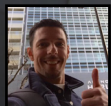


AnimMagazin



Allison & Lillia



Dobri Andor
vlogger interjú

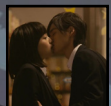


the Gazette

www.anipalace.hu



Nyári szezonajánló



**Say,
I Love You**





Impresszum

Szerkesztők:

Alapító: NewPlayer
 newplayer@anipalace.hu
 Főszerkesztő: Catrin
 catrin@anipalace.hu
 Tervezőszerkesztő: Hírotaka
 hiroataka@anipalace.hu
 Lektorok: Strayer8
 strayer8@anipalace.hu
 pintergreg
 pintergreg@anipalace.hu

További munkatársak:

Daisetsu, Iskariotes, Lady Marilyn,
 tomyx20, Aqualuna, Szimun,
 Miichan, Kira

Elérhetőségek

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

Weboldal: anipalace.hu

Facebook: facebook.com/anipalace

Szerkesztői levél:

Írta: pintergreg

Május... sokak számára a vizsgák (egyik) időszaka, azonban nincs az a vizsga, amely megakadályozhatná az AniMagazin megjelenését! Így már semmi egyéb teendő nem maradt, mint két vizsga között elolvasni. Természetesen nem szeretném diszkriminálni azokat, akik most/már/még nem vizsgáznak semmiből, számukra remélhetőleg pont ugyanakkora szórakozást biztosít majd a 31. szám, kerüljön sor az olvasásra két munkanap vagy anime között.

Túl az évfordulón olyan nagyon sok különleges esemény nem történt a magazin háza táján, azon kívül, hogy a szerkesztési feladatok mellett ki levezetésként, ki pusztán hobbiból, de időnként megmentettük a világot a pusztulástól.

Na jó, hát ez nem teljesen igaz. Mármint, hogy nem történt semmi különleges. A világ megmentése természetesen megtörtént, hiszen itt vagyunk, nemde? Szóval amint azt tapasztalhattátok egy újdonsággal igyekeztünk kedveskedni nektek, méghozzá első alkalommal készítettünk *anime chartot* az elkövetkező - most éppen - nyári szezon animéiból.

A felhozatalból talán érdemes kiemelni a *D.Gray-man* folytatást, a *Mob Psycho 100*-at, a *Gintama* OVÁT, és a *Kimi no Na wa* filmet. Nézzük sorban miért: A *D.Gray-man* hat év után kap folytatást, ami lássuk be nem mindennapi, a *Mob Psycho 100* pedig a nagy sikerű *One Punch Man* miatt lehet érdekes, hiszen azonos alkotók állnak mögöttük.

Az utóbbi kettő meglehetősen szubjektív. Egyrészt hát *Gintama* (bár még mindig van elmaradásom, de mégis csak új rész érkezik!), másrészt pedig Shinkai Makoto új animéjéről van szó, én pedig kedvelem a műveit.

Azt hiszem kellőképpen megtöltöttem a szerkesztői levélnek fenntartott helyet, amennyiben nem így lenne Hírotaka úgy tálalja majd, hogy ne maradjon üres felület. :P

Ezúttal is köszönjük a cikkeket, íratok még sokat és jó szórakozást!

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 részletekért kattints ide!

Partnerek



Tartalom



ANIME ISMERTETŐ

Allison to Lillia **04**

Glass no Kamen **11**

Tetsuko no Tabi **16**

MANGA ISMERTETŐ

99% Cacao **20**

Pochamani **21**

RIPORT

Interjú Dobri Andorral **24**

RENDEZVÉNYEK

Tavaszi MondoCon **34**

SZIGETORSZÁGI NAPLÓ

Nyári szezonajánló **39**

CIKKÍRÓI FELHÍVÁS

Jelentkezz cikkírónak! **45**

ÁZSIA TITKA!

Japán háborús bűnök: Szexrabszolgák **46**



MOZITEREM

51 Mondd, hogy „Szeretlek”

KÖNYVTÁR

54 Radnai Tamás: Megtalálni Japánt

ZENE

55 One O'clock=One Ok Rock

58 the GazettE

SZUBJEKTÍV

61 Fangirl/Fanboy: Tavaszi szezonvélemények

69 Euphoria, avagy a játékos túlélő horror hentai

OTAKU TUTORIAL

74 Harlequin mangák

FIGURAVILÁG

77 George Kamitani figurák

NUIHARI MŰHELY

81 A cosplayvilág égető kérdései VII.

KÍNAI KÜTYŰK

82 Xiaomi Mi Band 1s - okoskarkötő



Allison to Lillia

Írta: Catrin

Mert egy kis kalandozásba bújtatott szeretet-csapás mindenkire ráfér... Amennyire ismeretlen, annyira varázslatos: mese neked!



Cselekménye és hangulata

A 2008-as Allison és Lillia 26 részes története megkapó, szórakoztató és érdekes. Kalandos, katonás műfaján belül egydinnek is tarthatnánk, főleg ami az időkezelést és családképét illeti.

Egy kitalált világ kitalált történelmének 3287. évében járunk, technikai fejlettségét nézve a valós történelem 1930-as éveivel hasonló. Az egyetlen, hatalmas kontinensen két, egymással szembenálló birodalom, a Roxche Államszövetség és a Bezel Iltoa Egyesült Királyság (másik nevén Sou Be-Il) áll. A hol harcoló, hol fegyverszünetet kötő államok épp békésebb napokat élnek. A sorozat rögtön egy nyugodt nyári képpel indít egy roxchei középiskola kollégiumánál. Egy okos (és mellékesen tehetséges lövész) diákot, Wilhelm Shultzot meglátogatja gyerekkori barátja, a hadsereg pilótájaként szolgáló Allison Whittington. Hamar kiderül, hogy



Allison és Wil egy árvaházban nevelkedtek és azóta is szorosan tartják a kapcsolatot. Igaz barátok, gyakran leveleznek és ahogy körülményeik engedik találkoznak. A két fiatal kémiaja, élményei, interakciója hamar a nézőre ragasztanak egy békés, örömmelteli hangulatot. Boldog pillanataik közepette találkoznak egy környékbeli idős bácsival, aki teára invitálja őket. Az öreg ismert „mesemondó” a gyerekek



körében, de Allisonéknak valamivel komolyabb sztorival hozakodik elő. Állítása szerint ismer egy kincset, ami a két birodalom között megszüntetné a háborúskodást. Wil kételkedik, de a kalandvágyó Allison figyelmét rendkívül felkelti a dolog. Olyannyira, hogy mikor az öregért katonák jönnek, a lány fogja Wilt és belerángatja egy hatalmas galibába. Repülős, fogoly szöktetés, kincsvadászat és egy új, elképesztő barát vár rájuk kalandjuk során. De ez még csak a kezdet.



Az anime 3-4 részes epizódokból áll, melyeket a szereplők kötnek össze. Kvázi egy-egy kaland egy-egy iskola szünetben zajlik le, továbbá ezek az esemé-





nyek folyamatosan hatással vannak, visszatálnak egymásra, alakítják a karakterek körüli világot.

Az idő halad, olyannyira, hogy a sorozat felénél van egy 15 éves időugrás, ahonnan Lillia veszi át a főhősöd szerepét. Társnak szintén egy gyerekkori barátot Treizét kapja, mivel elődjeikhez hasonló élményeket

élnék át. Kvázi a történelem ismétli önmagát. Allisonék hiányától sem kell tartani, mellék szereplőként tovább asszisztálnak az egyes kalandokhoz.

Hiába az időugrás, a sorozat közepén húzódo határ, a karakterek remekül átívelik ezt, így a kalandos epizodikusság



mellett is kapunk egy imádnivaló főszálat: három pár életszeletét. Leginkább ennek köszönhető egy elképesztően családias, pozitív hangulat.

Epizódjait tekintve komoly témákat vet fel a mű: háborús, politikai, szociális kérdéseket, feszült, akciódús, izgalmas jelenetekkel, de végig jellemző egy naiv, mesés légkör. Jöjjön akármilyen nyomdalom, a történet hamar és könnyedén feloldja. Szinte már túl egyszerűen, túl gyerekesen, mintha ötvözték volna a kodomót a seinen vagy josei műfajjal. Tehát azt végképp nem mondanám az egésze, hogy kimondottan shoujo vagy shounen anime, nevezzük felnőttek mesének. Nin-

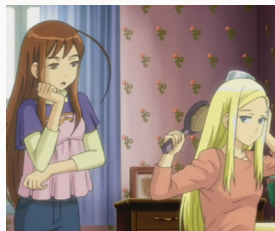
cenek viszont sem különleges képességek, sem misztikus szál, szerencsére ilyen téren igyekszik a realitás talaján mozogni, váráslatos hangulata egyedül a végén okoz kellemetlenséget.

Maga a lezárás, az utolsó jelenetek jól passzolnak, elégedettek lehetünk velük, de az utolsó néhány epizód története összességében elég sok kérdőjelet felvet. A gyerekes/mesés/sablonos megoldások annyira túlzóvá és kellemetlenné válnak,



hogy nem szimplán megkérdőjelezzük a szükségességüket, hanem egyenesen a pokolba kívánjuk. Túl klisé, túl erőltetett, logikátlan és idétlen. Kár, hogy a korábbi naiv, de korrekt hangulat ennél a sztorinál elbutul. A készítőik nagyot akartak, de ez a hatásvadászat rosszul sült el. Még szerencse, hogy ezt a kellemetlen foltot végül feloldják, de így sem lehetünk maradéktalanul elégedettek. Főleg, hogy a Lillias száiban felvetnek egy olyan problémát, aminek végig várjuk a révbeérését, de végül ez nem jön el. Ki nem mondott okokkal persze könnyedén megmagyarázható ez, de döntse el mindenki magának, hogy mit szeretne a végéhez hozzágondolni.

Ezeket a hibákat leszámítva vagy inkább ezekkel együtt is egy kedves sorozatot kapunk, amivel szumma elégedettek lehetünk. Remek kikapcsolódás és egyedi élményt nyújt.





Szereplői

A sorozat legmeghatározóbb eleme a szereplői, akiknek interakciójától, kapcsolatlahálójától lesz ez a történet igazán felejthetetlen és családias. Érdekes a férfi-nő párokat akár szerelmi, akár baráti szemszögből figyelni, a Lillia ívnl pedig a felnőtt-gyerekek karakterkapcsolatokat.

Három párt emlegettem, tehát hat főszereplőről beszélhetünk. Hiába Allison és Lillia a címszereplők, nem érződik, hogy annnyival dominánsabbak lennének a többiekénél, sőt sokszor a barátok hangsúlyosabbak, a fókusz is folyamatosan változik az karakterek között.

Az egyes epizódokban felbukkanó mellékszereplők többnyire sablonosak, jönnek-mennek, vannak visszatérők, általában sarkított jelleme: kedvesek vagy elenségesek, többször rejtélyesek. Hatással vannak a főszereplőkre.



Allison Whittington

(Seiyuu: tininek Mizuki Nana, felnőttnek Kuwashima Houko)

Roxchei pilótalány, eszes katona. Szép, kedves, jóindulatú, de néha erőszakos és bajkeverő, összességében sugárzó, kalandvágyó jellem. Merész és kíváncsi tini, aki elég felelőtlen, de mindig határozott és



céltudatos. Láthatjuk felnőni, egy komolyabb, felelősségteljes nővé, aki időnként laza és szétszórt, de megőrizte pozitív, kedves kisugárzását.

Legfontosabb ember számára, gyermeki barátja Wil, akivel együtt nevelkedtek. Már az első részben nyilvánvalóvá válik, hogy Allison szerelmes Wilbe, szeretne közelebb kerülni hozzá, flörtöl vele. De eleinte inkább testvéries hangulat érződik körülöttük. Kettőjük kalandjai és tettei határozzák meg a sorozat első felét, melyek a második felére még jelentősebb hatással vannak, hiába szorulnak ott már háttérbe

Lilliaék mögött. A seiyuu váltását kicsit feleslegesnek érzem (Mizuki Nana tudott volna nőcsebb is lenni), de nagyon jó lett a felnőtt hangja is.

