csapatról készült fotók egyike a League of Legends hivatalos, külföldi cosplay oldalára is és mi kerültünk az Őszi Mondocon borítóképére. Azt hiszem ennél nagyobb megtiszteltetés nem is érhetett volna minket, nem beszélve a rengeteg fotóról, melyeket eljuttattak hozzánk. Nagyon köszönjük!

Legközelebb a Cosplayer Expón találkozhattok velünk, ezúttal performance kategóriában és új cosplayekben!



Ezúttal értesítetek benneteket, hogy a *League Of Legends Cosplay Team-Magyarország* Facebook oldalunk kibővült! most már nemcsak a LOL-os, hanem más játékból beöltözött cosplayereket is támogatunk. Így az oldalunk most már *Gamer Cosplay Team-Magyarország*.

Itt megtalálhatod a közeljövőben tervezett cosplay terveinket, illetve a 2013-as nyári MondoConon készült fotókat is!



ANIMECON 2013

// Hírotaka

Rendezvény neve:
Animecon

Helyszín:
Petőfi
Rendezvényközpont

Időpont:
2013.08.17.

További képek:
AniPalace Facebook

Idén ünnepelte tíz éves születésnapját a Magyar Anime Társaság (MAT), ennek alkalmából kicsit visszaforgatták az idő kerekét és a Petőfi Csarnokban rendeztek cont. Ha egy szóval kéne jellemezni, akkor egyhangú volt. Az alábbiakban elolvashatjátok, miért.

Rég volt már con a pécében, egészen pontosan 2010-ben. Azóta a helyet Petőfi Rendezvényközpont-ra keresztelték át, ám a külső és belső szinte semmit nem változott. A con 10:00-kor nyitotta meg kapuit, csúszás nélkül, ami szokatlan a MAT-os rendezvényeken. Még nagyobb meglepetés, hogy nem volt táska tapi és kipakolás, meg kaja-pia elvétel, tehát minden ételt-italt be lehetett vinni. Az emberek többsége már bent volt, így simán beszélgettünk. Bevallom, jó volt újra a pécében lenni, nosztalgikus érzés volt, bár a füledt meleg nem hiányzott. Nem volt nagy tömeg, mindenki kényelmesen elfért, csak a holdfény és a sakurazaka pultjánál alakult ki kisebb tülekedés.

Először benéztünk a javában zajló vásárbeutatóra. Erről nincs mit mondanom, megfelelő volt. Utána gyorsan körbenéztünk. Minden conos cikkben azt írom, hogy az árufelhozatal a szokásos. Nos, most sincs ez másképp, mert hát fő a változatosság, ezért ugyanazt lehetett kapni, mint eddig igaz, most kevesebb bolt volt kint, mint más conon. Bár egy újdonságot azért megemlítenék, ami nem más, mint a kb. 2 decis, olasz gyártmányú Fanta kopi szénsavas üdítőital, melynek dobozán Gaara díszel. Különlegességként jelen volt egy 3D nyomtató is és megcsodálhattuk, ahogy dolgozik.

A kisebb szobákban lehetett konzolozni, részt venni a különböző workshopokon, mindenkit megszágyenítő

módon DDR-ezni és karaokézni. A workshop teremben voltak még az olyan árusok, akik saját kézzel készített portékájukat árulták és szintén itt lehetett megcsodálni a beküldött rajzokat, sütitket, haikukat stb.

Elsőként jegyezném meg, hogy a con „műsorvezetője” vagy „házigazdája”, Dobay Ádám volt, akit most láttunk először ilyen szerepben. Szemlátomást nagyon élvezte ezt a pozíciót. A programok közül elsőként a kvíz néztük meg. A tavalyi szegényes kísérlet után ez már jóra sikerült, eléggé átdolgozták a szabályokat. Volt hat kategória: Anime, Manga, Popkultúra, Japán, Magyarország és Animecon, és 3 csapat verengett.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

■ Rendezvények

Kategóriánként lehetett kérdést választani az egyestől kezdve egészen tízig, és nehezedett (ezúttal tényleg). Ám az volt a bukfenc a dologban, hogy nem minden kategóriában volt például 5-ös kérdés. Volt ahol csak három, volt ahol csak 1 kategóriában lehetett kérdés kapni. Ez utóbbi esetben egy verseny volt a csapatok között. Ilyen volt a sorolj fel mi-nél több pokémont. A kérdések tényleg jók voltak, lehetett rajtuk agyalni, már aki látta az adott animét vagy ismeri az adott témát.

Ezután úgy döntöttünk, hogy a szabad levegőn töltsünk egy hosszabb időt a cosplayig.



Nos, a cosplay az ahogy esett úgy puffant kategóriát képviselte. Kevés versenyző volt, ami nem meglepő és azok sem voltak valami fényesek. A zsűrinek könnyű dolga volt. Nagyon látszott, hogy az összes rossz közül ki volt a jobbik rossz. Utána jött a táncbemutató. Nem igazán érdekelt. Viszont átmentünk a kalligráfia előadásra. Ami az egész con legjobb és legélvezhetőbb programja volt. Az előadó felkészült, ismerte a témát és sok érdekes dolgot mondott. Mivel szerencsére a délelőtti kvíz óta legalább 1 óras csúszásban volt minden, ezért még a cp-s műtídezésbe is sikerült belenézni, ahol régi animeconos cp nyertesek nosztalgizáltak. Utána jött egy másik kvíz. Közben kicsit kimentünk friss levegőt szívni. Mert az mindig kell. A szülinapi ünneplésre mentünk csak vissza. Ez abból állt, hogy a jelenlévő MAT csapat felállt a színpadra elfújták a gyertyát a tortán, majd koccintottak gyerekpezsgővel. A háttérben kis visszatekintő videó, és amv ment. A megmaradt pezsgőt meg nagyvonalúan szétosztották a közönség között. Ennek hallatára vagy 200-an rohanták meg a színpadot, és ahogy láttam szumma 30 ember kapott is belőle. Utána még az érdeklődők a karaoké teremben egy MAT előadást hallgathattak végig. Én ezt nem tudtam végigvárni, de az, amit láttam, kissé gyengus volt, mivel még vártak embereket, de addig a jelenlévők elmondták, hogy elérték, amit 10 évvel ezelőtt célul tűztek ki és a jövőben is folytatni akarják tevékenységüket. Ami azt jelenti, hogy jövőre is számíthatunk animeconra.

A filmvetítés pedig az első Astroboy és a legelső Gundam sorozat első részét jelentette. Hogy ezek után még mit vetítettek, azt nem tudom. Az eredményhirdetést már nem vártuk meg, de az eredmények a con honlapján megtalálhatók.



Akiknek esetleg ez nem volt elég, egy kis after party céljából elmehtett a Nippon Groove-ra.

Számomra itt ért véget az animecon. Nehéz értékelnem ezt a napot, de azért megpróbálom. Örülök, hogy a szervezők kicsit ráncba szedték magukat tavaly óta, bár azért látszott, hogy a színpadok mögött nem kis kavarodás alakult ki olykor-olykor. Tetszett, hogy bár a programok nem hozták a régi conok valódi fényét, de a fanok nagyon sok versenyben tudták összemérni erejüket ilyen a még nem említett cosplay foci, a 10próba, a beugró (bár ez rém fárasztó), megaseiyuu stb. A pecsa hangulata műtídező, de már nem sírom vissza, mint anno. A közönség láthatóan jól érezte magát, sokan versenyeztek. Végzőként azt mondanám, hogy ennél rosszabb nem legyen. Végül amit még nem írtam, de nem hagyhatom ki: Boldog születésnapot MAT!



Programajánló

Hopp Ferenc Kelet-ázsiai Művészeti Múzeum

Cím: 1062 Budapest, Andrássy út 103.

Belépőjegyek

Teljes árú/felnőtt:

1 000 Ft

Diákoknak /nyugdijasoknak: 500 Ft

Családi jegy (2 felnőtt és gyermekeik részére): 2300 Ft

Kombinált jegy

A Hopp Ferenc Kelet-Ázsiai Művészeti Múzeum és a Ráth György Múzeum ugyanazon a napon történő látogatása esetén

Teljes árú / felnőtt:

1 800 Ft

Diákoknak /nyugdijasoknak: 800 Ft

Családi jegy (2 felnőtt és gyermekeik részére): 4 000 Ft

Ráth György Múzeum

Cím: 1068 Budapest, Városligeti fasor 12.

Belépőjegyek

Teljes árú/felnőtt:

1000 Ft

Diákoknak /nyugdijasoknak: 500 Ft

Családi jegy (2 felnőtt és gyermekeik részére): 2 300 Ft

További múzeumi információk: ITT

Forrás: wikipedia

Hopp Ferenc Kelet-ázsiai és Ráth György múzeum

// Hirota

Apró szelet Japán. Élhetnék ezzel az egyik cikksorozatunk nevét is viselő szóösszetétellel. Nem is állok messze a valóságtól, annyi különbséggel, hogy megfűszerezjük más ázsiai kultúrával is. Egy múzeumajánlót olvashatnak a következőkben, amit semmiképp sem érdemes kihagyni, ha érdekel a távolkeleti kultúra.

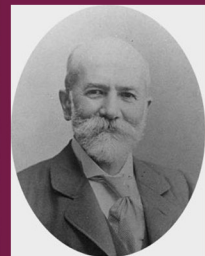
Szamorujók és gesák

A Hopp Ferenc Kelet-ázsiai múzeumban nemrég nyílt meg a Szamorujók és gesák nevezetű kiállítás. Ennek okán tett az AniPalace kis csapata egy látogatást. Elsőként meg kell jegyezni, hogy maga a múzeum meglehetősen kicsi, mindössze négy kisebb szoba az egész. A jegyár (az oldalsóiban láthatjátok) talán éppen ezért kellemes, megfizethető. A kiállítás megtekintése előtt érdemes magunkhoz venni egyet a kirakott tárgyjegyzékből, mivel több helyen

nincs kiírva, hogy az adott tárgy milyen funkciót töltött be és melyik korszakból származik, csak egy szám van mellette. Ezeket az említett jegyzékből tudjuk kikeresni. A kiállítási tárgyak több részre oszlanak. A gesák tekintetében, főleg ékszereket, hajtűket, karkötőket csodálhatunk meg, ezen felül pedig egy díszes esküvői kimonót is. Láthatunk kis makettet hordszékéről, vagy lakozott fából és elefántcsontból faragott babákat. A szamorujoknál a fegyverek különféle típusai kerültek kiállításra, a lándzsástól az íjig.

Náluk is megismerhetjük a viseletüket, megnézhetjük, hogy milyen kiegészítőket hordtak a ruhájukhoz, mint például a dohánytartó, vagy pénztárca. Hétköznapi tárgyak is bemutatásra kerülnek a tárlaton. Láthatunk írószert és füstölőtartókat vagy éppen egy japán nemesi ház makettjét. A tárgyak mindegyike a XVIII. és XIX. századból való, tehát a Tokugawa sógunátus közepe-vege és a Meiji korszak eleje. Mindent érdemes alaposan szemügyre venni, a tárgyak gazdagon díszített, festett vagy faragott mintákat hordoznak. Ez lehet ember, állat, vagy növény motívum. Jó dolog, hogy gyerekeknek foglalkozó sarkot alakítottak ki. Például kardsarkolatot lehetett kopirozni, vagy gesák színezni.

A kiállítás november 3-ig várja a látogatókat.



Hopp Ferenc (1833-1919)

Morvaországban, a mai Csehország területén született. 13 évesen optikustanonként kezdte pályafutását, majd később Bécsben és az Egyesült Államokban is több évig űzte a szakmát. Hazatérve optikai eszközök, fényképezőgépek készítése és forgalmazása hozta meg számára azt a vagyont, melynek segítségével később 1882 és 1914 között több utazást is tett Ázsiába, főleg Kínába és Japánba. Ezen utak során rengeteg tárgyat vásárolt, melyeket halála előtt az Andrássy úti házával együtt az államnak adományozott. Ez a 4000 darabot számláló gyűjteménye lett az alapja az 1923-ban megnyílt Kelet-ázsiai Múzeum kiállításának, ami azóta a nevét viseli.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Ráth György Múzeum



Ha már itt vagyunk, mindenképp érdemes a pénztárnál kombinált jegyet venni, hogy átmelessünk a Ráth György múzeumba. (Az oldalsávon látható mindkét múzeum címe.) Mindenképp a Hopp Ferencbe menjünk először, mivel csak itt van pénztár.

Átbattyogtunk a Ráth György múzeumba, ami már hosszabb időtöltést igényel az előzőnél. Itt a földszint és az emelet is bejárható. Nemcsak japán, hanem Kínából és Indiából származó tárgyak képezik a kiállítás gerincét. Nagyon sokféle kiállítási tárgy található itt. A házi szentélytől kezdve különböző buddha szobrokon át a kínai vázákig. Az itt található japán szobában festményeket, rajzokat, és itthon kiadott könyveket csodálhatunk meg. Kínából a már említett vázák, és a házakat díszítő cserepek is helyet kaptak. A kiállított tárgyak kora rendkívül változatos. A K.r.e. II századtól egészen napjainkig (igen 2013-ig) terjed.

Mindkét múzeumban, több helyen is hosszabb szöveges ismertető van, az adott korszak vagy éppen az egy csoportba tartozó tárgyakról, például a szamuráj fegyverekről. A kiállítás érdekes, informatív és egy kellemes délutáni elfoglaltságra nyújt lehetőséget. Egy apró szelet Japán, illetve egy apró szelet kelet, amit élénk tár e két múzeum.

Szerkesztőink kedvenc kiállítási tárgyai:

Strayer8:

A bőség zavarában a Hopp múzeumban talán a gyerekeremben kiállított kis figura volt a kedvencem, aminek a neve kisfiú kutyakölykökkel volt. Olyan aprólékosan dologtázták ki, hogy csak a név alapján jöttünk rá, hogy kutyát is becsempésztek a kisfiú mellé, majd beletelt egy kis időbe, mire a második kölyköt is megtaláltuk. A Ráth múzeumban a finom kidolgozású elefántcsont szobrok voltak a legemlékezetesebbek, amiken akosárfonatok, a zászlótartó rúd apró

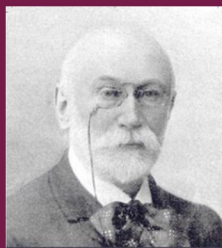
részletei is tökéletesen kidolgozottak voltak. Na és a többi, amiket nincs hely megemlíteni.

