

AniMagazin

5 éves a magazin!



Gintama



Prison School
live action



Jyu Oh Sei



Tavaszi szezonajánló



Az idő felett
járó lány

www.anipalace.hu



Köszöntő



30. SZÁM

Impresszum

Szerkesztők:

Alapító: NewPlayer

newplayer@anipalace.hu

Főszerkesztő: Catrin

catrin@anipalace.hu

Tervezőszerkesztő: Hírotaka

hírotaka@anipalace.hu

Lektorok: Strayer8

strayer8@anipalace.hu

pingregg

pingregg@anipalace.hu

További munkatársak:

Daisetsu, Iskariotes, Lady Marilyn,

Mii-chan, Ryosuke-kun, Szimun,

Tomyx20, Bliithe

Elérhetőségek

Cikkek beküldése:

bekuldes@anipalace.hu

Információ, kérdések:

info@anipalace.hu

Weboldal: anipalace.hu

Facebook: facebook.com/anipalace

Szerkesztői levél:

Írta: NewPlayer

Pontosan egy évvel ezelőtt arról ömlengtem, hogy már 4 éve megy a magazin. Ettől a számtól kezdve pedig már hivatalosan is 5 évesek lettünk! Mindig ezt mondom és tuti, hogy ezután is ezt fogom mondani, de engem nagyon nagy boldogsággal tölt el, hogy az AniMagazin a mai napig elérhető. A legmerészebb álmaimban sem gondoltam volna, hogy 3 vagy 4 évet megélünk. Nemhogy 5-öt!

Ha összehasonlítom a 24-es számmal a mostanit, szinte tűnnek apró kis finomságok, amik változtak: pl. eltűnt a cikkekből az oldalsáv, helyette egy sokkal kompaktabb infobox került bevezetésre, amely így még több helyet ad az írásoknak. Továbbá az oldalak fejléceit is említhetném, ami egy teljes redesignoláson esett át! De ne is menjünk ennyire vissza az időben. Aki csak az előző számmal hasonlítja össze, annak talán a leginkább szembetűnő a cikkek címdoldalának finomhangolása.

A weboldallal kapcsolatosan sajnos nem sok mindenről tudok most beszámolni. A háttérben folyamatosan dolgozunk egy-két nagyobb projekten, amik előre láthatóan még az idén elkészülnek! Ezek közül az egyik már valamennyire használható is: a felső menüsávba bekerült egy keresés gomb. Jelenleg ez még egy kezdetleges állapotban működik. A későbbiekben szeretnénk majd részletes beállításokat is adni nektek, amivel mindenki megtalálhatja a keresett híreket, vagy egy-egy magazin számot is!

Ilyen funkció az is, hogyha a szavazásnál rákattintotok egy-egy anime címére, akkor bejön az anime adatlapja. De ez még tényleg nagyon gyerekepőben jár!

Lassan a szerkesztői levél végéhez kéne közelednem, úgyhogy ezúton szeretném megköszönni mindenkinek a munkáját, akik lehetővé tették ezt az 5 évet, ezt a 30 számot.

Nagyon szépen köszönöm azoknak, akik cikket küldtek be a mostani vagy bármelyik korábbi számba. Mindig nagyon szívesen várjuk a vállalkozó szellemű cikkírókat a magazin hasábjain. Nem csak anime és manga témákkal lehet minket megkeresni, hanem bármilyen olyan témával, ami Japánhoz, Koreához vagy úgy eleve a távol-keleti kultúrához kapcsolódik.

Végezetül: nagyon sok boldog születésnapot kívánok az AniMagazinnak. Jövőre már iskolába megyünk! Tudtok ajánlani magazinok számára egy jó általános iskolát?

Előző szám



Tölts le az AniMagazin többi számát is weboldalunkról: animagazin.hu

Facebook esemény

Kattints IDE és csatlakozz facebook eseményeinkhez, hogy értesülj a magazin készítésének legfrissebb információiról.

Várjuk cikkeiteket az AniMagazin bármely kategóriájába. A részletéért kattints ide!

Partnerek



AnimeAddicts



Animeforditások



Fashion In Japan



Lady Marilyn Blogja



Lady Marilyn Blogja



Namida Fansub



Pécsi Anime Fanclub



Red Light Yaoi Team



Anime Sekai Team



Rizc/Ronin Factories



Soul Society Team



Totenkopf



UraharaShop



Will of Fire



Fanservice Factory



JAP Anime



Lady Marilyn Blogja



Lady Marilyn Blogja



Namida Fansub



Pécsi Anime Fanclub



Red Light Yaoi Team



Anime Sekai Team



Rizc/Ronin Factories



Soul Society Team



Totenkopf



UraharaShop



Will of Fire

Tartalom



ANIME ISMERTETŐ

Gintama 04

Valkyrie Drive: Mermaid 12

Jyu Oh Sei 16

MANGA ISMERTETŐ

Boku wa Ookami 19

PROGRAMAJÁNLÓ

Genzsi herceg nyomában 22

SZIGETORSZÁGI NAPLÓ

Hírek+Tavaszi szezonajánló 25

CIKKIRÓI FELHÍVÁS

Jelentkezz cikkírónak! 32

ÁZSIA TITKAI

Ubasute - Tessék szépen meghalni! 33

Kintsugi - Ragasztás arannyal 35

DORAMA SZIGET

Prison School live action 36



KÖNYVTÁR

40 Az idő felett járó lány

SZUBJEKTÍV

43 Fangirl/Fanboy: Téli szezon vélemények

50 Tamala 2010: Punk cat in space, avagy a macskaszem mindent lát

OTAKU TUTORIAL

54 Dakimakura - Gyere ide, hadd öleljelek!

FIGURAVILÁG

57 Kaori és Beethoven

NUIHARI MŰHELY

60 A cosplayvilág égető kérdései VI.

SENSEI TUTORIAL

62 Mangaszerkesztés GIMP2-vel 3. rész

KINAI KÜTYŰK

69 LeTV L1 x600 okostelefon

HÁZUNK TÁJÁN

72 AniMagazin szülinapi játék: Eredmények



Gintama

Írta: pintergreg

Lassan itt a tavasz, a sakura-virágzás és hát nincs is ennél alkalmasabb pillanat arra, hogy bemutassam nektek a *Gintama* animét. Hogy miért most? Mivel ez az anime 10 évvel ezelőtt éppen tavasszal indult. És nem, még véletlenül sem azért, mert a főszerkesztőnk pont most döntött így.



De nézzük miről is szól ez az anime. Adott egy Sakata Gintoki nevű, természetesen dauerolt hajú fickó, mondhatni ő a történet főszereplője. Ez a természetesen dauerolt haj ráadásul ezüst színű, így aztán Gin-chan úgy véli hajának ezen tulajdonságai miatt nincs szerencséje a nőkkel. Kabukichóban él, Edo vörös lámpás, sosem alvó negyedében. Ja igen, abban a korban vagyunk, amikor Edót még Edónak hívták, de nagyjából húsz évvel azután, hogy az Amanto megérkezett Japánba, és úgy eleve a Földre. Majd ezután rögvest be is tiltották a kardviselést. Sakata Gintoki pedig egy samuráj abban a korban, amelyikben (hivatalosan) már nincs szükség samurájokra.



Az Amanto? Nem tudod mi az az Amanto? Lényegében földönkívüli. Olyan lények, akik jellemzően valamilyen állatformájú humanoid lények, vagy épp teljesen embernek néznek ki, vagy az előbbi két kategória egyikébe sem tartoznak. A lényeg, hogy nem a samurájok földjéről valók, sőt még csak nem is a Földről.

Ráadásul nagyon arrogánsak, felsőbbrendűnek tartják magukat, befolyásukat az egész Bakufura is kiterjesztették.

Fenekestül forgatták fel az emberek életét: megjelenésük óriási technológia fejlődéssel járt, konkrétan egyik napról a másikra a 21. század technológiai szintjére került Japán. Ez egy nagyon érdekes társadalmi helyzetet teremtett, amelyben a középkori japánok részben megtartva koruk hagyományait, részben a modern ember életét élik. Hosszasan lehetne boncolgatni, hogy az Amanto mennyiben jelenti és jelképezi a 16. században japán földre lépő európaiakat, de ezt meghagynám a társadalomtudósoknak szakdolgozat téma gyanánt.

Gintokiról azt kell tudni, hogy imádja az epres tejet, az édességet, az alkoholt, a Jumpot, és fél a szellemektől. So sincs pénze,

így a lakbér fizetése sem problémamentes. Otose-san, a főbőrleje azonban megtűri (többé-kevésbé). Fő fegyvere egy bokken, melyre a „Töya tó” felirat van gravírozva és amellyel gyakorlatilag bármit átvág. Azért használja ezt, mert kardot ugye nem lehet már viselni (ehhez képest majd minden ellenfelének sikerült ezt megoldania). Bár ezzel a fakarddal gyakorlatilag bármit képes kettészelni és jellemzően katanák ellen is problémamentesen használja, időnként mégis előfordul, hogy eltörik. Ilyenkor egyszerűen csak rendel egy újabbat a teleshopból.





Gintoki finoman szólva sem egy tökéletes jellem: lusta, perverz, olykor szadista. Van egy üzlete (ez lenne a Yorozuya), amely jellemzően kifejezetten nem megy jól, lényegében bármilyen munkát elvállal a megfelelő javadalmazásért, az eltűnt macskák megkerítésétől a testőröködésig. Ami jön, már ha jön valami. Persze az is hozzá tartozik, hogy a jó ügyért bármikor harcol akár fizetség nélkül is.

Ezen a ponton nem tudom már tovább kerülgetni, így nézzük a másik két főszereplőt is, akik Gintokit segítik az üzletben, illetve harcokban.

Az első Shimura Shinpachi, akit olyanira meghatároz a szemüvege, hogy visszatérő poénvá vált, hogy valójában a szemüveg maga Shinpachi. Ettől eltekintve az a célja, hogy visszaállítsa apja dodzsójának régi hírnevét, valamint hogy igazi szamuráj váljék belőle. Utóbbi végett fogadta mesteréül Gintokit. Fanatikusan imádja és lényegében reménytelenül szerelmes Otsuu-chanba, a népszerű idolba; egyszersmind a rajongói klubjának is ő az elnöke.



A másik Kagura, a Yato klán sarja, mely az univerzum legerősebb népe. Ja igen, ha nem lenne egyértelmű ő egyébként egy Amanto. Gyakran látható esernyőjével, melyben egy gépfegyver is helyet kapott, de a komoly harcokban leginkább mégsem ezt, hanem az emberfeletti erejét használja. Az esernyő főleg azért szükséges számára, mivel a Yatók nem tűrik túl jól az erős napsütést. Kedvenc eledele a sukunbu, azaz az ecetes hínár, melyet szabályos téglalapokra vágva árusítanak. Állítólag egész egészséges is.



A Yorozuyán túl

A főszereplőkön kívül a Gintama univerzum számtalan mellékszereplőt is felvonultat. Mindenek előtt szeretném kiemelni Katsura Kotarót, akit Gintoki egyszerűen csak Zurának szólít. Zura az idegenellenes mozgalom vezetője, aki terrorista módszerektől sem riad vissza, emiatt körözött bűnözőnek számít. Módszerei a későbbiekben finomodnak, gyakran harcol Gintoki oldalán és szinte mindig az

Elizabeth nevű különös idegen társaságban látható. Elizabeth-et az anime elején fogadja be „háziállatául”, hátterével külön történetív foglalkozik a 232-236. részben.



Nagyon fontos elem az animében a Shinsengumi, aminek négy főbb szereplőjét emelném most ki. Először is Kondó Isao, a Shinsengumi parancsnoka. Általában csak Gorillaként hivatkoznak rá, teljesen odavan Shinpachi nővéréért, gyakorlatilag már-már zaklatja őt. Aztán Hijikata Toshiro, a Shinsengumi démoni, majonéz mániás alparancsnoka. Még az öngyújtója is majonézes-doboz alakú. Apród öngyújtó... láncdohányos. Történt egyszer, hogy betiltották a dohányzást Edóban, az utolsó szál szivarért Breezával kellett megmérkőznie (lásd 119. rész). Yamazaki Sagaru kicsit esetlen tagja az egységnek. Gyakran végez megfigyeléseket és egyszer meg is hal, persze nem a megfigyelés közben és annyira nem is. Végül, de nem utolsósorban Okita Sougo, aki Hijikataval együtt már a Shinsengumi megalakulása előtt csatlakoztak Kondo dodzsójához.

Jellemét tekintve leginkább a könyörtelen és a szadista jelzők illenek rá, emiatt felnéz Gintokira és danna-nak (főnök) szólítja. Gyakran látható egy bazookával harcolni, de természetesen neki is a kardforgatás az igazi mestersége.



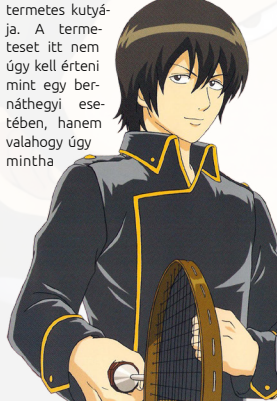


Meg kell még említeni Shinpachi nővérét, aki egy éjszakai bárban dolgozik hosztesként, hogy pénzhez jusson a dödös helyreállításához. Ők már a kezdetektől részesei a történetnek, de 300 rész alatt bizony ennél jóval több visszatérő szereplő is csatlakozik. Például Hasegawa Taizou (Madao), akit majdnem kifelejtettem, és akiről azt kell tudni, hogy az anime legelején megbecsült kormányhivatalnok volt, majd hőseinkkel való találkozás után kirúgták. Innentől csak lefele vezetett útja, felesége elhagyta, hajléktalanná vált. Egy egészen érdekes színfoltja ő az animének, akárcsak Sadaharu, Kagura

három-négy bernáthegyi méretű állathoz lenne szerencsénk. Talán fölösleges is mondanom, hogy nem a Földről való...



termetes kutyája. A természetet itt nem úgy kell érteni mint egy bernáthegyi esetében, hanem valahogy úgy mintha



Mindennapok

Nem indul sehonnan és nem tart sehová. Nagyjából így lehetne jellemezni az anime történetvezetését. Ráadásul az anime a Sazae-san formulát követi, tehát a szereplők nem öregszenek az évek múlásával, ahogy ezt Gintoki kerek-perec ki is mondja. Merthogy a negyedik fal rombolás mindennapos esemény a Gintama világában. Olyannyira, hogy időről-időre vannak olyan epizódok, (vagy epizódrészek) amelyben a szereplők leülnek és értékelik az elmúlt fél-egy évadot és megbeszélik, hogy miként lehetne több nézőt szerezni, miként lehetne érdekesebbé tenni a

műsort. Morognak, amiért más időszámba került az anime, vagy éppen a megjelenő DVD kiadást reklámozzák egy olyan borítótérvel, amely Gintoki és Hijikata „yaoi kalandjait” sejteti (semmi ilyesmi nem történt!).





A Gintama egy meglehetősen epizodikus anime, ahol fél-, egy- illetve néhány részes történetek váltogatják egymást. Ha nem tévedek nagyot, akkor a leghosszabb történetív nyolc részből tevődött össze, így bár maga a sorozat a 300. részén is túl jár, nem kell azon aggódni, hogy párszor hűsz részen keresztül tart majd a harc Breeza ellen (nem elírás, Breeza a Gintama univerzum egyik szereplője. Jó, azt nem tagadom, hogy Freeza paródiája...), vagy hogy tíz részen keresztül tárják elének az aktuális ellenfél előtörténetét két ütés között.

Mivel az anime in medias res kezdődik és egyébként sem számít semmi a pillanatnyi poénokon túl, rendkívül lassan, apránként, mondhatni csigatempóban ismerjük meg Gintoki múltját. Bár az hamar kiderül, hogy részt vett a Jōi háborúban az Amanto ellen – és ekkortájt még Shiroyashaként, azaz fehér démonként ismerték – ennek részleteit továbbra is jótékony homály fedi. Annyi bizonyos, hogy együtt harcolt többek között Zurával és bizony már akkortájt ismerte Takasugi Shinsukét, akit már szinte tekinthetnénk amolyan főellen-ség félének is, de hát a Gintama világában ez sem olyan egyértelmű. Meg egyébként sincs olyan konkrét cél – hisz a történet valójában nem tart sehova – így konkrét legyőzendő ellenfél sem. Az mondjuk biztos, hogy kellően erős és bishounen ahhoz, hogy ezt a posztot betölthesse.



Azonban nem ő az egyetlen aki szeret olyan dolgok körül szervezkedni, amik hogyhogy nem valamilyen módon keresztetik hőseink útjait. Van ugyanis egy Harusame űrközönség nevű szervezet is, akinek legtöbb műsoridőt kapott tagja Kamui, aki történetesen Kagura bátyja. Hasonló dolgokat tud elmondani róla is, mint Takasugiról, annyi különbséggel, hogy ő is földönkívüli, így nyilvánvalóan nem vett részt az Amanto elleni háborúban.



Két paródia közt...

A sorozat egyik védjegye a parodizálás. Senki és semmi nem kerülheti el a kifigurázást, mármint ha Jumpoz köthető a dolog, és így a jogtulajdonlás nem okoz problémát... Ezt is szóvá teszik jó néhányszor az anime szereplői, persze nem kell túl komolyan venni. Jump főhőstől szokatlan módon Gintokinak nincs különleges támadása vagy technikája – ahogy tulajdonképpen senkinek sincs a Gintamában – bár ő igazán szeretne magának valamit. Akármít... legyen az egy kamehameha, egy bankai vagy valami hasonló.

Hivatkozások persze nem csak más animékra vagy mangákra vonatkoznak, regényekre japán tévéműsorokra egyaránt vannak utalások. Egyszóval a teljes japán popkultúrára. A leggyakoribbak a *Dragon Ball* hivatkozások, ha más nem háttérelément a vásárbán feltűnő Shenlong figura, vagy polcon sorakozó manga formájában, ám a *Prince of Tennis*től a *Ansatsu Kyoushitsu*n és a *Gundamen* át egészen *One Piece*-ig sok minden terítékre kerül.

Másokat kifigurázni egy dolog, de a sorozat képes önmagát is ízekre szedni, ez pedig csak a legnagyobbak sajátja.



„A Gintama egy meglehetősen epizodikus anime, ahol fél-, egy- illetve néhány részes történetek váltogatják egymást. (...) nem kell azon aggódni, hogy párszor hűsz részen keresztül tart majd a harc Breeza ellen...”

„Míg az első részekben a járókelők jó része idegen, addig néhány évvel később alig látni nem embert. Ezt az anime szövé is teszi és egyszerűen a „könnyebb embert rajzolni” választ adja.”



Kezdjük ott, hogy Sorachi Hideaki (a mangaka) megjeleníti önmagát is: nem is akárhogyan, egy trehány, együgyű gorillaként. Aztán van az az epizód, mikor Gintoki a metrón utazva a Gintamant olvassa (nem elírás ez sem), majd felhangon kifejti, hogy ennek a mangának bizony már rég véget kellett volna érnie, nem is érti, ki kíváncsi erre a vacakra... De az sem sok műben fordulhat elő, hogy néhány szereplő elindul megőlni a mangakát (itt ugye részese az univerzumnak, így egyszerű), amiért a legutóbbi népszerűségi felmérés során egy pár résszel korábban megjelent karakter is megelőzte őket (182-184. rész). Hogy reagál erre az anime? A grafika szétesik, és a történet gyakorlatilag megáll. Nyilván, hiszen a rajzoló meghalt. Hát ilyen anime a Gintama.



Befejezésül

A cikk végéhez közeledve némiképpen szubjektívebb hangvételben folytatom (már amennyire egy rajongó objektíven mutathat be egy általa igazán kedvelt akármit). Az anime első fél éve (~25 része) kissé döcögős. Nekem nagyjából ennyi idő kellett, míg teljesen ráfűgtem az animére, de nem arról van szó, hogy ezután „indul be”. Igazából nem sok minden változik, legfeljebb, hogy a későbbiekben (főleg az új évadokban) sokkal gyakoribbak a „hosszabb” 2-4 részes történetek, míg az elején szinte egyáltalán nincsenek ilyenek. Egy szó mint száz, nagyon megéri adni neki egy esélyt, akkor is, ha az első egy-két rész esetleg nem nyerte el a tetszésedet. Apropos első két rész... említettem hogy azok fillernek számítanak a „filler” azon értelmében, hogy a mangában nem szereplő történetről van szó? Lényegében azt a célt szolgálja, hogy kicsit bevezesse a Gintama világát.

Kritikaként meg lehetne említeni, hogy az „idő múlásával” egyre kevesebb Amanót látni az utcákon. Míg az első részekben a járókelők jó része idegen, addig néhány évvel később alig látni nem embert. Ezt az anime szövé is teszi és egyszerűen a „könnyebb embert rajzolni” választ adja. A grafika tekintetében annyit, hogy az első, 2011 részes Gintama sorozat, még a régi 4:3-as képaránnyal készült, így régi-



(jó, a hölgyeknek főleg Shinpachi...) egészen különleges látványt nyújt, amelyet a Sazae-san formula miatt a sorozatban várhatóan sosem élhetünk majd át.



A jelenleg futó Gintama° sorozat néhány héten belül befejeződik, azonban még idén két OVA jelenik majd meg augusztusban és novemberben. A 63. kötetben Sorachi Hideaki bejelentette, hogy a Gintama manga még idén az utolsó történetívbe lép, bármit is jelentsen ez. Ugye a Bleach már három éve az utolsó történetívben jár, bár a Gintama felépítése merőben más, s várhatóan még ebben az évben (vagy a következőben) be is fejeződik. Talán még is van elérendő célja?

És akkor így a szakasz végére érve röviden még meg kéne említenem, hogy a hanghatások tekintetében mit várhattok: a seiyuuk zseniálisak és a zene is méltó a sorozathoz. Meg se kíséreltem felsorolni őket, mert annyian vannak. Az edingek sűrűbben, az openingek ritkábban cse-

lődnének egyébként. Ezek közül pedig több is beküszöbölt a kedvenceim közé.

Ebben az írásban csak pár példát említettem miért is különleges és megtekintésre méltó darabja ez az animetörténelemnek. Még napestig sorolhatnám a kedvenc momentumaimat és poénjaimat kezdve az utolsó darab végpapírról folytatott mentális háborútól a heroikus küzdelmeken át a legdrámaibb pillanatot is porba tipró poénokig, de ha ez eddig nem győzött meg, akkor kár tovább fárasztanom magam.



Forrás: <http://gintama.wikia.com>

Gintama (201 rész)

2006. április 4. – 2010. március 25.
MAL pont: 9,05

Gintama' (51 rész)

2011. április 4. – 2012. március 26.
MAL pont: 9,15

Gintama°: Enchousen (13 rész)

2012. október 4. – 2013. március 28.
MAL pont: 9,11

Kanketsu-hen - Yorozuya yo Eien Nare

2013. július 6.
MAL pont: 9,12

Gintama° (51 rész)

2015. április 8. – 2016. március 30.
MAL pont: 9,16



GINTAMA

Kattints a képre és töltsd le
a vezércikkünkhöz járó
képet!



ANIPALACE



Valkyrie Drive: Mermaid

Avagy bombázók a szigeten!

Írta: Ryosuke-kun (<http://animeraptors.gportal.hu>)

Igen. Jól látjátok, végre visszatértem a cikkírogatásos korszakomhoz. És ezúttal egy olyan különlegesnek mondható sorozatot szeretnék görcső alá venni, mely minden egyes szempontból megérdemli, hogy bővebb kifejtésre kerüljön. Hát fogadjátok sok szeretettel ezt az újabb ismertetőmet!