Wilhelm Schultz

(Seiyuu: tininek Kumai Motoko, felnőttnek Morikawa Toshiyuki)

Roxchei árva, tehetséges fiú, már-már zseni. Kedveli a történelmet, remek tanuló, elképesztő memóriával és jó lövész érzékkel. Allisonhoz képest ő egy visszafogott, nyugodt, féltékeny jellem. Gyerekesebb, naivabb, de hasonlóan kíváncsi és Allisonért bármire képes. Így amikor kell, határozottá, tettekésszé válik minden félelmet és ellenérzését mellőzve. Csodálja a lányt, de nehezen esik le neki Allison vonzalma. Végig felelősségteljesebb, komolyabb nála, ami a sorozat felénél hoz egy nagy horderejű döntést a részéről. Sajnos vannak kérdések, amikben hajthatatlan, így ő okozza a sorozat egyik hiányér-



zetét. Kellemetlen még vele kapcsolatban, hogy egészen az időugrásig nő szinkronizálja, ami 20 éves kora körül már zavaró.

Carr Benedict

(Seiyuu: Yamadera Kouichi)

Róla eddig nem volt szó, pedig majdnem annyira meghatározó karakter, mint az előző kettő. Egy Sou Be-ii pilóta zseni. Huszoneves, jóképű férfi, aki imád flörtölni a nőkkel. Allisonnál is próbálkozik, de hamar rájön, hogy nincs esélye. Optimista és jószívú, nagyon korrekt ember. Az első kaland során barátságát köt a fiatalokkal és együtt vészelik át a bonyodalmat, melyből Benedict szembetűnően előnyösen keveredik ki. Ezáltal vállalnia kell egy olyan szerepet, ami elől néha menekülni, de ő egy hősies, kitartó, türelmes katona. Következő kalandjuk során megismeri Fionát, akibe menthetetlenül beleszeret. Érdekeség, hogy vezetékneve Allisonékal ellentétben előre került.





Fiona

(Seiyuu: Noto Mamiko)

Az egyik birodalomban lévő Ikstova királyság lakója. Húsz éves távolságtartó lány, félénk és naiv természet. Állandóan aggódik, amire meg is van az oka, szinte senkiben sem bízik. Antiszociális kisugárzást otthonának is köszönheti: egy eldugott, erdőmélyi faluban él. Allisonék próbálnak egy nagy problémában segíteni neki, Benedict különösen szíven viseli a sorsát. Az ő romantikus vonaluk a legerősebb a sorozatban, szinte lépten nyomon megörvendeztetnek minket valamilyen kucsisággal.

A sorozat második felére egy kedves, határozott, magabiztos kiállású nővé érkezik.



Lillia

(Seiyuu: Mizuki Nana)

A sorozat második felének meghatározó tinilány alakja, roxchei nemzetiségű.

Viselkedésben és tulajdonságokban eléggé hasonlít Allisonhoz, bár nem annyira erőteljes és határozott. Kalandvágyó természetű barátjával Treizevel több bonyodalomba is belevisi, de összességében ezek már kisebb horderejűek a korábbiaknál. Lillia egy naiv gyerek, így nem veszi észre mennyire tetszik Treizeének. Mizuki Nana nála is jó választás, de lehetett volna más is a seiyuuje. Különösebben nem volt szükség a címszereplő tinilány hangjának megőrzésére, annyi tehetséges seiyuu van még. Történetben elfoglalt szerep ide vagy oda.



Treize

(Seiyuu: Yoshino Hiroyuki)

Wilhez hasonló fiú karakter, higgadt, komoly természet, aki tehetséges pilóta is. Sou Be-Il egyik királyságának lakosa és Lillia gyerekkori barátja. A fiatal Wilnél bátrabb, elszántabb srác, kicsit pesszimista, aki me-



nekül a problémája elől. Lillia előtt sokszor titokzatos, szerelmes a lányba, de érződik, hogy valami nyomja a vállát. A vége felé az ő szálát kissé túlkomplikálják és sablonossá teszik, amiért kár. Összességében fejlődő jellem.



Külleme

Vegyes munkát végeztek a Madhouse-nál, nem lett a legminőségibb. Viszont szomorú, hogy ez a sorozat ennyire elfeledett darab a stúdió animéi közül, talán az epizodikusság, a gyerekeség vagy a misztikum és túlzó fanservice hiánya a ludas. Esetleg az egyszerű, kissé egyedi karakterdizájn? Mindenesetre a tálalás remek hangulatot áraszt, érzékelteti ezt az alternatív világot és annak csodás tájait. A sok utazás motívum ezt különösen erősíti, akár motoron, vonaton vagy repülőn is figyelhetjük a tájakat. Rádás öröm, hogy nincs csúnya 3D animáció, a repülő

szépen rajzoltak. Sok viszont a gyengébb minőségű jelenet, túlságosan az egység dominál.

A karakterek szépek, vonzóak, érdekes látni, hogy egyik-másik felnőttkorára változó dizájnt kap (pl. szemüveget, szakállat).

A zene legtöbbször vidám, ünnepélyes és szinte mindig szimfonikus, remek aláfestés. Az opening és ending is kellemes, lágy dallamokkal operál, a nyitány klasszikus stílusa tökéletesen megteremt a varázslatos, békés légkört. A sorozat felénel sem cserélték le a számokat, csak képileg változtak.

A seiyuuk is jól formálják ezt a szeretni való világot. Yamadera Kouichi Benedictje és Noto Mamiko Fionája egyszerűen szívmengető, de a többiek is szimpatikusak. Bár Mizuki Nana dupla felhasználását lehet kritizálni, de igazából nem ment az anime rovására. Egyedül talán Wil hangját cserélhették volna le korábbiak vagy játszhatott volna mélyebben Kumai Motoko, sajnos végig hallatszik, hogy nő, de megszokható.

Eredetije

Az Allison to Lillia két light novelt adaptál, a 4 kötetes Allison és folytatását a 6 kötetes Lillia to Treizét, melyek 2002 és 2007 között futottak. A 2008-as anime végig feldolgozza a regények cselekményét, de érződik, hogy Lillia szálát kapkodósab-



ban. A történet írója Sigsawa Keiichi, rajzolója pedig Kuroboshi Kohaku, gyakran alkotnak együtt. Leghíresebb művük talán a *Kino no Tabi*, ahol szintén dominál az epizodikusság és az utazás toposz, de sokkal filozofi-

kusabb, kritikusabb, érettebb történet az Allisonnál.

A páros 2008 és 2009 között kiadta a 7 kötetes *Meg to Sharont*, mely szintén ebben a világban játszódik, Lillia osztálytársaival a főszerepben. Majd 2013-ban érkezett egy újabb mű, a két kötetes *Hitotsu no Tairiku no Monogatari*, melyben ismét megjelennek az Allison történetek szereplői. Mondhatni ez egy ráadás vagy befejező mű a három regénysorozathoz. Csak remélhetjük, hogy egyszer ezek is anime adaptációt kapnak.



Hossz: 26 rész
Év: 2008
Stúdió: Madhouse
Műfaj: akció, kaland, shounen
Befejezett light novel adaptáció
MAL: 7.41

Allison to Lillia

Kattints a képre és töltsd le
a vezércikkünkhöz járó
hátteret!



ANIPALACE



Glass no Kamen

Írta: Catrin

Garasu no Kamen, Glass Mask, azaz Üvegmaszk. Shoujo anime színész lányokról, színházról, filmiparról, sikerekről, bukásokról, egy hosszú útról egy álom eléréséhez.



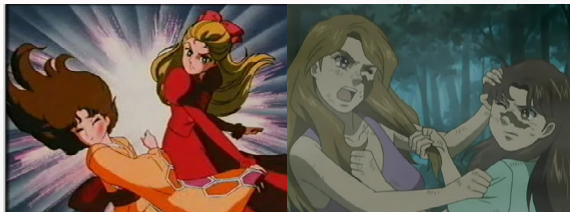


A 13 éves Kitajima Maya imád színészkedni, rajong a színházért, a filmekért, folyamatosan ezekről ábrándozik. Édesanyjával szűkösen élnek, egy kínai étteremben dolgoznak. Igen, még Maya is, tanulmányai mellett. Így hiába tehetséges a lány, semmilyen kilátása nincs a színészet irányába. Legalábbis ezt gondolhatnánk, de rögtön az első pár epizód rácafol erre, mivel Mayát hatalmas szerencse éri. Tehetségének és kitartásának tanúja lesz Tsukikage Chigusa, egy híres visszavonult színésznő, akit azonnal elvarázsol a lány zsenialitása. Elhatározza, hogy színész növendékévé fogadja és méltó utódjává nevei.

A nagy szerep, mely Chigusát ikonná tette és minden színésznő álma, a kurenai tenno, azaz bíbor istennő. A darabot Chigusa visszavonulása óta nem játszották, de most elérkezettnek látja az időt, hogy a tehetséges fiatal lányok közül kiválassza

a szerepre legalkalmasabb növendékeket. Maya legfőbb riválisa a gazdag, színész családban nevelkedő, szintén tehetséges, Himekawa Ayumi lesz, kinek profizmusával nehéz felvenni a versenyt.

A cselekmény főként Maya tanulására, fejlődésére, eredményeire koncentrál, melyet saját erején kívül, Chigusa hol kegyetlen, hol szeretetteljes nevelése és Ayumival való rivalizálása egyenget. Színésznővé és felnötté válásuk mellett megismerhetjük barátaikat, növendék társaikat, rivális társulatokat, a színház és színhátság világát, az ezekhez kapcsolódó erőfeszítéseket, próbákat, versenyeket és magukat a darabokat. Japán és nyugati történeteket egyaránt színpadon láthatunk a Glass no Kamenben (több klasszikus címmel is találkozhatunk, pl. *Kisasszonyok*, *Úvöltő szelek*, *Koldus* és *Királyfi* stb.). Ugyancsak



részletek, kulcsjelenetek, félelmező erejéig, de előfordul az is, hogy egy rész folyamatosan egy előadásról szól. Persze ilyenkor sem csak a színpadképet kapjuk, tanúi lehetünk, mi zajlik a színpad mögött, milyenek a közönség reakciói, és mi játszódik le a színészek fejében. Legjobb alakításukat akkor nyújtják a lányok, ha teljesen átszellemülnek. A történet címe,

vagyis az üvegmaszk is Maya képességére utal: minden szerepével képes átlényegülni.

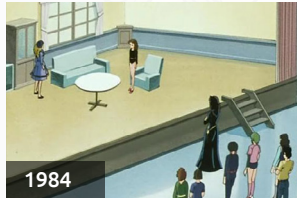
Az évek múlásával már nemcsak színpadon, hanem forgatásokon is bizonyítaniuk kell, de a színház sem merül feledésbe, az marad igazi megmérettetésük színtere. Bár Maya jeleneteinek nagy része a színházi körök körül forog, további szükséges életszeletek alapozzák és formálják a lány





jellemét. Édesanyja elutasító magatartása és betegsége, középiskolai tanulmányai, barátai és irigyei, valamint a szerelem. Shoujo főhősnő révén szinte elmaradhatatlan a romantikus szál, ami kezdetben a szerepek mellett teljesen másodlagos a fiatal lány számára. Ez az arány később annyiban változik, hogy jobban felismeri a szerelemmel kapcsolatos érzéseit, melyek egyre erősebbek lesznek, de igazán fontos a színészet marad a számára. Pontosabban megtanulja az érzéseit és a munkáját különválasztani.