Catrin:

Nehéz bármit is kiemelni, de az erotikus képet rejtő ruhadísz és Toshikata Mizuno tea ceremóniás képe számomra különösen felejthetetlenek.

Hiroataka:

Nekem természetesen a fegyverek tetszetek a legjobban. A különféle kardok és török jól be lettek mutatva és a hozzájuk tartozó leírás is informatív volt. Láttam még egy jpat is nyíltartóval együtt, ami még tetszett.



Ráth György (1828-1905)

Szegeden született, bátyjával együtt részt vett az 1848-49-es forradalom és szabadságharcban is. Később jogot tanult és pesti királyi ítélőtábla bírása, majd tanácselnöke lett. Több könyvet is írt.

1881-ben szervezte meg az Iparművészeti Múzeumot, melynek 1896-ig igazgatói székét is betöltötte. Elismert műgyűjtő volt, és támogatta a hazai képzőművészetet. Az 1000 darabos gyűjteménye halálakor az államra szállt és az Iparművészeti Múzeum tulajdonába került. A gyűjtemény főleg XVII. századi itáliai, németalföldi festményeket, könyveket és magyar ékszerket tartalmazott. Azonban a múzeum fenntartásának érdekében többször elárvereztek a gyűjteményből. A megmaradt tárgyakat 1949-től elosztották a budapesti múzeumok között. Csak a kínai gyűjtemény maradt az Iparművészeti Múzeumnál, amely most a Ráth György Múzeumban látható.



Őszi anime premierek (a kimaradt TV sorozatok a későbbi oldalakon kerülnek bemutatásra):

Szeptember:

4-én:
- Genshiken Nidaimé Special (BD)

5-én:
- Tamagotchi! Miracle Friends (TV)

7-én:
- Captain Harlock (Film)

11-én:
- Free! Special (BD)

13-án:
- Chihayafuru (OAD)
- Terra e... Film Extra (BD)

14-én:
- Code Geass: Boukoku no Akito 2 – Hikisakareshi Yokuryuu (Film)
- Takanashi Rikka Kai: Chuunibyou demo Koi ga Shitai! (Film)

19-én:
- Yahari Ore no Seishun Love Comedy wa Machigatteru. (OAD)

22-én:
- Saikyuu Ginga Ultimate Zero: Battle Spirits (TV)

26-án:
- Shijou Saikyou no Deshi Kenichi (OAD)

27-én:
- Fate/kaleid liner Prisma Illya Special (BD)

HÍREK

// AniMagazin

Hazai hírek

Rendezvények

Íme itt vannak a következő hónapokban megrendezésre kerülő conok időpontjai.

Cosplayer Expo: 2013. 09. 21. (tehát ehét szombat), helyszín: Milenárás

Őszi Mondocon: 2013. 10. 5.-6., helyszín: Hungexpo

Watanabe Shinichiro új animéje

A *Cowboy Bebop* és a *Samurai Champloo* rendezője új anime tv-sorozatot készít, melynek címe *Space☆Dandy*. A főszereplő Dandy robotjával és macskájával Meow-val karöltve átszelik az univerzumot eddig felfedezetlen földönkívüli fajok után kutatva. A műfaját tekintve vígjáték lesz. Az anime 2014 januárjában startol, az animációs stúdió a Bones lesz.

ANN

Anime

Monogatari folytatás

A *monogatari* történetek újabb darabja a Hanamonogatari jövőre kerül a tv képernyőkre. A történet Suruga Kanbaruval kezdődik és Araragi Koyomi érettségie után játszódik. A Hanamonogatari a jelenleg futó *Monogatari Series: Second Season* folytatása.

Animation



Sato Junichi és az Amazing Twins

Sato Junichi a *Sailor Moon*, *Kaleido Star* stb alkotója új animével jelentkezik. A címe *Zetsumetsu Kigu Shōjo Amazing Twins*. Satónak 10 év óta ez az első saját munkája. Mari Okada (*Ano Hana*) fogja írni a forgatókönyvet és segítézik a történetben is, Takehito Harada pedig a karakter dizájnért felel. A főhős Todoroki Amane egy őszinte, érzékeny, ám kissé buta lány és minden helyzetben igyekszik teljes erővel küzdeni.

ANN



Hunter x Hunter 2. film

December 27-e lesz az a dátum, amikor a népszerű *Hunter x Hunter* második filmje a mozikba kerül. Az alcím pedig *The Last Mission*.

ANN



Monogatari, Space☆Dandy, Amazing Twins, HxH

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

■ Szigetországi napló

28-án:
- Kara no Kyoukai: Mirai Fukui (Film)

30-án:
- Maken-Ki! – Takeru Nyotaika!? Minami no Shima de Supo~n? (OAD)
- Oshiri Kajiri Mushi – Season 2 (TV)

Október:

1-jén:
- Miss Monochrome (TV)

2-án:
- Kyoukai no Kanata (TV)
- Kyousoougiga (TV)
- Pocket Monsters: The Origin (TV)

3-án:
- IS -Infinite Stratos- 2 (TV)
- Aikatsu! 2nd Series (TV)

4-én:
- Freezing Vibration (TV)

5-én:
- Hajime no Ippo: Rising (TV)
- Kuroko no Basuke – Season 2 (TV)
- Little Busters! ~Refrain~ (TV)

6-án:
- Magi: The Kingdom of Magic (TV)
- Phi Brain: Kami no Puzzle 3rd Season (TV)
- Teekyu Season 3 (TV)
- White Album 2 (TV)
- Yozakura Quartet ~Hana no Uta~ (TV)

Új Sailor Moon friss

Már korábban értesültünk egy új Sailor Moon tv-szériáról, ami a sorozat 20. évfordulójára készül. Kicsit frissült a dolog és a premier idén télen lesz. Az openingeket és endingeket pedig a Momoiro Clover Z (*Mouretsu Pirates*) női idol együttes adja.

MAL

Psycho-Pass 2.+film

Urobuchi Gen tavaly sikeresen futott sorozata második évadot és filmet is kap. Egyelőre mást nem tudni, sem a premier dátumát, sem a stábot. Sőt még azt sem, hogy a 2012-es animéből felbukkan-e valamelyik karakter. Szóval még lehet folytatás, előzmény vagy alternatív is.

MAL

Manga

Code Geass

A *Code Geass: Renya of the Darkness* szeptember 26-án ér véget, jelentette be a Shounen Ace magazin. A Tomomasa Takuma által rajzolt manga 2010-ben kezdődött, a történetet pedig a *Code Geass: Lelouch of the Rebellion* tv-sorozat rendezője írta.

ANN

Véget ér a 07-ghost manga

A 2005 óta futó *07-ghost* manga is véget ér októberben. Az anime adaptációja 2009-ben készült.

MAL



Véget ér a Haruhi manga

Gaku Tsugano a Suzumiya Haruhi mangaadaptáció készítője bejelentette, hogy véget ér a minden lében kanál iskoláslány története. Egészen pontosan a következő fejezetben, ami szeptember 26-án érkezik. A manga 2005-ben indult és eddig 19 kötetet adtak ki.

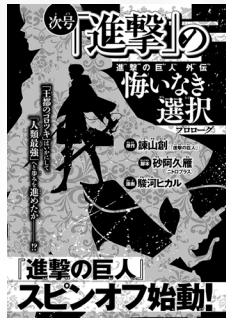
MAL



Titán kiegészítők

Új spinoff manga készül az *Attack on Titan*hoz, jelentette be az Arisa shoujo magazin, ami szeptember 28-án indul. A *Shingeki no Kyojin Gaiden: Kuinaki Sentaku Prologue* címmel rendelkező mangát Hikaru Suruga fogja rajzolni és Gan Sunaoku készíti a szkriptet. Ez utóbbi úriember a Nitroplus csapatát erősíti és az anime 6. Blu-ray lemezéhez egy visual novelt is készíti, melynek címe a készülő mangáéval azonos valamint Levi és Erwin múltja lesz a középpontban.

ANN



Sailor Moon, AoT, 07-ghost, Haruhi, Psycho, Geass

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

■ Szigetországi napló

7-én:

- Gundam -Build Fighters- (TV)

9-én:

- Yozakura Quartet: Tsuki ni Naku (OAD)

13-án:

- Yowamushi Pedal (TV)

16-án:

- Kill Me Baby (OAD)

17-én:

- Pocket Monsters XY (TV)

- Seitokai Yakuindomo (OAD)

25-én:

- Fate/kaleid liner Prisma Illya Special (BD)

- Senyuu. Dai 2 Ki Special (BD)

- Suissei no Gargantia (OVA)

26-án:

- Dokidoki! Precure Movie: Mana Kekkoni! Mirai ni Tsunagu Kibou no Dress (Film)

- Mahou Shoujo Madoka Magica Movie 3: Hangyaku no Monogatari (Film)

- Miyakawa-ke no Kuu-fuku (OAD)

30-án:

- IS: Infinite Stratos 2 – Long Vacation Edition: Hitonatsu no Omoide (OVA)

Még októberben:

- Neppu Kairiku Bushroad (TV)

- Valvrave the Liberator -2nd Season- (TV)

Egyéb

Óriásrobot 11 év alatt

Egy Ibaraki prefektúrában lakó 67 éves férfi valóra váltotta régen dédelgetett álmát.

Egy óriás robotot épített 11 év alatt. Hitoshi Takahashi robotja Kabutom RX-03 névre hallgat és 11 méter hosszú valamint 3,6 méter magas. A 17 tonnás jószágban két darab dízel motor dolgozik. A robot bogár alakú, szarva és szárnya is van és több mint 30 mozgó alkatrészrel rendelkezik. Repülni ugyan nem tud, de a talajon 4km/h-s sebességre képes és a száján füstöt is kiereszt. Ha ez még nem lenne elég, akkor a lelkes vállalkozók meg is ülhetik a csipetnyi bogarat és a tetején lévő irányítópannellel mozgásra bírhatják. A bemutatón bárki kipróbálhatta mindössze 200 yenért.

Japan Daily Press



Miyazaki nyugdíjba megy

Koji Hoshino a Studio Ghibli elnöke a Velencei Filmfesztiválon jelentette be, hogy a 72 éves Hayao Miyazaki nyugdíjba vonul. A nagymester 1998-ban már egyszer nyugdíjba vonult, de mégis visszatért. A jelenlegi nyugdíjazás azonban nem zárja ki, hogy továbbiakban kis filmekkel foglalkozzon. A legutóbbi filmje a *Kaze Tachinu* idén júliusban debütált a japán mozokban. A Velencei Filmfesztiválon Arany Oroszlán jelölést is kapott. Az alkotóról bővebben a mostani Olvasói Gondolatok rovatunkban olvashatok.

Ha már Miyazakinál tartunk, egy korábbi interjúban azt mondta, hogy lát lehetőséget a *Nauszika* folytatására, ám a megvalósítást Hidaki Annóra (EVA) bízna, aki régi barátja és együtt dolgozott vele az 1984-es filmen.

ANN

Silver Spoon LA

Hiromu Arakawa *Gin no Saji* című mangájából készült anime adaptáció első évada a végéhez ér. Azonban a dolog nem áll meg itt. A folytatás mellett jövő tavaszra live action is készülő belőle. Hachiken szerepét Nakajima Kento, Mikagéd pedig Hirose Arisu játssza majd. A rendezői székéből Yoshida Keisuke dirigálja a forgatást, ami augusztusban kezdődött Hokkaidón.

MAL

2020-as Olimpia Tokióban

Már a megújult weboldalunkon is láthattátok a hírt, hogy 2020-ban Tokió ad otthont a nyári olimpiának. A japán főváros 1964 után másodjára rendezheti meg a világ legnagyobb sporteseményét. A jó hírt Jacques Rogge a NOB elnöke jelentette be szombaton. Tokió másik két várossal, Madriddal és Isztambullal együtt szállt versenybe. Előbbi hamar kiesett a szavazáson, míg utóbbi tovább bírta a gyűrődést, ám így is nagy lett a különbség. A nyertes malmára hajtja a vizet, hogy nincs szükség az infrastruktúra fejlesztésére és több olimpiai helyszín is elkészült már. Abe Shinzou miniszterelnök biztosította a közvéleményt, hogy minden létesítményt a legmodernebb technológiával szerelnek fel.

Kite LA - Hamarosan kész lesz

Tudjuk, hogy rengeteg live action animeadaptáció készülne Amerikában, ha nem lenne mindig valami gond. Ám ezúttal jó hírről számolhatok be. Végeztek a Ralph Ziman által rendezett *Kite* adaptációjának forgatásával, így azt hamarosan láthatjuk. Persze ez sem ment zökkenőmentesen, ugyanis az első rendező David R. Ellis még a johannesburgi munkálatok alatt elhunyt. A filmet egyébként Dél-Afrikában fejezték be. A főhősnőt, Sawát India Easley (*Underworld: Ébredés*), Sawa apjának az extársát, Karl Akert pedig Samuel L. Jackson játssza majd.

ANN

Óriásrobot, Miyazaki, Silver Spoon, Olimpia, Kite

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

■ Szigetországi napló

November:

6-án:

- Kissxsis (OAD)

9-én:

- Sakasama no Patema (Film)

22-én:

- Senyuu. Dai 2 Ki Special (BD)

23-án:

- Kaguya-hime no Monogatari (Film)
- Persona 3 The Movie #1 Spring of Birth (Film)

27-én:

- Hidamari Sketch: Sae Hiro Sotsugyou-hen (OVA)

29-én:

- Fate/kaleid liner Prisma Illya Special (BD)

30-án:

- Ghost in the Shell: ARISE – border:2 Ghost Whispers (Film)

még novemberben:

- Lupin III princess of the breeze ~Kakusareta Kuuchuu Toshi~ (TV)

Őszi szezonajánló -

Néhány anime sorozat rövid bemutatása

Szeptember 13-án



Slice of life vígjáték, mely két nővér-öcsi testvérpár barátságáról szól. Megfűszerezve szerencsétlenkedéssel, otaku humorral és szerelemmel.