Bevezetésnek szánt rész

Még a mai napig tisztán emlékszem arra, hogy ennek az animének a 2015-ös őszi szezonban való megérkezését hatalmas várakozás előzte meg a részemről, ugyanis néhány héttel az első rész megjelenése előtt szerencsésen megnéztem az egyik figyelemfelkeltő PV-jét, mely férfiember létemre igencsak lázba hozott, és azt summáztam magamban, hogy ez akár még jó is lehet.

Egyáltalán nem figyeltem a vérszójló károgo varjúkra, akik megpróbálták lebeszélni erről a sorozatról mondván, hogy ez bizony a hírhedt ARMS stúdió műve lesz, akik már olyan eszement ecchi műfajújuc-cokkal örvendeztettek meg minket, mint például a *Queen's Blade* és a *Sekai de Ichiban Tsuyoku Naritai!*. Ezek finoman szólva túlságosan egysíki, felejthető darabok, melyekben az ecchi jellegzetességein kívül semmi értékelhető sincsen.

De mindvégig a szemem előtt lebegett az a tény is, hogy olyan szerintem nívósabb animéket is köszönhetünk ennek a stúdiónak, mint például: az *Elfen Lied* és a *Gokukoku no Brynhildr*. Szóval végül mégiscsak ráadtam a fejem ennek a műnek a nézésére és vitélére is egyben, amit egyáltalán nem bántam meg.



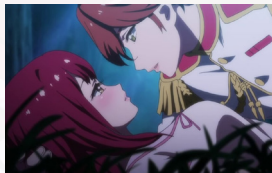
Nos, mielőtt túlságosan is elkezdenék mellékvágányra térni, s elfogultan oldalakon át ömlengeni erről a nem mindennapi műről, először is felvázolnám, hogy miről is szeretne szólni, mert méltó ismertetőt eddig a pontig még egyetlen egy oldalon se találtam róla. Valamint szeretném ezenel megragadni az alkalmat és bemutatni egyúttal a főbb szereplőit is, végül, de nem utolsósorban pedig azt, hogy miért is érdemli meg feltétlenül a figyelmünket.



Alapsztori

Egy olyan futurisztikus világban játszódik a történetünk, ahol egy rejtélyes vírus üti fel a fejét, ami kizárólag fiatal lányokat fertőz meg és egyúttal páratlan képességekkel ruhazza fel. A félelemből és egyéb okokból kifolyólag arra a kényszerlépésre szánják el magukat a fejesek, hogy meghozzák a nagy döntést, miszerint az lesz a legjobb megoldás, ha ezeket az úgynevezett Armed nevű vírussal fertőzött lányokat különböző mesterségesen létrehozott szigetekre szállítják és hermetikusan elzárják a szeretteiktől, a külvilágtól, egyszóval, mindentől, ami számukra kedves volt az eddigi életükben, méghozzá nem egy átmeneti időre, hanem örökre.

Tulajdonképp itt veszi kezdetét a történetünk, hiszen a bájos főszereplő kislánynak, azaz Mamori-channak is ezzel a nem mindennapi problémával kell szembenéznie, miután fény derül arra, hogy ő is a vírushordozók egyike. De az ötödik szigetre – összesen 5 sziget van – való érkezését követően



„...olyan futurisztikus világban játszódik a történetünk, ahol egy olyan rejtélyes vírus üti fel a fejét, ami kizárólag fiatal lányokat fertőz meg...”



nem sokáig kell egyedül maradnia, hiszen rövid időn belül rábukkan a „Megmentője”, azaz Mirei-san. Látna, hogy a lány mekkora bajba sodorta magát rögtön a segítségére siet, mégpedig úgy, hogy egy „különleges harci ceremóniát” hajt végre, amely során váratlanul megcsókolja Mamori-chant, aki ennek hatására egy pompás karddá változik.

Így könnyedén harcképtelenné teszi a korábban Mamoria támadó, kicsit sem barátságosnak tűnő nőszemélyeket.

Végül kezdetét veszi kettőjük izgalmas, látványos harcokban, érzéki pillanatokban bővelkedő kalandja ezen a titokzatos szigeten, ahol számtalan barát-ra tesznek szert. Mindeközben arra próbálnak rájönni, hogy: Ki lehet-e egyáltalán jutni erről az erős bűraszerű akadállyal körbevett szigetről vagy sem?!

És ha igen, akkor mégis mi ennek az ára?!

Tokonome Mamori:

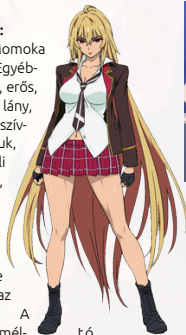
Egy 16 éves, naiv, barátságos, kedves, városi, szűz kislány, akit egyáltalán nem nehéz megingatni az érzéseivel kapcsolatban, hisz legelőször Mireiért van oda, majd egy kicsivel később eluralkodik rajta a Kormányzó-szindróma, ami már-már megkérdőjelezi a Mirei iránt táplált érzeit. A kü-



lönleges mivoltára viszonylag hamar fény derül, és rövid idő leforgása alatt sokan szemet vetnek rá azzal a nem titkolt szándékkal, hogy megkaparintsák. Viszonylag hamar kivívja a többiek tiszteletét, hisz a kezdeti harcból kihátráló magatartását, felváltja egy felnőttebb, önzetlenebb viselkedés, és kész lesz áldozatokat hozni a többiekért.

Shikishima Mirei:

Sagara Momoka egykori társa. Egyébként egy 15 éves, erős, bátor, jószívű lány, akire nyugodt szívvel rámondhatjuk, hogy egy vérbeli harcos amazon, hisz ha kell, elsőként veti bele magát a harcba, csak-hogy megvédje a barátait és az elesetteket. A figyelemre méltó testi adottságokkal is megáldott lány Mamori-channal egy szokatlanul mély, érzelmi kapcsolatot alakít ki. Közéharcra specializálódott harcos, akivel egy ellen kevesen képesek felvenni a versenyt, különösen akkor, ha Mamori-chant is maga mellett tudhatja.



„Ki lehet-e egyáltalán jutni erről az erős bűraszerű akadállyal körbevett szigetről vagy sem?! És ha igen, akkor mégis mi ennek az ára?!”



Hiiragi Akira, azaz a Kormányzó:

Egy olyan kedves, háztározott, intelligens és rendkívül érdekes lány, akinek férfiruhába való öltözködésének oka a múltjában rejtőz. Ő több mint egy bombázó. És ezt mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy az egyik fürdőzés alkalmával egyetlen egy érzéki pillantással „megbabonázta” Mamori-chant. Ezenkívül egy született vezér is, akit egy Srinek nevezett robot véd és szolgál.





Shigure Kasumi:

Egy igencsak agilis, kitaró, határozott, kedves, jószívű, képzett harcos, aki ha kell kemény, de gyengéd is tud lenni. A Kormányzó jobbkeze, akit különleges lábmunka jellemez harc során. Egész könnyen veri vissza a jóval erősebbnek látszó ellenfelek bizonyos mozdulatait is. A kitartásához szükséges erőt egy szörnyű múltbéli emlékből meríti, aminek a megtörténte után megesküdött, hogy soha többé nem fog olyan kiszolgáltatott helyzetbe kerülni.



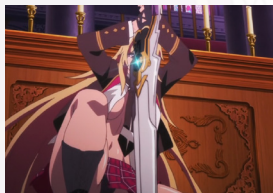
Scherzen Charlotte:

Egy igazi luxusélelet él, gazdag, arrogáns, egocentrikus, perverz lány, ennek ellenére nem lehet egyértelműen utálni, hiszen vannak néha jó megmozdulásai is, még ha csak ritkán is él velük. A nemesi mivoltát mi sem bizonyítja jobban, hogy szinte szó szerint tejben-mézben fürdik és szolgák sokaságával veteti körbe magát. Valamint egy különleges csapattal is rendelkezik, melynek tagjai a tenyeréből esznek.



Sagara Momoka:

Mirei-san egykori társa. Egy ravasz, határozott, elkényeztetett, pszichopata vonásokat mutató kislány. Bár egy ideig a kedves, édes, szeretőnivaló kislány képében tündökölt előttünk, de amint újra találkozik Mireijel újra belőle az igazi énjé. Ezenkívül épp olyan egocentrikus és arrogáns akárcsak Charlotte-sama. Ő sem egy mindennapi lány, és a többiekkel ellentétben határtalan hatalomvágy jellemzi. Kinézete alapján nem a nehézüzerség szakaszát erősíti, ennek ellenére ő sem panaszkodhat a nőies formáit illetően, hisz az övé a sorozat egyik legszebb popsija.



Amiért figyelmet érdemel:

- gyönyörű, bombázó lányok
- izgalmas, látványos harcok
- lezárt történet.

Hogy kiknek ajánlom?

Mindazoknak, akik szeretnének látni egy lezárt történettel rendelkező, gyönyörű bombázókban és izgalmas, látványos harcokban bővelkedő sorozatot, illetve azoknak, akiknek még nincs tele a hócipójuk az ecchi műfajú művekkel.



Cím: Valkyrie Drive: Mermaid

Hossz: 12 rész

Év: 2015

Műfaj: akció, ecchi, fantasy, shoujo ai

Stúdió: Arms

Értékelés:

MAL: 6,48

ANN: 5,51

AniDB: 5,37



Jyu Oh Sei

Írta: Hirotaka

A *Jyu Oh Sei* című animében egy egyszerű, könnyen emészthető, ám némi érdekességi faktoralal rendelkező, fordulatos történetet ismerünk meg. A fantasy és sci-fi ötvözetét kedvelőinek érdemes rá vetni egy pillantást.



Natsumi Itsuka öt kötetes mangáját a Bones stúdió dolgozta fel 2006-ban. Nem kapott csúcs grafikát és nagy reklámost sem, így nem csoda, hogy a viszonylagos feledés homályába veszett. Ennek ellenére egy kerek lezárt történetet kapunk mindössze 11 részben, és ennyi elég is neki.

A jövőben járunk, térben és időben távol a Földtől, sokan csak képről ismerik a Kék bolygót. Egy ikerpár, Rai és Thor (igen az anime merít a germán mitológiából) egy kolónián élnek boldogan. Ám egy nap befolyásos szüleit megölik, a testvérpárt pedig a közeli börtönbolygóra száműzik. Az anime világában már létezik a terraformálás, azonban ezt a planétát még nem

alakították át, így az eredeti felszín és élővilág fogadja az ide érkezőket. Talán nem is kell mondanom, hogy farkastörvények uralkodnak, még Bear Grylls is itthagyná a fogát, de még DiCaprio sem térne innen vissza. Ugyanis a növényvilág elképesztő módon elburjánzott: mérges, húsevő növények tekeredhetnek mindenhol. Az itt élő emberek (elítéltek) saját világrendet alakítottak ki, amit szabályok kötnek és az új jövevényeknek, így Thoréknak, nincsenek túl jó kilátásai.

Természetesen egyből halálos veszélybe kerülnek és a megmentőik világosítják fel őket, hogy megszoksz vagy meghalsz, elmenni csak egy módon lehet, amivel meg is kaptuk a z

anime szereplőinek célját. A bolygón négy gyűrűbe rendeződtek az emberek, minden gyűrű a TOP vezet, alatta pedig egyszerű logikával kikövetkeztethető, hogy a Second és a Third foglal helyet. Mindenki más ez alatt van. Aki pedig mind a négy gyűrűt uralja, az lehet a Jyu Oh és elmehet a bolygóról.

Ennyi. Lehet, hogy egyszerű, mint egy teáscsésze, de nekem fenntartotta az



érdeklődésemet. Thor és Rai, mivel nincs más választásuk, elindulnak a cél felé. Nagyjából ennyi az alapsztori, amit az első részből megtudunk, nem is árulnék el többet, mert akkor már a spoiler mezejére lépünk.

Felépítés és karakterek

Az anime felépítését két részre osztanám. Ezt azért teszem, mert a hatodik részben időt ugrunk, úgy körülbelül öt évet. Az első felében az előbb említett alapszitu felvázolása és a karakterek bemutatása mellett az Okker gyűrűt és rendszerét ismerjük meg, innen már tudjuk, hogy a többi gyűrű is így működik. Az anime második felét, - az időugrás után - már a Jyu Oh-vá válás és az anime végső lezárása adja.

Thor: Mivel öt írtam elsőként, ezért mindenki kitalálta: ő a főszereplő. Célja, hogy ő legyen a Jyu Oh, elhagyja a bolygót és megbosszulja szüleit. Céltudatos, ügyes, kedvelhető, nem szerencsétlen, de a fizikai erejére gyúrní kell.





Rai: Thor ikertestvére, együtt kerülnek le a bolygóra. Ennek ellenére teljesen ellentétei egymásnak. Ő a tökéletes tehetetlenség megtestesítője. Fizikailag és szellemileg is gyenge. (Ez alatt nem azt értem, hogy hülye).

Third: Az Okker gyűrű harmadik legerősebb embere. Számító és sunyi alak, de barátságot és hűséget mutat. Tény, hogy nem az az áruló típus, inkább a háttérből szereti úgy mozgatni a szálakat, hogy neki jó legyen. Persze kiderül miért tesz így.

Tiz: A Nap gyűrű secondja. Ő a legfőbb női karakter. Az anime elején megmenti Thor életét és egyből bele is szeret. Életvidám, határozott, de aggódó lány.

Mindezek után kijelenthetjük, hogy tipikusan átlagos animekarakterekről van szó. Rajtuk kívül persze még többen felülnek kisebb-nagyobb szerepekben, de elmondható, hogy nincs nagy karaktergárdája az animének. Hozzá kell tennem, hogy nem is igényeltem.



Számomra mindenki kedvelhető volt, beleillettek a sztoriba és lehetett kicsit sajnálni, ha valamelyik fontosabb figurával történik valami. Karakterfejlődésről nem tudok nagyon beszámolni, kivétel ez alól Thor, aki érdekes változáson megy keresztül, továbbá Third is megváltozik kicsit.

Zöld, barna, fehér

Essen szó a kinézetről is. Azért választottam ezt az alcímet, mert számomra ez a három szín uralta az animét. A növények zöldek, a belső terek inkább sárgásbarnák, míg az anime második felében uralkodik a hó és egyéb fehér/világos terek.

A rajzolás semmi extra, a teljesen átlagos kategóriába tenném, nem ez volt a legszebb 2006-ban. Főleg ha arra gondolok milyen címek jöttek még mellette abban a szezonban. (*Gintama*, *Nana*, *Ouran*) De 2006-ban jött ki a *Death Note*, *Fate*, *Code Geass* vagy éppen a *Paprika*. Nem csoda hát, hogy nem tett szert nagy népszerűsége. Az animáció is néhol lehetne

sebb, de a fények, árnyékok és összességében minden rendben van egyébként az animében, nem mondanám, hogy különösebb bajom lenne vele.

A zene kettős számomra. Az opening nagyon különleges, akit elkap a hangulat, az egyből dobhat rá egy tangót vagy valami hasonló táncot. Az ending kellemes, meg lehet párszor hallgatni, de semmi extra. Az OST viszont teljesen egysíkú, azonnal felejthető muzsikából áll. Nekem egy sem maradt meg.

Konklúzióként azt mondanám, hogy van ennél sebb és van ennél jobb történet is, de mégis hordoz magában annyi spirituszt, amiért érdemes megnézni. Aki szereti ezt a stílust, az talál majd benne olyat, amin elagyalhat és érdekességként értékel majd. Tény, hogy több részben ki lehetett volna bontani jobban a szálakat és például bemutatni az egyes köröket. Több karaktert is fel lehetett volna vonultatni, továbbá gondolhatjuk azt is, hogy Thor túl gyorsan haladt előre. De tény az is, hogy én ezeknek nem éreztem szükségét. Hiszen nem az volt számomra a lényeg, hogy mennyit látok az egész bolygóból és népeességéből stb., hanem hogy az a néhány fontos karakter mit tesz és mit ér el az anime alatt, és ehhez nem kell, hogy mindenről tudjanak, vagy minden történésnek részesei legyenek. A lényeg, hogy számomra elég információt adott az anime, hogy bele tudjak gondolni a világá-

ba és elképzeljem azt, amit nem mutatott meg. Ezek fényében leginkább akkor javaslom, ha valaki gyorsan akar nézni valamit és kevés az ideje.



Cím: Jyu Oh Sei

Hossz: 11 rész

Év: 2006

Műfaj: akció, kaland, dráma, misztikum, sci-fi, shoujo

Stúdió: Bones

Értékelés:

MAL: 7,44

ANN: 7,26

AniDB: 7,68



Boku wa Ookami

Írta: Miichan

Mukashi, mukashi...

Él ezen a földön egy Nachi Yuuki nevű mangaka, akinek 2010 telén eszébe jutott egy farkasos történet. E történet főszereplői Ookami Jin és Kuramoto Rina.



Mielőtt bővebb leírást adnék a történetről, megemlíteném, mikor ránéztem a borítóra nagyon elszépségesnek tűnt a manga. Amikor elolvastam az első fejezetet, még mindig nagyon vártam a folytatást, de körülbelül a felénél Rina személyisége eléggé irritáló kezdett lenni. Sok shoujo magát olvastam és még nem sikerült olyanba belebotlanom, ahol a főszereplő karaktere ennyire idegesítő lett volna, mégis a végén egész sok pontot adtam rá.

Ookami és az „Apáca” románc

Történetünk kezdetén egy tipikus középiskolában járunk, ebben az oktatási intézményben tanul főszereplőnk Rina, akit régen rengeteg fiú cukkolt, emiatt elkönyvetelte őket farkasoknak, akik csak perverz dolgokra tudnak gondolni. A régi „traumák” következtében esélytelen Rina számára a szerelem, vagyis ezt lehetne

„...esélytelen Rina számára a szerelem, vagyis ezt lehetne gondolni, ezért létezik Ookami Jin, a bishounen, ki első ránézésre egy elhanyagolt külsejű hikikomorra hasonlít.”

gondolni, ezért létezik Ookami Jin, a bishounen, ki első ránézésre egy elhanyagolt külsejű hikikomorra hasonlít. Szegény Ookami-kunak a bemutatkozás sem megy egyszerűen, már az első nap nevetés tárgyává válik. Az egyetlen tanuló, aki törődni kezd vele, Rina. Így kiderül Jin titka, ami nem más, mint hogy egy farkas nevelte fel, és pár évvel ezelőtt kezdett tanulni az emberekről egy bizonyos személyről, aki színrelép a történet vége felé. Rina felkarolja szerencsétlen Ookamit és segít neki beilleszkedni az emberek közé, eközben persze egymásba is szeretnek. Főhősnőnknek nehéz dolga lesz és sok számára kellemetlen szituációban lesz része, amik az olvasó számára poénos helyzetek, mivel farkasunkat eléggé az állati

ösztönök vezérlik. Ugyanez fordítva is igaz, mivel Ookaminak meg kell küzdenie a féltékeny, versengő Keitával, Rina gyerekkori barátjával is. Ezután pedig Rina erkölcsével hadakozhat, persze vigyáznia kell, ha a közelében szeretne maradni. Történetünk előrehaladtával fény derül Jin eltűnésének rejtélyére, miért egy farkas nevelte fel, és hogy hol vannak a szülei.



A manga képi világa

Nem is tudom, hol kezdjem, bevallom a mangáknál az esetek 99,9%-ban a karaktereket nézem. Úgy szoktam elkezdni, hogy szép karakterek = jöhet a manga, kivéve egy mangát, amiről majd egy későbbi cikkben írok. Így hát itt sem lehet arról beszélni, hogy csúnya, élvezhetetlen. Éppen ellenkezőleg, 10 pontból olyan 8-at adnék rá. A szereplők szépek, igaz, néhol ha nagyon megnézzük, látszik például Ookami hajánál a körvonalt; elég bizarr, mégsem annyira feltűnő. Az arckifejezések megfelelők, mindent elárulnak szavak nélkül is. A háttér az esetek 90%-ában kidolgozott, ahol kevésbé van megrajzolva, az pont illik az adott jelenethez.





Szereplők...

Kuramoto Rina

15 éves középiskolás lány. Kedvenc elfoglaltsága hogy perverznek tűnő szituációban péppé verje Keitát, ez más fiúkra is vonatkozik. Utálja a perverz fiúkat, kivéve Ookamit akinek perverz megnyilvánulásairól tudja, hogy nem direkt teszi, ami igaz is. A történet során saját érzéseivel küzdelemből járja Jinnel való kapcsolatát alakítani.

Ookami Jin

Bemutatkozása során nem volt túl népszerű, ez megváltozott azután, hogy Rin megjigazítja a haját, miáltal kiderül, hogy valójában jójépu. Utána ő lesz minden lány



álom pasija. Ettől eltekintve vannak lemaradásai a tanulásban és írásban körülbelül egy kisiskolás szintjén áll. Nagyon kedves, figyelmes, ösztönös ember, ezért is szeret Rin belé.

Tachiyama Keita

Rina gyerekkori barátja, aki nem titkolja szerelmét, mégsem kapott rá választ. Régen kosárlabdázott, amit abbahagyott a középiskolában, remélve így Rinához még közelebb kerül. A történetben ő a szerencsétlen srác, a szerelmi háromszög harmadik tagja.

Zen

Kuramoto osztálytársa és barátja. A történetben sok szerepe van, főleg szerelmi tanácsokat ad Rinának. Van pasija egy másik suliból, így bőven tud mit tanácsolni.

Végezetül...

Ez a manga inkább poénos és nem az a teljesen tipikus love story Rina vezetésével. Érdemes elolvasni a szórakoztató jelene miatt. Jin sok nevetéssel teli pillanatot hoz az olvasók napjába. Bárán ajánlom minden női olvasónak, egyszeri mű, nem hiszem hogy többször el lehet olvasni, de aki elolvasta az egyből belekezdhet Nachi Yuuki következő művébe a Boku no ie ni oide mangába.

**Cím:** Boku wa Ookami**Angol cím:**

I am the Only Wolf

Hossz: 4 kötet**Év:** 2010-2012**Műfaj:** vígjáték, romantika, iskola, shoujo**Mangaka:** Nachi Yuuki**Értékelés:**

MAL: 7,69



Gendzsi herceg nyomában

Írta: AniMagazin

A világirodalom legelső regénye elevenedik meg a budapesti Hopp Ferenc Ázsiai Művészeti Múzeum április 17-ig tartó tárlatán. Közel 200 műtárgy segítségével ismerkedhetünk meg a művel és feldolgozásaival.



Mindenekelőtt megemlítem, hogy a tárlat elején érdemes magunkhoz venni a kirakott illatalbumot, ami nevével ellentétben nem szaganyagokat tartalmaz, mint egy női magazin, hanem kiegészíti a kiállítást. Tartalmazza például a tárgyakhoz kapcsolódó japánul kiírt vakák (rövid versek) magyar fordítását, melyekből néhányat a cikk sorai között is olvashattok. Az albumból magyar és angol változatot is találunk, a kiírások is ezeken a nyelveken, néhol pedig japánul is szerepelnek.

„Céltudatos szellő szilvánk illatát lebbenti, megérzi vajh a csalogány, s enged a hívásnak?”

A szobák előtt lévő folyosón először megismerkedünk magával a regénnyel, majd a régebbi valamint az újabb kiadású magyar nyelvű kötetek tekinthetők meg.



Az első szobában máris végigélhetjük Gendzsi történetét, igaz nem mind az ezerkétszáz oldalnak, hanem az 54 (enynyi fejezetből áll a regény) gyönyörűen festett album képek köszönhetően. Itt is segítségünkre van az illatalbum ugyanis a kiállított képeket nem sorrendben rakták össze, valószínűleg azért, hogy az embereknek többet kelljen gondolkodni azon, hogy az adott jelenet, melyik Gendzsi fejezetben található. Segítő albumunkkal viszont röviden olvashatunk a számozott képeken megjelenő történetről. A teremben láthatunk még különféle tárgyakat, képeket is, melyeket mind a regény ihletett.