Bár a történet kiszámítható, könnyed és időnként túlzó vagy gyerekes, mindig izgalmas és szórakoztató marad. Az ember feszült, izgatott, szurkol a lányoknak. Szerencsére igyekeztek a készítők a realitás talaján megmaradni, így nem kell hajmeresztő jelenetektől tartanunk és szerencsére a drámai és vígjáték elemek is kiegyensúlyozottan kerülnek elő. A bonyodalmakat, problémákat hamar átvészeli, sosem



fordul át a cselekmény huzamosabb ideig komor, negatív hangulatba. Végig a fejlődésen és a kitartáson van a hangsúly. Így hiába veri meg Chigusa párszor Mayát vagy Maya hiába szenved időnként önmaga keresésével, nem tudunk rájuk haragudni, ezek a jelenetek minimálisak. Külön öröm Ayumi jellemének összetettsége is, méltó főhősnő párja Mayának. Tisztelik egymás tehetségét, tanulnak egymástól. Ayumi elsősre egy elkényeztetett, furkálódó riválisnak tűnhet, de hamar világossá válik, hogy egy rendkívül pozitív és korrekt karakter, aki tudásának köszönhetően hol megelőzi, hol követi Mayát. Chigusa őt kezeli profiként, Mayát pedig zseniként, de mindketőjüknek sokat kell tanulnia.

Az említett romantikus oldalért főként két karakter felelős (de a szerelem több formát is ölt a történet alatt, elég Chigusa múltjára és a kurenai tennyho szerepre gondolnunk). Egyikük Sakurakuji Yuu, Ayumi növendék társa és Maya barátja. A fiú szerelmes Mayába, de elég gyenge, mellékes

tinioromán az övék. A másik romantikáért felelős karakter Hayami Masumi, a Daito szórakoztatóipari vállalat alelnöke, akit annyira lenyűgöz Maya tehetsége, hogy titokban támogatni kezdi őt és névtelen rajongóként lila rózsákat küld neki. A lány meglátva a névtelen leveleket és a neki küldött különleges virágokat, elnevezi első rajongóját muraszaki no bara no hito-nak (lila rózsás ember), akire rendkívül kíváncsi és nagyon hálás is neki. Valójában ismerik egymást és nem jönnek ki jól. Maya nem kedveli Masumit arrogáns stílusa és a vállalat egyes tevékenységei miatt, ugyanakkor támogatásra számíthat tőle. Masumi pedig, mivel tíz évvel idősebb, még kezebb is gyerekként kezeli Mayát, ráaggasztja a chibi-chan (kicsike/kicsi lány) becenevet. Később kettejük érzéseit átfőmálódnak, Masumi rajongó titkát pedig egyre nehezebb megtartani, ez ad egyfajta tipikus szappanoperás románcot az animének. Összességében Masumi bár Ayumihoz hasonlóan néha ellenségesnek tűnik, szívén viseli Maya sorsát és sokat vívódik miatta.

Melyik animét válasszuk?

Természetesen, aki eléggé bátor, az szépen sorban mindegyiket, de tekintünk végig a képekből már kikövetkeztethető választási lehetőségeket.

A sztori eddig négyféle animét kapott, melyeknek eltér a stúdiója, a látvány



(főként minőségben és hajszínekben), a zenéje (OP-ED párosok gyengébbek, háttérzenék tetszetősek), a seiyuui (bár vannak átfedések, más szerepben visszatérő hangok) és a hossza, de az ismertetett karakterek és történet változatlan (kivéve az utolsó feldolgozást, ami parodisztikusan közelíti meg a történetet).

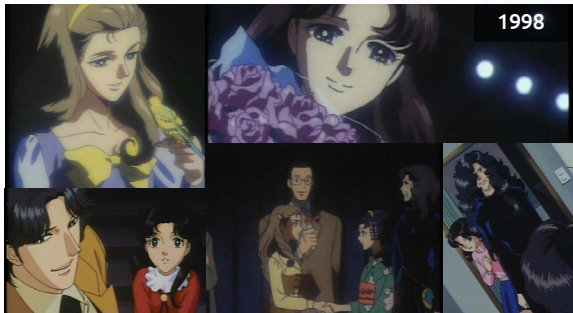
A legelső anime 1984-ben készült, 23 részes tévésorozat, melyből az utolsó epi-

darab, nagyon hangulatos és egyedi shou-jo. Hiába a nyitott zárás, így is elégedett érzést nyújt.

A második animére 1998-1999 között került sor, egy három részes OVA formájában (hossza körülbelül 6 tv résznek felel meg). Rövidségéből adódóan a sztori sokkal hiányosabb, továbbá kicsit hamarabb, az egyik meghatározó előadás után ér

egyszerű, de nagyszerű rövidebb animékre, tegyenek vele egy próbát, jó ismerkedés a Glass Mask világával.

A harmadik anime 2005 és 2006 között futott, 51 részes lett. Ennek köszönhetően ez viszi legtovább a történetet. Az első fele szinte teljesen megegyezik a retro sorozattal, néha kicsit részletesebb, lassabb, valahol pörgősebb, a hatása talán enyhébb, békésebb, de történetileg teljesen ugyanolyan. A második felére érik be igazán ez az anime, itt válik ténnyé a benne rejlő sok lehetőség, Mayának "csatája", önálló képzése, karakterfejlődése, már-már nővéérése. A romantikus szál is erősebbé válik, a végére sokkal hangsúlyosabb lesz, így amellett, hogy csodálhatjuk a kurenai tenno nővendékek próbatételeit, Maya és Masumi kapcsolatának alakulá-



zód csak egy összefoglaló rész. A cselekmény a lányok filmes jövőjével kapcsolatos szál kezdeténél szakad félbe, a romantika minimális, csak éppen alakuló szerepbe került. Retro fanoknak kötelező véget. Mivel ez szintén jelentős pont a történetben, így jó lezárást nyújt. A hangulat kicsit sötétebb

a színkezelés miatt, de a rajzolás kidolgozottságát tekintve sokkal szebb a régi sorozatnál. A romantika elhanyagolható, a tempó pedig lassú, inkább Maya színpadi érzéseire fókuszál. A változtatásoknak köszönhetően igazi, "ovás", komolyabb hangulata lett. Akik kíváncsiak az ilyen



sáért is izgulhatunk. A történet ismét nyitott kissé túlzó és szimbolikus zárást kap, amivel próbálták kicsit engeztelni a nézőket. Döntse el mindenki maga, mennyire sikerült ez a készítőknél. Ettől függetlenül ez a legkomplexebb feldolgozás, így aki komolyan érdeklődik a történet iránt, ezt mindenképp nézze meg. Hamar elrepül az a tartalmas 51 rész, és még a megvalósítása is modernebb, ha úgy tetszik "piacképesebb" az előzőeknél, pedig már ez a sorozat is 10 éves.



A negyedik féle anime változat valójában több kisebb vígjáték animét jelent. Ugyanis 2013-ban gondoltak egyet, és újra elővették a történetet, melyből először 3 perces epizódokból álló, másodszor pedig egy 52 perces gag animét készítették. A megvalósítás picture dramákra jellemző, tehát minimális az



animáció, a sztori pedig totálisan elborult, jól kifigurázza a Glass no Kamen karaktereit és stílusjegyeit. Csak a cím kedvelőinek érdemes megnézni, mások a 90%-át nem úgy értenék, ahogy kéne.

Neverending manga

Szándékosan a végére hagytam a dolog szépséghibáját, bár az előzőekből már nyilvánvalóvá vált: Mayáké története még befejezetlen, nemcsak animében, hanem mangában is. Ugyanis a Glass no Kamen egy idén 40 éve futó manga, egy never ending shoujo, aminek a lezárása kilátástalan. Pontosabban 2009-ben nyilatkozta a mangakája, hogy a végéhez közeledik. Miuchi Suzue az elkövető neve, aki 1976 óta álmodja ezt a történetet. 2008-ig a Hana to Yume manga antológiában futott havonta a képregény, majd átköltözött a testvérmagazinba, a Bessatsu Hana to Yuméba. Eddig 49 kötetet élt meg, az utolsó 2013-ban érkezett, az 50. kötet kiadását azóta is halasztgatják, pedig már több kötetnyi is összegyűlt azóta. Bár ez a



több éves kihagyás nem újdonság a Glass Mask történetében, előfordult, hogy 4-5 évig nem jelent meg kötet, majd évenként több is, behozva a lemaradást. Érdekessége még a kiadványoknak, hogy a mangaka több mindent átrajzol az egyes kötetekben a magazinban megjelentekhez képest, sőt kihagy jeleneteket, lerövidíti a fejezeteket. Teszi mindezt azért, hogy ne legyen annyira túlhúzott a sztori, mint a havonta megjelenő formátumnál.

Csak remélhetjük, hogy hamarosan véget ér a manga, és minden esély megvan rá, hogy készüljön majd belőle egy komplex anime változat is.

Glass no kamen
Hossz: 23 rész
Év: 1984
Stúdió: Elken
MAL 7.53

Glass no kamen OVA
Hossz: 3 rész
Év: 1998-1999
MAL 7.35

Glass no kamen (2005)
Hossz: 51 rész
Év: 2005-2006

Stúdió: Tokyo Movie Shinsa
MAL 8.23

Glass no kamen desu ga
Hossz: 3 rész
Év: 2013
Stúdió: DLE
MAL 5.8

Glass no kamen desu ga to Z
Hossz: 14 rész
Év: 2013
Stúdió: DLE
MAL 6.14

Glass no kamen desu ga the Movie
Hossz: 1 rész
Év: 2013
Stúdió: DLE
MAL 5.91

Műfaj: shoujo, romantika,
dráma, vígjáték

2005



Tetsuko no Tabi

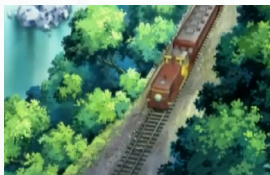
Írta: Hirotaka

Ki szeret vonaton utazni valahova, bár-
hova, akárhova? Különösebb cél nélkül?
Nos ez az anime erről szól. A vonatozásról
Japánban.



Ezen anime keresésekor két támpont volt a fejemben. Utazás és vidék, és bumm így lett a choc....izé Tetsuko no tabi. A cím eléggé ismeretlen, magyar felirat sem készült hozzá.

Az anime már az első néhány percben felvázolja az alapszítut. Női karakterünk Kikuchi Naoe kezdő mangaka és a szerkesztőgtől azt a feladatot kapja, hogy a szerkesztővel és egy harmadik féllal (Yokomi Hirohiko) utazza be Japánt, továbbá erről rajzoljon magánt. Természetesen mindent a cég fizet. Naoe ettől úgy belelkesül, hogy a többi részlet nem is érdekli, beleolvallja magát a gondtalan turistaéletbe. Aztán az indulás napján vizualizálja, hogy vég nélkül vonatozni fognak, állomásról állomásra. Nincs turistaközpont és látványosságok, finom kajáldák, szuveníres kabcaboltok stb. És bizony az anime is erről szól. Persze azért látunk szép tájakat, érdekes helyszíneket, de a hangsúly a vonatokon, magán a vonatozáson és az állomásokon van. Mi ebben az érdekes? Nos, akik más



műfajt preferálnak, azoknak semmi. De akik szeretik az egyszerű, kikapcsolódást nyújtó alkotásokat, örömeiket lelik majd benne. És ki ne szeretne vonatozni? Japánban meg pláne hangulatos, a préri közepén fekvő állomásokon át, ahol csak mi vagyunk és a természet. Persze az anime legbelül többről szól. Műfaját tekintve vigjáték és slice of life, plusz még seinen is. Az egész dolog pikantériája pedig, hogy az animében megjelenő helyszínek, vonatok, állomások, vasútvonalak, jegytípusok, mind-mind az eredetiről lettek mintázva. Mindegyik állomás és vonal létezik/létezett és úgy néz ki, hogy az animében lát-



juk. Persze a 2007-es állapotokat tükrözi az anime, mivel akkor készült.