Stúdió: AIC
Néhány seiyuu: Ishikawa Kaito, Kayano Ai, Ohsaka Ryota, Yamamoto Nozomi

Szeptember 16-án



Komorori Yui optimista lány, de tart a szellemektől és a természetfelettitől. Apja munkája miatt iskolát vált, ahol azt pletykálják, hogy vámpírok is vannak közöttük. Így a lány végül a hat szadista Sakamaki vámpír testvér áldozata lesz.

Stúdió: Zexcs
Hossz: 12 rész
Rendező: Tagashira Shinobu

Néhány seiyuu: Suegata Rie, Midorikawa Hikaru, Kaji Yuki, Hirakawa Daisuke, Toriumi Kousuke, Konishi Katsuyuki, Kondo Takashi

Október 2-án



2016-ban egy nukleáris atomerőmű óriási katasztrófát okoz Tokióban. 20 évvel később az erős sugárzás miatt a város már csak szellemváros, de a területről egy segélykérő jel érkezik. Így a különleges, három lány alkotta Coppelion egység elindul túlélők után kutatni, mindenféle sugárzás elleni védelem nélkül.

Stúdió: GoHands
Rendező: Suzuki Shingo
Néhány seiyuu: Hanazawa Kana, Tomatsu Haruka, Akesaka Satomi



2047-ben az egész világon bányászni kezdik az újonnan felfedezett nagy energiájú Gaimetal fémét. 2055-ben pedig létrejönnek a Gaistek, a teljesen Gaimetal alapú életformák, akik az emberiségre törnek. 2064-ben Recca, Hayato, Kurama és Siren Gaist páncélokba bújva felveszik velük a harcot...

Stúdió: Studio Pierrot
Rendező: Takamoto Nobuhiro

Október 3-án



A történet két középsúlyról szól: a határozatlan, síró Mukaido Manakáról és az ő gyerekkori gondoskodó barátjáról, Saki-shima Hikariról.

Stúdió: P.A. Works
Rendező: Shinohara Toshiya
Néhány seiyuu: Hanazawa Kana, Hanae Natsuki, Kayano Ai, Ohsaka Ryota, Ishikawa Kaito

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Október 4-én



Outbreak Company

Kanou Shinichi light novel szerző apja és eroge illusztrátor anyja által igazított otakunak nevelkedett. Májúja az animéket, mangákat, játékokat és nagy moe fan. Egy nap azonban átkerül egy tündékkal és sárkányokkal teli fantasy világba, ahol harc és küldetések helyett "moe minszionáriussá" kell válnia. A sok kalandja eleinte igazi vígjáték, majd felmerülnek komolyabb kérdések is: etnikai, társadalmi, politikai problémák. Vajon Shinichi leküzdí az akadályokat és sikerül a fantasy világnak moe kultúrát adni?

Stúdió: feel.
Rendező: Oikawa Kei
Néhány seiyuu: Hanae Natsuki, Fuchigami Mai, Mimi Suzuki, Uesaka Sumire



Golden Time

Egy tokiói magánegyetem tanulóinak életét követhetjük nyomon. A központi szereplők Tada Banri, aki érettségi előtt minden emléket elvesztette, a másik gólya Yanagisawa Mitsuo és utóbbi gyerekkori barátja, az elegáns, csinos nő, Kaga Kouko.

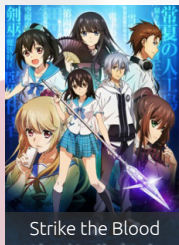
Stúdió: J.C. Staff
Rendező: Kon Chiaki
Néhány seiyuu: Horie Yui, Furukawa Makoto, Ishikawa Kaito, Satou Satomi



Kill la Kill

Satsuki Kiryuuin a diáktanács elnöke erőszakos irányítóját iskolájáról. Megjelenik egy óriási Basami olló-kardot forgató cserediák, Ryuuko Matoi, aki nagy felfordulást rendez az iskolában. A lány egy rejtélyes alakot keres, aki az apja haláláért felelős, de szemben találja magát a diáktanácsal. Beszélő matróz ruhája persze megnyugtató: amikor őt hordja, hatalmas erőre tesz szert.

Stúdió: Trigger
Rendező: Imaishi Hiroyuki
Néhány seiyuu: Yuzuki Ryokou, Koshimizu Ami, Inada Tetsu, Yoshino Hiroyuki



Strike the Blood

Sulis akció fantasy Akatsuki Kojouról, a világ legerősebb vámpírjáról és Hirameki Yukináról, a vámpírra ügyelő és - ha kell - levadászó lányról.

Stúdió: Silver Link, Connect
Rendező: Yamamoto Hideyo
Néhány seiyuu: Hosoya Yoshimasa, Taneda Risa, Seto Asami, Hidaka Rina

Október 5-én



Log Horizon

Újabb MMO RPG anime, melyben 30 ezer japán játékos esik csapdába az Elder Tale nevű fantasy játékban. A kardok és varázslatok világa most valósággá válik, Shiroe pedig a túlélésért küzd régi barátjával Naotsuguval és a szép orgyilkossal Akatsukival köröltve.

Stúdió: Satelight
Hossz: 25 rész
Rendező: Ishihira Shinji
Néhány seiyuu: Terashima Takuma, Kato Emiri, Maeno Tomoaki, Nakata Jouji



Seiyuu Sentai Voice-Torm 7

Ez a vígjáték szinkronszínészekről szól, akik hősként védik meg a világ-békét és az otakukat.



Tesagure! Bukatsu-mono

A történet a diákok iskolán kívüli tevékenysége körül forog.

Rendező: Ishidate Koutarou

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Október 6-án



Yuusha ni Narenakatta Ore wa Shibushibu Shuushoku wo Ketsui Shimashita.

Raul nem lett hős, mert a démon nagyúr vereséget szenvedett mielőtt a hős vizsgák véget értek volna. A srác így egy városi mágiaboltban dolgozik, ahová új részmunkaidős jelentkezik. Az illető pedig önéletrajza szerint nem más, mint a démon nagyúr örököse...

Stúdió: Asread
Rendező: Yoshimoto Kinji
Néhány seiyuu: Tadokoro Azusa, Koumoto Keisuke



Diamond no Ace

Sawamura Eijun dob és Miyuki Kazuya elkapó baseball játékosok egy új elit iskolához csatlakoznak. Csapattársaikkal együtt keményen edzenek a legendás Koushien bajnokságra.

Stúdió: Madhouse Studios, Production I.G
Rendező: Mitsuyuki Masuhara
Néhány seiyuu: Ohsaka Ryota, Sakurai Takahiro, Hanae Natsuki, Shimazaki Nobunaga



Walkure Romanze



Gingitsune

Gintaro a rókaszellem már az Edo-kor óta védi az Inari templomot és egyáltalán közvetít az istenek és az emberek között. Egyedül a Makoto család és annak is csak egy tagja tud kapcsolatba lépni vele, így anyja halála után ez a szerep Saekira hárul. A rókaszellem hatalmával Saeki és Gintaro együtt segítik az embereket.

Stúdió: Diomedea
Rendező: Misawa Shin
Néhány seiyuu: Miki Shinichiro, Kanemoto Hisako, Fujimura Ayumi, Ono Kensho

A történet Takahiro Mizuno lovag segédéről szól. Korábban ő is lovagként tanult az akadémián, de az egyik verseny döntőjében sérülést szenvedett, így visszavonult. Végül úgy határozott, hogy az egyik hajdon lovagot kísérőként támogatja és segít neki a győzelemben.

Stúdió: 8-Bit
Rendező: Yamamoto Yuusuke
Néhány seiyuu: Mizusawa Kei, Nakamura Eriko, Taguchi Hiroko, Shimizu Ai, Yamashita Seiichiro

Október 7-én



Sekai de Ichiban Tsuyoku Naritai!

Hagiwara Sakura és Miyazawa Erena a népszerű idol csoport, a Sweet vezető tagjai. Az egyik forgatáson Erena sérülést szenved a profi birkózónőtől, Kazama Riótól. Sakura, hogy Erenát megbosszulja részt vesz a birkózó versenyeken...

Stúdió: Arms
Néhány seiyuu: Taketatsu Ayana, Asumi Kana, Tokui Sora, Satou Rina



Aoki Hagane no Arpeggio

Az emberiség a világ minden táján vereséget szenvedett a hirtelen felbukkant Kód Flotta szuper fegyverei ellen. 17 évvel a pusztító tengeri háború után Chihaya Gunzou és barátai a Kód Flotta egyik tengeraltjtárhozát valahogy irányítani tudják, így sajátjukként I-401-re keresztelik...

Stúdió: Sanzigen
Rendező: Kishi Seiji
Néhány seiyuu: Fuchigami Mai, Okitsu Kazuyuki, Numakura Manami, Uchiyama Yumi



Kikou Shouju wa Kizutsukanai

A történet a 20. század alternatív elejére kalauzól. Akabane Raishin, a japán diák bábos Angliába megy tanulni a "Machinart"-ról, mely ötvözi a mágiát a katonai technikákkal. A fiút egy Yaya nevű lány is elkíséri, aki az "automatája" vagyis egy mágia által hajtott géppaba, aki kizétusára specializálódott. Az akadémián a legjobb 100 diák és azok automatája egy harci tornán is megmérkőzhet. Cél a "Wiseman", a legnagyobb bábos cím elérése.

Stúdió: Genco
Rendező: Yoshimoto Kinji
Néhány seiyuu: Harada Hitomi, Shimono Hiro, Itou Shizuka, Asumi Kana

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Október 9-én



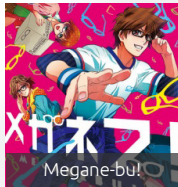
Blazblue Alter Memory



Non Non Biyori

Az általános iskolás Ishijou Hotaru szüleiivel Tokióból vidékre költözik, ahol alkalmazkodnia kell az új környezethez. Hotaru általános, majd középulis vidéki kalandjait 4 másik társával követhetjük nyomon.

Stúdió: Silver Link
Rendező: Kawamo Shinya
Néhány seiyuu: Murakawa Rie, Sakura Ayane, Asumi Kana, Koiwai Kotori, Koyama Kimiko



Megane bu!

Stúdió: teamKG, Hoods Entertainment
Rendező: Tachibana Hideki
Néhány seiyuu: Nakamura Yuuichi, Uea Kana, Kakihara Tetsuya, Sugita Tomkazu



Tokyo Ravens

Tsuchimikado Harutora bár rangos onmyoji családba született, nem látja a szellemenergiát. Ettől függetlenül sulis haverjaival vidáman éli az életét. Egy napon váratlanul felbukkan gyerekkori barátja, Tsuchimikado Natsume, aki a család örököse. A lány találkozik Harutorával és megváltoztatja az életét.

Stúdió: 8-Bit
Rendező: Kanasaki Takaomi
Néhány seiyuu: Ishikawa Kaito, Hanazawa Kana, Toyosaki Aki, Kanemoto Hisako

A történet öt középsulis szemüveget viselő fiúról és kapcsolatukról szól.

Stúdió: Studio DEEN
Rendező: Yamamoto Soubi
Néhány seiyuu: Tamaru Atsushi, Miyata Kouki

Október 10-én



Ore no Nounai Sentakushi ga, Gakuen Love Come wo Zenryoku de Jama Shite Iru

A sztori főszereplője Amakusa Kanade. A fiúnak különleges képessége (átka), hogy a dolgok feleltválasztós tesztként jelennek meg a fejében, és az így választott opció mindig valósággá válik. Például az iskolában a között kell választania, hogy 1: egy gyönyörű lány eszik előtte, 2: a tetőről női ruhák közé esik. Természetesen az elsőt választja, így egy Chocolat nevű szőke lány eszik előtte...

Stúdió: Diomedea
Rendező: Inagaki Takayuki
Néhány seiyuu: Sadohara Kaori, Toyonaga Toshiyuki, Kondou Yui, Tsuji Ayumi

Október 11-én

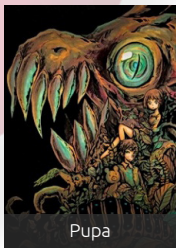


Galilei Donna

Az anime három olasz csillagásznőről, Galileo lezármazottairól szól, akik rajta vannak a nemzetközi körözött listákon...

Stúdió: A-1 Pictures
Rendező: Umetsu Yasuomi
Néhány seiyuu: Hidaka Rina

Még októberben



Pupa

Utsutsu és huga Yume egy nap teljesen magukra maradnak, de készek védelmezni egymást. Yume meglát egy titokzatos vörös pillangót, majd a teste különös változáson megy át, melynek eredménye egy emberevő lény... Ettől kezdve Utsutsu küzd huga visszaváltoztatásáért.

Stúdió: Studio DEEN
Rendező: Mochizuki Tomomi
Néhány seiyuu: Kido Ibuki



Samurai Flamenco

Erről a címről sincs még részletesebb leírás: Akció anime felnőtteknek, akik nem akarnak felnőni, hősköri, akik soha nem adják fel, legyőzhetetlenek és elítélik a gonoszt...

Stúdió: Manglobe
Rendező: Omori Takahiro
Néhány Seiyuu: Sugita Tomokazu, Masuda Toshiki, Tomatsu Haruka

Kedves Olvasók!

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

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

JELENTKEZZ MOST!

Mangaismertető

Mangattack

Dorama sziget

Pasta

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

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

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

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

Elérhetőségünk:

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



■ Ázsia titkai

Merülj bele jobban Ázsia titkaiba, az AniMagazin korábbi számaival:

Sintó Gyorséttermek
Nindzsák
Bizarrr állások
Rjúkjú királyság
Szumó

és az
Apró szelet japán
korábbi részei.

Apró szelet Japán: A japán ember ezer arca

아주 맛있는 일본

// Lady Marilyn



Japánban, mint a világon bárhol, kultúrája és hagyománya van az édesség készítésének éppúgy, mint a fogyasztásának. Alapvetően két fajtát különböztethetünk el, a **wagashit** és a **dezaatot**.

A **wagashi** egy jellegzetes, tradicionális japán édesség, amely hosszas tökéletesítést követően az Edo-korokban érte el mai formáját.

A **dezaato** nyugati típusú édességre utal, mely gyökereinek köszönhetően mind az ízvilágot, mind a hozzávalókat tekintve távol áll a tradicionálisától.