A következő szobában különféle tárgyakat találunk, mint vázák, dobozok, kis szobrok, fésűk. Gyönyörű darabok. A tárgyak mellé tartozik egy-egy hozzáillő vaka, melyek mindegyike a Gendzsiből származik. Érdemes itt kicsit több időt tölteni és elolvasni a vakák fordítását, majd a tárgyak mintáját is szemügyre venni.



„Láthattam volna a tavasz első liliumát, mondja. De a virág, amit én látok, éppoly gyönyörű.”





*„Melengesse bár fennen ragyogó reggeli nap,
gyémántos bambusz ne feledje lenn a fagyot.”*

A harmadik szobában láthatjuk egy karuta játék lapjait, melyeken képek és vakák szerepelnek a Gendzsiből. Itt található egy fametszetsorozat és további kiállítási tárgyak, például egy régi könyv is, melynek szkennelt változatát végiglapozhatjuk a mellette lévő tableten. Ezenkívül megismerkedhetünk a Gendzsi monókkal - geometriai alakzatok, amik vízszintes és függőleges vonalakkal állnak. Ezek mind egy-egy illatnak és egy-egy fejezetnek felelnek meg és ezzel bizony játszani is lehet. A játék során ismerni kell az egyes illatokhoz tartozó történetet.

Itt említeném meg a kiállítás interaktív részét is. Háromféle dologgal játszhatunk. Először az első terem 54 képét találjuk kisebb változatokban egy mágneses falon, melyekkel kirakhatjuk a helyes történeti sorrendet. Aztán, akik éreznek magukban némi költői vénát, azok a 2. szobában írhatnak verset, majd pedig az előbb említett illatjátékhoz kapcsolódóan különféle illatokat szimatolhatunk és megpróbálhatjuk kitalálni, mi is az. Így kevertük mi össze az édes kőményt a fekete Negróval, a fafűstöt pedig a zsírslazonnával.



*„Úgy akarok lenni, mint csúcsra boruló felhő.
Jobb az ezerszer, mint sodródni az életen át.”*

A kiállítás kiegészítéseként, **Krasznahorkai László** és **Gaál Zoltán** irodalmi-fotográfiaiát nézhetjük meg, melyeken japán helyszíneket láthatunk. Természetesen a két magyar úriember ezzel tisztelgett a Gendzsi monogatari előtt.

A múzeum teljes területe ad otthont a kiállításnak, mely rendkívül tartalmasra sikerült, és bőven kimeríti az 1000 Ft-os belépő árát. A falon és az albumban szereplő információk kimerítőek, de nem meglehetően, jó, hogy „dolgoztatják” tárlat nézés közben az embert. A kiállított tárgyak látványosak, a játékok pedig érdekesek, az illat-szagolós különösen leköti az embert. Az eddigi általunk látogatott Hopp Ferenc kiállítások közül talán ez tetszett a legjobban. Kellems hétvégi program, mindenkinek ajánljuk!



Források

Idézetek forrása:

A kiállítás illatalbuma

http://hoppmuseum.hu/data/cikk/1481/cikk_1481/vezeto_HU_Genji_web_1.pdf

Muraszaki Sikibu: Gendzsi szerelmei

Képek forrása:

ashu.hu
est.hu
kozezsuli.hu
szepmuveszeti.hu



Hírek

Írta: AniMagazin

Események

március 26-27.: Tavaszi MondoCon 2016
Budapest, Hungexpo

április 9.: OSZAKE 2016 - Debrecen
Medgyessy Ferenc Gimnázium és Művészeti
Szakközépiskola.

április 10-ig: Az Origami különleges világa - kiállítás:
Orosháza, Petőfi Művelődési Központ

április 16: (szombat 10:00-17:00) III. Magyar Haiku nap
Hopp Ferenc múzeum.

április 17-ig: Gendzsi herceg nyomában
képzőművészeti kiállítás: Hopp Ferenc múzeum.

április 16. és 17.: Taiko Effect: Kiyo Kito Taiko
Budapest, IBS színpad

május 13-tól Chiharu Shiota: Emlékeső kiállítása
Szentendrei Képtár

május 14. (szombat):
PlayIT Show - Debrecen, Főnix csarnok

május 25. (szerda): 19:00 Girugamesh
Tour 2016 „chimera” - Club 202 Live Music Hall

Véget ér a Gintama



Ahogy pintergreg a cikkében leírta: a jelenleg futó *Gintama*° sorozat néhány héten belül befejeződik, azonban még idén két OVA jelenik majd meg augusztusban és novemberben. A 63. kötetben Sorachi Hideaki bejelentette, hogy a *Gintama* manga még idén az utolsó történetívbe lép, bármit is jelentsen ez. Ugye a *Bleach* már három éve az utolsó történetívében jár, bár a *Gintama* felépítése merőben más, s várhatóan még ebben az évben (vagy a következőben) be is fejeződik.

Nindzsa kerestetik

Aicsi prefektúra egy érdekes ötlettel rukkolt elő, hogy fellen-dítse a turizmust. Nindzsákat keresnek főállásba, havi 180 ezer jenért (441 ezer forint). Természetesen követelmény az akrobatikus képességek és a jó fizikum. Harctudás azonban nem kell. Aiket majd felvesznek a pozícióra, azoknak színpadi előadásokon, rádió- és tv műsorokban kell megjelenniük.

Új Death Note live action

Renezsánszát éli a *Death Note*. Legalábbis abban az értelemben, hogy új Live Action film érkezik idén október 29-én. A korábbi filmek folytatása lesz és 10 évvel később játszódik napjainkban. A filmben egyszerre hat *Death Note* lesz a Földön. Új karakterek is fel fognak tűnni, közülük kettő örökölte Light illetve L DNS-ét. Ismerős karakterként azonban visszatér Misa.

Tavaszi animék (az új sorozatok nagy részét a szezonajánlóban találjátok):

Március

03.25.
- Shoujo-tachi wa Kouya o Mezasu: Anime Edition (OVA)

Április

04.01.
- Kegwani: Shou (TV short)
- Uchuu Patrol Luluco (TV short)
- Ushio to Tora 2 (TV)

04.02.
- Bonobono 2 (TV short)
- Future Card Buddyfight DDD (TV)
- Gakusen Toshi Asterisk 2 (TV)
- JoJo no Kimyou na Bouken: Diamond wa Kudakenai (TV)

04.03.
- Concrete Revolutio: Choujin Gensou - The Last Song (TV)
- Macross Delta (TV)



04.04.

- 12-Sai, Chicchana Mune no Tokimeki (TV)
- Beyblade Burst (TV)
- Kaitou Joker 3 (TV)

04.05.

- Hakuouki: Otogisoushi (TV)
- Shounen Ashibe: Go! Go! Goma-chan (TV short)

04.06.

- Battle Spirits: Double Drive (TV)
- Bishoujo Yuugi Unit Crane Game (TV short)
- Neko Neko Nihonshi (TV short)

04.07.

- Aikatsu Stars! (TV)
- Onigiri (TV)

04.09.

- Kyoukai no Rinne 2 (TV)

04.10.

- Nameko: Sekai no Tomodachi (TV short)

04.11.

- Usakame (TV short)

04.16.

- Eiga Crayon Shin-chan: Bakusui! Yumemi World Dai Totsugeki (movie)
- Kamiwaza Wanda (TV)
- Meitantei Conan: Junkoku no Nightmare (movie)

10. Seiyuu Awards

Idén is átadták a Seiyuu Awards díjakat. Ez volt a 10. alkalom.

Legjobb színész: Matsuoka Yoshitsugu

Legjobb színésznő: Minase Inori

Legjobb férfi mellékszereplő seiyuu: Suzumura Kenichi és Hosoya Yoshimasa

Legjobb női mellékszínésznő seiyuu: Ito Shizuka és Hayami Saori

Legjobb új színész (az elmúlt 5 évben belül debütáltak): Umehara Yuuichirou, Takeuchi Shunsuke és Murase Ayumu

Legjobb új színésznő: Uesaka Sumire, Takahashi Rie és Tanaka Aimi

Legjobb személyiség: (rádióban, TV-ben nyújtott szereplés) Suzumura Kenichi

Legtöbb szavazat: Kamiya Hiroshi

Emlékdíjak a 2015-ben elhunytaknak: Ogawa Shinji, Aikawa Kinya, Nishimoto Hiroyuki, Takita Yuusuke, Saitou Mizuki, Maruyama Eiji, Shirakawa Sumiko, Tatekabe Kazuya és Matsuki Miyu

Szakmai díj: Chijimatsu Sachiko, Nakamura Tadashi és Nomura Michiko

Kei Tomiyama díj: Morikubo Showtaro

Kazue Takahashi díj: Inoue Kikuko

Gyermekek and Családok kedvence díj: Pierre Coffin

Occultic;Nine anime



Újabb címmel gyarapszik a pontosvesszős animék sora, bár az alkotó elmondása szerint ez egy különálló ág lesz a többi címtől. Idén várható az *Occultic;Nine* anime. Főszereplői kilenc fiatal, akik egy okkult blogot olvasnak, amit a 17 éves Gamon Yuuta vezet. Egyszer csak különféle furcsa események történnek körülötük, melyek egyre nagyobb áválnak és túllépnek a józan ész határára.

PET bontó baktérium

Japán kutatók egy új baktériumfajt fedeztek fel, amely képes a PET vagy másnéven polietilén-tereftalát lebontására. Az érdekesség az egészben, hogy ez a faj csak PET-et fogyaszt. Tekintve, hogy 1940 óta gyárt az ember műanyagot, a természet elég gyorsan, mindössze 70 év alatt megtalálta a módját a lebontására. Ezzel új kutatások nyílnak meg, hogy az emberek hatékonyabban tudják lebontani a PET-et.

A baci (*ideonella sakaiensis*) két alkotóra, etilénlikolra és tereftálra bontja, melyek nem károsak a környezetre. Utána ezeket elfogyasztja. A folyamat viszont nagyon lassú, egy körömnnyi PET lap lebontása 6 hét, de a kutatások talán fényt derítenek arra, hogy tudnánk a műanyag palackból újra palackot gyártani.

Spice&Wolf folytatás



10 éve debütált a *Spice & Wolf* sorozat. Ennek alkalmából Hasekura Isuna folytatja Holo és Kraft Lawrence történetét. Az ünnepi rész április 9-én fog Japánban megjelenni.

A *Spice & Wolf* egy alternatív középkori Európába kalauzolja a nézőket. Főszereplő egy lány alakját felöltő ősi farkas istenség (Holo) és a Lawrence nevű vándorkereskedő közös utazását mutatja be. Útjuk nem veszélytelen, mivel az inkvizíció éber szemel mindenhol ott vannak. A történetben beleláthatunk a középkori élet mindennapjaiba és a főszereplők is közelebb kerülnek egymáshoz.



Néhány anime sorozat rövid bemutatása

04.17.

- Cardfight!! Vanguard
G: Stride Gate Hen (TV)

04.22.

- Itoshi no Muuco (OVA)

04.23.

- Gekijouban Hibike!
Euphonium: Kitaui
Koukou Suisougaku Bu
e Youkoso (movie)
- Yu-Gi-Oh!: The Dark
Side of Dimensions
(movie)
- Zutto Mae kara Suki
Deshita. Kokuhaku Jik-
kou linkai (movie)

04.??.

- Duel Masters VSRF
(TV)
- Masamune Datenicle
(ONA)
- Show by Rock!! 2 (TV)
- Terra Formars:
Revenge (TV)
- Wagamama High Spec
(TV short)

05.02.

- Owari no Seraph
(OVA)

05.06.

- Ajin (OVA)

05.31.

- Under the Dog (OVA)

05.??.

- Garo: Divine Flame
(movie)
- Kaze no You ni (movie)



Az anime az azonos című japán visual novel játék adaptációja, melyben tárgyalótermi szövegsaták vannak célkeresztben. Az újonc ügyvéd, Naruhodou Ryuucihhi eseteit további komikus szereplők színesítik, például a rivális ügyész, a bírók vagy a szép mentora és asszisztense.

Visual novel alapján.

Műfaj: vígjáték, dráma, misztikum, rendőrség**Stúdió:** A-1 Pictures**Seiyuuk:** Kaji Yuki, Yuuki Aoi, Tamaki Masashi, Iwasaki Masami

Sakura Hane egy lány-középiskolába jár, ahová mindig egy fászrt emelkedőn jut el biciklijével. Egy nap meglátja Amano Onsát, aki motorral megy iskolába. Sakurát ez egyből érdekelné, így Onsóval csatlakoznak az iskola motorkerékpár klubjába. Első cél, hogy Sakura jogosítványt szerezzen.

Manga alapján.

Műfaj: autók, seinen, slice of life, sport**Stúdió:**

TMS Entertainment

Seiyuuk: Uchiyama Yumi, Touyama Nao, Yamaguchi Rikako

Eiji gyerekként azt kíván-ta, hogy pusztuljon el a világ. Később növekedett az Order Userek száma, akik különleges erejűeké váltják valóra kívánságaikat. 10 évvel a nagy pusztítás után a zárkózt középiskolás Eiji még mindig hatalmas erejének kordában tartásával küzd.

Manga alapján.

Műfaj: akció, shounen, szuper erő**Stúdió:** Asread**Seiyuuk:** Mikami Shiori, Morita Masakazu, Misaki Mari, Kuno Misaki

A népesség 80%-a birtokolja a Quirks-nek nevezett különleges erőt, mely hő-sőket és gonoszokat szül. Ahhoz, hogy valaki igazi hő-sé váljon a U.A. High's Hero programban kell részt vennie és ennek iskolájában tanulnia. A főhősnek Midoriya Izukunak azonban semmilyen ereje nincs, ám a legnagyobb hős All Might segítségével mégis beiratkozik a hősképzőbe.

Manga alapján.

Műfaj: akció, kaland, vígjáték, shounen, természetfeletti**Stúdió:** Bones**Seiyuuk:** Yamashita Daiki, Kaji Yuki, Okamoto Nobuhiko, Sakura Ayane

A történet egy különleges nyomozóirodáról szól, ami természetfeletti ügyekkel foglalkozik. Ügynökei híres írók, mint például Dazai Osamu, Kunikida Doppo, Miyazawa Kenji, Edogawa Ranpo, Akutagawa Ryuunosuke. De a japánok mellett nyugati szerzőkkel is találkozunk (Dosztojevszkij, Agatha Christie és Dan Brown).

Manga alapján.

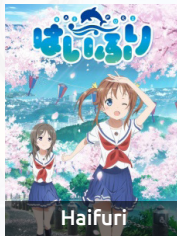
Hossz: 12 rész**Műfaj:** misztikum, seinen, természetfeletti**Stúdió:** Bones**Seiyuuk:** Miyano Mamoru, Uemura Yuto, Toyonaga Toshiyuki, Kagura Hiroyuki



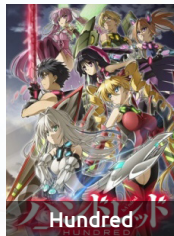
Endride



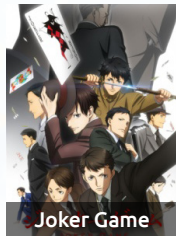
Flying Witch



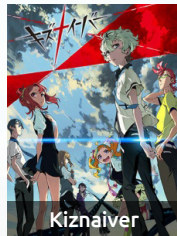
Haifuri



Hundred



Joker Game



Kiznaiver

A Föld felszíne alatt léteznek egy ismeretlen világ, Endra, ahol Deruzain király uralkodik. Emirio herceget, a trón valódi örökösét bebörtönözte, így a fiú bosszút forral. Egy nap megjelenik cellájában Shun, a felszínről jött átlagos középiskolás, aki egy különleges kristály segítségével kerül a titokzatos világba. A hazajutás és a bosszú reményében a két fiatal összefog.

Original.

Hossz: 24 rész

Műfaj: kaland, fantasy

Stúdió: Brain's Base

Seiyuuk: Masuda Toshiki, Ono Kensho, Itou Shizuka, Uchida Yuuma

A 15 éves bosszorkány, Makoto fekete edzés macská-jával, Chitóval elhagyva Yokohamát vidékre, Aomoriba költözik rokonaihoz. Itt ismerhetjük meg varázslatos mindennapjait másodunokatestvéreivel köröltve.

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, shounen, slice of life, természetfeletti

Stúdió: J.C.Staff

Seiyuuk: Shinoda Minami, Suzuki Eri, Sugawara Shinsuke, Sakura Ayane

100 éve már, hogy több ország víz alá került, így a tengereken is kiépítettek városokat és útvonalakat. Japánban a tengerek védelme érdekében speciális középiskolák alakultak, melyekben tengerbiológus lányok tanulnak. Az egyik ilyen intézménybe iratkozik be Misaki és Moeka, hogy "kék sellők", azaz a tengerek védelmével foglalkozó szakemberek legyenek.

Original.

Műfaj: iskola

Stúdió: Production IMS

Seiyuuk: Amiyama Sora, Natsukawa Shiina, Kubo Yurika

Hundred. Az egyetlen fegyver, mely képes szembeállni a Földet támadó Savage létformával. Kisaragi Hayato Slayerré, azaz hundred használóvá szeretne válni, így beiratkozik a Little Garden akadámiára. Nem eléggé szobatársával kapcsolatban egy furcsa érzés fogja el, rögtön a tanévnyitó ünnepség után párbajra hívja őt Claire, a sulis legerősebb Slayere.

Light novel alapján.

Műfaj: akció, ecchi, hárem, mecha, romantika, iskola, sci-fi

Stúdió: Production IMS
Seiyuuk: Okuno Kaya, Yoshioaka Mayu, Ichimichi Mao, Hasegawa Yoshiaki

1937-ben járunk. Yuuki alezredes a Japán Császári Hadseregen belül létrehozta a D ügynökséget, melyet Sakuma hadnagy felügyel. Az ügynököket a hadsereg tagjain kívül keresik. A cél egy olyan kémcsapat létrehozása, amely belföldön és külföldön is bevethető.

Regény alapján.

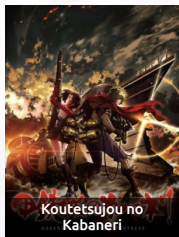
Műfaj: hadsereg, seinen
Stúdió: Production I.G
Seiyuuk: Shimono Hiro, Horiuchi Kenyuu, Kumura Ryouhei, Tone Kentarou

Sugomori egy fiktív japán város, ahol a népesség egyre jobban csökken. Egy nap Sonosaki a következőt mondja az osztálytársának Katsuhirának: "Kiválasztottak, hogy Kiznaiver légy". A Kizuna rendszerben lévő Kiznaiverek meg tudják osztani egymással a harcok során szerzett sérüléseiket.

Original.

Műfaj: sci-fi
Stúdió: Trigger

Seiyuuk: Kaji Yuki, Yamamura Hibiku, Satou Rina, Terasaki Yuka



Koutetsujou no Kabaneri



Kuma Miko



Kurumukuro



Mayoiga



Netoge no Yome wa Onnanoko ja Nai to Omotta



Pan de peace!

Az ipari forradalom közepén járunk. Egy legyőzhetetlen szörny jelenik meg a világban. Ha megharapja az embereket, akkor agresszív élőholtakat hoz létre. Hinomoto szigeten az emberek állomásokat építettek, amelyek elkerítik őket ezektől a lényektől. Az állomások között a Hayajiro nevű vonattal lehet utazni. Az egyik állomáson dolgozó Ikoma találkozik egy lánnyal, akit Mumeinak hívnak. Aznap éjjel a Hayajiro elszabadul, a személyzet átváltozik.

Original.

Műfaj: akció, dráma, fantasy, sci-fi, steampunk

Stúdió: Wit Studio

Seiyuuk: Senbongi Sayaka, Hatanaka Tasuku, Masuda Toshiki, Osaka Ryota

Főszereplők az alsó-középsulis Machi, aki egy sintó szentélyben papp. A szentély Japán északi részén Touhoku régióban található és egy medvekaminak lett szentelve. Machi őrangyala egy beszélő medve, Natsu. Egy nap Machi azt mondja Natsumak: a városban szeretnék iskolába járni. Natsu ezért elhatározza, hogy felkészíti a tájékozatlan lányt a városi életre.

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, seinen

Stúdió: Kinema Citrus

Seiyuuk: Yasumoto Hiroki, Hioka Natsumi, Kitamura Eri, Okitsu Kazuyuki

A Kurobe Gát építése közben egy ősi kegytárgyat fedeztek fel. Ezt követően megalapítottak egy kutatóintézetet, ahová szerte a világból kutatók érkeztek, hogy megvizsgálhassák a tárgyat. Ezen kutatók gyerekei a helyi középiskolába járnak, még az intézet vezetőjének a lánya, Shirahane Yukina is. 2016 nyarán egy magányos számúráj életre kel.

Original.

Műfaj: mecha

Stúdió: P.A. Works

Seiyuuk: Ichimichi Mao, Azakami Youhei, Ueda Reina, Kimura Juri

30 fiatal nő és férfi egy buszkirándulásra vesznek részt. A cél egy csalóka, nem létező falu, Nanakimura, mely a városi legenda szerint egy utopisztikus hely. A 30 vérző szívű emberrel a busz mélyen a hegyek közé tart. A kihalt falu egy új élet reményét csillantja fel.

Original.

Műfaj: dráma, misztikum

Stúdió: Diomedea

Seiyuuk: Kakuma Ai, Tada Konomi, Hasegawa Yoshiaki, Miyoshi Kousuke

Nishimura Hideki szeret online játszani, mely során korábban egy női avatárral rendelkező játékosnak szerelmet vallott. Csakhogy a játékosról kiderült, hogy fiú. Azóta Hideki titokban tartja a vele történeteket és nem bízik többé egy női avatárral sem. Azonban egy nap egy ilyen játékos vall neki szerelmet, akiről kiderül, hogy a való életben is nő nemű. A lány nem igazán érzi a különbséget az online és a való világ között, így magányos és nehezen segítenek rajta.

Light novel alapján.

Műfaj: vígjáték, ecchi, romantika, iskola

Stúdió: Project No.9

Seiyuuk: Hidaka Rina, Minase Inori, Toyonaga Toshiyuki

A kissé butácska Minami most kezd a középiskolát. Imád kenyeret reggelizni, a finom pékárú minden egyes nap jókedvre deríti őt és társait, Yuut, Fuyumit és Noát.

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, slice of life, iskola

Stúdió: Asahi Production

Seiyuuk: Kido Ibuki, Oomori Nichika, Yamazaki Erii, Toyota Moe



Re: Zero Kara Hajimeru Isekai Seikatsu

Subaru Natsuki egy átlagos középsúlyos diák, aki elvesztett egy alternatív világban. Ám szerencsére egy gyönyörű ezüst hajú lány megmenti. Natsuki vele marad, hogy vizsgálja a szívességet, azonban egy ellenség támad rájuk, aki mindkettőjüket megöli. Natsuki ekkor ismeri fel erejét: képes visszautazni az időben arra a pontra, amikor ebbe a világba érkezett. Azonban csak ő emlékszik mindenre.

Light novel alapján.

Műfaj: dráma, fantasy

Stúdió: White Fox

Seiyuuk: Kobayashi Yuu-
suke, Takahashi Rie, Minase
Inori, Uchiyama Yumi



Sakamoto desu ga?