Lényegében erről van szó. Minden részben a karakterek tolmácsolásában bemutatnak egy vasútvonalat, és annak fontosabb/szebb/kiemelkedőbb ám sok esetben egyszerű, de nagyszerű állomása-it. Persze van olyan vonal is, ahol mindegyiket megjárjuk. A karakterek - különösen Yokomi - tolmácsolásában megtudjuk a rész elejét, hogy az adott vonal merre halad, mely megállókat fogjuk megnézni, mitől különleges és ezzel kapcsolatban néhány jegytípust is megismerünk.



„...az animében megjelenő helyszínek, vonatok, állomások, vasútvonalak, jegytípusok, mind-mind az eredetiről lettek mintázva.”

A "történetvezetés" is a fent leírtakhoz igazodik. Ennek értelmében a legtöbb időt vonatban fogunk tölteni, és nézzük, ahogy a karakterek beszélgetnek. Ki nem találnátok, hogy a vonatozásról, a vonatokról, a következő állomásról és az ezekhez kapcsolódó vicces dolgokról. Szinte érzem, hogy én is ott ülök valamelyik ülésen. Persze azért más téma is szóba jön, de nincs rajtuk hangsúly.

Ahol még sok időt töltünk, azok az állomások. Megnézhetjük azok környezetét, hangulatát, különlegességét. És hogy mit csinálunk az állomáson? Hát azonkívül, hogy alaposan megnézzük, ülünk/állunk és várjuk a következő vonatot. Ám a me-



netrend sokszor feszített, így sietni kell az átszállásnál a nagyobb pályaudvarokon.

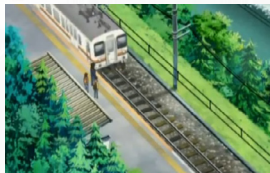
A flinghez hozzátartoznak a karakterek is. Ahogy már említettem, három főbb karaktert kapunk. Legkirívóbb Yokomi Hirohiko, akit nem átlagos animepasinak rajzoltak (ennek megvan az oka) és nem kicsit vonatmániás. Ő a túszerkesztő, minden tud a vonatokról, az állomásokról, járatokról. Egy két lábon járó vasútenciklopédia. Nem is csoda, hisz 15 évnyi vonat tapasztalat van a háta mögött. Mindig pörög, lelkesít, tele van érzelmmel. Egy igazi jókedvbomba. Ám ezzel az egészszel sikerül mangaszerkesztő hölgyünk Kikuchi Naoe idegeire menni. Ő teljesen átlagos, hétköznapi lány, kevésbé van beleszerelmesedve a vonatokba. Mondhatni, szállítást segítő eszköz funkcióján kívül semmit nem tud rólok és nem is akar, ezáltal egyik túra sincs igazán inyére. Kissé furcsán is néz Yokomira, szemében ő csak egy "vonatkocka". Az egyetlen ami feldobja, az állomásokon kapható különleges, tájjellegű kajaboxok.

„És hogy mit csinálunk az állomáson? Hát azon kívül, hogy alaposan megnézzük, ülünk/állunk és várjuk a következő vonatot.”

Időnként azért Naoe is jobban élvezi az út egyes pillanatait. Vicces jelenetei vannak. A harmadik utazó a szerkesztő, Masahiko Ishikawa. Jellemét Yokomi és Kikuchi közé tenném. Bár inkább Yokomi felé hajlik. Jól érzi magát az utazás alatt és ő beszél a legkevésbé. Sokat fotózik és lelkes.

Mindegyikük egy egyéniség, szerethető figura. Rajtuk kívül még pár karakter feltűnik egy-egy rész erejéig. Ilyenkor is természetesen főleg a vonatokról van szó.

Utólag azért megemlíteném, hogy Yokomi létező személy. Hirohiko Yokomi a valóságban is nagy vonatrajongó, imádná utazni és ugyanúgy néz ki, ahogy az animében. Jelenleg útikönyvíró és 2001-ben kérte fel a Shogakukan, hogy segítkezzen a Tetsuko no Tabi mangában. Végül is a történetet ő írta.



Ha ez még nem lenne elég, Kikuchi Naoe is élő személy, aki a Tetsuko no Tabi mangát rajzolta és ugye az animében lévő karakter is ezt teszi.

A legkülönleges állomások

Az anime nem titkolt szándéka a különleges állomások bemutatása. Azonkívül, hogy mindegyik hordoz valamilyen kuriózumot magában, mégis kiemelnék kettőt.

Egyik a Doai állomás, ami egy alagútban van, így a felszínre egy 10 perces, 290 fokot számláló lépcsőzéssel juthatunk el. A





másik a Tappi Kaitei állomás, amely a Honshu és Hokkaidó összekötő Seikan alagútban honsui oldalán található, a tengerszint alatt. Itt egy idegenvezetést is kapott a látogató az állomásról és siklóval mehettek fel a felszínre. Az állomást azonban 2013-ban bezárták.



Amit még mindenképp megemlítenék, az a Kurihara vonal, ami 2007. március 31-én zárt be. A készítőik részt vettek a jeles eseményen, ahol elbúcsúztatták ezt a vasútvonalat és ez meg is jelenik az animében. Nagyon hangulatos epizód.

Persze még sok más hangulatos és érdekes állomást láthatunk, de ezeket fedezték fel akkor, amikor néztek az animét.

Kivitelezés

Az anime grafikája nem túl szép. Helyesebben mondva inkább idejétmúlt 2007-ben. De ettől függetlenül nekem tetszik. Így is átjön a tájak és állomások hangulata. A képek szép színesek. A vonatok mozgását néhol CG-vel oldották meg. Ennek nem láttam sok értelmét, észrevehető, de szerencsére nem zavaró. Legtöbbször kézi rajzolású a vonat, nagyon kidolgozott, ahogy az állomások is. Látható, hogy míg a hátterek, tájak elnagyoltabb rajzolásúak, addig az előbbi kettő nagyon részletes.

A hangokról nincs sok mondanivalóm. Az OST teljesen felejthető. Az opening vicces, vidám és illik az animéhez, a szövegét külön érdemes figyelni. Az ending nagyon kellemes, andalító, dallamos zene. Igazán megszerettem.

Az anime témájának köszönhetően igazán különleges. Azzal, hogy a valódi vasúthálózatot mutatja be (máshogy nem is lenne értelme) igazi csemege azoknak, akik szeretik az egyszerűen kikapcsoló és utazós animéket. Egy nehéz munkanap után kimondottan nyugtató hatású (tapasztalat).



Cím: Tetsuko no Tabi

Angol cím:

Tetsuko's travels

Hossz: 13 rész

Év: 2007

Műfaj: vígjáték, slice of life, seinen

Stúdió: Group TAC

Értékelés:

MAL: 6,6

AniDB: 6,3



99% Cacao

2007-ben Yoshioka Ririko és Satou Takako készítette ezt a könyved magánt, amit egyszerűen nem lehet megenni. Itt is megtalálható a szerelmi háromszög, féltékenység és a kissé felszínes középiskolás lány barátság.

Ebben a műben főszereplők, Sayu saját érzéseivel és kényelmes, gondtalan életével néz szembe. Ugyan ha gondtalan, mégis mivel nézne szembe? Itt jön be a képbe Kanna, az iskola igen népszerű sráca. Első találkozásuk a büfében történik, ahol Sayu a híres Royal Cocoából szeretne vásárolni. A nagy tömeg, hangzavar miatt próbálkozása hiábavaló, de jön Kanna „fehér lovon” és segít a bajba jutott lánykán. A sikeres vásárlás után az osztályteremben a lányok kiscsoportban megbeszélik a szokásos szerelmi ügyeket, ekkor derül fény Yuka kiszemeltjére, aki vissza is utasítja a lányt. Sayu minta barát, a nyugodt, békés élet szeretője, így egyből utálni kezdi az ismeretlen fiút, Kannát. Amikor Sayu és az ismeretlen fiú újra találkoznak, a lány elolvassa a srác pulciáján lévő nevet, ami lehet nem is a valódi neve? Mi fog történni Sayu gondtalan napjaival, ha kiderül hogy a csokoládés srác épp barátnőjének viszonzatlan szerelme?



Grafika

A rajzolás mind a 3 fejezetben normálisnak mondható. Hozza a könnyed történethez illő képeket. A szereplők ábrázolása szemet gyönyörködtető. A háttér nem a legkidolgozottabb, látszik, hogy a karaktereken és érzelmeiken van a lényeg. A helyszíneket persze felismerjük, megvannak rajzolja, majd jönnek a fehér, esetleg halvány szürkés hátterek a szereplők drámai vagy épp szerelmes jeleneteivel. Itt a ruhák is a legegyszerűbbek, nincsenek olyan szép rajzolású ruhák, fehérneműk, mint más ebben a műfajban mozgó man-

Írta: Miichan

gáknál, nem véletlenül. Persze találok ennél sokkal szebb shouju magánt, mégis engem a képernyőhöz láncolt, nem hiába olvastam el vagy ötször.

Szereplők

Tomohiro Kanna: 1-5 osztály legnépszerűbb tanulója. A lányokat általában visszatúsítja, így Yukát is kikoszarazta. Alapvetően egész kedves, szerethető személy. Ok nélkül nem lesz mérges.

Miyashita Sayumi / Sayu: 1-6 osztály kedves, ártatlan diákja. Épp az ártatlan, gondmentes személyisége fogja a legnagyobb



problémákat okozni. A 3 rész alatt elég nagy fejlődésen megy keresztül.

Matsuda Yuka: 1-6-os diák, Sayu barátnője. Mondhatni ő a harmadik főszereplő. A történet elején unszimpatikus lány, de idővel talán kedvelhetővé válhat az olvasó szemében.

A szerelem olyan, mint a csokoládé

Egyszerű elképzelés, ami nincs túlbonyolítva. Sayu karakterfejlődése nagyon tetszik és Yuka későbbi gondolatmenetei is. Kanna személyisége és viselkedése változó érzést kelt. Sajnálom viszont a történet rövidségét, jó lett volna, ha újabb nehézségekkel vagy épp boldog pillanatokkal bővítették volna.





Pochamani

Írta: Miichan



A Pochama ni egy újabb, olvasót a képernyőhöz szegező történet. Egyik nap nézegettem a szokásos oldalakat, és nyitogattam az új mangákat, hátha van valami, ami felkelti az érdeklődésemet. Mint mindig, most is a shoujo és a romantika vonalán maradván megtaláltam a Pochamát, egy pillantás elég volt, hogy nekiessek a mangának. Belelapoztam, majd megnéztem a szerzőt és a további műveit is. A szerző nem más, mint Hirama Kaname. Ismeretlen, kezdő mangaka, mégis ez a kiadványa igazán figyelemre méltó.

Három mangája jelent meg eddig: *Senzoku* (2009), *Koi Wakaba* (oneshot, 2010), és ugye a *Pochama ni* (2011), ami még mindig fut.

Nem minden a külső...

Hol is kezdjem, a legjobb, ha az első oldalnál, ahol Tagami (a mangában folyamatosan Yagaminak olvastam és a Death Note jutott az eszembe) szerelmet vall Tsuguminak. Kivételesen jól indul az egész, de mi itt a bökkenő? Nem más, mint Tsugumi alakja. Szegény lányt az anyukája kiskorában felhizlalta a szeretet erejével. Szóval a telt, de mégis nagyon kedves és szeretőni való lánnyal szeretne járni az iskola fagyos hercege. Miért fagyos herceg? Az okra hamar választ kapunk, ez pedig a telt és puha női test fétise. Imádja a puha lányokat, csak Tsugumi nem érzi magát hozzázilló-



nek, még akkor sem, mikor a srác rá akarja vetni magát. Következő próbálkozásánál Tagami a „legyünk barátok” szöveggel közeli kapcsolatba kerül bájos főhősönkkel.