Míg a **yougashinál** a legtipikusabb összetevőnek a búzaliszt, tojás, különböző tejtermékek számítanak, addig a **wagashi** leginkább rizst, édes burgonyát, szójalisztet, kölest, babot, gesztenyét (és persze még sok más) tartalmaz.

A japánok életében az évszakok váltakozása fontos szerepet játszik, ezért a szezonálisan változó formák és színek a konyhában is visszaköszönnek. Minden évszak eljövételét speciális, annak az évszaknak megfelelő ételekkel és italokkal ünneplik.

Náluk azonban ez nem azt jelenti, hogy télen francia krémet, nyáron pedig fagyit esznek, mint hazánkban. Például a nyári melegben élénk színekkel keltenek hűsítő hatást a gyönyörűen megformált különleges sütemények, nem pedig hőmérsékletükkel.

A legelterjedtebb sintó vallás szerint a tárgyakban istenek lakoznak, így minden apróságnak kijár a megfelelő tisztelet.

Talán éppen ezért olyan aprólékosan kidolgozottak még a wagashik is, melyekben megfigyelhetők a Japánra jellemző csodálatos vizuális kultúra egyes elemei is. A sütemények gyakran nem tárgyakat, hanem szentimentális képeket ábrázolnak, mint például a nyáresti tűzijátékot, vagy a hegyi tó vizén tükröződő hajnali napfényt.



Egy népszerű japán édesség, mely hazánkban is megvásárolható

Pocky: Több ízben kapható japán édesség. A legnépszerűbb íze az eper és a csokoládé, de narancsosat és vaniliásat is találni a választék között. Tulajdonképpen nem más, mint sótlan, kicsit vastag ropi, pudingba vagy ételbevonóba mártva. Rendkívül népszerű édesség Japánban és Délkelet-Ázsiában, egyre több helyen kapható Magyarországon is. Ha szeretnéd megkóstolni, akkor akár az animeconokon is meglehet!



Wagashik

Namagashi: Szezonális édességek, melyeket nap mint nap frissen készítenek – formájuk jelképezi a négy évszak különböző arcúaitait.

Yokan: Azuki babpüréből készített vastag zselés édesség. Az egyik legnépszerűbb wagashi, mivel sok benne a cukor és sokáig eláll. Általában ajándékba szokták adni.

Szépen dekorálható, akár a tenger is inspirálhatja készítőit.

Monaka: Azuka babpürével töltött vékony rizsostyák. Különböző formájúak lehetnek.

Manju: Joyo (yam gyökér/édesburgonya) vagy lisztből készült görgölt gombóc, melyet babpürével töltenek meg.

Szín, forma itt sem számít. Akár kedves kis figurákat is készítenek.

Higashi: Kemény édesség magas glutén tartalmú lisztből, cukorból és keményítőtől. Ezt a keveréket hívják wasambontonak, melyet formába öntenek, majd megszártanak.

A japán emberek igazán dekoratívak. Tulajdonképpen az édességfajtájuk, a többihez hasonlóan, nagyon egyedi és különleges lehet.



Horse Doctor

// Catrin

Itthon már több kosztümös doramát is láthattunk, A palota ékköve, A királyi ház titkai és A korona hercege viszont mind azonos alkotók munkája. Most Lee Byeong Hun rendező következő és egyben legújabb tavalyi sorozatáról, a lódoKI történetéről lesz szó.

Sztori

A dorama időben 100 évvel Jang Geum (Dzsangüm) után és 50 évvel Dong Yi (Dongi) története előtt játszódik, pontosabban az 1600-as évek közepén, főként Hyeonjong király ideje alatt. Az alapszituáció három udvari orvostanonc barátságával kezdődik: a gazdag, tehetséges és céltudatos Kang Do Jun (öt pont pénze miatt nézik ki tanulóársai), a közrendű, ügyes nővértanonc Jang In Ju és a szegény falusi lódoKI Lee Myung Hwan egymásra találnak és remek csapatot alkotva válnak orvosokká. Do Jun pozíciója és empátiája miatt egy szegényeknek nyitott saját rendelőről álmodik, de a politikai intrikák közbeszólnak és végül kivégzik, ami ellen barátai sem tehetnek semmit (sőt Myung Hwan kényszerűségből ugyan, de részt vesz az árulásában). Do Jun felesége eközben gyermeket vár, ahogy egy menekülő rabszolgá felesége is. Do Jun életének utolsó tetteiként, segít a rabszolgán valamint lányának világra hozatalában, sajnos a feleség szülés közben életét veszti.

Do Jun halála után a születendő gyermekére is büntetést szabnak ki, ha fiú lesz kivégzik, ha lány rabszolgának adják. Végül fia születik, de In Ju nővér és a rabszolgá kicseréli a két gyermeket, így mindkettő életben marad.

Az 50 részes sorozatból ez az első kettő lényege, az igazi történet a két kiscserélt gyermekről, életükéről, kapcsolatukról szól. A főhős Do Jun fia, kinek előbb lódoKI-torrá, állatorvossá válását, majd királyi orvostanonccá való előlépését követhetjük nyomon, nem kevés problémával és intrikával karöltve.



Cím: Horse Doctor (마의), The King's Doctor, The Horse Healer

Típus: dél-koreai tv-sorozat

Év: 2012

Hossz: 50 epizód (70 perc/ep.)

Rendező: Lee Byeong Hun

Főbb színészek:

Cho Seung Woo
Lee Yo Won
Son Chang Min
Lee Soon Jae
Lee Sang Woo
Han Sang Jin
Kim So Eun

Értékelés:
MDL: 7.7

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Főbb szereplők



Baek Kwang Hyun: Do Jun fia, akik Baek hajós nevelt az elcsérlés után. A rabszolgá férfi egy szigeten nevelte őt, igyekezett orvosi ismereteket adni az ifjúnak. Kwang Hyun Baek halála után rengeteg bonyadalom közepette állatorvossá, majd orvosá válik. Célja végig nevelőapja halálának megbosszulása és a szegények gyógyítása. Ő a mű címszereplője és rendelkezik a szokásos főhős tulajdonságokkal (jóhiszemű, kedves, segítőkész, makacs, kotnyeles).



Kang Ji Nyung: Baek valódi lánya, az elcsérlés miatt a kivégzett Kang lányaként rabszolgasorba kerül, de Do Jun barátja Myung Hwan a kényszerű áruását jóvátéve magához veszi a lányt, így annak gazdag, úri élete lesz. Ji Nyung szintén orvosnak tanul, és gazdagsága ellenére nem válik kérkedő sznobbá. Segítőkész, kedves tehetséges nővérré válik, aki múltját nem ismerve a szintén tudatlan főhős barátja lesz.



Lee Myung Hwan: Szegény lódkiból gazdag főorvossá váló férfi, Do Jun egyik legjobb barátja, aki a mű negatív szereplőjévé válik. Az egyik legérdekesebb és legönzöbb karakter, céljai és "gonosz" indokai éltetik. Jelleme sosem válik igazán feketévé, de tettei egyre rosszabbak és kegyetlenebbek lesznek, melyektől már ő sem akar szabadulni. A kapzsiság és a hatalomvágy irányítja, mely meghatározta a fontosabb karakterek életét is.

Többiek: A műnek rengeteg fontos szereplője van, Kwang Hyun barátaitól és nevelőitől kezdve, Ji Nyung családján, a kórház tanulóin és dolgozóin át egészen a királyi családig. A humort főleg Kwang Hyun lódkoi nevelői valamint a király és annak húga szolgáltatták. Valahogy mindenki kapcsolódik a főszereplő sorsához.



Megvalósítás

A rendező sorozataihoz megszokottan az itteni szereplőgárda is majdnem ugyanazokból a színészekből áll. A főszereplők persze mások. Kwang Hyun-t Cho Seung Woo alakítja, aki eddig filmszerepeiről volt híres. Ji Nyung színésznője pedig egy másik sorozatból, a nálunk is futott *Sillából* ismert Lee Yo Won (Tokmánt/Deokmant játszotta). A kivitelezés most sem hazudtolta meg magát: előbb a főszereplők szülei, majd gyerekkora kerül bemutatásra, sok a "nézés" és az érzelem, de jócskán van izgalom is. A történet kedves és egyszerű, a negatív Myung Hwan ellenére nincsenek túl nagy veszteségek. (Kivéve persze a már bemutatott mű elejét és az egyik karaktert.) Szinte mindenki nagyon szerethető és öröm nézni a kapcsolatok alakulását. A sorozat kicsit talán pörgősebb az alkotók korábbi munkáinál, több a látványosabb kép is, de sajnos a végén ez a dráma is túlhúzottá válik. Így elképzelhető, hogy sokaknak helyenként lassú, unalmas is lehet, de a végkifejlet minden szálnak tökéletes lezárást ad. Ami igazán bosszankodásra vagy fejfogásra adhat okot, azok az orvosi, gyógyító jelenetek. A sorozat dűskál bennük, az akupunktúrát mindenhol remekül ábrázolják, de a genny és fekély eltávolítása, valamint a későbbi sok-sok műtét néha elég nevetésgé és abszurd képet ad. Igazából sokaknak tetszhet és tartalmaz reális megvalósításokat, de legtöbbször az egész túlzóvá, a sikerélmények pedig nyálássá válnak.



Összességében a karakterek és az egyedi, újabb tevékenységi ág, részletes (középkori) bemutatása az, amiért a mű igazán érdekes és élvezetes. De ahogy említettem, sajnos ennek a dramának is megvannak a fásrúztó elemei. Akik kedvelték Jang Geum, Dong Yi, és Yi San történetét vagy egy családias kosztümös koreai sorozatra vágnak, azoknak mindenképp ajánlom. De vigyázat, aki gyengébb idegzetű, annak a műtétek és kezelések miatt a Horse Doctor rengeteg gyomorforgató és véres jelenetet tartalmaz.

K I N

// Catrin

Felnőtt nők bűnügyi története. A nyugaton is népszerű japán író nő Kirino Natsuo 1997-es regénye egyszerre hétköznapi és bizarr, de mindenképp magával ragadó.

Sztori

A történet egy ételcsomagoló gyár éjszakai műszakával kezdődik, ahol rögtön bemutatásra kerülnek a mű főszereplőnői. Mind a négy nőnek megvan a maga oka, amiért ebben a részmnakaidőben dolgozik, fontosabb személyiségjegyeiket, baráti kapcsolatukat már az első sormunkánál megismerhetjük. Mindennapi rutinjuk bemutatása után a regény hamar okot ad címére. A kín a gyilkolásban és az utána való problémákban ölt testet. Az egyik asszony megöli férjét, munkatársai pedig jó barátnőkhöz híven (persze nem könynyen) segítenek az eltakarításában. A könyv persze ennél sokkal komplexebb. Felnőtt nőkről, családyákról szól, bemutatja az élethelyzetüket, a gyilkolást kiváltó okot, és az ezt

követő lelki szenvedést, mely árnyék-ként követi őket. Vajon milyen hatással lesz ez a további életükre?

Főbb karakterek

Maszako: Ő a történet központi és egyben legjózanabb karaktere. Ötleteivel sikerül a problémákat "kreatívan" és idővel "egyszerű hozzáállással" megoldania. A negyvenes éveiben járó asszony férjével és tini fiával él, de már mind elhidegültek egymástól. Szilárd jellem, intelligens nő. Mostani életéből a gyári csapat sem mozdítja ki, de a többiek mindig számítanak rá. Így mikor értesül barátinője szörnyű tettéről, a segítségére siet.

Jajoi: A négyes egyik legfiatalabb tagja, 30 körüli szép nő, férjével és két



kisgyermekükkel él. Életük a férfi viselkedése miatt egyre nehezebbé válik, Jajoinál végül elszakad a cérna és hirtelen felindulásból végez vele. Tette nem nagy spoiler (a könyv hátoldala is ezzel csalogatja az olvasókat), ez az, mely megadja a bonyodalmak igazi kezdőlökését. Bűnös cselekedeteiért felelnie kell, aggódnó anyaként nem tudja mitévő legyen.

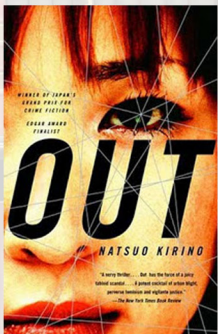
Josie: A csapat leidősebb (50 körüli) és éppen ezért leganyáskodóbb tagja. A többiek tisztelik, felnéznek erős, kitarító személyiségére, de valójában teljesen elveszett ember. Tini lányával és fekvőbeteg anyósával él elég szegényes körülmények között.

Ez a nő csak másoknak él, sorsa keserű és jólelkősége még nagyobb bajba sodorja...

Kuniko: 30-as nő, aki igyekszik letagadni korát, ő a csapat legkülönböbbséges és legönzőbb tagja, élettársával sem alakulnak jól a dolgai. Mániákusan ügyel a külsőségekre, ruhái, sminkje, kocsija mind (mű)gazdagságot sugallnak, melyet kemény uszorahitelekkel finanszíroz. Nagyszájú és makacs a többiekkel is, de legalább tartozik valahova. Nem önzetlenségéből keveredik a bajba és csak még több galibát okoz.

Cím: Out
Író: Kirino Natsuo
Megjelenési év: 1997

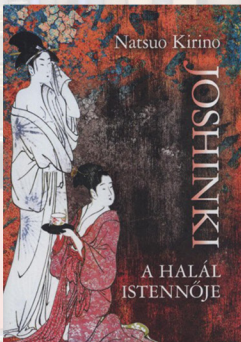
Magyar kiadás:
Cím: Kín
Kiadó: Kelly Kiadó Kft.
Oldalak száma: 414
Borító: puhatáblás, ragasztókötet
Kiadás éve: 2009



Hangulat és tempó

A párhuzamos karakter-hét-köznapok bemutatása már alpból is érdekes olvasmány, az ember várja az eseményeket és képzeteket gyárt azok alakulására. Jó mindig más szereplő helyzetéből figyelni a történeten, így mindent és mindenkit alaposan megismerünk és megérthetünk. Mindegyikük teljesen reális, egyedi karakter, aki javítani akar az életén és a regény fő témája, hogy ezért mi mindenre képes. Erényekkel és hibákkal egyszerre azonosulhatunk vagy elítélhetjük őket.