Sakamoto még csak első éves gimnazista, de ő a legmenőbb. Abban a pillanatban, hogy elkezdte a sulit mindenki figyelmére rá irányult. A lányok imádják, a fiúk épp ezért már kevésbé. Még az osztályba járó modellként dolgozó fiút is maga mögé utasította. Ellene semmilyen trükk nem válik be. Sakamoto mindig segítőkész, főleg azzal a fiúval szemben, akit a többiek terrorizálnak. Sakamoto minden nehézséggel könnyedén szembenéz, ami a középiskolai élettel jár.

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, iskola, seinen

Stúdió: Studio Deen

Seiyuuk: Midorikawa Hikaru,
Suzuki Tatsuhsa, Maeno
Tomoaki, Takahashi Mikako



Sansha Sanyou

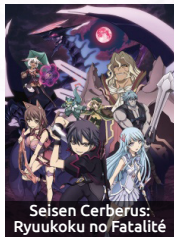
A történetnek három különböző középiskolás lány főszereplője van. Az energikus, ám falánk Odagiri Futaba, az anyagi kinézetű, ám démoni osztályelnök Hayama Teru és Nishikawa Youko, akinek családja a felső tízezerből került ki, ám apja cége tönkrement, így szegények lettek.

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, iskola,
slice of life

Stúdió: Doga Kobo

Seiyuuk: Imamura Ayaka,
Kanazawa Mai, Wakui Yuu,
Natsuno Nao



Seisen Cerberus: Ryuukoku no Fatalité

Kunaaan egy kard és varázslat által uralt világ, ahol három birodalom áll egymással szembe. Azonban bármilyen incidens háborút robbantana ki köztük. Létezik még egy erő, a gonosz sárkány Daganzord, akit senki nem tud legyőzni. Két bátor ember Bairo és Kismetete vállalta, hogy megfékezi a sárkányt, ám a küldetés kudarcba fulladt. Fiuk Hiiro bosszút esküdött és 16 évesen elindult, hogy megölje a sárkányt. Útja során sok társra lel.

Játék alapján.

Műfaj: kaland, fantasy

Stúdió: Bridge

Seiyuuk: Ichimichi Mao, Ma-
tsuoka Yoshitsugu, Ise Manira,
Numakura Manami



Shounen Maid

Komiya Chihiro egy energikus általános iskolás fiú, aki anyjával él. Chihiro nagyon jó a házimunkában, mivel édesanyja mottója: "aki nem dolgozik, ne is egyék". Miután Chihiro anyja meghal, a váratlanul felbukkanó nagybácsi Taketori Madoka veszi gondozásba a fiút. Chihiro csak azért tart a fűfival, mert látja, hogy háza iszonyatosan koszos és rendetlen. Így alkat kötnék. Chihiro Madokánál lakhat, cserébe kitakarít. Így a fiúból szobalány lesz.

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, shoujo, slice
of life

Stúdió: 8bit

Seiyuuk: Fujiwara Natsumi,
Shimazaki Nobunaga, Yashiro
Taku, Yamamoto Kazutomi



Sousei no Onmyouji

Rokuro egyetlen álma, hogy bármi lehessen csak ördögzők ne. Azonban felbukkan egy lány, Benio, így kiderül közös végzetük: ők lesznek a Twin Star ördögzők, akik később összeházasodnak. Egyszer Rokuro barátja eltűnik, ezért Benio segítségét kéri. Belépnek Maganóba, a gonosz Kegare birodalmába, hogy megmentésük barátjukat.

Manga alapján.

Műfaj: akció, fantasy,
shounen, természetfeletti

Stúdió: Studio Pierrot

Seiyuuk: Hanae Natsuki,
Han Megumi, Namikawa
Daisuke, Fukuyama Jun



Super Lovers



Sword Gai

Tanaka-kun wa Itsumo
Kedaruge

Tonkatsu DJ Ageta



Unhappy



A középsulis Haru és anyja külföldön élnek. Édesanyja Harut arra kéri, hogy nevelje örökbe fogadott testvérét Rent, aki elég vad és utál emberekkel beszélni. Az eleinte ellenséges kapcsolat azonban szép lassan megenyhül és kezdik egyre jobban megérteni egymást.

Gai árvaként született. Egy kovács, Amon veszi őt szárnyai alá és neveli fel. Néhány évvel később Gai Amon tanítványává válik, de kardkovácsolás közben elveszti jobb karját. Amon felhasználja a Shiryuu nevű démon kardot és átalakítja, hogy az legyen Gai új karja. Gai így a kard erejét használva képes lesz harcolni ellenségeivel.

Tanaka bár középiskolás, semennyire sem energikus. Elképesztően lusta és semmit nem akar csinálni. Szeret órán aludni és inkább nem mozog, hogy energiát takarítson meg. Osztálytársa Ota azonban pont ellenkezője. Barátok lesznek és Ota megpróbálja rávenni Tanakát, hogy legyen energikusabb.

Katsumata Agetarou egy hülye, de őszinte srác, akinek szülei egy tonkatsu éttermet vezetnek Sibujában immár három generáció óta. Katsumata egy éjszakai megrendelést teljesítve meglátja másik jövőjét, hogy DJ lesz, ám az éttermet sem akarja feladni.

A történet középpontjában egy elképesztően szerencsétlen osztály áll. Hibari egy diák ebben az osztályban, aki első napján találkozik a peches Hanakóval és a beteges Botan-nal. Együtt megpróbálják megtalálni a módját, hogy jobb és boldogabb legyenek iskolai életüket.

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, dráma, romantika, shounen ai
Stúdió: Studio Deen

Seiyuuk: Minagawa Junko, Maeno Tomoaki, Matsuoka Yoshitsugu, Terashima Takuma

Manga alapján.

Műfaj: seinen
Stúdió: DLE

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, iskola, slice of life
Stúdió: Silver Link

Seiyuuk: Ono Kensho, Hosoya Yoshimasa, Okitsu Kazuyuki, Iguchi Yuuichi

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, zene, shounen
Stúdió: Studio Deen
Seiyuuk: Yamashita Daiki, Chafurin, Matsuyama Takashi, Ichimichi Mao

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, iskola, slice of life
Stúdió: Silver Link
Seiyuuk: Yoshioka Mayu, Yamamura Hibiku, Yasuno Kiyono, Shiraishi Haruka

Légy az AniMagazin cikkírója!

Az AniMagazin várja animés, mangás, japános vagy bármely távol-keleti témába illő írásaidat.

Mindenképp írd nekünk, ha:

- láttál egy animét vagy olvastál egy mangát és közzétennéd róla bővebb véleményedet,
- úgy érzed nem eléggé népszerű az egyik kedvenced és terjesztenéd, hogy mitől jó,
- szereted a japán/ázsiai kultúrát (film, dorama, étel, történelem, művészet stb.) és egy szeletét másoknak is szeretnéd bemutatni,
- csak szimplán kedved támad valamilyen ismertetőt, bemutatót, elemzést írni.

Ha a fentiek valamelyike igaz rád, akkor máris tapadj rá a billentyűzetre és cikket küldd el nekünk a bekuldes@anipalace.hu címre, vagy gyere fel az anipalace.hu weboldalra és a "Cikk beküldés" menüponton keresztül juttasd el hozzánk írásod.

Ha szeretnél cikket írni, de nincs ötleted és nem tudod miről írnál, akkor is jelentkezz, szívesen segítünk. Érdemes végignézni a [cikk kategóriáinkat](#), ahol témakörökre osztva végignézheted, hogy mely témakörben, milyen cikkek születtek már.

A cikkek formai követelményei.

- minimum két oldalas word dokumentum,
- csatolj hozzá képet és ha kell, forrást,
- ha van bármilyen elképzelésed a cikk kinézetéről, azt is megírhatod.

Amennyiben megfelel a cikk és időben küldöd, úgy már a következő számban viszontláthatod az írásodat.
Ne habozz hát, csatlakozz te is Magyarország legnagyobb online animés magazinjához!

Elérhetőségeink:

- Cikkek és egyéb munkák (fanart, fanfic) beküldése: bekuldes@anipalace.hu
 - Ötletek, kérdések, vélemények, egyéb óhaj-sóhaj: info@anipalace.hu
- vagy keressetek minket az [AniPalace facebook](#) oldalán.

Ubasute - Tessék szépen meghalni!

Írta: Iskariotes

Ubasute/obasute/o yasuet (姥捨て - „fent hagy egy öregasszonyt” vagy „fent hagy egy szülőt”), egy gyakorlat volt, ami akkor élt, ha egy évben igen rossz volt a termés vagy más milyen okoknál fogva valaki terhet jelentett a családra vagy egy közösségre. Ez akár jelenthet betegséget is vagy szegénységet is. A japán Folklor kutatókat megosztja, hogy ez a szokás meddig volt jelen a társadalomban, illetve hogy milyen gyakori jelenségnek számított. Ezt a hagyományt számos mese, rege, legenda, regény, mondóka, ének, film és megírt más is megörökítette.

Története

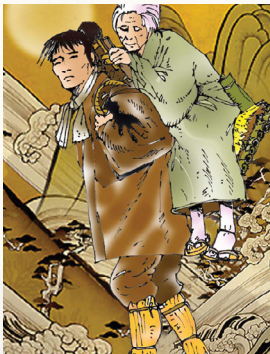
Magáról a hagyományról nagyon nehéz pontos és jó képet kapni. Egyrészt már a VII. századi iratokban is úgy hivatkoznak a szokásra, mint ami csak régen volt, de abban a korban már nem volt érvényben. Továbbá azért sem nagyon maradtak fent bizonyítékok, mert az erős konfucianus hatások miatt az ősök/szülők tisztelete szent dolog volt, tehát aki megölte a saját apját/anyját az hatalmas bűnt követett el. Ezért is választották sokan azt a megoldást, hogy a már magatehetetlen rokont elvitték egy olyan helyre ahol már nem tudott



magáról gondoskodni. Így pár napon belül meghalt kiszáradástól, éhínségtől, megfagytak vagy állatok ölték meg őket. Tehát mivel ez egy tabu dolog volt, ezért gyakorlatilag senki sem tudott róla, csak mindenki mendemondákat/legendákat hallott ilyen esetekről. Másrészt a városokban ez soha nem tudott teret hódítani magának, ez az „eutanázia” módszer leginkább a városoktól távol eső kis hegyi falvakban esett meg.

Az elbeszélések valódiságát bizonyítja, hogy létezik egy hegy a Kamuriki-yama

„...a már magatehetetlen rokont elvitték egy olyan helyre ahol már nem tudott magáról gondoskodni. Így pár napon belül meghalt...”



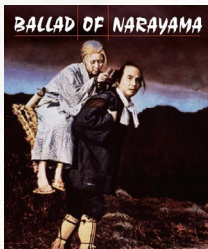
(冠着山), melynek másik neve a hagyományra utaló Ubasute-yama (姥捨山). Illetve van egy vasútállomás is, ami az Obasute névre hallgat. Érdekesség, hogy mindkét hely a Naganó prefektúra Chikuma helység közelében található.

Alapvetően két típusú történet maradt fenn az utókorra. Az egyik típusban a helyi hatalmasság rendeli el a nagy éhínség alatt, hogy aki nem hasznos tagja a közösségnek azt ki kell végezni. Ebben az esetben a fiú bűntudja a szülőjét, de végül nehogy megtalálják a katonák, inkább elviszi az erdőbe/hegyre és otthagyja azzal, hogy amint teheti, visszatér hozzá. De valamilyen tragikus oknál fogva ez nem sikerül, és amikor visszatér a hőn szeretett apjához/anyjához az már halott.

„...ez egy tabu dolog volt, ezért gyakorlatilag senki sem tudott róla, csak mindenki mendemondákat/legendákat hallott ilyen esetekről.”



Ennek a típusnak egy gyakori variánsa, hogy az öreg valahogyan túléli a nehéz időköt, míg nem a helyi király egy olyan problémára keres megoldást, amire csak a történetben szereplő idős ember tudja a megoldást. Miután megoldja a megoldhatatlannak hitt bajt, az uralkodó maga ismeri el, hogy hibázott valamint hitet tesz arról, hogy az öregek igenis hasznos tagjai a társadalomnak. Ezt a típust nevezik bonyolult feladatú vagy kihívásos történetnek.



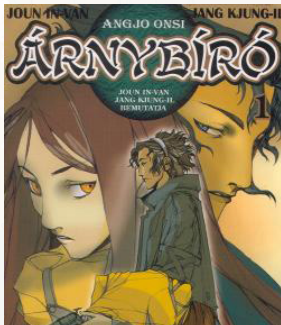
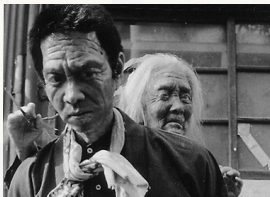
A másik típust ágas történetnek nevezik, az európai kultúrkörben azt mondjuk, hogy Jancsi és Juliska története. Ebben a variánsban a gyermek önként viszi el az idős felmenőjét a hegyre, de ő útközben ágakat tör le, bogycókat szór el, stb. Amikor megkérdezik tőle, hogy miért teszi mindezt, azt válaszolja, azért hogy biztonságban hazatalálj. Ezen a ponton szokott ez a sablon kettéválni. Az egyik fajtában a gyermek annyira meghatódik a szülői gondoskodás ezen megnyilvánulásától, hogy meggondolja magát és hazaviszi szerettét. A másik variánsnál ez nem történik meg, ilyenkor a gyermek megkapja a büntetését általában valamilyen halál formájában.

gatarisyu, (*Régi és új legendák*) a XII. százdból.

Napjainkban is találkozhatunk ilyen történetekkel. Így Christopher Buckley *Boomsday* című regényében is megjelenik ez a halálnem. Illetve a *Star Trek* univerzumban több történet is játszódik ilyen vagy ehhez hasonló moráletikai probléma körül. De említhetnénk magyar példát is: Sánta Ferenc: *Sokan voltunk* novelláját.

Természetesen a japán filmgyártást sem kerülte el ez a történet. 1958-ban készült el a *Nara hegy balladája*, majd 1983-ban a remakeje is, ami aztán Imamura Shoheinek elhozta a Cannes-i Arany Pálmát. Mindkét mű Fukazawa Shichiro 1956-ban megjelent azonos című regényén alapszik. De egy koreai mű is készült belőle, mégpedig Kim Ki-young rendezésében a *Goryeojang* 1963-ban.

Magam részéről mindössze egy animéről tudok, ami ezzel foglalkozik, ez pedig a Sanae Yamamoto rendezésében készült *Kyoiku Senga: Ubasute yama* 1925-ből. Bár a *Hell Girl - Pokoli Lány* című sorozat első évadának Enma Ai történetét bemutató része is gyakorlatilag erre a történetszálra vezethető vissza. Illetve az *Árnybíró* I. kötetében a Temetés Kóreiben is ezt a szokást mutatja be.



Kultúrában

A klasszikus japán irodalomból két művet lehet ide példaként felhozni: az egyik a *Yamato Monogatari* (*Yamato meséje*) a X. századból, a másik pedig a *Konjaku-mono-*



Kintsugi / Kintsukauroi technika

írta: Blithe
(blitheproject.hu)

Ismeritek a kintsugi / kintsukuroi (金継ぎ / 金繕い) technikát? Ha nem, akkor mindenképp figyelmetekbe ajánlom ezt a csodálatos Japánból származó művészetet (muszjá ennek neveznem)!

A két elnevezés lényegében egy technikát takar. A kintsugit "arany-összeillesztésnek", a kintsukuroit pedig "arany-javításnak" lehetne fordítani. A technika lényege, hogy törött edényeket olyan folyadékkal illesztzenek újra össze, amiben aranypor (vagy ezüst vagy platínium) van elkeverve. Ez a helyreállítás művészete.

Azt hogy pontosan mikor és hogyan alakult ki, nem lehet tudni. A legenda úgy tartja, hogy egy japán sógun, Ashikaga Yoshimasa, visszaküldött Kínába egy törött teacésztét hogy javítsák meg, valamikor a 15. században. Amikor visszakapták a csésztét Kínából, azt nagy fémcapcsok csúfították el. A sógun ekkor arra kérte a japán kézműves mestereket, hogy találjanak ki valami esztétikusabb formát a helyreállításnak – így született meg az arannyal javítás művészete. A technika annyira népszerű lett, hogy állítólag azzal vádoltak meg egyes gyűjtőket, hogy direkt törtek össze különböző edényeket, hogy azokat így hozzák helyre.

Természetesen a dolog nem is lenne igazán japán, ha nem állna mögötte valamilyen filozófia. Azzal hogy az edények így sokkal különlegesebbek, egyedibbek lettek, mindenki egyetérthet. A kintsugi mögött álló gondolatokat gyakran rokonságra hozzák a wabi-sabi filozófiával, ami a tökéletlenséget, a hibás dolgokat fogadja el, illetve a japánoknál csak növeli egy tárgy értékét, ha használatából eredő kopások találhatóak meg rajta. Ezért is gondolkodik úgy, hogy egy arany-helyreállítás nem rontanak az eredeti tárgy értékén, sokkal inkább továbbírják a tárgy történetét.

A kintsuginak pedig még stílusai is vannak!

1. "Törés" (ひび – "hibi")

Ennél a technikánál a törött részeket kötik össze aranyporos lakkal, kisebb töréseket jól lehet vele helyrehozni.



2. "Darab módszer" (欠けの金継ぎ例 – "kake no kintsugi rei)

Ezt akkor használják, amikor az edény egy darabja hiányzik, és ilyenkor azt a részt teljes mértékben a kintsugi technikával helyettesítik.



3. "Összekötés" / "Összehívás" (呼び継ぎ – "yobitsugi")

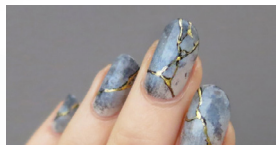
Amikor egy másik, különböző kerámia darabját építik bele a törött edénybe.



Persze a kintsugi nem tűnt el az évek folyamán, és manapság újra kezdik felfedezni ennek a különleges művészetnek a vonzerejét a mai nap emberei. Kevésbé autentikus módon már nem csak edényekre festhetünk „faux” töréseket aranszínű porcelánfestékkel, de már telefonokat is vásárolhatunk kintsugi-hatással.



Sőt, lányoknak tökéletes manikűr-inspirációként szolgálhat ez a technika – egy antikolt alapra arany „töréseket” festve garandáltan egyedi hatást érhetnek el.





Prison School

A live action sorozat

Írta: Daisetsu



Az *AniMagazin* olvasói között biztos jó páran akadnak olyanok, akik tudnak live action filmekre példát mondani. Ez nem nagy kihívás, sőt animésként még illene is néhány animefeldolgozással tisztában lennünk.

Vizont, ha azt kérdezném meg: Ismertek-e olyan sorozatokat, amiknek az alapját egy anime/manga adja, akkor biztosan elgondolkodnátok. Kis hazánkba ritkán jutnak el japán filmek, a sorozatokról nem is beszélve. A szigetországban legyártott filmek töredéke is csupán felirattal érhető el, így elég kicsi választék áll rendelkezésre az érdeklődőknek. De a következő sorozatunk nem ilyen! A *Prison School* anime tavaly nyáron lepelt meg minket brutális perversziójával és mértéketlen szadizmusával. Eleinte döbbenet olvastam a hírt, hogy EZ a sorozat élő szereplős feldolgozást fog kapni. Kicsit tartottam a dologtól, de végül kellemes csalódtam: most elárulom miért!



Miből készült a live action?

A sorozatunk alapjául egyértelműen az azonos című manga és anime szolgált, amit Hiramoto Akira 2011. februárjától indított útjára a *Young Magazine*-ban. A live action feldolgozás ötletét a rendezők eleinte komolytalanul fogadták, mivel a *Prison School* tartalmilag nem egy olyan mű, amit illene „továbbfejleszteni”. De jól ismerjük mi a japánokat, és ahogyan ezt tőlük megszokhattuk minden örültségbe



előbb vagy utóbb belevágnak. Így született meg ez a kilenc részes sorozat.

Érdekeség, hogy a forgatókönyvet többen is írták, köztük az eredeti mű atyja is. Akira által így a sorozat fel tudott venni néhány olyan tulajdonságot, ami kevés live actionról mondható el: szövegbeli pontosság, a cselekmények pontos lemásolása.

Szereplők észene

Minden live actionnál talán az az első dolog, amit nézünk, hogy passzolnak-e a színészek az adott anime eredeti karaktereihez. A legtöbb hasonló filmnél vagy sorozatnál rögtön ezen hasal el az egész produkció, ami alól jó kivétel a *Rurouni Kenshin*, a *Say 'I love you'* és a *Prison School*.

Főszereplőnek (Fujino Kiyoshi) a fiatal Nakagawa Taishi alakítja, őt látjuk a legtöbbször a képernyőn. Fontos megjegyezni, hogy a live action olyan színészeket





is alkalmazott, akiknek korábban nem-igen volt komoly filmes karrierjük. Taishit nem nézve Yano Masata (Shingo), Emoto Tokio (Gakuto), Morikawa Aoi (Hana), Takashima Masahiro (igazgató) és Akari Yuiko (Anzu) szerepelt többször a mozivászonon vagy tévék képernyőin. De az André-t alakító színészünk (Garikuso Garigari) például csak egy filmben jelent meg néhány jelenet erejéig. Így lényegében a színészek fele kezdőnek számít még a filmiparban.

A színészi játékkal nekem nem akadtak problémám. A fiúk és a lányok is nagyon jól alakították a karakterüket. Személy szerint a kedvencem Aoi volt, aki Midorikawa Hana szerepébe bújít bele. A szereplőknél egyedül Yamazaki Hirona nem volt szimpatikus. Szerintem az animében Mari sokkal



tekintélyt parancsolóbb karakter volt, amit Hirona (a titkos diáktanács elnöke) nálam nem tudott annyira átadni. Ellentétben Masahiróval, aki a seggimádó igazgatókat remekül alakította az első résztől az utolsóig. Ugyanakkor a filmben az örült fejeiket is nagyon jól visszatudták adni a srácok, hogy miatt az örült hangulat teljes mértékben áttudott jönni az animéből a sorozatba.

Ahogy azt más-más sorozatoknál tapasztalhattuk, a Prison School is rendelkezik egy kis openinggel. Az openinggünk

„Az egyik varázsa a részeknek a díszletekben rejlik. A börtön és az iskola helyszínei majdnem ugyanolyanok, mint az animében láthatóak...”

címe Shoudo, amit a HaKU bandának köszönhetünk, míg az endingt a GOOD ON THE REEL-nek (Searchlight). Szerintem mind a két zenét jól etalálták, így jól passzoltak minden rész elejéhez és végéhez.

A soundtrackek terén én semmi érdemlegeset nem vettem észre, átlagosak.

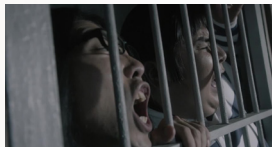


A sorozat legjobb és legfurcsább tulajdonságai

Mint mondtam a Prison School egy jó sorozat, de mit érnek a szavak, ha nincs mögöttük semmilyen indok vagy tartal-

lom? Jó tulajdonságoknál a már korábban kiemelt remek színészválasztást szorítam kiemelni (ez Meiko esetében szó szerint szemet gyönyörködtető!), de emellett van még pár másik érv is.

Az egyik varázsa a részeknek a díszletekben rejlik. A börtön és az iskola helyszínei majdnem ugyanolyanok, mint az animében láthatóak (bár itt-ott elvettek mindenképp egy kicsit, de annak más oka van, amiről később szeretnék írni). Nagyon tetszett, hogy a srácok ruhája és a diákok iskolai uniformisa szinte teljesen megegyezett az eredetivel. Egyedül Meiko kapott egy lila felsőt, de ez valószínűleg





azért történt így, mert ki szerették volna emelni a többi lány közül (mondjuk őt nem is volt nehéz).