Békés, boldog napok következnek a két barát életében, amikor is meglátja Tsugumi, hogy milyen jól mutat együtt egy vékony lány Tagamival. Alkalma is nyílik megmondani neki, mire a fiú nem megy többé a lány közelébe. Tsugumi elveszti szép mosolyát, de Mami-chan, a legjobb barátónője tanácsára ismét önmagára lesz. Összeszedi minden bátorságát, és szerelmet vall a sportfesztivál találós



feladatának papírjával. Meg kell találnia a szerelmét, és célba kell érnie vele. A lány gyorsan elkezd mindenhol keresni. Végül megtalálja, de elesik, így a herceg hátára veszi pufók kisasszonyt és befutnak a célba, onnan egyenesen a gyengélkedőre, ahol a fiú megkapja a cetlit. „A személy, akit szeretsz” üzenettel. Ennél a pontnál Tagami már nem akar ismét csak a barátja lenni, helyette a szerelme lenne. Így kezdődnek kettejük szerelmmel teli napjai. És Tsugumi karjának állandó nyomkodása, mivel Tagami imádja a lányt testét nyomkodni. Amikor nem fér hozzá, elkezd a nyugtató labdákat nyomkodni, szabadidejében pedig az osztálytársainak magyarázza el, miért jobb a pufi lányok. Vajon mi okozta ezt a fétist nála? Kiderül a mangából.

Szereplők

Motohashi Tsugumi: 2/C osztályos, kedves, mosolygós lány. Alakja miatt a barát-női testmelegítőnek és nyugtatópárnának használják. Megvan neki is a sötét múltja, amin túl tudott lépni. Nagyon szeretni való karakter.

Tagami Yukiya:

A pufi lány fétise srác, akinek nem elég, hogy egy lány pufi legyen, számít a jövedev és a mosolygás is. Olyan lányt szeretne, aki elfogadja magát úgy, ahogy van, nem búslakodik rajta. 1/A osztályba jár, így Tsugumi a senpai is egyben.

Manga ismertető



Mami-Chan:

Motohashi legjobb barátja, aki még évekkel ezelőtt kiütötte az egyik szemét-kedő srácot. Mindig hasznos tanácsokkal látja el barátját, figyelemmel kíséri az eseményeket.

Kihara Seiji:

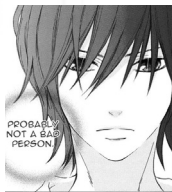
Tagami gyerekkori barátja. Jókérdő, állandóan szórakozik Tagamival. Kissé olyan érzésem van, mintha tervezne valamit.

Grafika...

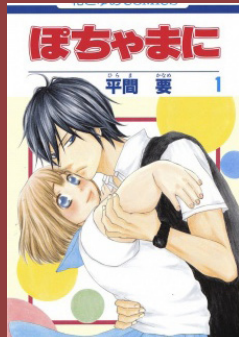
A rajzolás átlagos, szép, de nem a legkiemelkedőbb. Teljesen illik a történethez, nem is tudnék elképzelni hozzá szebb rajzolatot. Az arckifejezések ábrázolása megfelelő. A háttér kidolgozottsága átlagos.

Végezetül...

A Pochama ni egy kiemelkedő alkotás, mert a főszereplő lány nem az a vékony szépség. Itt a lány nem él álomvilágban, és a problémái valóságosak. Nem találja magát a fiúhoz illőnek, a boldogság következtében még többet hízik, ami után persze fogyókúrázni is kéne, stb. Hamar összejönnek, de csak azután jönnek a jobbnál jobb részek. Ilyen például a vidámparkban, strandon töltött idők, majd az első karácsony, a kihagyhatatlan Valentin-nap. A történések folyamatosan váltják egymást és a szereplőknek mindig meg kell találni



HE IS...



Fut: 2011 óta a *Hana to Yume* magazinban

Mangaka:

Hirama Kaname

Hossz: eddig 5 kötet

Műfaj: romantika, shou-jo, iskola

Értékelés:

MAL: 7,79



Dobri Andor interjú

Dobri Andor 2015. őszén kezdett el vlogolni, videóiban életszagú közelségbe hozva Japánt. Andor ugyanis immár hat éve Japánban él feleségével, aki japán, sőt már két kislányuk is van, az ikerpár Lana és Ema. Andor nagyon szívesen egyezett bele, hogy riportot készítsünk vele.

Írta: AnimeWeb, AniMagazin



Akkor első kérdésként kezdjük azzal, hogy mesélj kicsit magadról: hol születtél, hány éves vagy, hol és mit tanultál/mi a szakmád, hogy kerültél ki Japánba?

Kiskunhalason születtem és jelenleg 30 éves vagyok. Eredetileg villanyszerelőként végeztem, azonban a szakmában egy napot sem dolgoztam. :) Gyerekkorom óta vonzott az, hogy külföldre menjek, hogy lássam a világot. Ezért 19 évesen úgy döntöttem, hogy kimegyek Írországba szerencsét próbálni. Ott kezdetben egy hotelban dolgoztam, akkoriban még a nyelvet se beszélttem annyira, úgyhogy nagyon örültem, hogy egyáltalán munkát kaphattam. Majd később személyi edzőre váltottam. Kb. két év eltelte után úgy határoztam, hogy Kanadába megyek.

És hogy miért is? A bátyám kint él Kanadában, Torontóban már közel 20 éve, és mivel már régen találkoztunk, kimentem hozzá. Kanadában is közel két évet töltöttem el, ez idő alatt ismerkedtem meg mostani feleségemmel. És mivel a vízum ügyek mindkettőnk számára eléggé bonyolultak voltak, kitaláltuk, hogy ha együtt akarunk maradni, akkor érdemesebb lenne Japánba menni.

És én azzal a lendülettel belevágtam a nyelvtanulásba, majd kijöttünk Japánba.

„...úgy élt bennem Japán, mint egy misztikus, többezer éves tradíciókkal rendelkező ország, amire a fegyelem, a rendezettség és a szigor jellemző.”



A feleséged megismerése előtt volt bármi Japánnal kapcsolatos érdeklődésed? Mit tudtál/gondoltál akkoriban Japánról és a japánokról? Ha szabad ilyet kérdezni, abban, ami megfogott a feleségedben, volt/van-e része a származásának, és ha igen, milyen értelemben?

Persze, valamilyen szinten volt érdeklődésem Japán iránt. Szerettem volna eljutni egyszer Japánba kicsit körbenézni. :) De konkrét ismereteim Japánnal kapcsolatban nem nagyon voltak.

Akkoriban úgy élt bennem Japán, mint egy misztikus, többezer éves tradíciókkal rendelkező ország, amire a fegyelem, a rendezettség és a szigor jellemző.

Régebben ugye nem volt olyan egyszerű az információszerezés Japánról, mint mostanság. :) Azok az információk is, amik keringtek az éterben, nem voltak feltétlenül pontosak. Ezért a japánokról alkotott képem is egy kicsit, hát hogy is mondjam, minden volt, de valós az nem. :)

Számomra az ázsiai nők mindig is vonzóak voltak. És valószínűleg nagy szerepet játszott abban hogy beleszerettem a feleségembe. Ugye Európában az emberek nincsenek annyira hozzászokva, hogy olyan sok ázsiai származású ember lenne körülöttük. Ezért valószínű, hogy az egzotikusság ereje is befolyásol.

Egyébként ő volt az első japán, akivel találkoztam. :)

A feleségeden és némi érdeklődéseden kívül volt még valami, ami motivált a Japánba költözésére? Egyből ez jutott eszetekbe vagy volt más ötlet is?

Az igazság az, hogy a feleségemen kívül nem volt más dolog, ami motivált volna abban, hogy Japánba költözzek. Természetesen, mint egy távol-keleti országra, mindig is kíváncsi voltam Japánra. Gondolkoztunk más európai országokban is, de aztán úgy döntöttünk, hogy mivel a feleségemnek is könnyebb lenne elhelyezkedni Japánban, maradunk Japánnál.





Milyenek gondoltad a japánokat anno, és milyenek valójában, ahogy most látod őket? :)

Akkoriban megmondom őszintén, nem volt konkrét képem a japánokról. Annyira nem tudtam különbséget tenni az ázsiai emberek között. Pl.: hogy japánok ilyenek, a kínaiak meg olyanok stb. A Távol-Kelet egyfajta misztikus bezárt világnak tűnt, ahol az emberek valamilyen az évszázadokon át fennmaradt tradíciókat őriznek és örökítik tovább. Amikor kijöttem Japánba még nem beszéltem a nyelvet se, a kultúrát sem ismertem annyira. Az emberek viselkedése teljesen ismeretlen dolog volt számomra. Ahogy meghajolnak egymással szemben, amikor egy boltban az eladó eltorzítja a hangját, hogy a vevők jobban odafigyeljenek rá stb. Kis apróságoknak tűnnek ezek, de hogyha az ember nem ismeri a miértjét, akkor el tud veszni a kommunikációban.

Most, hogy itt élek több mint hat éve, el tudom mondani magamról, kiismertem a japánokat. Megtanultam nyelvüket, el-sajátítottam gesztusaikat. Megérttem mindennapi kommunikációjukat. Ugye a japánok annyira nem mutatják ki érzelmeiket, ezért sokszor nehéz megérteni, hogy mit is gondolnak, éreznek valójában. Ahhoz, hogy ezeket is átlássuk, nem elég csak a nyelvre hagyatkozni. Én azt mondom, hogy legalább négy év kell hozzá, hogy ezt egy külföldi fel tudja venni.

Szóval hogy mit is gondolok most a japánokról? Hihetetlenül fegyelmezettek, rendszeretűek, megfontoltak minden téren. Ugyanakkor egy kicsi ridegséget is érzek bennük.

Hogyan tanultál japánul, milyen segédeszközökkel? Milyen gyorsan tudtál haladni, fejlődni a nyelvben? Körülbelül mennyi idő volt, míg sikerült gond nélkül kommunikálnod Japánban?

Mikor elhatároztuk feleségemmel, hogy Japánba költözünk, azonnal bekezdtem a nyelvtanulásba. Kezdetben a hiraganákat, katakanákat tanultam meg. Mivel magyar nyelvű japán nyelvkönyvet nem igazán találtam, ezért egy Genki nevezetű könyvből tanultam meg az alapo-



kat. Nekem nagyon bejött ez a könyv, és viszonylag gyorsan is haladtam vele.

A megértés fejlesztéséhez lehet, hogy kicsit viccesnek fog hangzani, de letöltöttem a *Dragon Ball*-nak az összes részét és azt nézegettem napi 4 órán keresztül.

Hogy miért pont a *Dragon Ball*? Mert akkoriban csak ezt bírtam letölteni nagy mennyiségben. :) Az elején fontos az, hogy hozzászokjunk egy karakter hangjához. Mit után hozzászokunk, könnyebb lesz megérteni, amit a karakter mond. Hogyha másik karakter mondaná ugyanazt a mondatot, lehet, hogy nem értjük meg, de mivel annak a bizonyos karakternek a hangjelzéséhez hozzászokott a fülünk, könnyebb a megértés. Ezért szerintem fontos az, hogy lehetőleg ugyanazt a sorozatot nézzük huzamosabb időn keresztül.