A történet végén sötét, komor, nyomasztó, de helyenként egy kis humor – főleg fekete humor – fűszerez. A gyilkosság után bizarr, megrázó dolgok következnek, melynek leírása egyszerűsége miatt igazán groteszkre sikeredett.



Szatake: A történet valójában két főbb történet szálon fut: a nők gyilkossági ügyén kívül Szatake a másik szál főszereplője. A bordély és szerencsejáték-bár tulajdonos férfi mit sem sejt ezekről az asszonyokról, élete miattuk mégis drasztikus fordulatot vesz. Ez mozgatja igazán a könyv második felét.

A brazil: Az egyik legfontosabb mellékszereplő. Fiatal, huszonéves, aki japán-brazil származású és a gyárban dolgozik vendégmunkásként. A férfi Maszako szempontjából válik igazán fontosná, és élete remek fűszer a történetben.

Dzsumondzsi: Uzsorás, aki mindig Kunikót zaklatja és igyekszik behajtani tartozását. Az események alakulásában is pénzt lát, így egyik ötlete fontos mozgatórugója lesz pár karakter életének.

Az író nő fantasztikusan táálja a krimet, a halált, mi magunk is feszültté, az esemény részeseivé válunk olvasás közben. A mű persze nem a vérengzésről szól, de inkább erős idegzetűeknek és mindenképp felnőtteknek ajánlott. A szereplők élete egyre inkább felfordul, a szálak összekapcsolódnak, nyomozás, további bűnözésbe és pénzbe fulladnak. Kérdés, ki miként fog kijutni ebből? Ki mennyire bűnös? A történet vége leginkább két karakter viszonyára fókuszál, melynek alakulása adja az igazi zárást.

Magyar kiadás

A regény 2009-ben a Kelly Kiadó jóvoltából jutott el a hazai olvasókhöz. A könyv szerkezete és szerkesztése remek, jól, kellemesen olvasható. A borító puhatáblás, a gerincnél sajnos könnyen török. A fordítás is kiváló és élvezetes lett. 2011-ben a kiadó az író nő egy másik regényét is megjelentette, melynek címe Joshinki - A halál istennője. Reméljük egyszer magazinunkban erről is olvashatunk.

A Kín komoly lelki, társadalmi, mindennapi problémákkal foglalkozik. Bemutatja a japán világot, valamint a középkori nők sanyarúbb sorsának egy szeletét. Mivé válhat egy értelmes ember, ha kezei közül kicsúszik az irányítás vagy ha a bűnözésen kívül más kiutat nem lát? Kire számíthatunk? Kiben bízhatunk? Pénzért bármire képesek vagyunk? A regény helyenkénti brutalitása mellett is érdekfeszítő. Felnőtteknek ajánlom.

Spoileres összehasonlítás a filmváltozattal:

A Kínhez 2002-ben azonos című japán filmadaptáció készült. A színészek szinte mind nagyon jó választások, illenek a karakterekhez és jól alakítják őket. Talán Szatake és Kunikó lehetett volna jobb is. A két órás filmben elég sok változtatás került, de hangulatban a film középig viszonylag hozza az eredeti művet. Úgy gondolom, a film jobb lett volna, ha nem hanyarodt el ennyire a regénytől. Az első kevésbé lényeges különbségek egyike, hogy Jajoinak nem kisgyermekei vannak, hanem vándorós. Ez annak ellenére, hogy felesleges, egyszerű és érthető változtatás. A másik különbség, hogy teljesen kihagyták a brazil férfit, ami egy jó filmes húzás, ebben a feldolgozásban nincs szükség a karakterére. Viszont zavarónak találtam a hullá darabolásának körülményeit, a későbbi üzletelések és hangulat leegyszerűsödését, valamint a nők sorsának alakulását. Előbbiben ugyanis Jajoi is részt vesz, később pedig a hangulatot és az eseményeket sem lehet a filmes tállás és változások miatt teljesen átérezni (bár ez még megbocsáthatóbb). Utóbbinál pedig mind a négy nő túléli és nem kerül sor a mű központi Maszako-Szatake konfliktusára. Szerintem ez a vásznon is érdekesebb és megoldható lett volna Kunikó halálával együtt... úgy igazán drasztikus, ehelyett enyhe akcióit és az összes nő szökését kapjuk. Szatake karakterének se jutott elég idő, itt egy piti bűnöző lett jelentéktelen halállal, amiért igazán kár. Maszako és Josie sorsa végülis így is ugyanaz lett, de Kunikó és kissé Jajoi más zárást kapott, ami már érdekeletlenebb. Lényegében a filmet gyengének találok, bár voltak benne jó megvalósítások és sokszor remekül érződött az eredeti sztoris is, de a különbségek szerintem a kárára váltak. A movie tudomásom szerint egyelőre csak rawban érhető el, megtekintését azoknak ajánlom, akiket ez nem zavar és a regényt is szeretették.



NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 3

// Hikaru Takahashi

Hát eljött ez a nap is. Az elsők között szereztem be a játékot, és az elsők között szembesültem azzal, hogy mi következik abból, ha egy alapvetően nem rossz cég egy év alatt akar összedobni egy játékot. A Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm harmadik részéről beszélek természetesen.

Bár a játék fejlesztése mondhatni előbb elkezdődött, mivel a Generations lefektette a 3 alapjait, de attól még nem lesz jó egy játék, hogy lemásolnak egy sablont és kiszínezik. De miután kidühöngtem magam, elmagyarázom miről is beszélek.

Kritikus vagyok, így hajlamos vagyok fennakadni a legapróbb részleteken is, de azért remélem, majd érthető lesz. A legelső problémám a játékkal: a borító. Persze miért kell nekem azt is nézni, én vagyok a hülye. De számomra elég zavaró, hogy a készítő

nem képesek ugyanolyan formában felírni a játékaik oldalára a címet. Egyik részen van kettőspont, a másikon külön sorba került az alcím; így mondhatom, nagyon jól mutatnak egymás mellett. Az elejéről nem is beszélvé. Eddig mindig, még azokon a részeken is, amelyek nem tartoznak a főszorozathoz, Naruto és Sasuke képe látható. Ezzel szemben most egy időtlen vigyorgó Narutót látunk egy rakás random karakterrel, és ott van a háttérben Sasuke is. Persze ebben a részben Sasuke kevesebb szerepet kap, de szerintem megoldhatták volna, hogy legalább körülbelül szépen nézzen ki az ember gyűjteménye. De ha ezt befejeztük jöjjön a várva várt játék.

A történet először kicsit visszautrik arra az időre, amikor a kilencfarkú megtámadta Avarrejteteket. Ez a harc nagyon jól meg van csinálva, gyönyörű animációkat látunk, olyanokat, amiket eddig sosem.

A Negyedik Nagy Nin-ja Háború megérkezett a konzolodra is!



A harc is jól kidolgozott. De ezután visszaugrunk az időben oda, ahol az öt Kage találkozik, és a varázs el is veszett. Innentől kezdve a játékok elhanyagolták. A sztori szempontjából viszont beraktak egy nagyon érdekes elemet. Bizonyos harcok közben, ha elindítasz egy megadott támadást, különböző nagyon jól sikerült jeleneteket vágnak be. Am ezt csak két-három harcban láthatjuk, utána sehol. És nem ez az egyetlen sztorival kapcsolatos dolog, amit beraktak, és kihasználatlanul hagytak. Az új hack and slash rendszer nagyon jól lett, de ezen is rengeteg módon lehetett volna javítani. Aki nem tudná miről beszélek, a hack and slash egy olyan játékmód, ahol az eddigi

harcrend kicserélődik egy olyanra, ahol egyszerre harcolsz több ellenséggel. Itt az a problémám, hogy nem lehet karaktert váltani, vagy bármit csinálni, ami elég érdekessé tenné ahhoz, hogy egyéni többször is végigjártsszam.



Fejlesztő:
CyberConnect2
Kiadó:
Namco Bandai Games
Platformok:
PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows
Kiadás dátuma:
NA March 5, 2013
Műfaj: Harcolós

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Még egy újítás a történet módban az Ultimate Decision. Ez lényegében arról szól, hogy nehezebb vagy könnyebb módon akard kijátszani a történetet. Nem sok, de kicsit felbuzdítja a játékokat. A lövöldözős és hasonló részeket is hiányolom. A Storm 2-ben ugyanis Orochimaru ellen tudtunk Bijuu bombákat löni Narutóval, Deidarára lövöldözni Gaara homokjával, de itt nincs ilyen. Három dologból áll a sztori, és a Storm 2-ből megszokott mászkálásból. A történet továbbmegy mint az anime, persze a megjelenéshez számítva. Naruto épp leüti Toby maszkját, mikor egy alternatív befejezést adnak, de ez persze várható volt, hiszen a mangában épp akkor egy nagy harc közepén voltak.



Ezután még egy kicsit betekintheünk Sasuke történetébe. És ezzel le is zárul a történet mód. Most egy kicsit a játékrendszerrel fogok mesélni. Ami szintén csalódást keltő. Több mint nyolcvan karaktert ígérték nekünk. Nem is lennének megsértődve, ha nem ígérték volna meg, de megtették. Miután megszerztem a Platinum troféát, nagyjából megértettem, hogy miért rakták bele a gyerekek karaktereket, de azt hogy Choujít miért rakták két külön helyre, azt nem. A különbség a két verzió kinézete és awakingje között van, de rengeteg karakternek van más kinézete és awakingje és mégis ugyanazon helyre került, így szerintem ő nem számít külön karakternek. És ez igaz Gaarára is és még sok más szereplőre. Nem vagy látszik, hogy nem volt idejük a karakterek kidolgozására,

különben az újraélesztett Sasori játszható karakter lenne. És az újraélesztett Kagék hiányát már nem is taglalom.

Kicsit áttérek a dolog jó oldalára. A harcrendszeri újítások között szerepel az, hogy most már nem csak egy irányba tudod használni a Kawarimi No Jutsut, hanem amerre szeretnéd. Így sok támadást könnyebben kerülhetsz ki, és a harc állását teljesen megváltoztathatod. A másik jó újítás az azonnali awaking. Bonyos karakterek azonnal képesek felvenni az erősebb formájukat, és ezzel rengeteg nagyon érdekes harci taktikát lehet kidolgozni. A többjátékos módot egy nagyon érdekes harci torna rendszerrel újították fel.



Ebben a módban a harc előtt váratlan kikapcsolásokat kapunk, mint például hogy mindkét játékos erősebb lesz, vagy hogy nem képesek Kawarimit használni, és ezzel nagyon érdekes és egyedi harcokat lehet átélni.

De most vissza is kell térnem egy kicsit a játék hátrányaira. CyberConnect2 jó szokása megajándékozni azokat a játékosokat, akik megvették a régebbi játékaikat. De ezúttal csak büntetnek. Hibásan programozták le a játékot és ha van a gépeden Generations mentés, megkapod a karaktereket, de segítőként sose leszel képes egy adott típuson kívül használni őket. Ha nincs Generations mentésed, akkor ezzel nem lehet gond, de az a vicces hogy a CyberConnect2 nemcsak hibásan programozta le ezt a funkciót, de azóta mióta kijött, nem is javította ki.



Hikaru véleménye a sorozat, következő generációs konzolokon való folytatásáról:

Sok pletyka repdes arról, hogy a Storm 4, vagy bármi is legyen a címe, már az új generációs konzolokon fog megjelenni. Eleinte ezt látszott igazolni, hogy mikor a PlayStation 4-et bejelentették, egy képen felsorolták a készítőket, akik már elkezdtek játékokat készíteni az új konzolra. Eleinte szerepelt köztük a CyberConnect 2, eltűnt a listáról. Persze sok kép került ki és most már senki se tudja igazán melyik a valós és melyik nem, de szerintem nem ezek számítanak. Az eddigi sorozatokat mindig az adott konzolon fejezték be. Az Ultimate Ninja csak PlayStation 2-re jött ki, az Ultimate Ninja Heroes pedig csak PSP-re, mikor megjelenhetett volna PS Vitán is. Ebből következően az Ultimate Ninja Stormot is PlayStation 3-on fogják folytatni, és ezt az elméletet támasztja alá az is, hogy rengeteg PlayStation 4-es játék megjelenik PlayStation 3-ra. (Lehet, hogy írnom kéne egy PlayStation 4 cikket ahhoz, hogy ezt jobban ki tudjam fejteni...)

A lényeg, hogy szerintem ezen a konzolon fogják folytatni, de természetesen senki se képes előre látni a CC2 terveit. Szerintem még ők se.

Ezt nem tartom korrektnek egy játékkészítőtől. Egyes pályák elhagyását sem értem. Az hogy minden karaktertől elvettek egy-egy kombót még bizonyos szinten érthető, mivel egyre több karakter van, de nem értem hogy szép, megszokott pályákat miért kellett elvenni tőlünk.

Az újdonságokat a pályákkal kapcsolatban fogom lezárni. Bevezettek egy új nyeresi módot, amitől mindenki rettegett: a pályáról való kilököst. Szerencsére ez nem annyira egyszerű, mint amire számítottunk, így nagyon ritkán történik meg, bár még így is kicsit gagyin néz ki, hogy a ninjánk, aki városokat pusztít el kézmozdulattal, leesik a háztetőről és belehal.

Erről a játékról ennyit tudok írni.



Ez a rész semmiképpen sem éri meg az árát. Túl sok hibát halmoztak fel a készítő; ezalatt azt értem, hogy még a pozitívumokat is hibásan programozták. Hiába tudunk alapvetően bármerre kitérni a támadások elől, pont a legerősebbeket hibásra készítették, és csak adott irányba lehet használni a Kawaramit. De ugyanakkor jól csöbbe húzták azokat, akik megvették az eddigi játékokat. A gyűjteményből nem hiányozhat a darab, még ha ilyen vérszenes rossz is lett. El lehet vele játszani, de ha nem adták volna ki, vagy csak még legalább 2 év munka után, sokkal több értelme lett volna. A következő részben reménykedhetünk, mivel az emberek tanulnak a hibáikból, talán ők is. És a Naruto lassan a vége felé közeledik, ami jó ok a játék lezárására is.

Igaz japán játékoknál nem olyan sűrű a negyedik rész, hiszen rossz ómen, de ezt nem hagyhatják abba, és egy négy részes játéksorozat nem annyira szép. Persze ez csak spekuláció, de én nem akarom hogy azt a kevés maradék történetet kétfelé osszák, hacsak nem találnak ki valamit. De nem örülnek, ha a Storm 3 tragédia megismétlődne.