Egy másik: a csattanók gyakorisága. Szinte mindegyik rész végét úgy oldották meg, hogy valamilyen csattanóval érjen véget, így azok, akik hetente várhattak az új részekre, azok biztosan az örület határán voltak.

Ugyanakkor a másik nagy érdeme ennek a műsornak az operatőri munka. Látszik, hogy elég sokszor éltek a kamerák lehetőségeivel. Ennek köszönhetően sokszor egy harmadik személynek érezhetjük magunkat a párbeszédéknél, ugyanakkor a perverz jeleneteknél sok szoknya alá bepillantunk vagy nézhetünk szebbnél is szebb dekoltázsokat.

Ahogy említettem: bizonyos jelene-teknel azért mégis akadnak furcsaságok. Engem a legérthetlenebb percek akkor értek, amikor Kiyoshi a szennyes kosárból lopott ruhákat. Amikor beragad az autóba úgy szokik meg – a sorozatban persze –, hogy Gakuto egy lécet dob a mosoda



„...sokszor éltek a kamerák lehetőségeivel. Ennek köszönhetően sokszor egy harmadik személynek érezhetjük magunkat a párbeszédéknél, ugyanakkor a perverz jeleneteknél sok szoknya alá bepillantunk...”

furgonja elé. Az anime verzió szerint ezt a helyzetet Kiyoshi mentette meg egy százszor egyszerűbb módszerrel. Miért volt jó azonban ezt mégis máshogy megvalósítani? Szerintem ezt csak Isten tudhatja!

A Prison Schoolban a fiúk börtönbe kerülnek, és mint börtöntörteléknek, valamit dolgozniuk is kell. A részek alatt azt figyelhetjük meg, hogy a fiúk fákat, gallyakat pakolnak ide-oda vagy épp a SEMMIT(!) kapálják. Ilyen munkának biztos sok elitélt örülné.

Végezetül az utolsó kisebb „hibája” ennek a sorozatnak a napszakok voltak.



Az live actionben ugyanis éjjel és nappal történnek az események, de az animében egy csomó jelenet napnyugtakor történik. Olyan nehéz lett volna alkonyatkor forgatni?

Összegzés

A Prison School egy nagyon jó live action sorozat. Tökéletes színészekkel, pontos megvalósítással és rengeteg viccel és perverzióval. Bár az anime utolsó részében megjelent diáktanács arca a kilencedik epizódban ismeretlen maradt számunkra, de ezt nem nézve nekem semmi olyan problémám nem volt a live actionnel, ami komolyan rontaná az élvezhetőséget.

Persze 9 rész nem egyenlő 12-vel, így sok jelenetet egybevontak, hogy beleféren 9x25 percre az egész megvalósítsa. Ezért néhány helyszínt is kihagytak, de ahogy mondtam, az érdemben nem vont le az élményből, ami elégedetté tehet minden Kangokou Gakuen rajongót!



Eredeti cím:

Kangoku Gakuen

Rendezte:

Iguchi Noburo

Típus: Sorozat

Hossz: 9x 24 perc

Műfaj: vígjáték

Első sugárzás:

2015. 10. 26.

Véget ért: 2015. 12. 20.

Korhatár: +16

IMDb: 7,9



Az idő felett járó lány

Ritka pillanatok egyike, amikor egy anime alapjául szolgáló regényt olvashatunk magyarul a maga fizikai valójában a kezünkben. Az idő felett járó lány könyv ezen kevesek egyike.

Írta: Hirotaka

A könyvről

A regény a Trivium kiadó gondozásában jelent meg 2015-ben. Azonban kézbe fogva kicsit csalóka lehet. A könyv ugyanis két történetet tartalmaz. Az egyik valóban Cucui Jaszutaka *Az idő felett járó lány* története, de ez a kötet felénél befejeződik és kapunk egy másik történetet is a *Rémálmok fogságában* címmel szintén Jaszutaka tollából. A könyv végén pedig egy néhány oldalas önéletrajzot találunk, amire informatív kuriózumként is tekinthetünk.

A kötet egyszerű karton kötést kapott, könnyű forgatni, de azért nagyon ne fessegessük, könnyen hajlítható, megtörhet a gerinc is meg a borító is. A szövegezés szelős, a betűk is elég nagyok, gyorsan lehet vele haladni, ráadásul a 192 oldal amúgy sem mondható soknak.

Körülbelül 2500 forintért hozzá is juthatunk, ami igazán nem nagy ár. A borító szép lett, tetszetős, hasonlít az anime borítójára.



Az eredeti regény 1965-ben jelent meg és azóta több adaptációt is megért: 1972 óta négy filmet csináltak belőle különböző években (a legutóbbi 2010-es), továbbá három tv sorozat, plusz egy anime film és egy manga is készült belőle.

Rövid ismeretője a történeteknek

Az idő felett járó lány

A történet főszereplője Kazuko, egy átlagos középiskolás lány. Egy nap a kémia szertár takarítása után egyedül marad és

egy jelenség miatt különleges képességre tesz szert. Bár először még nem tűnik fel a lánynak újdonsült tulajdonsága, egy baleset miatt végül kiderül, Kazuko képes az időgrásra. Így próbál kezelni egy föld-rengést vagy éppen egy háztűzet. További szereplők Kazuko két barátja (Goro, Kazuo) és a diákok egyik tanára. A történet alapvetően könnyen követhető, kisebb események láncolata, a végén korrekt, egyszerű magyarázattal.

A rémálmok fogságában

Itt is középiskolás lány áll a középpontban valamint egy barátja. A történet a félelmekkel foglalkozik, elvégre mindenki fél valamitől. Maszako például fél a magasságtól, de ami központi elemet kap az a prázna maszk, és a múlt egy elfeledett szakasza. A lány számára ismeretlen forrásból erednek ezek, nem tudja, hogy miért kezdett el félni ezektől a dolgoktól. A sztori kiemeli, hogy Maszako milyen módon segít öccsének tipikusnak/gyerekesnek tűnő félelmeit legyőzni (mert hát a legtöbb gyerek fél a sötétben). Rájön, hogy a félelmek eredete milyen egyszerű, de ő mégsem emlékszik a sajátjára és a velük való szembenézés is nehéz. Segítségére van barátja is, igaz néha viccet csinál a lány problémájából. Ez a történet nekem sokkal jobban tetszett, érdekesebb a témája is, komolyabb és sajnálom, hogy ebből nem készült semmilyen adaptáció.

„Az eredeti regény 1965-ben jelent meg és azóta több adaptációt is megért.”

Mindkét történetre jellemző a viszonylagos komolyság. Na nem azt mondom, hogy mindenki karót nyelt, mert van benne humorforrás, ám a karakterek mégis saját magukhoz képest megfelelően kezelik helyzetüket. Ez különösen igaz a második történetre, amely nem tartalmaz mágikus elemet.



Anime-regény összehasonlítás

Előre bocsátom, hogy az anime nem a könyvre épül. Hosada Mamoru 2006-os filmje inkább az előtte megjelent manga adaptációja, melyet szintén Cucui Jaszutaka írt.

Nem csoda hát, hogy mikor a cikk írása miatt újránéztem a filmet, azt hittem egy teljesen más történetet nézek. A könyv és az anime tehát szinte teljesen más. Ahelyett, hogy elkezdném a különbségeket sorolni, inkább a pár közös vonást írom le. Tehát, ami mind az animében mind a könyvben megjelenik, az maga Kazuko karaktere, bár a filmben Makotónak hívják, két barátja (szintén más névvel), a segítő tanár (az animében nő) és az alapszituáció.



Ennyi. Ezenkívül még egy-két kisebb jelenet, ami passzol, de nincs rajtuk semekkora hangsúly, ellentétben a könyvvel. A többi jelenetet vagy megváltoztatták valamilyen mértékben, vagy teljesen új. Azonban tény, hogy az anime izgalmasabb és drámaibb lett ezáltal, hosszabb magyarázatot is tettek a végére, több karaktert is mozgattak, így a zárása is komplikáltabb.

Kazukót a könyvben sokkal jobban megviseli újdonsült ereje, aggódik miatta, megijeszti, próbálja a barátai és tanára segítségét kérni, és ami fontos: kevés esetben ugrik időt, nem jelenik meg a karján a számláló, amit az animébe beletettek. Ellenben az anime Makotója kihasználja ezt a képességét a szokásosnál több alvásra, karaokeéra és mindenféle önző dologra, aztán még sok egyébre is. Nyilván ki ne tenné ezt, ha lehetősége van rá. A könyvben Kazuko érettebben, felnőttesebben viselkedik. Mivel a könyv és az anime között 42 év van, nem is csoda, hogy ily módon aktualizálták a karakterét.

Összességében nagyon sok plusz jelenetet tettek az animébe, míg párat, ami a könyvben van kihagytak. De a legnagyobb problémám az egészben, hogy az animében elvesztjük az időérzékünket, nehéz meghatározni, hogy Makoto az anime elejéhez képest mennyivel előtte vagy utána van. A könyvben ez könnyen követhető, pont a kevés számú időugrás miatt.

Hogy a könyvet is értékeljem: mindenképpen megéri megvenni, egyszerűen mert kuriózum, másrészt két érdekes és egyszerű történetet kapunk. Sajnálom, hogy a Rémségek fogságában nem kapott még animeadaptációt. Igazából mindkettő megérdemelné egy hiteles adaptációt.



Eredeti cím:
Toki wa Kakeru Shoujo

Magyar cím:
Az idő felett járó lány

Író:
Cucui Jaszutaka

Nyelv:
Magyar

Kötésmód:
Kartonált

Oldalszám: 192

Méret: 135 x 200 mm



Téli szezon vélemények

Írta: Strayer8, Catrin, NewPlayer

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





Strayer8 véleményei

Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu

Ezt a címet részben csak „becsületből” kezdtem el nézni, mert mindig hiányolom a josei animéket. Ezek után illetet belefogom a szezon egyetlen josei-ébe. Nem vártam tőle sokat, de nagyon kellemes csalódás volt, olyan történet, amit élőszereplős sorozatban is szívesen végignéznék. Az anime japán rakugo előadókrol szóló valódi slice of life történet. Nincs benne szemernyi természetfeletti, sci-fi vagy mágikus elem. De még a középsuli is kimaradt a szórásból. Kapunk helyette felnőtt szereplőket, a főszereplő életét nyomon követhetjük és a rakugo előadások rengetegét tesznek a történet hangulatához. Maga a cselekmény aránylag egyszerű: egy rakugo előadó, Yuurakutei életét követhetjük nyomon attól a naptól kezdve hogy fiatal fiúként bekerül rakugo tanítványnak egy híres mesterhez egész időskoráig. Mivel josei-ről van szó, ezért a szerelem sem

hiányozhat, de inkább a viszonzatlan kategóriába tartozik. Yuurakutei nem egyedül tanonc, vele egy napon tanítvánnyá kiáltja ki magát egy vele egykorú csavargó fiú, Sukeroku, aki Yuurakutei-jel ellentétben élhal a rakugóért. Az évek során nem látványos, de szinte testvéri kapcsolat alakul ki



köztük, miközben szakmailag a hangya-tücsök példamese juthat eszünkbe róla.

Felnőtt korokban jelenik meg a színén egy fiatal gésa, Miyokichi, aki egyből beleszeret Yuurakutei-be. Hogy végül hogy történhet az, hogy öreg napjaira Yuurakutei mégis egyedül neveli Miyokichi és Sukeroku lányát és a kezdeti nehézségek ellenére mégis ő viszi tovább a rakugo hagyományt? Erről szól a történet.

Kiegészítésként még két fontos dolog: Az anime egy 47 perces bevezető epizóddal kezdődik, amely a '60-as években játszódik a már idős Yuurakutei-jel és a felnőtt nevelt lánnyal. Senkit ne jesszen el a

bevezető rész hossza, hamar elrepül. Különösen mert ebből ismerjük meg a rakugót. A rakugo egy tipikusan japán előadásmód, amelyben egy kis színpadon az előadó egy párnán ülve előad egy történetet. A rakugónak az az érdekessége, hogy az előadó nemcsak egyszerűen elmeséli a történetet, hanem minden egyes szereplőt külön hangon szólaltat meg, eljuttassa szerepüket. Mindezt úgy, hogy végig ülve marad és nincsenek látványos segédeszközei. Igazi színészi kihívás és szerencsére a seiyyuk remek teljesítményt nyújtanak.



A másik fontos kiegészítés: Habár josei műről van szó, nyoma sincs a shoujóban megszokott szelvelgésnek és lelki tusáknak. Persze itt sem hiányoznak az érzések, de a korabeli japán emberek visszafogottságához illeszkednek és a rakugo szál hangsúlyosabb a szerelmi szálnál. Azoknak ajánlom, akik szeretik a lassabb tempójú slice of life történeteket.

Ajin

Az Ajin alaptörténete nem túl egyedül manapság. A 2000-es évek elején egy afrikai háborúban felbukkant az első ajin, egy olyan ember, akit hiába ölnek meg, mindig feltámad. Azóta már Japánban is találtak egy ajint, az online videómegosztók terjedéjéig két-évtől a tudományos jelleggel elvégzett kínzásairól. A főszereplő egy középiskolás fiú, Nagai Kei, akiről természetesen kiderül, hogy ajin. Mivel első feltámadását sikerül szemtanúk előtt intéznie, ezért rögtön elterjed a hír, hogy újabb ajin jelent meg Japánban és megindul ellene a hajtóvadászat.





Az első részekben egyszerű menekülés látunk, de később jóval árnyaltabb képet és cselekményt kapunk. Megjelennek más ajnok is, akiket a titokzatos „sapkás férfi” vezet és akinek láthatóan megvan a maga terve.

Kei fő üldözőjét, egy fiatal, ambíciós, törtéte állami megbízottat is jobban megismerhetünk, akinek jól kell teljesítenie, ha nem akar csalódást okozni feletteseinek (aminek véglegesebb következményei lennének egy lefokozásnál).

A történet összetetté, nyitottá válik, Nagai Kei is keményebbé válik, hiszen számára élet-halál harcra van szó. Kelleme meglepetést okozott számomra ez a szorzat.

A cselekmény jóval összetettebb mint amire számítottam, a karakterek könnyen megjegyezhetőek, senki sem fekete vagy fehér és senki nem üldöz idealisztikus vágyalmokat.



Külön érdekes, hogy a szereplőkkel együtt tudunk meg többet az ajnokokról és az őket kísérő fekete szellemekről.

Egyetlen óriási negatívumot tudok kiemelni: a 3D volt a leghorrorisztikusabb az egész történetben, idő kellett mire megszoktam. Egyébként végre olyan animét kapunk, ahol a karakterek valóban ázsiai vonásokat hordoznak magukon, jó az opening és a hanghatások. Nem folyik hordószámra a vér, de így hangsúlyosabb szerepet kap.

Dimension W

Számomra ez volt a mostani szezon csalódása. Egy nagyon jó alaptörténetből csak keveset hoztak ki. Ráadásul a seinen történetet a Bandai készítette, így inkább shounen elemeket lehet felfedezni rajta.

A 2030-as években felfedezték a 4. dimenziót, a W dimenziót, nem sokra rá egy japán tudós rájött hogy lehet végtelen energiát kinyerni belőle. Megalakult a New Tesla Energy Corporation, amely felépít a



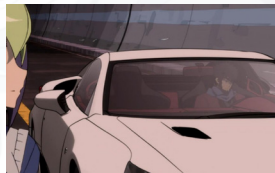
Földön 60 óriási erőművet, amellyel az egész bolygón biztosítják az energiaellátást. Persze az energiához csak a New Tesla által gyártott coinnal lehet hozzájutni, amire monopóliuma van a New Teslának. Mindez ugyanazokat a kérdéseket veti fel, mint manapság az óriási multiknál (pl. Microsofthoz befutó információk stb).

Ahol monopólium van, ott megjelennek az illegális gyártók is. Ellenük alkalmazzák a collectorokat. A főszereplő is egy collector, azonban a végsőkig ellenzi a coilok használatát. Inkább a 4000%-os adóval sújtott üzemanyaggal működtetett elavult gépeket használja. Az egyik bevetésnél összehozza a sors egy robotlánnyal, aki véletlenül éppen a már említett japán tudós alkotása. Kiderül, hogy a tudós családját kivégezte a New Tesla, mire a professzor elmenekült és vélhetően valami forradalmi ellenlépésen dolgozott, mikor utolérte a vég.

Így természetesen a robotlány a főszereplő mellé kerül társként és együtt gyűjtik be az illegális coilokat.

A történetet két részre osztanám. Van egy nagyon jó seinen szál, ami a dimenzió hatásával, a New Tesla eltitkolt oldalával és egy titokzatos coil típusnal kapcsolatos. Emellett ott van a gyengébb fanservice szál, amit a robotlány képvisel látványos kawaii-kodással. Semmi gond nem lenne a karakterrel, de elnyomja az érdekesebb seinen szálát, amit sajnálók. Ez egyébként a grafikára is igaz. Élénk színek, extravagáns megjelenésű karakterek, aránytalanul sok gyerek karakter.

Kár érte, sokkal többet kihozhattak volna belőle.





Catrin véleményei

Boku Dake ga Inai Machi

Az új címek közül egyértelműen ezt kedveltem meg a legkönnyebben és elsőre ezt találtam a legjobbnak, de végül sajnos nem ájultam el tőle. A sztorija érdekes, az időutazás dolgok vonzzák az embert, de végül ez is túlságosan a sablonok mezejére lépett. Bár a fő problémám nekem nem a kiszámíthatóságában rejlik.

Amiknek nem örülök:

- Kapásból annak, hogy Satoru a legelőjén egyből menekülésnek indul, holott nem ő a bűnös és ott fekszik előtte holtan az anyja...

- Satoru képessége epicmagic, értsd: logikátlan mesés szupererő. Az első rész úgy állítja be, mint egy kis apróság, ami bizonyos szempontok együttállásakor bekövetkezik, majd a muterhálójelenet után főszereplőnk a sokkal több akkora szintet lép, hogy előbb tudatlanul, majd tudatosan a múlt kellően kapcsolódó pillanatához ugrik vissza.



- A buszos részek nekem feleslegesek voltak, persze cukik a gyerekek, de előtte is cukik voltak, sokkal jobb és logikusabb lett volna, ha Satoru kapásból hazaviszi magához Kayót.

- Satoru anyuka értelmetlen pillanatait: tudja, hogy a 10 éves fia kint mászkál a sötétben „csajozás” céljából és megvárja míg pár nap után végül hazaviszi a lányt? Miért nem nyújtott segítséget magától? Egyből 10 éveseknek.



- Kayo anyjának hatványozottan sajnálatos anyás jelenete nem hogy sok volt, egyáltalán nem kellett volna. Érthetetlen.

- Tanárbaísi tökégyértelműsége lehetett volna kicsit ködösebb, kicsit megkérdőjelezhetőbb, ehelyett szájbarágták.



Ezzel szemben tetszik a látvány, az OP-ED páros (előbbi különösen), a szórakoztató-faktor: leköti, érdekel, nézeti magát, minden kiszámíthatósága ellenére jó rajta agyalni. Tetszik továbbá az alapsztori és pár egészen találó reális jelenet. Jó lehetne az a szintén nem meglepő húzás, hogy Satorunak csak akkor esik le a tantusz, amikor már ő maga az áldozat. De ezt az egész szituációt is találhatták volna sokkal érettebben és életszerűbben. Szóval témája ellenére túl mesés és sablonos maradt az egész, a karakterek nem viselkednek elég logikusan és reálisan, pedig summa kedvelhető a bagázs és a történet menete is.

Nijiro Days

Főként kistiniknek ajánlom, nekik még lehet benne valami izgalom vagy poén, a bishounen rajongók valószínűleg szétunná rajta az agyukat, mindenki más pedig majd megnézi, ha valamilyen különös oknál fogva azt hiszi, hogy nincs jobb dolga.

Egyszóval a sorozat semmilyen. Legelőbb nekem se nem rossz, se nem jó, egy felejthető kis semmiség. A srákok néha viccesek, néha cukik karöltve a hozzájuk nem eléggé csapódó lányokkal és a szerelmi témákkal. Legtöbbször azonban érdektelenek, még szerencse, hogy nem fárasztanak. Persze nem is nézett ki ez a sorozat ennél jobbnak, többnek, pedig a szokásos hülyéskedéseken és szívárvány-pillanatokon túl lehetne sokkal tartalmasabb, konkrétabb. Azt még mindig nagyra értékelem, hogy csak 12 perc egy rész és hogy adott több fiú-lány páros.





Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu



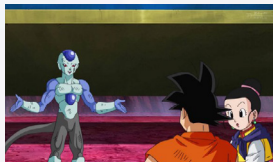
BokuDakéhoz hasonlóan ez sem lett elég fényes. Nézegetés közben tapasztaltam, hogy a rakugo, mint műfaj nem az én stílusom, és ilyen animés tálalásban kicsit sem érdekel. A seiyuuk persze ügyesek, de ennyi. Így, hogy ezek a jelenetek igyekeztek jól bemutatni a műfajt, sokszor csak apró részletekben, nálam pont azt érték el, hogy ezeket a részeket hosszúnak és unalmasnak érezzem. Továbbá a történet menete is iszonyatosan döcögős, a kezdetben szimpatikus karakterei unszimpatikussá vagy közömbössé váltak. Persze



végig fenn tartja a figyelmet a tény, hogy vajon a Kiku által mellőzött nő (Miyokichi) bánatában mikor omlik a Kiku által szeretett férfi (Shin) karjaiba (és a tragédiájuk). Természetesen ez bekövetkezett, ami egy apró színfolt az egyszínű történetben. Valahogy nem lett elég merész ez a josei, helyette túlságosan Kiku slice of life és rakugo-érzelem központú, unalmas jelenetekkel. Pedig a közege és látványvilága tetszetős. És tényleg a seiyuuk, akik tartják az emberben a lelket...

Dragon Ball Super

Végre elkezdődött a Champa szál, vagyis az univerzumok közti viadal, amivel alaptól indulnia kellett volna ez egész Supernek. Persze a DB kereteit jól ismerve első ránézésre nem találunk semmiben sem újdonságot vagy kreatívtságot, de szépen lassan jönnek számomra a fangirlséget kiváltó pillanatok. Így mondhatjuk, hogy a legtöbbszor ronda és gagyi kinézete valamint a fiatal célközönségét ki-



szolgáló gyerekesége ellenére elégedett vagyok a mostani részekkel. Nézzünk pár példát az öröm forrásaira:

- minden imádnivaló karakter képernyőn van (igen, még díszletként is jobb, mintha otthon maradtak volna)
- nem unalmasak, sőt tempósak a részek, melyek most épp le is hagyták a mangaváltozatot
- hiába van itt a Frieza-klón vagy a saiyajin öcsi, a tálalásuk eddig változatos és mókás
- Gokut kiütötték, nem csak övé a játékidő, YES!
- Piccoló (nem túl megnyerő, de az most mindegy) harcáról szólt fél rész, yes!



- Vegeta iszonyatosan menő, YEEES!
 - Volt Chichi&Goku romantika, Jaco hasznosság, Bulma-zseni time és Goku&Vegeta szakállal. Kész vagyok, akarok még!
 Nos mindezek mellett összességében sajnós a Super nem egy jó anime - persze a DB-nek sosem volt minden szelete az -, de most sokkal szórakoztatóbb, mint eddig. Nekem pedig már-már kész fangirl paradicsom, bár még bőven lehetne ezt fokozni.