Közel egy év gyakorlás után eljutottam olyan szintre, hogy bele tudjak vágni hétköznapi beszélgetésekbe. És közel három év kellett ahhoz, hogy viszonylag gond nélkül tudjak kommunikálni. Ez persze nem azt jelenti, hogy tökéletes volt a japánom. Témától függően rengeteg szakszó van, amiket abszolút nem ismertem. Viszont hétköznapi szinten gond nélkül meg bírtam érteni magam. Azt hozzáteszem így mellékesen, hogy az első év után feleségemmel angolról átváltottunk japán nyelvre.



Japánnak melyik részére költöztetek? Hogyan fogadtak téged Japánban (család, barátok, idegenek)? Milyen volt az első benyomásod az országról?

Mi kezdettől fogva itt élünk Oszakában. A feleségem ugyan okayamai, ami közel 200 km-re van Oszakától, de mivel Oszaka nagyváros, ezért úgy döntöttünk, hogy mindkettőnk számára előnyösebb lenne itt letelepedni.

Én úgy érzem, hogy Japánban viszonylag könnyű jó viszonyt kialakítani az emberekkel. Ezért a család is könnyen befogadott. Japánban nagyon szeretik a külföldieket. Mindenki nagyon segítőkész, megértő velük szemben. Viszont sokszor, hogyha komoly dolgokról van szó, mint például egy szerződés megkötése, és én

mint külföldi állok eléjük, akkor egy kicsit megilletődnek. Nagyon hitetlenkedő arcot tudnak vágni. :) De persze ez természetes, a legtöbb japán azért nem találkozik minden nap külföldiekkel, vidéken meg aztán pláne. Főleg olyanokkal, akik mondjuk hivatalos ügyeket intéznek. De pár mondatváltás után feloldódnak. :)

Az országos csodálatos! Lenyűgöző tájak, érdekes ételek, újdonság minden téren. Nagyon tiszta ország, nem szemetelnek az emberek. A vonatok nem késnek, a közlekedés gyors és megbízható. A kiszolgálás világszól!

És erről órákon keresztül tudnék beszélni. Én minden egyes alkalommal, amikor külföldre megyek, fel kell készülnem lelkileg, mert sokkal durvábban viselkednek az emberekkel, mint itt. Úgy érzem, hogy a többi országnak van mit tanulni a japánoktól ezen a téren!!!

Mennyire volt nehéz/könnyű beilleszkedni? Hogyan talált munkát külföldiként? Most mit dolgozol?

Hogyha az ember itt akar élni, akkor az első lépés, amit meg kell tenni, az a munkaszerzés. Ami nem egyszerű dolog!

Viszonylag egyébként sok az angoltanár Japánban, ezért hogyha valaki angoltanárként akar elhelyezkedni, az nagyon egyszerű. :)

„A társadalomba való beilleszkedés szerintem az egyik legnehezebb dolog egy külföldi számára.”



Munkakeresésre van egy pár lehetőség. Vagy interneten keresgél az ember, vagy ismerősökön át szerez cégekhez beajánlást. Vagy pedig vannak állásközvetítő cégek, ahova be lehet regisztrálni. Pl. Hello work. Én első lépésben beregisztáltam ehhez az állásközvetítő céghez, de végül interneten keresgélve találtam meg első munkámat. Ami egy konditeremben volt.

Próbáltam olyan munkahelyeket találni, ahol nagyon sokat kell kommunikálni, ezzel is javítva nyelvtudásomat.

Most egy elektronikai eszközöket gyártó cégnek dolgozom. De erről sajnos bővebb információt nem adhatok meg.

Voltak olyan buktatók a japán társadalomba való beilleszkedés során, ami miatt esetleg elvesztetted a motivációd vagy lelkesedésed?

A társadalomba való beilleszkedés szerintem az egyik legnehezebb dolog egy külföldi számára.

Az első egy-két év viszonylag egyszerű, könnyen emészthető. Ilyenkor az ember még elkalandozik az érdekességek sokaságában és még a nyelvet is tanulgatja. A japánok alapjáraton szeretik a külföldieket és ezt éreztetik is, ezért a legtöbb külföldi szereti Japánt az elején. Munkát is viszonylag könnyen lehet találni. Azonban egy-két év után rájön az ember, hogy akármennyit



is tanul, akármennyit is igyekszik azon, hogy időzójelenen japán legyen, rá fog jönni, hogy ő mindig is külföldi lesz. Egy külföldire mindig is külföldiként fognak tekinteni. Ami hogyan zavar, akkor elég nehéz a beilleszkedés.

Én megfordultam már egy-két helyen, ezért azt mondhatom, hogy tapasztalt vagyok az idegen kultúrába való beilleszkedés terén. Ez a mondat úgy hangzott, mintha egy másik bolygóra mennék ufókkal találkozni. :))

Azonban nálam is volt, hogy elfogott egy olyan érzés, amit elég nehéz körülírni. Úgy éreztem néha, hogy űristen mit keresek én itt, én nem ide való vagyok! Olyankor kicsit elbizonytalanodtam a dolgokkal kapcsolatban. De szerencsére csak ritkán volt ilyen. És egy pár év után el is múlt. :)



Shingeki no Kyojin, Evangelion, Baki, Ajin. Szeretem az animéket, csak mivel nincs olyan sok időm leülni nézni(De főleg mostanában kicsit jobban próbálok időt szakítani rá. :)

A feleségem inkább a mangákat szereti. Gyerekkorában rengeteget olvasott. :) Mostanában is néha látom, hogy előkap valamit és nagyon belemerül.

A gyerekek még picik, 3 évesek, szóval még annyira nem nagyon néznek komolyabb dolgokat TV-ben. Ők Anpanmanra vannak nagyon rákattanva. :) Úgy veszem észre egyébként, hogy ez szerves része a gyereknevelésnek. Bölcsikben, ovikban, mindenhol ott van. Mikor meg persze sétálunk valami boltban és a gyerekek meglátanak valamit, amire ezek a karakterek vannak nyomtatva, akkor rögtön meg akarják vetetni a szülővel. Ki van ez találva. :)

Sokszor hallani itthon arról, hogy Japánban mindennapos egy mangát olvasó úriember például. Te mennyire találkozol a mangás/animés szubkultúra elemeivel a hétköznapi életben? Mit gondolsz, idehaza (vagy általában nyugaton) miért lett ilyen népszerű az anime/manga?

Itt Japánban az anime, manga stb. a kultúra szerves része, ami azt jelenti, hogy szinte mindenhol megtalálható. TV-ben sok mindent ilyen karakterekkel reklámoznak, ha boltba megy az ember, ott vannak a termékeken. De hogy maradnak kicsit a boltoknál, az elején nagyon furcsa látvány volt, mikor bementem egy egyszerű éjjel-nappaliba, és azt látom, hogy öltönyös fazonok állnak az újságos standnál és

olvasnak valamit, de nagyon. Mikor közelebb mentem, akkor vettem észre, hogy mindenki mangákat bújt. :)

Ez így igaz, az ilyen dolgok teljesen mindennaposak. Kollégáim cserélgetik egymás között a kiolvasott mangákat. Ebédszünetekben arról beszélnek, hogy ez meg az ki is a sztoriban és így tovább.

Hogy miért is lett ilyen népszerű az anime, manga stb. világszerte? Erre a kérdésre nehéz válaszolni. Régebben nem volt olyan sok választás mesék terén. Volt Disney, aztán Pixar próbálta újraformálni a mesékkel kapcsolatban kialakult képet, hozzáteszem szerintem elég nagy sikerrel. Ők alkottak olyan meséket, amik lekötötték még a felnőtteket is. Persze itt már voltak kapcsolatok kialakulva Miyazaki Hayaóval.





Azt gondolom, hogy az animék eddig nem igazán látott módon ábrázolnak érzelmeket, indulatokat stb. Ami egyszerűen magával vonz minden korosztályt. Szerintem ez a népszerűségének egyik kulcsa.

Azt írod, a kiszolgálás stb. világszős és erről órákat tudnál mesélni. Irnál néhány példát, ami nagyon speciálisan „japános”?

Japánra nagyon jellemző az, hogy a vendégnek mindig igaza van. :) Megemlítek pár olyan dolgot, ami szerintem alapvető itt, de máshol talán már kevésbé.

Étterembe megy az ember:

1: belépéskor mindenki üdvözlő.

2: 2-3 másodpercen belül biztosan ott van valamelyik ott dolgozó és elvezet a he-

lyünkre, információval lát el.

3: Ha netán elrontanád a rendelést vagy nem azt kapod, amit rendeltél, ellenkezés nélkül rögtön kicserélik és bocsánatot kérnek (sok esetben többen jönnek bocsánatot kérni). Magyarországon sajnos erre rengeteg ellenkező tapasztalatot van, amikor erőltetik, hogy de én ezt rendeltem meg így meg úgy. Ha ezt rendeltem, ha nem, nem állnak le vitatkozni egy vendéggel ilyenén.

Másik példa, akárhová megy be az ember, mindenki meghajol és hangosan üdvözlő. Rengeteg helyen teát készítenek egyből elő, amint bemegyek valahova. Nagyon vigyáznak, hogy egy vendéggel szemben mindig a helyes nyelvi rendszert használják. Még akkor is, ha tudják 100%-ig, hogy az, amit a vendég mond, az hülye-

ség, nem mondják egyenesen a szemébe, hanem csűrve-csavarva rávezetik a vendéget a helyes dologra.

Ha vesz valami pl. ruhát az ember, kísérik a bejáratig és minden alkalmazott meghajol, majd megköszöni a vásárlást.

Mi az, amit negatívumként említenél meg Japánnal kapcsolatban? Ami neked nem tetszik.

Negatívumok Japánnal kapcsolatban... Természetesen van. Nehéz a kibontakozás. A külföldiek többsége hozzá van szokva ahhoz, hogy kreatívan próbál élni minden téren. Pl. munkával kapcsolatban, a senpai-kouhai főnök-beosztott kapcsolat eléggé szigorú tud lenni.

A másik dolog az, hogy a japánok sohasem beszélnek nyíltan. Rejtegetik érzelmeiket, csűrve-csavarva mondják el a dolgokat. Ezért elég nehéz átlátni őket (belelátni a fejükbe). Ha viszont ez sikerül, akkor rájön az ember, hogy egy szépen megfogalmazott mosolygós arccal mondott mondat is lehet lenéző, fenyegető. Magyarul mosolyogva küld el melegebb éghajlatra. :) Pl. ha találkozna egy külföldivel, és ha a külföldi már csak ha japánul köszön is, rögtön elkezdik dicsérni, hogy mennyire józsu a nihongoja. Az elején persze jól esik, de egy idő után kicsit felszínes a dolog. :)



Mi hiányzik neked Magyarországról, és a többi országból ahol éltél?

Többi országból pont az hiányzik, amit az előbb negatívumként írtam. Lazaság! :)

Milyen mindennapi hasonlóságok vannak, amit nyugaton és Japánban is ugyanúgy meg lehet találni? Olyanokra gondolok, mint pl. a H&M a múltkori videóban, vagy az a Csodák Palotájára emlékeztető fényjátékos hely.

Boltok, márkák terén rengeteg ugye a hasonlóság. A híres külföldi márkák itt is ugyanúgy megtalálhatók, mint akárhol máshol a világon. Viszont rengeteg olyan márka van, ami csak Japánban létezik, és elég sűrűn van úgy, hogy ezek a japán márkák és a külföldi márkák egy boltban belül megtalálhatók.



Mennyire kalandos az ízlései ételtek terén, hogy viszonyulnál eleinte és most a japán ételtekhez? Volt, amit nehéz volt megszoknod akár étel típusában, akár étkezési szokásokban? Van kedvenced, illetve olyan, amit nem szeretsz, esetleg még nem mertél megkóstolni? Ami idehaza japán ételként elérhető (pl. japán étteremben), az hogy viszonyul az igazihojtához? Mit szólna a családod a magyaros ételtekhez? Van-e esetleg olyan, amit szeretnek?