Ugyan még készítik a kiegészítőket a játékhoz, de ezek eddig csak ruhák voltak. Egész menők, de nem mentik meg a játékokat, mivel plusz pénzbe kerülnek. Nemsokára kiadnak egy kiegészítőt, ami ha minden jól alakul a történetet is folytatni fogja, és új karaktert hoz be. (Ennek az az érdekessége, hogy miután a sok felháborodott ember reklamált a CC2-nek, hogy keveslik a karakte-



reket, a CC2 határozottan kijelentette, hogy a játékot nem úgy programozták hogy új karaktert lehessen bele rakni, és erre...)

Amennyiben ez a kiegészítő nem lesz az alapjáték árával egyenlően drága, talán segíthet a színvonalon. De erről a kiegészítőről majd a következő számban fogok írni, hátha addig megérkezik.



SEGA MASTER SYSTEM III

// NewPlayer

Úgy nagyjából egy hónappal ezelőtt az egyik legjobb barátom azt mondta, hogy Szeged mellett kapott állást és beköltözne hozzám. Mondtam neki, hogy jó semmi akadály, de csak egy feltétellel, ha magával hozza a Segát is. Viszont ígérem, most erről nem tartok kis litániát!

A gépezet

A gép nem egy bonyolult szerkezet. Egy nagyjából A4-es lapnyi méretű helyet foglal el.

A kissé íves tetején van a ki-be kapcsoló gomb, a kazetta, vagy kártyaolvasó (ki hogyan ismeri a ROM cartridge-t) valamint egy pause gomb. A gép elején van a két vezérlő csatlakozó, a hátulján pedig a táp csatlakozó és a tv kábel helye.

A 8 bites processzor a 64kb-nyi memóriájával éppen hogy arra elég, hogy vagy a beépített játékot elindítsa, vagy a behelyezett kazettáról próbáljon meg ügyködni valamit.

A videó vezérlő a maga 256X192px-es felbontásával csak nagyon ügyes trükkökkel tud 64 szint egyszerre megjeleníteni, átlagban inkább a 32-t súrolja.

Ha mindezekhez hozzá jön, hogy a gép nem rendelkezik belső írható tárolóval, így a játék állásokat nem lehet vele elmenteni, már tudjuk, hogy egy olyan környezetbe csöppentünk, amit egy mai játékos messziről elkerülne.

Ja és ami még ennél is viccesebb: a játékok 256KB-nyi helyet foglalnak.



A Gép állat



A gép belseje

256KB

Az annyi mint 0,25MB (még a floppyk is 1.44MB-osak voltak), valamint annyi mint 0.0002GB.

Ebből már kikövetkeztethető, hogy egy ma forgalomban lévő DVD-n kb. 20000 Master System játék férne el!

Összeszerelés

Miután haverom elhozta „a szegát” közelte velem, hogy olyan csatlakozót talált, amit a tv és a tv kábelre kell dugni, de olyat nem, amivel a gépet kell összekötni ezzel a csatlakozóval.

Nem is értettem ezt elsőre, majd mikor a kezembe nyomta a szerkezetet, kezdtem megvilágosodni: ez még abban az időben készült, amikor egyetlen egy csatlakozó volt a tv-n, amiről az adást kapta. Mivel volt elfekvőben egy rakat RCA kábelem, így nagyon könnyen és gyorsan megoldottam a kábelezési problémákat. Már csak az volt hátra, hogy bekapcsoljam és megkerestessem a tv-vel a gép jelét. Digiseknek mondom, hogy a Cartoon Networkre kell csak átkapcsolni.



TV és gép csatlakozó

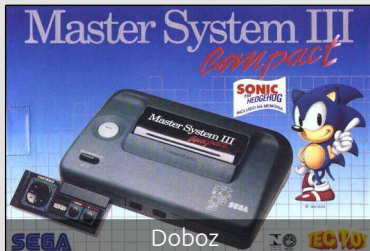
Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Az első alkalom

Mivel ez volt az első alkalmam a Segával, csak nagyon óvatosan, selyem kesztyűben és pormentes környezetben csatlakoztattam rá az egyik játék kazettát, majd kapcsolom be a masinát. Kicsit furcsállottam is, hogy a kazettára az van írva, hogy R.C. Grand Prix és ahelyett meg elindul a Sonic 1.

Sajnos a sok évnyi padlásos állásnak meglett a hátránya: minden csupa por. Így hát jöhetett a jó öreg módszer, és egy erős célzott levegő áramlatot küldtem mind a kártya csatlakozó felületére, mind pedig a gép ház belsejébe. A következő próbálkozásom az autós játék elindítására már sikeresnek bizonyult. Sajnos ezek a kártyák nagyon érzékenyek a porra, koszra vagy más szennyeződésre. Elnyűhetetlenek és még így 20 év után is be lehet őket olvasni, de csak laboratóriumi pormentes környezetben (na jó azért nem, de érdemes alaposan áttörölnötni őket használat előtt).



Doboz



A vezérlő

A gép egyik legnagyobb negatívuma a kontrollerre. Egyrészt nem tudom, hogy kinek a kezére tervezték, de az enyém már nagyon fáj egy félóra játék után. Másrészt meg ki tervezte ezt? Én jobbat tervezek. Ez egy téglá, amire tettek két gombot meg egy pad-et.

A minőségre egyáltalán nincsen panaszom! Ezt a földhöz lehet vágni, meg lehet taposni, de tökéletesen működik tovább. Viszont ha csak egy picikét is ergonomikusabb lenne, nem szakadnának ki az ujjaim 10 perc játék után.

Összegzés

Megéri-e beszerezni a gépet? Nekem az a véleményem, hogy nem. Ha valaki ebből a korszakból szeretne gépet, akkor inkább egy NES-t akarjon! Igaz hogy az volt az olcsóbb, meg a butított változat meg stb, de valahogy az számomra még mindig szimpatikusabb, mint a Master System.

Ne értsetek félre, nem azt mondom, hogy a kukába fogom hajítani (már csak azért sem, mert nem az enyém, hanem a haveromé), de mire végig tolong rajta a Sonic 1-2-öt el fog telni még pár hónap... vagy év...



Doboz

Hirano Kouhta és a Hellsing

// Iskariotes

Joggal merülhet fel a kérdés, hogy a vámpírok világához - ami több mint 500 fajta filmes feldolgozást ért meg és hihetetlenül sok könyv témája - képes lehet-e egy japán szerző bármi pluszt hozzáadni? Hirano Kouhtának ráadásul egy olyan piacon kellett történetével helytállnia, ahol a szokatlan képességek mindennaposak; bankaios halálistenek, kalóz világ, kisiskolás sztárnyomozó, ötven éve dolgozó bérnyílós, űroperával édesített harcok és a többi és a többi. Ehhez társul, hogy maga a vámpírrá válás sem olyan eszelős esemény. Semmi mún tiara ekszün, meg testelhagyás, és még injekció sem kell, hogy bazi nagy emberzabáló óriás legyen az emberből, csak szép lassan vámpír lesz valaki.

Kétséget kizáróan a kétezres évek eleji hatalmas fantasy örület helyét, melyet olyan alkotások fémjeltek, mint a *Gyűrűk Ura* és a *Star Wars* trilógiák valamint a *Harry Potter* saga, az évtized végére a vámpírok és a képregények vették át a könyvesboltokban, a mozi termekben és a tévéműsorban. De minek köszönhető a vámpír történetek hatalmas népszerűsége?

Egyrészt a sztorik a folklórból és a történelmi mítoszokból táplálkozhatnak, másrészt két nagy tabut is magában foglalnak: az egyik a szex a másik pedig a halál. Érdekes módon mindkettőt ugyanaz köti össze: a szépség. A fészbuk társadalom él-hal a szépségért, kiváltképp annak fizikai megjelenéséért, ami leginkább a szex közben jelenik meg. A másik, hogy ennek a korosztálynak a halál, mint esemény még nagyon távoli dolognak látszik, de korunk megköveteli, hogy szép legyen. Így jönnek a képbe a vámpírok, akik bár több száz évesek, mégsem öregednek és halnak meg (sajnos Edward Cullen óta tudjuk, hogy nem is gondolkodnak).

Emellett a képregény adaptációk képezik a kortárs filmművészet egy másik fontos forrásanyagát.

A szuperhősök sokban hasonlítanak a vámpírokhoz, hiszen mutáns lények, akiket a társadalom kivet magukból; egyik csoport sem fér bele a hétköznapi normákba. Plusz azáltal, hogy az emberi közösség másként tekint rájuk, magát pedig morálisan fejlebbvalónak gondolja, a mutáns lényeket nem tartja jellemes élőlényeknek, tán még embernek sem.

A kitaszítottak pedig általában két módon reagálhatnak: vagy elfogadják helyüket a világban és megpróbálnak segíteni a hétköznapi embereknek (pl.: Superman vagy jelen esetben Seras Victoria) vagy a társadalom ellen fordulnak és megpróbálják azt káoszba taszítani (pl.: dr. Octopus vagy itt az Őrnagy). A két univerzumot talán Bruce Wayne Batmanje tudja leginkább összekapcsolni.

Hirano Kouhta (平野耕太)

A mangaka 1973. július 14-én született a Tokió prefektúrabeli Adachiban. Aktív pályafutását a kilencvenes évek második felében kezdte hentai rajzolóssal.

1997-1998 között egy számítógépes játék magazinban, a *Famitsu*-ban jelent meg sorozata, a *Susume! Seigaku Denno Kenkyu*. Ezeken kívül összesen még 19 darab különböző történetet látott napvilágot.

Ebben a műfajban jelent meg először egy vámpír történet, a *The Legend of a Vampire Hunter*.



1997-ben kezdte el a *Hellsing* mangát írni, mely egészen 2009-ig futott a Shonen Gahosha- kiadó által birtokolt *Young King Ours*-ban.

A *Hellsing* univerzum befejezése után jelenleg a *Drifters* nevű művén dolgozik, ami a Sengoku érában játszódik.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Cím:
Hellsing (ヘルシング)

Mangaka:
Hirano Kouhta

Fordította:
Koch Zita
Kálovics Dalma
Nikolényi Gergely

Magyarországi kiadó:
Mangafan

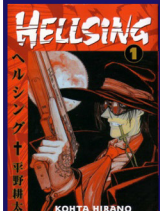
Terjedelem:
10 kötet / 10 kötet
összesen: 1854 oldal

Ár: 2000Ft

Kategória:
dráma, akció, horror

Célcsoport:
shonen (16+)

Eredeti kiadás:
1997. május 02. (Young King Ours No.27.)
2008. november





Emellett szereti az amerikai popkultúrát, így a Hellsingben is belecsempészett olyan poénokat, amiket az általa nagyra tartott filmekben látott (pl.: *Die Hard*, *Ötödik Elem*, *Armageddon*, *Twin Peaks* vagy a *Ponyvaregény*).

Kritika

A Hellsing nem egy jó manga. Pont. Természetesen megfelelő a grafikája (lásd lejjebb), de a történettel már igen komoly problémák vannak. Szeretném mindenki figyelmét felhívni, hogy a sok vér, vér és a vér még nem elegendő egy igazán jó történethez. Attól hogy Michael Bay filmjeiben sok a speciális effekt, még nem lesz egy komoly alkotás, maximum egy nyári estére elegendő, de semmi többre. Ugyanez igaz a Hellsingre is: semmi más, mint gyakorlatilag egyetlen egy nagy adrenalinlöket nagyon sok vérről.

Félreértés ne essék: Kouta elég jól tud a maga módján mesélni, dramaturgilag is jól fel van építve a történetek és végig megmarad a kétkötetes felosztás, de semmi több.

Jó, természetesen egy jó történetmesélés már fél siker (és ez itt megtörténik), szemben az olyan történetvezetési katasztrófával, mint a *Texhnolyze*.



Ellenben ahhoz hogy a sorozat tényleg jó legyen, ez már nem elég.

A szereplők nem fejlődnek (Seras egy picit), és ugyanazt kapjuk az első részben, mint az utolsóban: Alucard rossz helyzetben van, és mégis győz, meghozza sok vérről. De ez még édes kevés ahhoz, hogy igazán jó legyen.

Bár a történet hordoz magában fontos és talán még értékesnek is nevezhető gondolatcsírákat, azokat egész egyszerűen nem fejtik ki. Itt lehet gondolni arra, hogy valakiből csak kétségbeesésből lesz vámpír, vagy arra, hogy minden háború alapja az, hogy különbözünk egymástól, és ezeken kívül még számos dolgot említhetünk (pl.: Isten-kérdés). De nem élnek a lehetőséggel. Számomra nehéz eldönteni, hogy Koutának nem volt több hozzáfűznivalója ezekhez a témákhoz és ezért hagyta azokat csak így a levegőben lógva, vagy egész egyszerűen a szerkesztő állította le (szerintem Kouta is hibás).



Mangák

A Hellsing manga 1997-ben indult, de a karakterek többsége már megjelent más történetben akár ugyanazzal a névvel és képességekkel, mint a Hellsingben. Így pl. a Dokinak Andersonnak vagy Bernadotte kapitánynak is van önálló története.

A *The Legend of a Vampire Hunter* már ténylegesen a Hellsinghez szórták kötni. Itt már feltűnik a Hellsing név, és Alucard is - igaz még nem nevezik meg - valamint egy rendőrkislány is. A rajzok még korántsem olyan finomak, mint később a Hellsingben, ami talán annak is köszönhető, hogy ez egy hentai történet.

Mint fentebb írtam, Hirano 1997-ben kezdett neki a Hellsing mangához. Bár elméletileg havonta jelentkezett volna a mű, de Kouta a munkástólusa miatt nem mindig tudta vállalni ezt a gyors tempót, így többször előfordult, hogy csúszott az aktuális rész. Közismert a munkamódszeréről, hogy nem szeret otthon dolgozni, inkább egy közeli 24 órás nyitvatartású kávézóban teszi mindezt, vagy ha otthon is marad, akkor a bekapcsolt tévé mellett alkot.