Durarara!!x2 Ketsu

Fű, hogy én ezt most hogy utálom. Pedig sosem voltam ilyen nyafis rá. Aránylag jó címmek tartom, ami szeret hullámhegyeket és völgyeket váltani, de szumma normális marad. Na, ebből a hullámzásból lett most egy kicsit elegendő, de csak azért, mert pont az egyetlen számomra kijebb emelkedő elemének rovására megy ez az egész. Konkretizálva: Shizuo és jelenetei egyszerűen nincsenek a helyükön kezelve. Persze tök jó, hogy ennyi szereplőnk (külön kis csoportokban, mindig máshol)





van, és még jobb, hogy egy részen belül mindenből próbálunk bemutatni egy kicsit, ennek tetejében pedig minden szál és esemény valójában egy nagy egészbe fut össze, ettől volt eddig is szép a Drrr... vagy mégsem? Szóval, amikor Shizuo legmenőbb Voronát védős, majd Izayát üldözős maximum negyed órát kitevő jelenetei percekre és részeken át széthúzza vannak szabdalva, arra nincs bocsánat. Természetesen mindig a legjobb pillanatoknál félbeszakítva, hogy részen belül is

a Saika szálát, akár Celty fejét nézzük, de talán kevésbé szétszabdalva most minden jobban működne. Mikado és Masaomi pedig továbbra is unalmasak. Remélem lesz a végén valamilyen pozitívan értékelhető ShizuoxVarona pillanat (vétek lenne kihagyni), hogy elfeledhessem ezt a hisztit.



Koyomimonogatari

Erről egyszerűen nem tudok újat nyilatkozni. Rövid kis monogatari részek ezek továbbra is, amik okésan beilleszthetők az eddigiekbe, a szokásos stílussal megtárogatva. Így nyilván nekem azok a részek a kedvenceim, ahol a nem-lolik szerepelnek, mert arra billen a mono-nőstény prioritá-



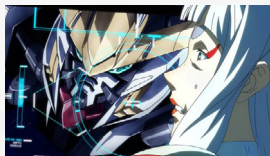
meghülyülünk, mikor folytatódik vajon a jelenet: 2 perc múlva, ep. végén vagy csak a következő epizód második felében? *káromkodás* Szóval ez így pont, hogy nem izgalmas, nem menő és nagyon nem jó rendezés vagy vágás vagy nem tudom mi, belőlem legalábbis nemtetszést, csalódottságot és bosszankodást vált ki. Mivel úgyis tudom, hogy Izaya sosem szívja meg 100%-osan, de legalább egyben kiélvezhetném azt a kicsit. Áh.

Viszonylag érdekesek amúgy a többi fronton is az események (végre érződik, hogy ez remélhetőleg az utolsó évad), akár

som. Mások pedig a lolis részeket szeretik és így tovább. Összességében ez egy közepe, már-már olyan nijiirodayses nem is rossz, nem is jó darab, pár aranyos/mókás jelenettel és még több semmit mondással. Kár, hogy nem érdekesebb.

Mobile Suit Gundam: Tekketsu no Orphans

Nos, ez a Gundam így a végére sem pörgött fel igazán (persze meglepne, ha nem jönne belőle még egyszer 25 rész). Döcög tovább, így a Földre érve már csatáztatnak is korábbi Gundam pilóta-dívákat idéző nőcivel és bishounenekkel. Az újabb drámai halál klisé is pipa. Mindenki olyan kis szimpatikus benne, de nagyon nehezen érzem a készletét, hogy nekiüljek az újabb és újabb részeinek. Egyszerűen annyira minimálisan kreatív, ami nem javít a „semmi új” érzeten. Ami meg fog maradni belőle az emlékezetemben, az az iszonyatosan retardált, emberileg nem hordható frizuradizájn, a férfi felsőtestek, az úrstrícs és az orphans namidaaaaa.



Tavaszi szezonból még nem tudom, miket fogok nézni, summa semmi sem hozott lázba, de az alábbi címekre figyeltem kissé fel:

ACE Attorney: nem ismerem a játékot, de érdekesnek tűnik ez a tárgyalótermes téma. Még valami jó is kiszülhet belőle, bár lehet túlságosan vígjáték lesz az egész.



Bungou Stray Dogs: érdekes az irodalmi hivatkozása, jók a seiyouuk, de nem néz ki többnek egy szokásos bishounenek fantasy-akciónál.

Joker Game: érdekesebb szintér (30-as évek), kém pasik, seinen, hátha... Koutetsujou no Kabaneri: ettől nem várok sokat, de jól néz ki ez a steampunk világ.

Kyoukai no Rinne 2: ha már az első évadot néztem, nem ártana ezt is, bár egyelőre nincs kedvem.

Sakamoto desu ga?: ez a srác már most annyira trollnak tűnik, hogy csak szórakoztató lehet.

Shounen Maid: én nem értem, hogy ez miért nem shounen ai, de lehet, hogy nem is akarom megtudni.



Mayoiga: 30 depis fiatal buszozik a helyg közé egy talán nem is létező utopisztikus Faluba? Ráadásul original? Jöhet.

Super Lovers: nem ártana néha egy kis shounen ait is nézнем.

Sailor Moon Crystal folytatás, Ha-kuouki minicucc, Gundam: majd egyszer megnézem.

Macross Delta: A decemberben kijött első rész 3D CG-je és az idol lányok túlzó előadás-csapása nagyon nem tetszett, de macrossfan lévén nekem ez kötelező darab. Azért még reménykedem, hogy szórakoztatni fog.



Azt hiszem túl sokat soroltam pedig még az ilyen kedves kis slice of life-nak tűnő Flying Witcheket és Tanaka-kunokat is igyekeztem elfelejteni. Végül talán 5-6 címet is elkezdek ezek közül, de jó lenne kevesebbet.

NewPlayer véleményei

Gate: Jieitai Kanochi nite, Kaku Tatakaeri 2nd Season

Még az előző szezonnal indult útjára a GATE, de én már akkor teljesen ráfűggettem. A második szezonnal sem lankadt ez a függőségem.



A történet annyiból áll hogy Tokióban nyílik egy kapu, amin mindenféle fantasy lények özönlnek át. Miután visszaverik ezen lényeket a Japán Önvédelmi Erők átmaszíroznak a kapu másik oldalára, ahol egy fantasy világban találják magukat. Van itt minden, amit akarsz: varázslók, sárkányok, és elfek.

Akit ennyi nem győzött meg az gondoljon bele, milyen lenne ha egy sárkányt repülővel és tankokkal győznének le. Ha nem tudod elképzelni, akkor kezd meg a sorozatban!

Grafikáját tekintve alpnak mondanám, nincsen benne semmi kiemelkedő. Az opening és az ending pedig egészen fűlbemászó.



A második évadra egy kicsit azt érzem, hogy kezdik elhúzni a történetet. Még nem döntöttem el, hogy ez jó-e nekem vagy sem!

Mindenesetre, aki nem kezdte el a GATE-et, de szereti a fantasy és harci animét, az kezdjen bele!

Dagashi Kashi

Az édességboltos anime. Történetünk ugyanis egy édességeket áruló kis boltban játszódik. Minden részben csokit és cukrot esznek és ennek "tudományos" módszereit beszélik ki.

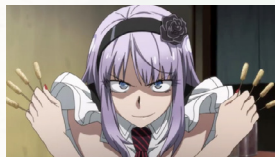
Számomra hihetetlenül szürreális az egész: egy műsor a cukorkákról...

Ki nézne ilyet?

Grafikáját tekintve az egész anime eléggé "kopott"-nak tűnik. De ezen még túl is tenném magam, de miért néz ki mindenki úgy, mintha sosem aludnának? Olyan karikás szemeik vannak, mintha soha egy percet sem aludtak volna és kávéval pótolnák az alváshiányt.

Az egész anime annyira bugyuta, de valahogy mindig rávesz, hogy megnézzem a következő részt. Akiket érdekelnek az édességek, vagy szeretik a hasukat, azoknak tökéletes választás ez az anime.

Kár, hogy közben folyamatosan azon jár az eszem, hogy én meg itt vagyok és eszem a kék-fehér gumicukor jellegű édes-ség ízú valamit... Elszomorító!





Tamala 2010

Punk cat in space, avagy a macskaszem mindent lát

írta: tomyx20 (tomyx20.wordpress.com)



Nehéz helyzetben vagyok ezzel a filmmel, mert az ember látja, és történik is valami, de a végén nem biztos benne, hogy mit is látott. Ennek ellenére vagy talán éppen ezért jó a mostani alany, a 2002-ben készült Tamala 2010: Punk macska az űrben, mely részben Thomas Pynchon A 49-es tétel kiáltása című regényének adaptációja, de azt nem ismerem, úgyhogy ettől függetlenül fogom elemezni. A film 2003-ban megnyerte a nemzetközi Fantasia Film Festivalon a legjobb animációs filmnek járó díjat.

Vannak főszereplőink, Tamala és Pamela. Az első egy macska, aki egyértelműen főszereplő, a második egy egér, aki kevésbé van főszerében, de történetét párhuzamosan mutatják Tamalával. Vigjáték is, ha vevő vagy az elborult poénokra. Ha konzervatívabb humorral rendelkezel, és kicsit sem szereted a szürrealitást, akkor ne is olvass tovább, ez a film nem neked való, mindenki másnak viszont kötelező egyszer megnézni. Néha ki fogok ragadni jeleneteket, párbeszédeket, és monológokat a filmből, ezért elkövetem is bocsánat.

Tamala egy egyéves antropomorf macska, (amúgy minden állat emberként él ebben a világban), a helyszín a macska galaxis, azon belül is a Macskaföld, nem sokkal később pedig a Q bolygó, az év 2010, mint arra a cím is utal. Tamala főhősnőnk egyik reggel egy szál cigivel a szájában elindul az űrhajójával felkutató vér szerinti



„Ha konzervatívabb humorral rendelkezel, és kicsit sem szereted a szürrealitást, akkor ne is olvass tovább, ez a film nem neked való...”

anyját, aki az Orionon tartózkodik. Közben lekurvázza emberi anyját, Space Invaders-szel játszik, és egy hajó alakú dologból úgyúval kilőtt hold eltéríti a Q bolygóra, ahol a szobrok is érző lények, (bár mozogni nem tudnak,) és visszafelé jár az óra. Nem kell félni, hamar feltalálja magát, és észreveszi a közelben járó Michelangelót, akit soha nem fog a rendes nevén szólítani, és le is stoppolja, (azt mondja, hogy füstöl a motor, álljon meg, majd beszáll, és megkérdezi, van-e nála drog,) onnantól kezdve sorsuk összefonódik. Vajon sikerül eljutnia Tamalának az Orionra? Hatalmas spoiler: nem derül ki, ha megnézték a filmet. Hatalmas spoiler vége.

Pamela egy szexrabszolgánként tartott egér, nem biztos, hogy pontosan az, mert konkrétan nem mutatják, de ilyesmi szerepet tölt be. Vajon sikerül-e megszöknie Kentaurostól, a kutyától?

A világ

A Q bolygó: több, mint 37 óras egy nap, kijárási tilalom van, és persze az alacsonyabb

legtermészetesebb dolga lenne: - Elop-tam.).

De ennél azért jóval összetettebb a világ, például lehet farmert rendelni egy másik bolygóról.

Minerva kultusz kicsit másként

Míg a mi világunkban Minerva a kézművesség és ipar védőistene, addig a Q bolygón a pusztítás és újjászületés, aminek többször is van jelentősége a film során. Ez alapján létrejött egy vallás. Arra is rájöttem, hogy az információ manipulálásával lehet irányítani az embereket, majd később a Catty & Co. cég is ezért jött létre, (logójuk harmadik szem helyett stílusosan két macskaszem). Eleinte csak futárszolgálatként működtek, majd bekebelezték az összes riválisukat.

rendű kutyák a terroristák, illetve találhatunk macskajézusos(?) freskót is.

Tamala bár nem tűnik annak, halhatatlan reklámarc, erre választották ki 200.000 kismacska közül 1869. április 29-én Edessában a vörös éjszakán. Csak egy rövid párbeszéd, hogy miért nem tűnik annak (Michelangelo: - Mi van azokkal a ruhákkal, megvetted őket? Tamala, mintha a világ





Legalábbis valaki szerint ez a nagy összeesküvés elmélet igaz. Már így is túl sokat írtam. Igazából a film üzenete, hogy ne add meg magad a reklámoknak és cégeknek, ne legyél azért érzelmentes lény, (se macska, se ember,) hogy megkeresd a pénzt arra, amire elfogod költeni, hogy aztán még többet keresve még többet vásárolj, míg az egész életed a fogyasztói ipar/társadalom fogja (macska)szemekkel figyelni és meghatározni.

Ja igen, a grafika

A fő történetészál fekete-fehér (inkább talán fekete-szépia), régi rajzfilmszerű megoldást használ, (nem, 2002-es film még nem számít régieknek,) de nem furcsa. Olyasmí, mint a Kaiba, elnagyolt, de mégis tökéletes. Vannak az álmok, amiről

a végén már nem is tudni, hogy álmok-e, ezek színesek 3D CGI-vel megtámogatva. A monitoron feltűnő piros képernyő és a különböző, fontosabb papírok, freskók az eredeti fekete-fehér környezetbe ültetett színekkel kapnak kiemelését, mint ahogy például a *Sin City*-ben a vérvörös. Ez is mutatja a színek jelentőségét, s talán a főtörténet éppen azért ilyen, hogy jobban passzoljon a mi szürke hétköznapjainkhoz.

Miért és kinek ajánlom?

Tamala karaktere azért jó, mert senkit nem hallottál még ennyire aranyosan és természetesen káromkodni, (például a bowling pályán taroláskor a „A fucking strike!”) csináltat magának egy polipos tetoválást (Minerván látta), ami a bonyolultság, rejtélyesség megtestesítője is, mely jól

jellemzi Tamalát és a filmet is, úgyhogy aki az egyszerű történeteket kedveli, el se kezdje, vagy csak a közepéig nézze a filmet (mert addig egyszerű). Habár nem a történet a lényeg, azért mégiscsak van. Felvet mai problémákat is, például tudsz/akarsz-e még levelet írni (mármint kézzel), vagy például elhangzik, hogy „Összetöröm a hazug tükröt”, amiről megint lehetne még írni jelen kontextusban, illetve általánosságban is, úgyhogy aki szereti az ilyesmiket, az elless vele. Illetve megmélítek még egy érdekes mozzanatot, amikor Michelangelo azt mondja Tamalának, hogy a tűzből kimentené, és ehhez képest mit tesz, mikor Kentauros rájuk támad. A zenék tetszetősek, és jól aláfestik a hangulatot, úgyhogy ha esetleg a film nem is érdekelne, az OST-be hallgass bele. Összegezve szerintem ez méltatlanul elfeledett, (nincs hozzá magyar szinkron, se felirat, úgyhogy ismét a youtube-ot kellett segítségül hívnom,) mert valahol mégiscsak zseniális mű. És akkor még a kapcsolódó 2 OVÁról és egy ONÁról nem is esett szó.



Tamala on Parade

Ez a rész 24 perces, de sok pár perces zenés részből áll, 2007-ben készült. A részekben sok egyéb mellett Tamala lejátsszik egy videoklipet mecha mechán, majd a Catty & Co.-t követve bekerül a virtuális világba, űrhajóépítés közben találkozik egy űrlénnyel, de van Edgar Allan Poe paródia is, mind egy-egy Catty & Co. termék reklámjának beállítva. Hivatalosan nem korhátáros, de azért lehet, hogy a túl fiatalokra nem feltétlenül lesz jó hatással Tamala káromkodása, lefejezése vagy hányása. Azért jó kicsit újra találkozni szinte az összes szereplővel. Innentől kezdve sajnos már angol felirat sincs hozzájuk.

Tamala's Wild Party

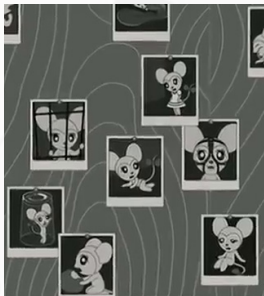
Ez a rész 16 perces és három részből áll, ez is 2007-ben készült. Az elsőben Tamala felhívja a figyelmet a környezetvédelemre a maga módján, a másodikban



megbeszél Michelangelóval egy randit, amire elfelejt elmenni (itt találtam bakit, ebben a műben Tamala és Michelangelo egy olyan bolygón élnek, ami mindkettejükére hasonlít), a harmadikban pedig okkult bulit tart. A stáblistán, gondolom, hogy az volt, egy pár női láb körül forogtak a betűk. Ahogy már írtam, ezeknél az OVÁknál már angol felirat se volt, és felidézte bennem az angol nyelvű Cartoon Networkos korszakot, amikor semmit nem értettem, de tetszett, amit láttam. Tamala angolul káromkodott még mindig, de az édes kevés volt a részletek megértéséhez.

Wake up!! Tamala

Ez a rész 17 perces és egy történetet mesél el. Az élet körforgását és annak tönkretételét mutatja be az ember (itt macska) által a film egy-két jelenetét is felidézve. Az előző részekből csak Tamalát és a grafikát tartották meg, nincs káromkodás vagy humor, és ez a rész már inkább tényleg a kicsiknek is szól. A WWF (World Wide Fund for Nature, magyarul Természetvédelmi Világalap) Japan logója alatt készült figyelemfelkeltésnek, hogy mit is teszünk a minket körülölelő világgal (röviden: „Ébredj vagy halj meg!”). Érdekeség, hogy 2010-ben készült, abban az évben, melyben az eredeti film játszódik, továbbá ez az egyetlen rész, ahol Tamala nem cigizik. A zenéjét kiemelném, mert szép, illik ide, bár a többi Tamala zenétől eltér,



de nem tudom a szám címét (lévén, hogy ehhez se készült még angol felirat).

A rövidekről

Ezeket a részeket azoknak ajánlom, akiknek nem volt elég a film, és akiket nem zavar az angol felirat hiánya, habár a film történetét egyik se folytatja. A készítésben részt vett a t.o.L (trees of Life, magyarul az élet fája) 2 fős csapata, az OVÁkat pedig már a Studio 4°C animálta. Az egész érdekessége még a járás megalimálása, ami a flash játékokat idézi, mind hangban, mind animációban. Mindenképp a filmmel vagy a Wake up!!-pal kezdjétek a megtekintésüket. Azoknak, akiket sikerült meggyőzőn, jó szórakozást!



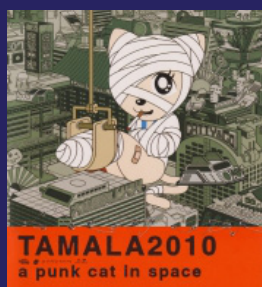
Figyelem:

Várom ajánlásra az ehhez és a előzőekhez (Nekojiru, Gyo, Shoujo Tsukaki) hasonló animéket, ha találtok, mert ha érdemes, valószínűleg azokról is fogok tudni írni.

Két kikötés:

- ne legyenek hosszabbak 100 résznél, bár az ilyen réteganimék, amikről nem szoktak írni, nem is hosszúak
- legalább angol felirat legyen hozzájuk

Az e-mail cím, amire küldhetitek az alanyokat: tk107805@gmail.com, és akár már a következő számban olvashattok az általatok küldött animéről.



Források:

[youtube.com](http://youtube.com/myanimelist.net)
myanimelist.net
animeadicts.hu
wikipedia.com

<http://www.tetovalas.biz/polip-tetovalasok/polip-tetovalasok-jelentese-relyelyek-a-melyben.html>

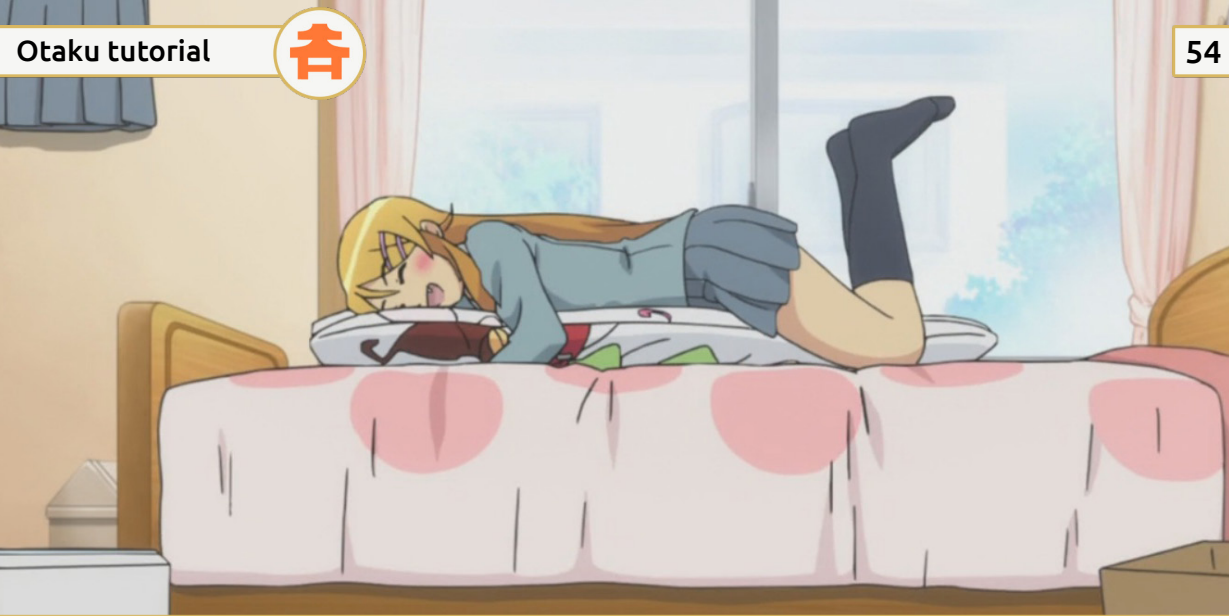
Cím: Tamala 2010: A Punk Cat in Space, Tamala on Parade, Tamala's Wild Party, Wake up!! Tamala

Hossz: 1 film, 2 OVA, 1 ONA

Év: 2002, 2007, 2010

Műfaj: pszichológiai sci-fi vígjáték

Értékelés: MAL: 6,79, 6,38 és 6,33
 ANN: 6,667
 AniDB: 4,44, 3,96
 IMDb: 6,6



Dakimakura - Gyere ide, hadd öleljelek!

Írta: Iskariotes

A dakimakura (抱き枕) egy összetett szó, mely a daki (抱き - „átfogni, ragasztkodni”) és a makura (枕 - párna) szavakból tevődik össze. Mi leginkább ölelőpárnának szoktuk nevezni, de ide lehet sorolni kis jóindulattal az ortopéd párnákat is. Japánban - ahol ez az egész elindult - leginkább a férfiak kedvelik, mert úgymond biztosságerzetet ad számukra. Sok hívatásos lélek bűvár úgy gondolja, hogy ezek a párnák a gyermekkort idézik a felnőttekben, pontosabban valamely plüss játékot.

Nagyon gyakori, hogy ezeken a párnákon különböző anime/manga/virtuális játék bishoujo karakterei találhatók, leginkább valamilyen fanservices formában, de természetesen lehet kapni hagyományos ábrázolással is ezeket a párnákat. Megjegyzendő, hogy ma már nemcsak bishoujós, hanem bishounenes párnák is kaphatók. Sőt lehet kapni olyan ágynemű huzatokat is, amiken a kedvenc anime-karaktereink tekintenek vissza ránk. Sok helyen szerelem párnának is hívják a dakimakurákat, arról nem is beszélve, hogy a japán pornófilmekben is fel szoktak tűnni, de a párnák szigorúan téglatest formájúak, nem követik az emberi test alakját. Szóval megjelenésük és felhasználásuk eléggé vegyes; ez elmondható róluk.