Úgy aljáraaton mindenevő vagyok, nem szoktam válogatni. Mielőtt Japánba jöttem, Kanae készített nekem egy-két japán ételt (onigiri, yakisoba, sushi stb.) amik ízlettek is nagyon. Azonban mikor kijön az ember Japánba, akkor szembesül azzal, hogy valójában mennyire mások az ételek. Nem csak kinézetre, de íze is. Szerencsére nincsen semmilyen ételallergiám, szóval ehettek bátran akármilyen halételeket. Igen, rengeteg halból készült étel van.

Persze van itt rengeteg érdekes étterem a világ minden pontjáról, de magyar étterem csak Tokióban van, ha jól tudom. Néha megkívánom a magyar ételeket, olyankor bajban vagyok. :) Nem vagyok egy nagy szakács, mondhatni nem tudok főzni. :) Közép-Európa fűszerei annyira nincsenek elterjedve itt, gondolok itt a pirospaprikára stb. Amik egy karakteres ízt adnak az ételnek. Ezeket az ízeket hiányolom. Egy jó kis kolbászáért ölni tudnék néha, úgy érzem. :)

Hogy zajlik a japánoknál egy állásinterjú?

Állásinterjúk munkától függően teljesen eltérőek lehetnek.

Rengeteg szolgáltatással kapcsolatos munka van. Az ilyen munkánál pl. a kommunikációs készségeket nézik és azt, hogy milyen a személyiséged stb.

Általában 2-3 interjúból állnak. Az első interjú csak beszélgetések vannak valami alsóbb beosztású személlyel. A második interjú általában a főnök is ott van már és sokszor többen is vannak. Más szóval csoportos interjú. Több jelentkezőt kérdeznek egyszerre mindenféleképp. A kérdések átlagosak, legtöbbször azt figyelik, hogy hogyan kommunikálsz. A megjelenés is fontos, ugye öltönyt az alap. Ezenkívül piercing, festett haj és főleg tetoválás szigorúan tilos. Japánban egyszerűen konditerembe se mehet az ember, ha tetoválása van.



Őnéletrajz persze alap.

Én Magyarországon nem voltam soha állásinterjún, szóval összehasonlítani azt nem tudok. Nekem ez a megszokott.

Miben különbözik pl. a gyerekek nevelése Japánban nyugathoz képest?

Gyerekeveléssel kapcsolatban csak egyoldalúan tudok nyilatkozni, ugyanis Magyarországon sosem neveltem gyereket. :) Olyan sem volt, hogy besegítettem volna gyerekevelésbe. De szerintem a gyerekevelés, csakúgy, mint akárhol a világon, szülőktől függően más és más.

Az én gyerekeim még kicsik, három évesek, nemsokára négy. Majdnem minden nap viszem őket bölcsődébe, ahol a tanárok oktadják őket mindenféle. Pl. hogy megtanulják a beszédet, azt, hogy hogy étkezzenek, meg alap dolgokat, amik emberré teszik az embert, azt mind bölcsiben oktadják. Szóval minden tiszteletem a tanárnőké!

Alapjárton szerintem nagyon illemtudóak a japán fiatalok. Erre tudok konkrét példát is mondani. Még annak idején, amikor még minden új volt nekem, sétáltam egy ilyen bevásárlóközpontféleségben. Észrevettem, hogy 4-5 középiskolás diák van előttem és nagyon viháncolnak,



Japánban az egyik nagy probléma az, hogy kevés bölcsőde illetve óvoda van. És emiatt elég nehéz a gyerekvállalás. Plusz az sem segít a dolgokon, hogy maximum félévre mehet el szabadságra az anyuka. (...) dolgozni kellene, de mivel nem tudja semmilyen intézménybe beadni a gyereket, ezért elég nehéz megoldást találni.

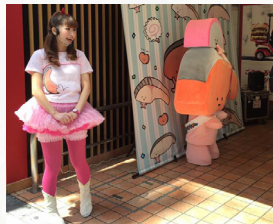
majd ahogy közeledtem, egyikük véletlen meglökött. Kicsit felment a pumpa és már pont azon voltam, hogy beszólok, amikor meghajolt és bocsánatot kért. A következő pillanatban a többiek is felém fordultak, majd ők is meghajoltak és bocsánatot kértek. Ezen annyira meglepődtem, hogy szóhoz sem jutottam, és még a mai napig bennem van ez az emlék.

Egy kicsit a témához visszakarodva. Jelenleg Japánban az egyik nagy probléma az, hogy kevés bölcsőde illetve óvoda van. És emiatt elég nehéz a gyerekvállalás. Plusz az sem segít a dolgokon, hogy maximum félévre mehet el szabadságra az anyuka. Amit én nagyon kevésnek tartok! Míg Magyarországon, ha jól tudom, ez három év. Nemegetszer látok egy évnél fiatalabb csecsemőket, akiket már kénytelenek bölcsődébe adni az anyukák. Magyarul ahhoz, hogy meg tudjon élni az ember, ugye dolgozni kellene, de mivel nem tudja semmilyen intézménybe beadni a gyereket, ezért elég nehéz megoldást találni. Ezen most elég sok anyuka fel van háborodva és szerintem teljesen jogosan.

Mennyiben viszonyulnak ott másként az emberek a gyerekekhez, idősekhez, fogyatékkal élőkhez?

Japánban nagyon magas az átlagéletkor. Rengeteg idős van. Akiknek ápolása nem kis feladat, és ez jelenleg Japánban egy elég nagy probléma. De hogy hogyan is bánnak velük... egy szóval megfogalmazva, tisztelik őket.

A fogyatékosok már egy kicsit más tézta. Japán cégek nem szívesen alkalmaznak fogyatékosokat!! Amin én egy kicsit fel vagyok háborodva! Ahol én dolgozom, nincs ilyenfajta diszkrimináció. Egy másik dolog az, hogy elég nehezen tudnak házasodni is. És most nem a súlyosan fogyatékos emberekről beszélek, hanem pl. teszem azt, az egyik ujjad a kezeden kicsit el van deformálódva. Már akkor is van úgy, hogy a szülők közbeszólnak, mert hogy mi van akkor, hogyha öröklődik a gyerekre! Persze nincs mindenhol így, de azért elég sűrűn hallok ilyesmit.



Milyen ott a közbiztonság? Látszik-e valami nagyobb társadalmi jellegű problémát (mint mondjuk nyugaton vannak nagyon lerobbant „szegénynegyedek”, koldusok az aluljárókban, fiatalokból álló galerik, a koraréó kamaszok, akik már tizen-pár évesen festik magukat, drogoznak, isznak, szexuális életet élnek, stb.)?

Japánban a közbiztonság a világon szerintem az egyik legjobb! Csak jó tapasztalataim vannak ezzel kapcsolatban! Egyszer nem volt olyan, hogy beszóltak volna vagy komolyabb szóváltásba kerültem volna. Elegendő sok helyen van koban, ami egy kis rendőrállomás féleség. Szóval ha netán valami történne, rögtön van hova szaladni. Hagytam már el pénztárcámat is, benne volt pénz, hitelkártyától kezdve minden papírom. Fölvettem valaki és leadta a legközelebbi kobanban.



Úgyhogy tényleg csak dicsérni tudom Japánt!

Természetesen itt is attól függ, hogy milyen környéken jár az ember, szembe találhatja magát hajléktalanokkal. Általában városközponti részeken nem olyan sok a hajléktalan, de hogyha egy kicsit elmegy az ember külvárosi részekre, akkor bizony vannak lepukvadtabb negyedek. De szerintem jóval kevesebb, mint mondjuk Magyarországon.

Zsebtolvajok sincsenek szerintem, legálábbis nem hallani rólok. A japánok tényleg nyitott táskával rohangálnak, abszolút nem félnék attól, hogy kiloptak valamit a táskájukból. Mikor feleségemmel megyünk valamerre, mindig mondom neki, hogy ez most már nem Japán, csukja be a táskáját, figyeljen, hogy mi merre van.

Aztán persze vannak itt is piros lámpás negyedek! Nem is kevés. :) Ennek a

dolognak elég messzire nyúlnak vissza a gyökerei, szóval törvényileg is elég érdekesen vannak megoldva dolgok. Elméletileg nem legális a prostitúció, viszont vannak megoldások, amik legálissá teszik. Az ilyen negyedeket úgy kell elképzelni, hogy sétál az ember akár fényes nappal és sorban állnak egymás mellett a házak. A házaknak a bejáratánál általában egy idős néni szokott üldögélni. :) Ő a kerítő. :) És mellette a hölgy, aki a szolgáltatást nyújtja. Ezek a házak egymás mellett vannak, az ember meg sétál az utcán és kiválaszthatja a hölgyet, akivel privátban szeretne lenni. Az üzleti részét ugye a mama bonyolítja le. :)

De majd készítek erről egy vlogot, ahol részletesebben bemutatom. :) Csak hülyéskedek. :))

Szerintem még ha akarnék, se tudnék erről videót készíteni. A yakuzák egyből a sarkamban lihegnének. :)

Hogyan jelennek meg a japán tradíciók a mindennapi életben?

A japán tradíciók elég mélyen benne vannak a mindennapokban. Érezhető a kommunikációban, öltözködésükön is látszik. Rengeteg olyan hely van, ahova kimonóban járnak dolgozni az emberek. Érezhető még az idős-fiatal, az előbbieken már említett senpai-kouhai kapcsolatban is.

Utaltál rá, hogy utazol más országokba is, valamelyik videóban hallottam, hogy idehaza is visszalátogatsz. Ha a családdal együtt jártál már idehaza, nekik mi volt a véleményük Magyarországról? Mik azok a helyek idehaza, amit úgy gondolsz, látniuk érdemes?

Feleségemmel már jó párszor voltunk Magyarországon. A gyerekek még csak 3 évesek, de már ők is kétszer megjárták a japán-magyar utat. :)

Feleségemmel Kanadában ismerkedtünk össze és mielőtt Japánba jöttünk volna, Magyarországra is elmentünk. Egy hónap alatt szerintem bejártuk Magyarország nevezetesebb tájait, és még vagy öt európai országba is elmentünk autóval. Kanaének Budapest tetszett legjobban. :) Mivel elég sok minden megtalálható egy helyen. Annyit cikáztunk össze-vissza a városban, hogy szerintem már ő sem tévedne el. :) Tetszik neki Magyarország, de ha arról lenne szó, hogy ott éljünk, akkor csak



Budapest jöhet számításba. Ezzel mondjuk én is így vagyok. :)

A kislányok mit tudnak a szülőházádról? Értenek-e valamit magyarul, tanítod-e őket rá? A félig európai származásuk miatt Japánban bánnak-e máshogy velük, bármilyen szempontból, legyen az pozitív vagy negatív? (pl. gondolsz arra, hogy a barátaitk szerint ez „menő” vagy „gáz” vagy mindegy?) Milyen gyakoriak Japánban a 21. században szerinted az európai-ázsiai vegyes-házasságok és a társadalom hogy nézi ezt?

A csajokat természetesen tanítom magyarul és viszonylag sok mindent meg is értenek, de az, hogy folyékonyan beszéljenek, még odébb lesz sajnos. Az meg, hogy Kanae is beszéljen magyarul :) Röviden nem ma lesz. :)

Bölcsődébe járnak a lányok, szóval annyira még nem fogják föl, hogy nem teljesen olyanok, mint a többi japán gyerek. Viszont a többi gyerek közt én elég menőnek számítok. :) Azonban hallottam már sok mindent ezzel a témával kapcsolatban, jót is, rosszat is. A jövőben nyitva kell majd tartanom a szemem. :)

A vegyes házasságok egyre népszerűbbek, főleg nagyvárosokban már meg se lepődnek az emberek. A külföldiekkel



szemben sem érzek származásra vonatkozó előítéleteket, inkább úgy fogalmazok, hogy bizonytalanok külföldiekkel szemben. Főleg az idősek. De ez szerintem teljesen normális, ha azt nézzük, hogy nemrégiben még egy teljesen zárt szigetország volt.