Manga grafika

Lassan húsz esztendeje, hogy a képregényrajzoló a pályára lépett és ez meg is látszik a fejlődésén. Első munkái borzasztóan rondák, vonalai nagyok és vastagok. Szerencsére a Hellsingnél ez a fajta stílus már nem jelentkezik, de a közel évtizedes Hellsing rajzolás jól tett a mangának.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

■ Olvasói Gondolatok

Úgy is meggyőződhetünk erről, ha egymás mellé rakjuk a 10 kötetnyi manga címlapját: az első fedőlap még egy nagyon statikus portrészzerű ábrázolás, hogy aztán valamikor a négyes és ötös kötet közt történjen valami és a képei dinamikusabbak és erőteljesebbé váljanak. (Amúgy érdekes megnézni a borítók alatti lévő képeket is, mert különböznek a borítótól.)

Dicséretes, hogy a helyzeteket más-más képen jeleníti meg és ehhez nem csak esze, hanem némi tehetsége is van. A párbeszédeknek zömmel a kontúrozásra figyel csak oda, hogy maga a kép ne legyen fontosabb a mondanivalónál. A pozorkódéseknél vagy drámai pózoknál már a tónusozásé lesz a főszerep. A helyzetkomikusabb jeleneteknél pedig rajzstílust vált a mangaka, képkockái inkább egy kezdő rajzolóé idézik, ráadásul a hátterek is teljesen abszurdak lesznek. A harcoknál azonban kelléktárának teljes javát beleadja, hogy az állóképek minél dinamikusabbak legyenek.

A pozitívumok mellett található negatívum is, főként a grafika vagy inkább a színezés terén. Komoly problémát jelent, hogy a történetek nagyrészt éjszaka játszódnak, így a főhős sötétpiros kabátja valamint a vér színe sem olyan látványos. Sajnos néha nehéz eldönteni, hogy éppen most Alucardot látjuk valamilyen alakjában, esetleg egy vértócsában áll, netán egy fekete árny az vagy csak simán sötét van a képen.

Dramaturgia

A 10 kötet 3-4-3-as bontást mutat. Az első három kötetben egyértelműen Alucardon van a hangsúly, illetve megismerkedünk a főbb csoportokkal és a szembenálló felekkel. Ezt követi a negyedikről a hetedikig tartó ciklus, amikor Alucard szerepe egyre kisebb lesz, sőt a hatos és a hetes kötetben karaktere teljesen marginális.

Végül az utolsó három kötetben ismét Alucardé a főszerep és a színpad is tisztulni kezd, mivel **SPOILER**: a többi szereplő így vagy úgy, de meghal.

A tagolástól függetlenül komoly problémát jelent, hogy a cselekmény néha töredezetté válik, tehát az események nem mindig haladnak sorban. További probléma, hogy sok karaktert vagy eseményt csak úgy lógva hagy Kouta, vagy egész egyszerűen nem magyaráz meg valamit. Például nincsen kellőképpen kidolgozva az Őrnagy előtörténete (mikor lett ő olyan amilyen és miért?). Ezek a lezáratlan szálak, megkezdett jellemábrázolások sajnos sokat rontanak az összkép megítélésében. Hibái miatt a Hellsing univezum nem kerülhet a legjobbak közé.

Hogy a Hellsinget ne csak szidjam egy pozitívumot még mindenképp megemlítek: az idill hiányát. Sok történetben találkozhatunk azzal, hogy a mangaka a nehéz megpróbáltatások után hőseit valamilyen békés helyzetbe lavirozza: tengerpart, karácsonyi vakáció stb. Szerencsére ebben a műben nincsen ilyen akadály, Integrációk nem mennek el nyaralni egy békés szigetre, hogy aztán feltöltődve térjenek vissza a monszta irtáshoz.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



Hellsing: The Dawn

2001-ben Kouta rajzolni kezdte a Hellsing előtörténetét: az 1944-es varsói Walter és Alucard harcot az Őrnagyék ellen. Sajnálatos módon a mangaka nem fejezte be a történetet pedig a rajongók nagyon várták az újabb jeleneteket. Összesen hat fejezetet élt meg a manga.

Groteszk karakter cirkusz

Hirano amióta rajzol szinte mindig ugyanazokat az arccokat, alakokat, figurákat alkotja újra és újra. Csak néha változtat rajtuk egy keveset: kicsit hosszabb haj, szemüveg, nagyobb mellek, stb. Ezt könnyű ellenőrizni, elég csak a mangaka korábbi hentai rajzait végig lapozni és már ott feltűnnek a későbbi Hellsing karakterek: Alucard, Integra, Doki, Őrnagy stb.

Sajnos ez az önmásolás néha bosszantóra sikerül, erre két példát tudok felhozni. Az első Integra, az ő külalakját kapta meg Maxwell is, a másik pedig Alucard piros kabátja, amit sokak szerint Vash-tól (Trigun) lopott a művész, de azért változtatott a ruhadarabon.

Ugyanakkor pozitívum, hogy ebben a műben az alakok nem babarück hősök és nem kell elhinnünk, hogy az épp megpillantott 25 évesnek tűnő csúscmaca csak most lett 16. A manga karaktereit nézve egy groteszk cirkusz torzszülött showja juthat eszünkbe (tiszteltet a kivételnek).

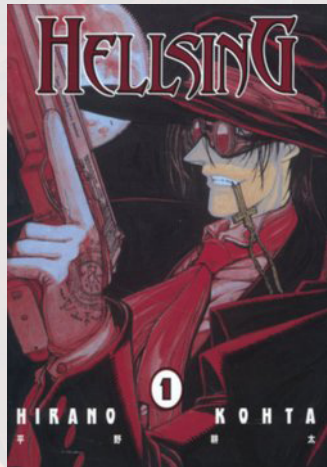


A történet végén megjelenő robot pedig már annyira beleolvad a káoszba, hogy fel sem tűnik a sok vámpír, vérfarkas, zombi, ember stb. után.

Magyar manga

A magyar kiadást 2008 áprilisában kezdték, az utolsó kötet pedig 2011 decemberében látott napvilágot, természetesen a magyar manga kiadás koronázatlan királya a Mangafan által. A kiadások aránylag rendben vannak, de akad pár bosszantó eset is. Az első, ami szemet szúrhat, hogy a manga fülszövegében szerepel a coolness szó. További probléma, hogy a neveket nem tudták mindig ugyanúgy írni, így a mangaka hol Kouta hol pedig Kohta volt. Illetve ide sorolható az is, hogy Integra egy-két helyen Integral néven jelent meg, de a fejezet címekkel és más apróságokkal sem lehetünk teljesen elégedettek.

Érdekes az is, hogy az első kötet hátoldalán 12, a mangán belül pedig 14 éven felülieknek ajánlották a művet, majd a második kötetből fogva csak 16 éven felülieknek szánták a kiadást.





Anime sorozat

A sorozatot 2001-ben kezdték el vetíteni Japánban, összesen 13 részt ölel fel. Bár eleinte szorosan követte a manga történéseit utána egy alternatív befejezést kapott, amit a rajongók nem fogadtak egyöntetűen pozitívan.

A sorozatnak tökéletes hangulat van, amit a zene csak tovább fokoz és a grafikára sem lehet semmi panasz. Nagy hátránya ugyanakkor, hogy se-hova sem vezet a sorozat. A szereplők közti viszonyrendszer sem derül ki teljesen, a végén nagyon érződik a befejezetlenség érzése. Sok mindent nem magyaráznak meg, vagy ha még is megteszik, abban sincs sok köszönét.

Elmondható tehát, hogy akkora lyukak tátongnak a történet szövetén,

hogy egy komplett Halál Csillag is kényelmesen átférne rajtuk. Bár szerencsére ettől a sztoritól amúgy sem várunk mély gondolatokat.

Tovább rontotta a sorozat megítélését, hogy az utolsó részeknél már a korábbi történések felidézése is állandósult. Na ja, ez történik, ha 13 részhez 11 rendezőt alkalmaz a Gonzo. Pedig még használható karaktereket is sikerült alkotniuk, itt Incognitora, Helenara vagy Peter Fergasonra gondolok.

A magyar animés társadalomban ez a sorozat mégis különleges helyet foglal el a német VIVA-nak köszönhetően, mely 2003-ban megvette és leadta. Az akkori csekély magyar animés had megnézte, feltéve ha volt VIVA-ja (az hogy értették-e vagy sem, akkor még másodlagos volt). Így mondhatni sokakban nosztalgikus érzést keltett, amikor a magyar Animax is a műsorára tűzte.

A Hellsinget a magyar animés vetítések közt kuriózusnak lehet számitani, hiszen első alkalommal végig eredeti japán hanggal ment, majd magyar szinkronnal is bemutatták. Meg kell jegyezni, hogy Alucardhoz és Integrahoz kiváló magyar hangokat választottak a készítőik.

OVA

A Gonzo eredetileg nem OVA-sorozatot akart készíteni, hanem egy második szezont, ami 20 részes lett volna, egyenként közel 35 perces játékidővel. De végül a kótetek feldolgozása mellett döntöttek 45-60 perces játékidővel, amit már nem a Gonzo, hanem a Madhouse készített el. Összesen 10 darab OVA rész készült *Hellsing Ultimate* címmel, melynek első részét 2006-ban dobták a piacra, az utolsót pedig tavaly karácsonykor. A grafikája nagyon jól sikerült, egyes jelenetekkel pedig az akkori élményt is megközelítette.

További nagyszerű része az OVA-knak a kiváló zene, mely elkészüléséhez olyan művészek is hozzájárultak, mint a Varsói Szimfonikusok.

További anime feldolgozások

A *Hellsing I: Digiest for Freaks*-t 2006-ban jelent meg, mely az első három rész összefoglalója. Ez egy kedvcsináló az Ultimatehez, hiszen január 22-én dobták piacra, míg az első *Ultimate* OVA-t 2006. február 10-én mutatták be.

A *Hellsing Psalm of Darkness* egy 3 perces kis szösszenet, amit még a Gonzo a dvd kiadáshoz készített.

A második special pedig a *Hellsing: the Dawn*, mely az azonos című mangát követi 3x9 percen át. Legnagyobb bánatunkra nem lett befejezve, ahogyan a manga sem.

Az animék kurosawája

// Iskariotes

Miyazakit Hayaót szokták még a japán Walt Disney-nek is emlegetni, bár ő ezt a megnevezést nem kedveli. Az Oscar-díjas rendező a napokban immár másodjára jelentette be, hogy visszavonul.

Miyazaki 1941. január 15-én született Tokióban egy négy fiúgyermekes családban másodikként. Apja Miyazaki Katsuji a Miyazaki Airplane vezérigazgatója volt, így Hayaót gyerekkorában megérintette a repülés és a repülőgépek világa; nem véletlen, hogy szinte az összes filmjében megjelenik a repülés motívuma. Apja vállalkozása még egy élménnyel gazdagította: pacifista lett. Bár családja a hadiparnak köszönhetően sokat keresett, de a II. világháború vége felé megtapasztalt életkörülmények örökre nyomot hagytak benne.

Édesanyja sokat betegeskedett, éveken át kórházban volt, életének ezt a szakaszát a *Totoróban* lehet leginkább megfigyelni. Emellett a család sokat költözött, ami ugyancsak visszaköszön alkotásaiban, hiszen a főhősök mindig utaznak.

Az ötvenes években sok hatás érte az ifjú alkotót. Először is megismerkedett a manga istenének nevezett Osamu Tezuka alkotásaival, ekkor döntött úgy, hogy ha úgysem tud olyan jó mangát rajzolni, mint Tezuka, akkor inkább az animálás felé fog fordulni. A mangaka művei nagy hatással voltak Miyazakira, így mindkét alkotónál jellemző a természet természetszeretet és hogy elsősre gyenge és törékenynek tűnő hősöket alkalmaznak.

A másik fontos hatás 1958-ban érte, amikor megnézte az első színes anime filmet: a *Hakujadent*. A régi kínai történeten alapuló rajzfilmen akkoriban még nagyon erősen érződtek a Walt Disney stílusjegyei, de így is elvarázsolta. A film már csak azért is emlékezetes, mert a 17 éves Rintaro (aki szintén az egyik legnagyobb anime rendező) ennél a filmnél működött először közre.

Az egyetemista éveit közötti közgazdaságtant és politológiát tanult, tanulmányait befejezve a kor legnagyobb stúdiójához, a Toei Animation-höz szerződött le. Itt szeretett bele későbbi feleségébe, Ota Akemibe, akitől két fia született: Goro 1967-ben és Keisuke 1969-ben. Valamint a Toei-nél ismerkedett meg és kötött életre szóló barátságot Takahata Isaoval, akivel gyakorlatilag közösen hozták létre a Ghibli stúdiót.

1970-ben Miyazaki és családja Tokorozavába költözött, ahol a mai napig is él (azt már meg sem kell említeni, hogy ebben a városkában épült meg Japán első repülőtere).

Egy évvel később Takahatával az A Pro stúdióhoz szerződtek, ahonnan két év múlva szintén tovább mentek a Nippon Animation-höz, ahol az itthon is ismert *World Masterprice Theatre* munkálatain dolgozott (kiváltképp a *Heidi* és az *Anna* című sorozatoknál).



スタジオジブリ作品
STUDIO GHIBLI

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Majd 1978-ban megrendezte első sorozatát, a *Mirai Shounen Konant* (*Future Boy Conan*). Egy évre rá pedig első mozis alkotását is elkövette - a hazai Animax is vetítette - *III. Lupin és Cagliostro kastélya* címen, de ezt már a Tokyo Movie Shinshan berkein belül.

1984-ben két évi munkálatok után bemutatásra került a WWF díjas *Kaze no tami no Nausicaa*, amely akkora sikert hozott Miyazakinak, hogy 1985-ben végre Ghibli néven önálló stúdiót alapíthattak Takahátával.

Illetve többé nem kellett sorozatokat készítenie, így ki is szállt a királyi tévén vetített *Sherlock Holmes a mesterkopó* munkálataiból (6 rész is ő rendezett.)

Ezután egy rendkívüli termékeny időszak következett a rendező életében. 1986-ban bemutatták a *Laputa – Az égi palota* (*Tenkuu no Shiro Laputa*), 1988-ban a *Totoro - A varázserdő titka* (*Tonari no Totoro*), 1989-ben a *Kiki, a boszorkányfutár* (*Majo no Takuyubin*) című animéket. A nagy korszakot 1993-ban zárta le az egyetlen olyan művével, aminek egy férfi volt a főszereplője: a *Porco Rossóval*.