Története

Ha nagyon mélyre akarunk nézni, akkor a kezdetek valamikor a XVII. századig vezetnek vissza, méghozzá Holland Kelet-Indiába (a mai Indonéziába). Ugyanis az európai gyarmatosítók nehezen túrték a klímát, ezért bambuszból olyan „párnákat” készítettek, amik alacsony hosszúságú téglatestűek voltak. Ezeket a párnákat nem vonták be szövettel, hanem csupaszon hagyták, így a használó feje és arcbőre könnyebben tudott lélegezni, jobb volt az



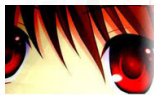
alvás is. Ezt nevezték el később hollandfelsegnek, amely egész Ázsiában elterjedt, így Japánban is megjelent, ahol chikufujin néven vált ismertté. Gyakorlatilag ezt lehet a dakimakura őseinek tekinteni.

Ha pedig a jelenkort nézzük, akkor az első kimondottan dakimakura párnák az 1990-es években kezdtek megjelenni, ami szoros összefüggésben volt azzal, hogy ekkoriban érkeztek az első bishoujo játékok is a piacra.

Méretük

A 2000-es évekig leginkább 160x50 cm-es párnák voltak a divatban, de az évtized végére ezt lecsökkentették 150x50-re, mondván így tudták elérni, hogy a párnák 2 kg alatt legyenek és így a légitásta súlyhatárát be tudják tartani.

Anyaguk leginkább poliészter vagy selyem. Elmondható az is, hogy a párnák két oldalán legtöbbször ugyanaz a kép található.



Pilobito : Poshh Skin

Softness: ★★★★★
Smoothness: ★★★★★
Thickness: ★★★★★
Durability: ★★★★★

Features: smooth surface, like leather
Wash: hand wash or machine wash
Dry: sun-dried or tumble dry low



Pilobito : Plushh Pilobito [Natural Velvet]

Softness: ★★★★★
Smoothness: ★★★★★
Thickness: ★★★★★
Durability: ★★★★★

Features: short plush surface, feel soft & warm
Wash: put it in the laundry bag and wash
Dry: natural dry in the shade



Pilobito : Polyester [Japanese Textile]

Softness: ★★★★★
Smoothness: ★★★★★
Thickness: ★★★★★
Durability: ★★★★★

Features: twill (smooth surface)
Wash: hand wash or machine wash
Dry: sun-dried or tumble dry low



Pilobito : 2000000 Whiten

Softness: ★★★★★
Smoothness: ★★★★★
Thickness: ★★★★★
Durability: ★★★★★

Features: super smooth & soft, high elasticity
wrinkle-resistant
Wash: use neutral detergent & hand wash only
Do not use detergent that contains whitenor or bleach
Dry: natural dry in the shade



És egy kis móka a végére

Ha netán kérdések merülnének fel a használatával vagy tisztántartásával kapcsolatban az animedakimakurapillow.com örömmel oktat ki minket:

1. Fürödjél! Ha lehetőségeid engedik, akkor naponta kétszer, de legalább este. Így a tiszta bőrrel és friss illattal a párnád lassabban koszolódik be és lesz bűdös.

2. Mosásuk szükséges. De ugyanakkor nem szabad túlzásba esni, legfeljebb 4-6 havonta illik kimosni őket, persze ha nagyon piszkosak, akkor sűrűbben. Ajánlatos akár többször is szellőztetni a párnát.

- Ne tedd be mosógépbe!
- Figyeld meg, hogy a címke milyen hőfokot és mit javal mosásra, és tartsd be. Nem viccből tették oda.
- Érdemes fürdőkádban mosni, vagy csapnál
- Hideg vízben kell mosni, így a színek tovább maradnak élénkek.
- Érdemes közel 20 percig ázni mielőtt kivinnéd a vízből.
- A kisebb makacs foltoknál érdemes fogkefét használni a tisztításhoz.
- Sajnos nagyon sokáig száradnak, olykor 8-12 órát is igénybe vehet.
- Mire vársz? Csináld!

3. Állatok kizárva. Ki tudja, hogy milyen kis izeltlábú havert visznek fel a párnára, arról nem is beszélve, hogy összekarmolhatják meg miegymást művelhetnek vele.

4. Ápolod a körmödet! Sajnos sokan nem figyelnek oda főleg a lábkörmök ápolására így akaratlanul is, de megsérthetik a vánkost. Összevarrni plusz macera, egyrészt nem esztétikus, plusz a fiúk kezügyessége nem a legjobb ilyen téren. Különben is ki varrná össze, anyud?

5. Lehetőleg ne kerüljön földre, hiszen piszkos lesz.





Shigatsu wa Kimi no Uso

Kaori

Eiyuu Senki Gold

Beethoven

írta: Szimun

Január végén megjelent egy különleges szép figura, aminek olyan kisugárzása van, hogy már festetlenül beleszerettem. Akkor még az animéjét nem is ismertem, csak utána néztem meg, hogy előrendeltem a figurára. Ritkán van ilyen, hogy azért leszek kíváncsi egy animére, mert olyan jól megcsinálnak egy figurát belőle. Kaori a Shigatsu wa Kimi no Uso-ból lenyűgöző és méltó párja Beethovennek, aki egy játékban szerepel.

Shigatsu wa Kimi no Uso anime története drámai, viszont felemelő. A szereplőkről ténylegesen el lehet hinni, hogy akár a valóságban is létezhetnének a problémájukkal együtt. Kicsit az Édes november című film jutott róla eszembe, de annál azért vidámabb. Kaori egy fontos mellékszereplője a történetnek, aki kilendíti a főszereplő Arima Kouseit a holtpontról. Kousei 3 éve elvesztette édesanyját, aki egyben zongoratanára is volt. Ezután elvesztette a hallásának egy részét, pontosabban csak a saját játékát nem hallja. Így abbahagyta a versenyzést. Kaorival egy hegedűverseny előtt találkozik és lenyűgözi a lány egyedi játéka. Barátok révén összeismerkednek és Kaori újra motiválttá teszi Kouseit a zongora iránt.

És akkor a figuráról és annak dobozáról: 1/8-as méretarányú Good Smile Company kiadású figura 2016. január 27-én jelent meg. A doboz két oldalának



plexi ablakainak körvonala stílusosan hegedűt formáz. A doboz egyik oldalán pedig az eredeti artwork látható, amivel ha összehasonlítjuk az elkészült figurát, azt mondhatjuk, hogy a figura arca finomabbra sikerült, mint az art. Valahogy az arton Kaori még olyan hirtelen, kislányos, a szemei is mintha nagyobbak lennének és mintha jobban el is fordulna a törzse. Ezzel ellentétben az elkészült figura már tényleg egy művészNŐT ábrázol, akinek valamivel

nyugodtabb, szelídebb kisugárzása van. Igaz az energikusabb tini lány az ő igazi karaktere. A dobozra rákerült a fekete cíca is, akinek sorsát párhuzamba állították Kaoriéval.

A base, vagyis a talpazat egyszerű, de érdekes: egy vörösbarna téglás utat jelenít meg, mintha Kaori csak kint az utcán sétálna, de nem hagyták meg ilyen szaggatottnak, hanem a téglák alá egy sima, átlátszó körlelapot erősítettek.



Lássuk a pózt. Olyan mintha kint sétálna az utcán és miközben beszélünk hozzá, visszafordul. A lábujjhegyre állás megfiatalítja, talán ezzel akarták ellensúlyozni, hogy ne legyen túl komoly se a kisugárzása. A szinte hónál alá csapott hegedű tartása is még olyan szertelen és pajkos. Kaorit és a következőnek bemutatandó Beethoven pont be lehet úgy állítani, hogy valameleyest egymásra nézzenek, mert ugyan egymásnak háttal vannak, és a méretarányaik sem egyformák, de olyan érzetet lehet velük kelteni, mintha Kaori felnézne a pidesztálra állított Beethovenre. A hegedű

az egyik legnagyobb erőssége a figurának. Gyönyörű kidolgozása olyanná teszi, mint-ha eredeti lenne, olyan jól tudták utánozni a faerezetét és az apró kis kellékeit. Szerencsére egybe van öntve a figurával és nem kellett ügyeskedni a helyre rakásával, Beethovennel ellentétben. A vonót talán kicsit furcsán tartja, egyszerűbb lett volna ezt is a hóna alá csapni, de akkor nem vezetné az ember tekintetét fel az arcra. Az arca egyébként gyönyörű. Szinte azt várja az ember, hogy megszólaljon. A szemei festése nagyszerű és sokszínű, a száj finom vonala kicsit szomorú mosolyba húzódik, ettől olyan Mona Lisa-s hatása van. Kaori cipője és zoknijai is külön szót érdemel, mert a lakkcipőn olyan szépen csillan a fény, hogy sokszor ez is bevonzza a tekintetet. Ez a harmadik legtöbbet nézett pont rajta. Az első az arca, a második a hegedű. (Fiúk nevében pedig nem beszélhetek.) Egyébként a térde és a térdhajlata is nagyon élhetően meg van csinálva.



jelenik meg és mágikus támadásai vannak, természetesen zenével. Jellemre moe. Beethoven doboza körben mindenhol teljesen átlátszó, mint egy kis mini vitrin. Szinte ki se kell venni a dobozból, bár különben nem lehet a kezébe adni a hegedűt. Beethoven hegedűjével megküzdttem ám, mert féltettem is a kis különálló húrok miatt és persze mire minden a helyére került, addigra a talpazatról esett le (lazán tartja). Szerencsére utána már hamar visszatartam és nem sérültek meg, de kisebb szív-szélhűdést kaptam (tapasztalatból minden ilyen „műtétet” ágyon végzek). Egyébként a gyártó is úgy gondolta, hogy Beethoven



piedesztálra kell állítani (a szó jelentése egy oszlopos talpazat, amire a középkor óta a megbecsült tudósok, művészek szobraikat helyezik köztereken és a nevük mellett még a születési és halálozási dátumokat is szokás szerepeltetni). A spórolás netovábbjában éreztem ezt a talpazatot és hozzá ilyen kicsi figurát, de a végeredmény meggyőzőtt. A részletgazdag kidolgozás itt is megmutatkozik, mint az Alter eddigi munkáin. Bár itt magukkal szúrtak ki, hogy leicsinyítotték egy ilyen bonyolult figurát. Azonban sehol egy festési hiba. Egy pötty. Egy vonalból kicsúszás. Semmi. Így Beethoven kapott egy nem akármilyen emlékművet, amit bárki kiállíthat az otthonában, bár nem gondolhatta sose a neves művész,

hogy genderbend lesz belőle, vagyis nőt csinálnak férfiu mivoltából. Egyébként Ludwig van Beethoven a bécsi klasszika három nagyjának egyike (Mozart + Haydn mellett). Ugyan Bécsben alkotott és halt meg, de német zeneszerző. Tragédiája, hogy a húszas éveitől kezdve fokozatosan kezdett megsüketülni, ami annyira elborzasztotta, hogy az öngyilkossággal is kacérkodott. (Lásd párhuzam Arima Kouseijel.) A figura az élő Beethovenből csak a borzos haját hagyta meg. Illetve a ruha azt is szimbolizálja, hogy eredetileg zongorista volt (és karmester), de egyaránt komponált zongorára és hegedűre.

Figurák adatlapja

Név: Miyazono Kaori
Hovatartozó: Shigatsu wa Kimi no Uso
Gyártó: Good Smile Company
Szobrász: Chikai
Méretarány: (1/8) 20cm
Hamisítvány: VAN!

Név: Beethoven
Hovatartozás: Eiyuu Senki Gold
Gyártó: Alter
Szobrász: Kima
Méretarány: 23cm



A cosplay világ égető kérdései

Lady Marilyn (ladym.blog.hu)

Hogyan adjuk el kész szettünket?

Ha úgy gondolsz, hogy már nem szeretnél viselni egy cosplayt, de nem hagyod szívesen „porosodni”, hanem inkább túladsz rajta, akkor azt több fórumon is megteheted. Így például hirdetheted a különböző adok-veszek csoportokban a Facebookon, az olyan típusú oldalakon, mint a Vatera vagy az Ebay, de akár saját cosplays oldaladon is közzéteheted: megválnál az adott szettől.

A szettet egy egészben (paróka, kosztüm, kiegészítők, fegyver) is hirdetheted, de egyes elemeket, így például a parókat akár külön is eladhatod. Ha a cosplayt nem magad készítetted, hanem rendelted, érdemes feltüntetni a márkát vagy a származását.

Paróka esetén többféle fényviszonyban is készíts képeket, mérd le a hosszúságát, írd le az állapotát és a minőségi jellemzőit, tehát az anyagát, hogy körülbelül hányszor viselted és ha esetleg van valami hibája. Az árat pedig ennek tükrében próbáld kedvezőbbé tenni, hogy a vevőt kevésbé érje csalódás.



Cosplayben streamelni?

Egyre terjed a stream, az egyik legnépszerűbb fajtája pedig a különböző számítógépes játékokban történő kalandjaink közvetítése. Sokan a League of Legends meccseiket, míg mások a Blade and Soulban, vagy épp az Aionban zajló bolyongásukat osztják meg a nagyvilággal.

Ha nem csak a cosplay, hanem ez a világ is vonz, akkor biztosan felmerül, hogy akár cosplayben is készíthetnél stream felvételt. Miért is ne? Arra azonban figyelj, hogy a kosztüm, a paróka ne korlátozzon semmiben. Ha kényelmetlenül érzed magad, az ronthat a koncentráción. Inkább válassz valami kényelmesebb darabot!

A képszerkesztésről

A Photoshop és a további képszerkesztőprogramok elterjedésével szinte teljesen átszabhatunk egy képet. Megváltoztathatjuk a hátteret, javíthatunk a kontraszton, de akár felismerhetetlenné is alakíthatjuk a modellt arcát. A lehetőségek korlátlanok, ezekkel pedig a legtöbb magazin címlapján élnek is.

Legyen szó akár arról, hogy nem szeretnénk elrugaszkodni a valóságtól, de a



kisebb hibákat szeretnénk retusálni, vagy arról, hogy a cosplayt azzal szeretnénk közelebb hozni ahhoz a világhoz, amelyből a választott karakter származik, hogy átszabjuk a képet; amennyiben mi magunk nem vagyunk túl nagy Photoshop mesterek, mindenképpen forduljunk olyan ismerőshöz, aki jól ismeri a programot és akiben megbízunk.

Persze nem kell egyből a legbonyolultabb programot választanunk. Ha elég egy kis színezés vagy egy szépia árnyalat, akkor azt online képszerkesztővel is megtehetjük, így még telepítenünk sem kell semmilyen programot.



Honlapajánló: pinterest.com

Érdemes regisztrálni a pinterest.com-ra ugyanis a szép képeken kívül jó ötleteket is találhatunk egy-egy cosplay megvalósításához, sőt az originalt kedvelők is bőven találnak itt ihletet. A visual key stílusú ruhaszettek, a legszebb fan artokon innen és a praktikus tippeken túl a steampunk, a lolita vagy a dekora stílus rajongói is több száz képet találhatnak. Csak győzzetek böngészni!

Az oldal használata regisztrációhoz van kötve, de az öt érdeklődési kör megadását követően máris megkapjuk a saját fotóadatunkat. Persze rá is kereshetünk egy adott témakörre.

Mikor kell cseréni a sminkkészletet?

Egy cosplay miatt, de akár a hétköznapi életben is használhatunk különböző kozmetikumokat, amelyeket idővel cserélni kell, ugyanis ezeknek is van szavatossági ideje. A szavatossági időt általában egy kis tégely embléma jelzi, megmutatja, hogy meddig ajánlott alkalmazni az adott sminkterméket. Így például: a 12M 12 hónapot jelöl. Alapvetően megállapítható, hogy a porállagú termékek tovább használhatóak, mint a krémek.

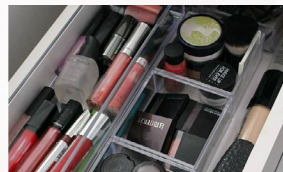
Amennyiben azt tapasztalod, hogy az adott termék állaga, szaga, színe megvál-

tozott, azonnal válj meg tőle. Fontos, hogy a sminket mindig úgy tároljuk, hogy azt por vagy állati szőrszál ne érhesse. Erre tökéletesen megfelelnek a sminkes táskák, vagy a kis neszeszerek. A por állagú pudereknek és szemhéj festékeknek biztonságot nyújt a kis fedelük, arra próbáljunk figyelni, hogy ezek ne törjenek le. Nagy tévhit, hogy a fürdőszobában jó helyen van a sminkkészletünk. A párás, meleg levegő épp hogy kedvez a baktériumoknak, tehát inkább hűvös és száraz helyre helyezzük ezeket a kozmetikumokat. Az ecseteket, a smink felviteléhez használt eszközöket érdemes havonta tisztítani és fertőtleníteni, a szivacsokat is havonta. Kéthavonta érdemes cserélni, ha a mindennapjaitokban is jelen van a smink használata.



A konkrét élettartamról egy táblázatot készítettem nektek!

Termék megnevezése	Szavatossági ideje	Egyéb információk
rúzs	1 év	Amennyiben elkezd beszáradni, ne használd tovább!
szájfény	1 év	Ha ragadóssá válik, vagy furcsa szaga van, válj meg tőle!
szempillaspirál	3-4 hónap	A besűrűsödést, beszáradást követően inkább dobd ki, hiszen a lejárt szempillaspirál irritálhatja a szemet!
szemhéjpúder, póder, pirosító	2 év	Amennyiben hamarabb lepereg, érdemes megválni tőle!
folyékony alapozó, korrektor	1 év	A tégelyes termékek hamar romlandóak, ha rétegesen szétválik, dobd ki!
körömlakk	2 év	Ha összeszárad, ragadóssá válik, válj meg tőle!
szemceruza, ajakkontúr ceruza	2 év	Ha rendszeresen sminkeled magad, akkor sajnos nem tart ki ennyi ideig egy ceruza.



Források

<http://marieclaire.hu/Szepseg/2014/09/09/meddig-jo-egy-ruzs-utmutato-a-sminkek-szavatossagahoz>
<https://hu.pinterest.com/>



Mangaszerkesztés GIMP 2-vel

A közepes nehézségű mangák szerkesztése

Írta: Daisetsu

Igény az igényességre van! Legyen ez a mottód, ha dolgozni kezdesz egy-egy mangán! Ha van egy japán képregény, amire magyar feliratot biggyesztett valaki és el is tudjuk olvasni, akkor az a manga lényegében le van fordítva (most tök mindegy, hogy végig-e vagy sem). De a fordítás mellett milyen a szerkesztése? Olvasás közben elég zavaró tud lenni, hogy a háttéren látszódik a visszarájolás, különböző csíkok, tehát a munka jele. A közepes nehézségű mangák már követelik az odafigyelést, a több órás civakodást a hátterekkel, visszarájolásokkal. Cikksorozatomban most leírom nektek a közepes nehézségű mangákhoz szükséges tippjeimet!



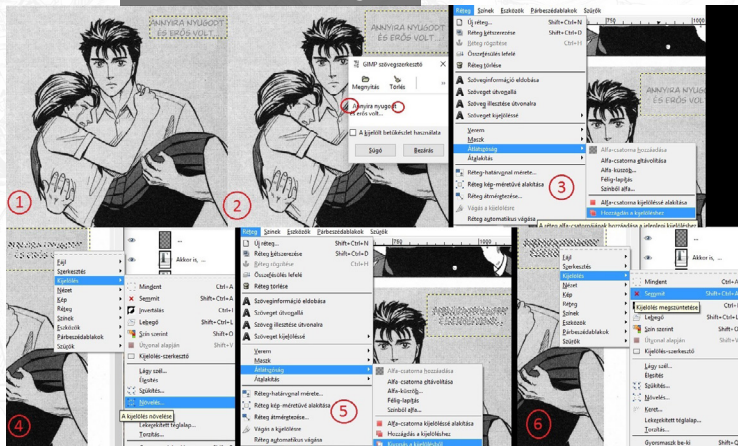
Körvonal a szövegre

A GIMP 2-nek van egy nagyon rossz tulajdonsága. Nincs olyan funkciója, ami automatikusan keretet adna a szövegeinknek. **Ezt mindig, külön-külön és egyenként kell megcsinálnunk.** Tudom, ezt elég rossz lehet elsőre így olvasni, de higgyétek el: meg lehet szokni és egy idő után már rutinból fog menni az egész! A beillesztett képen láthatjátok, hogy ennek milyen lépései vannak. Az egyszerűség kedvéért most ide is leírom nektek ennek a menetét!

1. Először gépeljük be (vagy másoljuk) a szövegünket és igazítsuk azt középre (ez nem mindig szükséges!)

2. Fontos tudni, hogy MINDEN szöveg a GIMP-ben egy új réteg is egyben. Ekkor nem tudjuk a háttérét módosítani, csakis kizárólag a szöveget. Rossz sajátossága a dolognak, hogy kicsi illetve vékony betűtípusok áthelyezésénél ekkor szoktak (véletlenül) odébb helyezni a manga oldalt (háttér), ha nem közvetlenül a szövegre kattintunk. **(Erre figyelj oda!)** Amikor be szeretnél gépelni egy szöveget a munkalapra, akkor a GIMP mindig felnyit egy ablakot, ahova bepötyögheted a szöveget (a Paint esetében ilyen nem létezik,

Körvonal készítése a szöveg köré



csak egy külön eszköztár ugrik fel). Sajnos a szöveg begépelése után a szövegréteg pont akkora, hogy nem tudsz keretet adni a szavaknak, ezért bónusz space és enterek lenyomásával bővítenünk kell a réteget. **Fontos, hogy a harmadik lépés előtt adjuk meg a betűtípus végleges méretét, mert kerettel a szöveg csak akkor módosítható, ha az elveszik!**

3. Miután végeztünk a második lépéssel ki kell jelölnünk a szöveget. Ennek a lépése: Jobb

klikk-> Réteg-> Átlátszóság-> hozzáadás a kijelöléshez.

4. Negyedik lépésként ki kell bővítenünk a szöveg körüli kijelölést akkorára amekkora keretre szükségünk van. Jobb klikk-> Kijelölés-> Növelés... Itt felfog ugрани egy kis ablak, ahova beírhatjuk a növelés értékét. **Fontos figyelni erre a száma, mivel minél nagyobb betűtípust használunk, ennek az értéknek arányosan nagyobbak kell lennie!**

5. Miután ez is megtörtént el kell választanunk a kijelölésből az eredeti szövegünket. Miért? Azért, mert a kijelölés egy bónusz teret, illetve a szövegünket is egyaránt kijelöli. Nekünk arra van szükségünk, hogy ne a szöveget, hanem csak a körülötte levő részt színezzük ki fehérrel (vagy amivel akarod). Ez úgy valósítható meg, hogy: Jobb klikk-> Réteg-> Átlátszóság-> Kivonás a kijelölésből. Így tudjuk elérni a célunkat. **(FONTOS: NE mozdítsd el a kijelölés alatt levő szöveget, mert a kijelölés nem mozdul el és ha nem így teszel előlről kell kezdened az egészet!)**

6. Utolsó lépésként (már) csak ki kell színeznünk a szöveg körüli részt, majd Jobb klikk-> Kijelölés-> Semmit (Shift+Ctrl+A) pontot választani és már készen is vagyunk!

Tudom, hogy ez most bonyolultnak hangzott, de komolyan mondom: miután ezt a hat lépést megszokjátok a szöveg keretének létrehozása csak egy pár másodperces akció lesz!



Hogyan ússzuk meg a visszarajzolást?

Mi az egyik legnagyobb különbség a közepes és a nehéz visszarajzolású mangáknak? Míg a nehéz visszarajzolású mangáknál általában nem lehet elkerülni a visszarajzolást, addig a közepes nehézségűeknél tudunk valamennyit cselezni, hogy ne kelljen a manga háttérét, vagy bizonyos pontját 100%-ban újra megrajzolniuk.

Ahogy az a kiseiujus példán látszódik, a lány mellett kinyílt ajtónál nem sikerült túl jól a visszarajzolás. Ha a visszarajzolt vonalak nem passzolnak az eredetivel, akkor trükközhetünk egyet, ami abból áll, hogy a sikertelen visszarajzolás pontjára helyezzük a szövegünket. Ezzel meg is van oldva a problémánk!



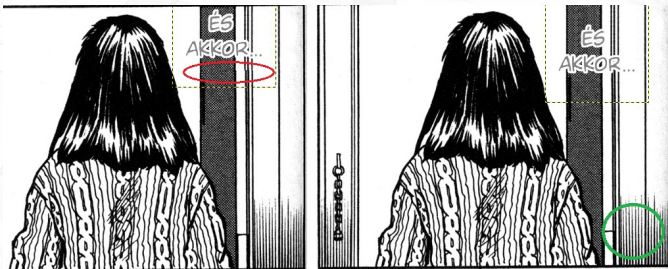
A háttér hibáinak kitakarása

„Ha a visszarajzolt vonalak nem passzolnak az eredetivel, akkor trükközhetünk egyet, ami abból áll, hogy a sikertelen visszarajzolás pontjára helyezzük a szövegünket.”

De milyen problémák fordulhatnak még elő? Legutóbb a *Minamoto-kun monogatari* manga szerkesztése közben ütötte fel a fejét az alábbi nyűg, miszerint az angol fordítás szövege belelógott a háttérbe és a nagynéni hajába. Mi a teendő? A szürke részt kijelölések és másolások tömkelegével pótolhattam. De mi lesz a hajjal, ahol ott van a csíkok sokasága?

Először is előnyös az, ha egy olyan betűtípust használunk, ami kövérebb. (A GIMP-ben nincsen félkövér, dőlt, aláhúzott opció! Ezeket egyenként kell feltelepíteni, külön betűtípusban.) Ez logikus, hiszen minél nagyobb a betűtípus, annál többet tud takarni. Miután megtaláltuk a célnak megfelelő betűtípust, állítsuk be a GIMP szöveg eszközénél a kellő méretet, térközt, majd a Forgatás eszközzel állítsd be a szöveg pozícióját,

majd illeszd egyszerűen oda a szöveget, ahova kell. (Ha a méretet nem találod el elsőre, de már beállítottad a kellő döntést, akkor az Átméretezés eszközzel korrigálhatsz egy kicsit, de csak óvatosan!), mert a túl sok vagy túl nagyméretű módosítás torzít a szövegen!) (Kép a következő oldalon!!!)





A rettegett visszarajolás

A visszarajolás, a legdíögényesebb része a mangaszerkesztésnek. De mégis mi az a visszarajolás? A visszarajolás az, amikor kitöröljük az alpanyagunkon szereplő szöveget, majd a helyére a magyart illesztjük. Igen ám! De az angol szöveg terjedelme nem minden esetben egyezik meg a magyaréval (a japánról nem is beszélve!). Akkor mi a teendő? Hát vissza kell rajzolnunk a háttérünket, a rajzokat úgy, ahogy azok – feltételezhetően – eredetileg

kinéztek. Na és EZ nem könnyű feladat!

A visszarajolásoknak is különböző szintjeik vannak. Van itt is könnyű, közepes, nehéz és nagyon nehéz. Vegyük ezeket is sorra!

Könnyű visszarajolás:

Itt egyszínű hátterekre vagy mintákra kell gondolni, amik az ecset eszközzel vagy egy puszta másolás és beillesztéssel korrigálhatóak. Itt nem kell semmi komoly műveletre gondolni, mert az amivel dolgozunk csak egyetlen színből áll, így csíkokat

és „szerkesztési maradákokat” nem hagyatunk magunk után.

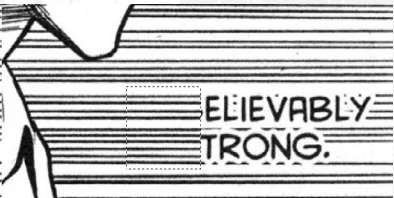
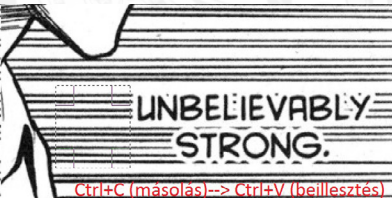
Közepes visszarajolás:

Olykor akadnak olyan szövegek, amiket nem tudunk négyzet alakú kijelöléssel eltüntetni. Ez esetben a Szabadkézi kijelölés eszközt kell használni, amivel pont akkora területet tudunk kijelölni, amekkorát tényleg módosítani óhajtunk. A szabálytalan kijelölésnél (de a szabályszerű is mindig) nem célszerű lemásolni a háttérrel és szöveggel együtt egymás mellé beilleszteni. Valamikor

„...vissza kell rajzolnunk a háttérünket, a rajzokat úgy, ahogy azok – feltételezhetően – eredetileg kinéztek.”

ez működik, mint a képen látható visszarajolásnál. (lásd lent) De ez nem mindig van így!

A szabályszerű alakú kijelöléseknél nem muszáj, de a szabadkézinél szinte kötelező alkalmazni a mintával való kitöltést. Ennek mi a menete? Jelöljük ki területet, aminek a mintáját alkalmazni szeretnénk (majd kattintsunk a másolásra: Ctrl+C), majd a kijelölést módosítsuk arra a pontra, amit meg szeretnénk változtatni. A korábban másolt mintánk automatikusan bekerül a Kitöltés menüjébe. Ezt láthatjuk, ha a Kitöltés menü alatt kiválasztjuk a mintával való kitöltést (Kitöltés mintával). A minták listájában rögtön az elsőként fog szerepelni a korábban bemásolt minta.





Azonos háttérben levő szöveg eltüntetése

Ezután csupán annyi a teendőd, hogy a rajzolat kiválasztása után eldöntjük, hogy nekünk csak egy színt kell visszarájzolni vagy a rajzfelületen kijelölt minta egészét (Teljes kijelölés kitöltése, Hasonló színűek kitöltése).

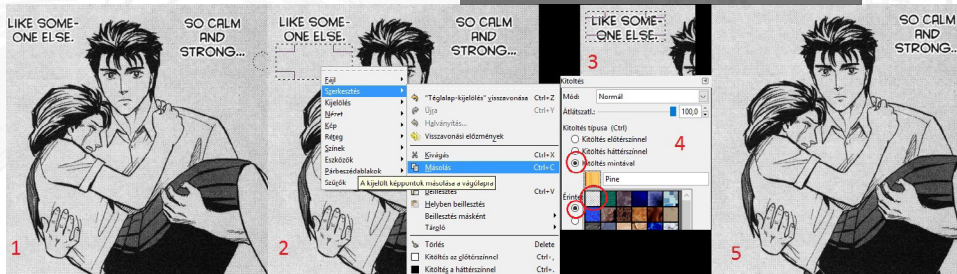
Ezen lépésekről példát a Kiseijuu szerkesztése közben készített kép mutat. (lásd balra!)

Nehéz visszarájzolás:

A nehéz visszarájzolás anynyiban nehezebb a közepesnél, hogy itt már a színátmenetekre is oda kell figyelni. (pl.: fokozatos halványulás) Ez kétféleképpen is orvosolható probléma.

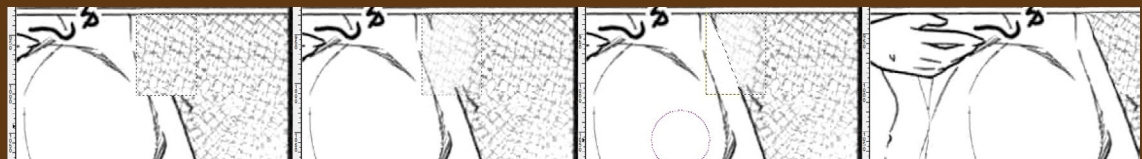
Az A megoldás: Másold rá a visszarájzolt területre a szöveg körüli részeket, majd a fényerő és a kontraszt beállításait állítsd úgy, hogy a színek passzoljanak. (Ez a megoldás gyakran ronda eredményt hoz, végső esetben szokás ezt használni, mivel nehéz eltalálni a kellő beállításokat.)

A B megoldás: Ez annyiból áll, hogy a szöveg körüli háttérret kis részekben kimásold és beilleszted a mondatokra. Ez kicsit aprólékos munka, de hatásos és alig fog látszani a „szerkesztési maradék”, ha még erre a saját szövegedet is rápakolod.



„A nehéz visszarájzolás annyiban nehezebb a közepesnél, hogy itt már a színátmenetekre is oda kell figyelni. (pl.: fokozatos halványulás)”





Tipp:

A beilleszteni kívánt mintákat véglegesíteni kell. Ezt akkor tudod elérni, ha elhelyezed a mintát a végső helyére, majd rákattintasz a háttérre. Amíg ezt nem teszed meg a mintadarabod egy külön rétegként funkcionál. Ha – például – négyzet alakban illeszted be a mintát, de a négyzet belelóg, mondjuk egy karakterbe és nem fog kelleni az egész minta, akkor egyszerűen kirádozhatod azokat a részeket, amik nem kellenek! Itt se felejtőd el az átlátszóságot átállítani míg szerkeszted az adott pontot, hiszen ez nagyban megkönnyíti a munkádat!

Nagyon nehéz visszarájzolás:

A nagyon nehéz visszarájzolás már nem a közepes nehézségű mangákhoz tartozó szerkesztés. Erről a következő számban fogok írni, de a felsorolás miatt most leírok néhány példát ehhez a kategóriához is. A szerkesztés e része azért olyan bonyolult, mert itt kell a legtöbb szempontot figyelembe venni a szerkesztés közben: karakterekbe belelógó szöveg, többszörös színátmenet, visszarájzolhatatlan pontok megoldása, az angol szöveg kitarakása, korábbi szerkesztők hibáinak kijavítása stb. Ezen problémák javítása külön-külön nem nagy dolog, de itt ezek egyszerre jelennek meg, s ez adja a dolog komplexitását.

Példa nagyon nehéz visszarájzolású szerkesztésre

Talán még az első mangaszerkesztős cikkemben írtam le, hogy a *Watamote* manga a nehéz visszarájzolású mangához tartozik. Itt a bizonyíték! A manga 12. fejezetében egy elég komplikált szerkesztéssel találkoztam. A napnyugtára illesztett kanjikat és hiraganákat (amik ráadásul függőlegesen, fentről lefele sorakoztak) kellett kicsérélnem magyar feliratra. Ha megnézték ezt a panelt, akkor a szürke ötven árnyalatát láthatjátok, aminek a visszarájzolása talán egy óráig is eltartott. Bár szépnek tűnik a munka, de egy alapos ráközelítéssel láthatóak lennének „szerkesztési maradékok”, tehát a tökéletes visszarájzolás itt sem sikerült.





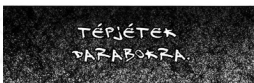
Végző és az utolsó tipp!

Most láthattátok, hogy mangát szerkeszteni bonyolult munka is lehet. Az apró részletek javítása olykor időigényes feladat, de bízzatok bennem: Az ember az ilyen aprólékosan megszerkesztett mangákat olvassa el szívesen!

A cikk befejezésére még az utolsó tippjeimet is meg szeretném veletek osztani a közepes szerkesztésű mangához (ami a nagyon nehéz visszarájzolási mangához is igaz egyébként). A szerkesztés közben gyakorta elő fog fordulni, hogy akár 200%-os nyagításban is dolgozni fogsz. Ne feledd, hogy bizonyos hibákat csak te látsz! S itt mire gondolok? Arra, hogy bármit is csinálsz, néha elő fog fordulni egy-egy „szerkesztési maradék” a mangádban (csak a legnagyobb profiknál nincs ilyen). Ekkor ne báncódj, hogy nem sikerült a visszarájzolásod, mert az éki olvasni fogja a mangát – és egy oldal elolvasása nem nagy cucc – valószínűleg olyan gyorsan lapozza át azt oldalt, hogy biztosan nem fog neki feltűnni a szerkesztési baki.

Valamint egy jogos érv arra, hogy NE add fel a szerkesztést; Hidd el, az utolsó, legismeretlenebb mangának is akad olvasója. Így még ha nagyon sokat is vesződsz egy mangával a visszarájzolások terén, sose add fel, mert valaki biztosan várja a manga folytatását. Tiszteeljük meg ennyivel az olvasókat!

Remélem elnyerte a tetszésedet ez a cikkem is! A következő – és valószínűleg utolsó – részben a nehéz szerkesztésű mangákról lesz szó, amik a legtöbb szabadidőt emésztik fel. Szerkesztésre fel, hiszen ezen cikkem segítségével már a mangák többségét szerkeszteni tudjátok! Jó munkát!



Egy kihagyott tipp az előző cikkhez

Az előző számban elmondtam, hogy mire kell odafigyelni a szövegbuborékoknál, ha szöveget akarunk beilleszteni. Sajnos elfelejtettem leírni az előző számban, hogy mi a teendő az összeolvadt szövegbuborékokkal. Ezt most pótolnám!

A mangáknál előszokott fordulni, hogy a szövegbuborékok összeérnek. Itt két csoportot különítünk el: részleges érintkezést, teljes érintkezést. A különbség a kettő között az összeolvadás mértéke. Míg a részleges érintkezésnél a szövegbuborékok fele sem ér össze, addig a teljes érintkezésnél a szövegbuboréka a másik akár 60-70%-ka is egymásba lóghat. Miért fontos ez? Azért, mert a teljes érintkezésű szövegbuborékoknál a szövegek „összeütközhetnek”. Ekkor kezdetünk filózni azon, hogy hogyan illesszük be a szöveget, ami abszolút nem fér el (persze ez a szöveg mennyiségétől is függ) egymás mellett. Személy szerint én ekkor felrúgom a „Mindig igazíts közép!” törvényt. Ilyen kivételes esetekben a szöveg elhelyezésének helyes módja igen egyszerű: a két érintkező szöveg közül az egyiket feljebb, a másikat lejjebb helyezd a szövegbuborékban úgy, hogy azok egyenlő távolságokra legyenek a szövegbuborék széleitől. Erre ez a megoldás!



LeTV Le1 x600

A meglepően jó kínai telefon

Írta: NewPlayer

Amikor az új telefonomat kerestem, volt egy pár szempontom: legyen benne MHL, ha pedig lehet, akkor NFC. Legalább 3 GB RAM-mal rendelkezzen és ha lehet, akkor több mint egy napot bírjon ki egy feltöltéssel.

Persze volt egy költségkeretem is, amit ezzel a telefontal szépen át is léptem.



LeTV

Viszont még mielőtt belekezdünk a telefon részletezésbe, nézzük is meg a céget.

A LeTV az egyik legnagyobb technológiai és online tartalomszolgáltató vállalat Kínában. A céget 2004-ben alapították és elsősorban különféle kisebb-nagyobb elektronikai eszközöket, online fizetési rendszereket üzemeltettek. Az utóbbi pár évben kezdtek el foglalkozni telefonokkal és internetre csatlakoztatott okosautókkal. A Le1 x600 volt az első telefon próbálkozásuk, ami meglepően jóra sikerült!

Kinézet

A telefont ahogy az ember a kezébe veszi a legelső érzése az, hogy ez nem fröcsöntött bili műanyag. Nagyon kellemes az anyaghasználat. Igazi prémium minőség érzetet kelt és nem is nagyon akarjuk lerakni. A sarkok lekerekítettek, ami nekem személy szerint nem tetszik, de a kimunkálására egy szavam sem lehet.

A telefon hátlapja nem leszerelhető. Cserébe viszont megint csak nagyon kellemes és jó ránézni. Szinte vétek védőtok alá rejteni, de sajnos muszáj.

Ugyanis a Le1 nem annyira szereti ha leejtik. Általában egy leejtésre vannak hiteltelítve, csak nagyon szerencsés esetben élük túl azt. Hiába strapabíró elvileg a kijelző, az szokott elsőnek betörni.

Hardware

A telefonban a Mediatek Helio x10-es duruzsol 3GB-nyi RAM segítségével. Ez bőven elég MHL-en keresztül Asphalt 8 játzsására! A tárhelyet nem tudjuk bővíteni, így az alap vagy 16 vagy 32 GB-nyi hely áll csak a rendelkezésünkre. Nekem a 32-es verzió van, de karácsonykor fényképekkel és videókkal sikerült eléggé teleraknom.

Ezenkívül kapunk még egy USB Type-C csatlakozót, ami alkalmas MHL-re és gyors töltésre. A töltési idő így nagyjából 1-2 óra szokott lenni.

Az imponálás adatokat sajnos beárnyékolja egy dolog: a wifi teljesítménye. Bár a Mediatek tagadja, hogy a prociájával lenne gond, de az vitathatatlan, hogy más telefonoknál ugyanezzel a Helio procival ugyanúgy szenvednek a wifi jelerősség drasztikus csökkenésével. Sajnos ha nem ugyanabban a szobában vagyok ahol a router van és esetleg át kell jön-



nie a jelnek 1 vagy 2 falon, akkor annyira leesik, hogy néha a telefon el is dobja a kapcsolatot.

Ez igazán kellemetlen tud lenni, amikor a konyhában Youtube videókat nézek és a végén veszem észre, hogy a mobilnetemet fogyasztottam.

Camera

A 13 mega-pixeles Sony kamerával meglepően szép képeket lehet készíteni. A kamera app könnyen kezelhető, rengeteg funkció van benne. Viszont a fókusz mint-ha egy kicsit lassú lenne. Az alkalmazás is már az előző telefonomhoz képest is lassabban indul el.

Mivel számomra a telefontal történő fényképezés sosem volt fontos, így ezek nem okoznak problémát.



Ha gyorsan el akar kapni az ember egy pillanatot, akkor ezzel a készülékkel eléggé nagy bajban lesz. Viszont igen szép képeket készítettem vele karácsonykor, vagy amikor máskéltünk a városban és megálltunk egy-egy képet lőni. Ha a főszeknek van ideje beállni, akkor semmi gond nincsen.

A videó képességeire sem lehet panasz. Nagyon nagy felbontásban tud videókat is felvenni ráadásul 120 fps-el. Így van lehetőség lassított képek készítésére is. Sajnos ezt a videó felvétele közben nem tudjuk állítani! Amilyen sebességet beállítottunk, azzal veszi fel végig utána már a videót.

EUI

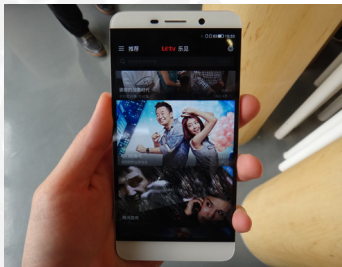
Végül említést kell ejtenem a ROM-ról is. Gyárilag a készülék csak angolul és kínai-

ul tud. Ez nekem majdhogynem mindegy, mert ha van angol, az már elég!

A ROM alából rengeteg programot tartalmaz, aminek jó része haszontalan számunkra. Pl. a LeTV-s hálózaton tudunk videókat nézni, amiről persze értesítések is jönnek. Mindezt kínai nyelven. A kínai tudásom eléggé hiányos (értsd: semennyi sincsen) így nekem ezek az értesítések nem sokat mondtak. A videók sem sokat segítettek, mert kínai hanggal és kínai felirattal kínai sorozatot nézni nem a legnagyobb élmény. Egy angol felirat sáv már lehet, hogy sokat dobott volna ezen.

A gyári ROM másik nagy hibája, hogy rengeteg minden fut a háttérben. Frissít mindenféle alkalmazás, aminek a felét nem is érti az ember, a másik felénél pedig nem ezt az alkalmazást szokta használni. Így én ROM cserére adtam a fejem.

Amit találtam, azt egy olasz gyerek csinálja, így a telepítési útmutatót egy kicsit nehéz volt megérteni. Viszont miután már megértettem (húgom és a Google Translate segítségével) egészen könnyű volt megcsinálni a cserét. A ROM amit felraktam igazából a gyári ROM, szétkapva.



Így többek között nincsen benne a kínai tv alkalmazás. A legtöbb alap alkalmazásnak pedig az angol változata került bele, így már érthetővé váltak kínaiul nem tudó embereknek is.

Ezenkívül találtam azóta már más ROM-okat is, úgyhogy lehet kísérletezni mással is.

A gyári ROM-hoz képest ez az egyedi ROM ég és föld! Teljesítményben is és üzemi időben is.

Összegzés

Hogy ajánlom-e a telefont? Egyértelműen! Egy kicsit drágállottam és a Type-C töltő okozhat egy kis fejfájást. Az alap ROM-ot viszont érdemes kicserélni, mert utána sokkal jobban használható lesz a telefon!

Ha valaki esetleg úgy gondolja, hogy a telefon nagyon hasonlít egy steoridos iPhone-ra, akkor annak igaza van! Sőt nem csak kívülről olyan, de még az EUI is arra hajl! Nem egyszer előfordult, hogy az egyik ismerősöm mutatott valamit a telefonján és mondom neki: te, nézd csak, az enyémén is ugyanígy van!

Adatok:

CPU: MediaTek helio X10

RAM: 3GB

ROM: 16GB / 32GB

OS: Android 5.0 alapu EUI

Kijelző: 5.5" 1920X1080p

Hátlapi camera: 13MP f/2.0

Előlapi camera: 5MP

Videó felvétel:

720P@120fps, 1080P@60fps, 4K@30fps

WiFi: 802.11ac/a/b/g/n
2.4GHz, 5GHz Dual Bands

GPS: GPS/AGPS/GLONASS/
Beidou

Bluetooth: V4.1

Akkumulátor: Nem cserélhető, 3000mAh (1-2 nap), gyorsított 2A-en

Méret: 147.9 x 73.5 x 9.5 mm

Tömeg: 177g





AniMagazin szülinapi nyereményjáték Eredményhírdetés

Köszönjük szépen mindenkinek, aki kitöltötte a nyereményjátékunkhoz tartozó kérdőívet. Nagyon jól esett látni a beérkezett válaszokat és, hogy a többség ilyen jól ismeri a magazint. Aki pedig kevésbé volt képben, az kicsit közelebb került hozzá.

Eljött az eredményhirdetés ideje. A beküldött helyes megfejtők között kisorsoltuk a három nyertesünket, kiknek nevét és nyereményeiket jobb oldalon láthatjátok.

Velük a magazin megjelenésének hetében e-mailben felvesszük a kapcsolatot, hogy megkapják nyereményüket.

Még egyszer köszönjük szépen mindenkinek! Reméljük a születésnapj 30. számunk is elnyerte tetszésedet és tartsatok velünk a következő 5 évben is.

Gratulálunk a nyerteseknek!

Az AniMagazin szerkesztősége

1. helyezett:

Vikcca

Nyereménye: Attack on Titan (Mikasás) pénztárca, Durarara irattartó

2. helyezett:

Jekill

Nyereménye: Shirahime-Syo manga, Attack on Titan irattartó

3. helyezett:

RViki01

Nyereménye: Dominion manga

1. helyezett



2. helyezett



3. helyezett





Anime Kommentár

Beszélgessünk az animékről!

Daisetsu videóblogja animékről,
mangákról, fansubokról és és
és.....ami eszébe jut.

Facebook

Youtube

AniStation - a kötetlen rádióbeszélgetés.

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

Töltsd le az eddigi felvételeket: **Innen**

***Sátogass el
hozzánk!***



anipalace.hu



facebook.com/AniPalace



twitter.com/AniPalace