Öt éven át nem jött tőle újabb darab, hogy aztán 1997-ben (amikor a *Cowboy Bebop* és a *Trigun* is elkészült) újból jelentkezzen az addigi idők legdrágább animés filmjével, A vadon hercegnőjével (*Mononoke Hime*).

Ezt követően 1998. január 14-én bejelentette, hogy visszavonul, hogy aztán 1999. január 16-án bejelentesse visszatértét.

2001-ben elkészült az újabb művével, a *Chihiro szellemországbanal* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*), amivel végre elnyerte az Oscar-díjat, amit igazából majd mindegyik filmjéért megkaphatott volna.

2004-ben A vándorló palotát (*Huru no Ugoku Shiro*) rendezte amiért szintén Oscarra jelölték.

2008-ban a *Gake no ue no Ponyo* (*Ponyo a sziklán*) filmet rendezte. Ahogyan az összes többi filmjét, így ezt is bemutatták itthon, igaz csak az Anilouge fesztivál keretein belül. Bár szó volt arról, hogy bemutatják a fesztivált követően a filmet, erre végül nem került sor, sőt még az Oscarra sem jelölték.

Legújabb alkotása a *Kaze Tachinu*, mely *Jiro Horikoshi tervezőmérnök életrajzából* készült és a második világháborús Japánba kalauzolja nézőit. E film lezárása után döntött úgy a 72 éves mester, hogy visszavonul a Tokorozavában található, általa tervezett malacházba (a malac a kedvenc állata). Remélhetőleg a mester, ha nem is fog újra visszatérni, de sokáig fog még köztünk maradni.



Cosplay gyorstalpaló VIII.

// Lady Marylin

Így kezeld a purhabot

A szürke hétköznapiokban a purhabot nyilászárók rögzítésére használják az ezermesterek, míg a cosplayerek szinte bármit képesek megalkotni vele. Alkalmazhatjuk parókaformázásra, használhatjuk, amikor karakterünk fegyverkészítésére esik sor, és még sorolhatnám.

Most nekifogtam a dolognak és én magam is purhabbal dolgoztam. Úgy gondoltam, hogy a frissen szerzett tapasztalataimat Veletek is megosztom.

A purhab formázása

A purhab állaga leginkább a felvert tojásfehérjére emlékeztet, aztán ahogy folyamatosan megszárad először ragacsossá válik, majd gyurmaszerűvé (ekkor még formázható kézzel is) végül pedig megköt.

Miután megszilárdult, formázható késsel, vagy egyéb éles vágóeszközzel, de ha nem szeretnél túl szögletes formákat, akkor inkább hagyd ki ezt a lépést.



Előnyök és hátrányok

A purhab nagy előnye, hogy jól formázható és végső megkötésekor nem hezdedik el. Ha a cosplay gyártás esetleges kellékeit vesszük figyelembe viszonylag elérhető áron kapod meg a helyi barkácsüzletben, vagy nagyobb szupermarketekben, viszonyítva a modellező anyaghoz, a levegőn száradó gyurmához vagy agyaghoz, amelyek melleleg jóval könnyebben elnehezedhetnek.

A hátránya, hogy hamar kiürül a flakon, főleg ha először bánsz ilyesmivel, tehát nem árt egy plusz flakont elhozni az üzletből, mint amennyivel eredetileg számoltál. Emellett sok türelmet és időt igényel, ha egyetlen felületet kell lefestened (főleg, ha folyékony festékkel dolgozol). További hátránya, hogy könnyen törik reped, így inkább alapnak ajánlom mondjuk papírmáséval való munkálatokhoz. Ettől eltekintve ajánlom mindenkinek, hogy próbálkozzon vele, hiszen szinte bármit megalkothatunk ezzel a módszerrel.

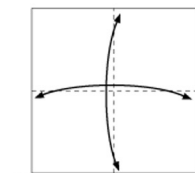


A purhab festése

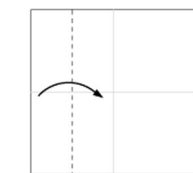
Miután elérted a kívánt formát, kezdetét veheti a festés. (Ha szükséges, ezt a lépést esetleg megelőzheti az alapozás is, de ez nem minden festék alkalmazásakor kell!) Ha nem egyetlen felületet, mert nem szeretted volna, hogy szögletes legyen, akkor ez a lépés hosszadalmas lesz.

Alkalmazhatsz folyékony festékeket: tempera, akrill, akár beltéri festéket is, ha megmaradt a legutóbbi szobafestésből, de persze használhatsz fújós festéket is.

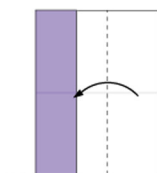




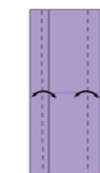
1



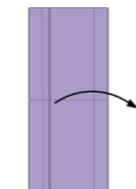
2



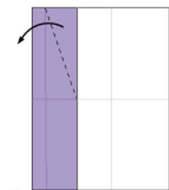
3



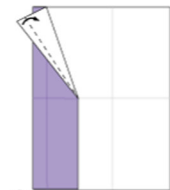
4



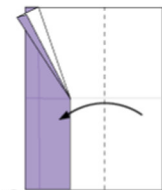
5



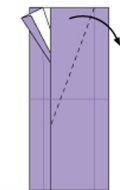
6



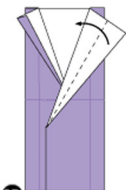
7



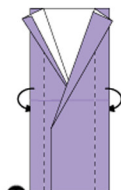
8



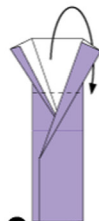
9



10



11



12



13

Körkérdés a szerkesztőkhöz 10.

HÍREK

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

Melyik animében csalódtál?



Ha van kérdéset: info@anipalace.hu

NewPlayer: Számomra az egyik legnagyobb csalódás az pont most volt nemrégi, mégpedig a *Photo Kano* személyében. Sokkal de sokkal többet vártam volna ettől az animétől. Annyi lehetőség lett volna benne.

Úgy nagyjából a feléig még egészen jó volt, olyan közepesnek mondanám, de az utolsó részek nagyon rosszak voltak. Nem is tudom, hogy mi volt a készítő célja. Kb. ugyanazt a történetet mesélték el ugyanazzal a főszereplő fiúval csak részenként másik lánnyal.

Catrin: Most nem ugrik be semmi, amiben nagyon csalódtam volna, sőt igazán kiemelkedő pozitív csalódás sem (kisebbség persze előfordulnak, de nem szoktam ezen gondolkodni). Általában, ha elkezdtek egy animét, van róla elképzelésem, hogy ez most gagyi lesz vagy érdekes lesz, fárasztani vagy épp szórakoztatni fog, de igazán elvárásaim nem sok cuccal vannak. Ezek az előérzetek szinte mindig bejönnek, ezért semmit sem élek meg "emlékezetes csalódásként".

Strayer8: Most sokan meg fognak kövezni, de a *Death Note*-ban. A mangából ismertem a történetet, ahol tökéletesen kidolgozták és levezették a történetek végén, hogy mi miért történt, kinek mi volt a stratégiája. Emellett jóval több kisebb-nagyobb utalás történt a háttérben zajló eseményekre. Ehhez a szintű kidolgozottsághoz képest az anime elnagyoltnak tűnt.

Na és volt pár no name anime, amit végignéztam, de még a címe se maradt meg bennem.

Hirota: Az egyik ilyen még friss élményként él bennem. Ez a *Mirai Nikki*. Sajnos a jó alapötletet nem sikerült jól kifejtetni és ellaposodik, emellett a karakterek is elrontják a dolgot. A másik a *Monogatari* sorozatok (*Bake*, *Nise* stb). Sajnos ezek egyáltalán nem fogtak meg. Sokkal többet vártam tőlük. Vannak érdekes jelenetek, beszélgetések, de a legtöbb számomra semmilyen, érdektelen, unalmas. A karakterekre ugyanez jellemző.



Melyik volt számodra a legmeghatóbb anime jelenet?

NewPlayer: Férfiasan bevalhatom, hogy a számomra legmeghatóbb anime jelenet a *Chobits* vége volt. Még egy könnyecseptet is elmorzsoltam rajta. Húgommal közösen néztük és pont ebed előtt láttuk az utolsó pár részt. Ahogy befejeztük mentünk ebédelni, mert anyukámék szóltak. Lementünk, nem szóltunk semmit és egyszer csak húgom sírva fakadt. Anyuék kérdegették, hogy mi történt, mi történt, én meg mondtam nekik, hogy csak animéztünk....

Volt még egy másik, ami szoros versenyben van a *Chobits*-cal: *Battle Angel Alita*. A végefelé, amikor Hugo fel akar mászni a csöveken keresztül Tipharesbe. Mangában olvastam első körben, így azt hittem fel vagyok rá készülve, de animében látni még "rosszabb" volt.

Catrin: Legmeghatóbb számomra, mikor a kedvenc animém végére érek, ez újranezésnél is működik. Sírni nem szoktam, de a záró kataritikus élmények mellett ezek a jelenetek meghatóak is. De pl. *Steins;Gate*-ben több is van és persze más animékből is megmaradtak apróbb jelenetek, amiknek a felsorolásába inkább nem kezdek. Két emlékezetesebb dolog még is kiemelnék. Az egyiket azért, mert a *Clannad AS* rajongói sok jeleneten szomorkodnak, de nálam nem ez a helyzet. Tény, hogy voltak benne pillanatok, de ami számomra ott igazán megható volt az nem a két "főtragikum", hanem Tomoya-Usio apa-lánya "robotkereséses-egymásratalalásos-végre megjött az esze" rész volt. A másikat azért emelem ki, mert ez az eddig általam látott animék legszemtebb halál jelenete. Ez az élmény a *Fafner* vége felé található. Maga a halál nem váratlan, de a kivitelezés igazán gonoszra sikerült, így a jelenet inkább megrázó, mint megható. De ha sikerül felülemelkedni a WTF/na neee érzésünkön, akkor maga a tragédia igazán meghatóvá válik.

Strayer8: Pff, rengeteget fel tudnék sorolni. Hirtelen a *The Grave of the Fireflies* jelenete jut eszembe, amikor Souta az éhes kishúgának az üres cukorkásdobozban jól összelöttykölt vízből készít levest. Igaz, ez inkább szomorú, mint megható... Ahogy az a tény is, hogy mikor kiássa az anyjuk által elrejtett élelmiszertartályokat, ott lapul a cukorka is. Egyébként pedig talán nincs is olyan anime, amiből ne tudnék megható jeleneteket idézni, ezért inkább nem is kezdek bele a végeláthatatlan listába.

Hiroataka: A legmeghatóbb és szomorú is egyben, ami már évek óta a lista tetején van az az *Air* tv sorozatának a vége. Ahogy Mitsuzu megteszi azt a pár métert, az felejtethetlen.

Melyik a kedvenc megjelent magazin számod?

NewPlayer: Hűhű, hát ebből több van! Alapvetően mindig az éppen aktuális szám a kedvenc, mert akkor már túl vagyunk rajta és látom, hogy a többiek mennyi munkát beleadnak az elkészítésébe. Látom, hogy hova fejlődik, mi változott, mi lett jobb az előző számhoz képest és min kell majd még dolgoznom a következő számig. Az egyik fő kedvencem az első szám. Rengeteg munkánk volt benne, nagyon sokáig készült és rengeteg hiba van benne még a mai napig is. Mégis már csak azért is kedvenc, mert ezzel indult el útjára az AniMagazin. Ezt követi közvetlenül az 5. szám, amitől kezdve van a dizájn váltás, a feketett oldalak és minden más kísérletezésünk itt kezdődött el.

Catrin: NP-hez hasonlóan nekem is mindig az aktuális szám a kedvencem. Mikor épp megjelenik fontosabb és jobb számomra az addigiaknál, aztán eltelik 1-2 hét, akkor már mindegyiket egyformán szeretem (pl. jelen sorok írása közben), majd ha ennek a számnak is a kiadásához közeledünk, már ez lesz az aktuális kedvenc. Viszont ami talán kicsit emlékezetesebb a számomra, az Hiroával egyetértve nekem is a 8. lehet. A Steins irásommal azért nem vagyok elégedett, de azt a tényt hogy ezt a fantasztikus animét sikerült címlapra és a magazinba tenni, (minden égo nélkül) még mindig imádom.

Strayer8: Azok a kedvenceim, amiket sikerül kicsit változatosabbá tenni. Egészen pontosan, azok a számok, amikbe a cikkíróknak hála változatos témák kerültek. És azok a számok, amikbe jutott fanart, fanfic vagy akár saját írású haikuk, amik a múltkorai haiku versenyre érkeztek (nem is reméltük, hogy ilyen rövid határidőn belül ennyien írnak megadott témákra).

Hiroataka: Erre nehéz válaszolnom, de talán a 8. szám áll a legközelebb hozzám a Steins;Gate cikkel és talán a 12., amibe sokféle cikket sikerült belepakolni. Igazából kedvenc nagyon nincs. Mindegyikben van valami, ami tetszik és megfog. Minden egyes szám az olvasók cikkeiből jön össze nagyrészt és ez megszabja az adott számot is. Még nem volt olyan szám, ami ne tetszett volna valamilyen szinten.

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



Fanservice FACTORY

VIGYÁZAT!

MAGYAR DOUJINSHI, MAGYAR HENTAI!

PROJEKT, A JAPÁNBAN OLY NÉPSZERŰ DOUJINSHI KULTÚRA
MEGHONOSÍTÁSÁRA, KIS HAZÁNKBAN!

A KIADVÁNYOKAT KERESD A NAGYOBB ANIMÉS
RENDEZVÉNYEKEN, VAGY LÁTOGASS EL
A PROJEKT BLOGJÁRA:

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

Legújabb alkotásom:



DOUJIN
Hentai
18+
CSAK FELNÖTTEKNEK

AniStation - a kötetlen rádióbeszélgetés.

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

Töltsd le az eddigi felvételeket: **Innen**

***Sátogass el
hozzánk!***



anipalace.hu



facebook.com/AniPalace



twitter.com/AniPalace