Mikor és mennyire sűrűn használod a magyar nyelvet?

Magyarul szoktam beszélni természetesen majdnem minden nap. Rokonokkal FaceTime-ozgatok viszonylag sokat. De van olyan időszak, amikor eltelik egy-két hét is anélkül, hogy megszólalnék magyarul. Ilyenkor kicsit bele kell rázódnia a magyarba. :) Bár ezek főleg a gyerekek előtti időszakra voltak jellemzőek. Mert a gyerekekkel azét próbálok minél többet magyarul is beszélni.

Miért kezdted el vlogolni, hogy jött az ötlet? A családnak mi erről a véleménye?

A vlogolás ötlete mindig is tetszett, csak mivel nem volt semmilyen tapasztalatom ezzel kapcsolatban, fogalmam sem volt, hogy hogyan is kellene elkezdni. Aztán egyik nap néztem kedvenc youtube-eremet, Casey Naistatot, és úgy döntöttem, hogy elkezdem.

A családom, először, főleg ugye Kanae, furcsa szemmel nézte, hogy mi a fenét csinálók. De amikor elkészült a Star Warsos rész, amiben a gyerekek először szerepeltek, akkor megváltozott a véleménye. Úgy van vele, ha más nem is, de egy nagyon jó kis családi emlék. Onnantól kezdve kicsit támogatóbb lett.



Hogy döntöd el, hogy a következő videóban mi lesz a téma? Hogy rakod össze a videót, pl. hogy választasz hozzá zenét?

Azt, hogy mi lesz a következő rész, általában addig, amíg el nem kezdem, én sem tudom. :) Ezidáig talán egyszer-kétszer volt csak olyan, hogy előre elterveztem, mi is legyen a vlogban.

Tényleg ilyenek a mindennapjaim. :) Nem vagyok egy otthonülő típus. :)

Amúgy szoktam nézni főleg Facebookon olyan oldalakat, amik Japánnal kapcsolatos híreket, érdekességeket osztanak meg, és azokból is merítek ötletet. Az úgymond aktuális, limitált ideig tartó dolgokat előtérbe helyezem.

Egy videó vágása amúgy 6-7 óra, ezért szoktam heti egyszer, max kétszer feltölteni. Zene terén próbálok úgy csinálni, hogy a stílus ne változzon túl sokat. Próbálok ritmikus vidám zenét választani a vlogok-

hoz. Szeretem ezt az instrumentál hip-hop féleséget. A videókat Final Cut Pro-ban szoktam megvágni. Próbálok nem túl sok effektet használni. A nyersanyag külső vinylóra van elmentve, és mivel nem szeretem törölni a dolgokat, ezért már most van egy terjedelmes mennyiség. :)

Köszönjük szépen az interjút!

Andor vlogjait megnézhetitek youtube oldalán:

[Dobri Andor Vlog](#)

Ezenkívül nyomon követhetitek őt Facebookon, ahol a vlogokon kívül más érdekességeket is megoszt (az illusztrációként használt képek is innen származnak).

[Dobri Andor Facebook](#)



Tavaszi MondoCon

Idén Nyuffy-kun hozta a piros tojást.

Írta: Hirotaka



Minden con után elgondolkodom, hogy miként kéne megírni a cikkemet. Igyekszem ugyan adni neki egy hangulatot, hogy minél jobban átadjam azt az élményt, amit a conon láttam/átéltem. Aztán valahogy mindig hasonlóan szokásos bemutatónak lesz belőle, mert ez mégiscsak egy élménybeszámoló, minek cífrázni. A végén pedig nagy százalékban az a konklúzió, hogy jó volt a con (persze

egész rendezvény számomra egy periodikusan visszatérő állandóság, amiben nem csak a con érzése és a barátokkal való találkozás (mert az 2007 óta megvan), hanem minden megszokott dolog viszontlátása adja a pikantiériát (pl.: a vásárnapot azért szeretem, mert kevesebben vannak és van Nyuffy-kun küldetés). Ez persze nem jelenti azt, hogy nem szeretem a változást, épp ellenkezőleg. Az jó, szükséges és fontos is.



inkább ez legyen, mint rossz). Lényeg a lényeg, hogy igyekszem egy objektív képet adni azoknak, akik nem tudtak jelen lenni a rendezvényen, továbbá egy építő kritikai vonalat is szeretek mindig belevenni, amit nem titkoltan a szervezőknek szánok. Szerencsére íróv problémák nem szoktak előfordulni, vagy csak nagyon ritkán (most pont volt egy, amiről később lesz szó). Az

„A programfüzet teljesen új formában mosolygott ránk. (...) ezzel a magyar contörténelem második legnagyobb programfüzete lett...”



No de elég a filozofálásból, térjünk a lényegre.

Kezdjük a bejutással! A hosszú sor anynyira hozzátartozik a MondoConhoz, mint a szmog egy nagyvárosához. Ha akarod, ha nem, van! Ez a két sor a helyben vásárlós és az elővételes (internetes). Aki tehát előre, valamelyik budapesti boltban vett jegyet, az nyitáskor (most 9:15-től) boldogan beammoghatott a sorok mellett, bármíne-mű akadály nélkül. (Persze a jegy meglétét azért ellenőrzik.) Szóval akinek a karján a jegy, az NE álljon sorban, max. ha a barátai marad, akik a sorban depóznak. Persze ezt a tényt jobban is lehetne reklámozni a helyszínen és a neten, mert visszatérő jelenség, hogy "nem mernek" a sorok között benyomulni a jegyesek.

A programfüzet teljesen új formában mosolygott ránk. Én már kevésbé voltam vidám tőle. A mérete ugyanis lényegesen megnőtt és ezzel a magyar contörténelem második legnagyobb programfüzete lett (könnyű belőle csakót vagy hajót ajtogatni; legnagyobb egyébként a 2008-as Őszi Animecon programfüzete). Ha ez még nem lenne elég, kaptunk egy teljesen újratervezett programtáblázatot, amiről igazából a régi MAT-os megoldás jutott eszembe, ami nekem már régen sem tetszett. Jobban szeretem a szokásos mondókat (pl: 11:00-12:00 AMV verseny), mint ezt, hogy húzzam az ujjamat jobbra vagy balra ahhoz, hogy megtudjam, mi mikor lesz.

Jó viszont, hogy részletes térképet kaptunk a D csarnokhoz, így mindenki



könnyen megtalálta, hogy melyik asztalnál mi van. Az viszont kissé furán nézett ki, hogy eme térképet egy hajtás választotta ketté 95-5% arányban. Vagyis a teljes képhez ki kellett nyitni az egész programfüzetet. Összességében szerintem az egész lehetett volna kisebb, mert így kb. négyszer akkora, mint a megszokott programfüzet. A többi része a megszokott volt, egyedül az tűnt fel, hogy a japán sztárvendéget, Satsukit ezúttal nem reklámozták rajta.

Szombat - K csarnok

Lássuk a programokat! Kezdeném a con alappilléreivel. Az AMV verseny ezúttal kicsit rossz szájját hagyott maga után. Nem a videókra gondolok, mert azokban volt, ami tetszett és volt, ami nem, hanem a levelezéslésében keletkezett egy nagyob baki. A technika ördöge ugyanis néhány AMV hangját nem akarta lejátszani. Több videónál szaggatott a hang (pár másodpercre eltűnt majd visszajött) és volt olyan is, amit egyáltalán nem tudtak lejátszani. Valamelyiket újrapróbálták, de a hiba fennállt. Ez így elég sajnálatos. Itt jegyzném meg, hogy már con előtt is feltűnt a kapkodós szervezés. Ami számításba véve a hüsvétot nem annyira meglepő. Többek között ennek eredményei a fent említett



AMV hibák, továbbá, hogy a MAR újabb része össze tolóldott és helyette a hatodik rész került vetítésre. A vasárnapi Nyuffy-kun küldetésnél is kiütöközött az idő- és ember hiány, sok visszaterő kérdés volt.

Szombat délután tartottak egy kimondottan érdekes programblokkot a K színpadán. Elsőként a rajzcsatát említéném, ami ismét vicces műsor volt és örülök, hogy az AnimeKarácsony után idén is megtartották. A versenyben az nyer, akit a közönség nagyobb tapsal jutalmaz, de sajnos a mobilra telepített hangszintmérő hitelességét erősen megkérdőjelezném, mikor a hallhatóan nagyobb tapsot kevesebb értékkel jelezte. Ezután a szintén sebtében meghirdetett fandub verseny következett. Volt előzűrizés, így a nagyszínpadra már csak a szinkronszínészekből álló zűri által

jobbaknak vélt versenyzők kerültek. Jó és vicces volt a műsor. Az mondjuk jobb lenne, ha több animejelenet is játszott volna a játékban, kicsit már uncsi volt a sokadik AoT krumplievés. Az általam említett blokk harmadik része a szinkronszínész beszélgetés. Ezúttal Molnár Ilona és Szalay Csongor mesélt tapasztalatairól, élményeiről. A program amúgy jó, bár idővel újat nem ad, mivel a kérdések nagy részt úgyis ugyanazok lennének (bár a Kaguyahime magyar szinkronjáról még mindig szívesen fogadnék előadást vagy conos vetítést). Azt azért mindenképp kiemelném, hogy a műsorvezető nagyon jól irányította a beszélgetést.





Szombatot a K színpadnál rendkívüli módon DDR verseny folytatta, majd a szokásos módon Parapara és eredményhirdetés zárta a koncert előtt.

A K második emeletén a megszokott dolgok történtek, itt lehetett rajzokat szemlélni, karaokézni.

Ismét egy japán énekes, Satsuki tette tiszteletét a MondoCon színpadán. A levelezés a megszokott módon zajlott, egy háromnegyed órás technikai szünet után lehetett újra visszamenni a K csarnokba. Most muszáj megjegyeznem, ami ilyenkor mindig megtörténik, és a szánalmasan vicces kategóriába sorolom. Amikor kinyitják az ajtót, az emberek/fangirlök, - mint akinek az élete múlna rajta -, olyan örülettel törnek be a terembe/gázolnak át a 130 kilós biztonsági őrn, mintha ott sem lenne.

Mintha nem férnének el a teremben. Jó persze, tudom mindenki elől akar csápolni, csak kár, hogy a hangtechnika nem igazán van a toponn, így elől az énekesből szinte semmit nem hallani, csak zaj van. Hátul egy fokkal jobb, de az sem az igazi. Mindenesetre a koncert remek hangulatban zajlott, sőt Satsuki négy szám után az AoT openingjét is elénekelt, amitől felbuzdult a közönség. Később Saint Seiya és FMA opening is sorra került.

Szombat - D csarnok

Továbbra is szombat, de helyszín a MondoGames és Pc Guru show.

A Kultúr Korner átalakult Geeks & Craft Korneré. Itt egész nap követték egymást az előadások, játékbemutatók pl.: Far

„Amikor kinyitják az ajtót, az emberek/fangirlök, - mint akinek az élete múlna rajta -, olyan örülettel törnek be a terembe/gázolnak át a 130 kilós biztonsági őrn, mintha ott sem lenne.”



Cry Primal, különféle kvizek mindkét nap (Doctor Who, Star Wars, Csillagkapu stb.). Szombat délután a con meghívott vendége, Nana Kuronoma tartott előadást a cosplayről.

A D pavilon további színpadjain gamer versenyek mentek, a többi helyen pedig egész nap lehetett játszani különféle játékokkal, mint az AC: Syndicate, Just Dance, Naruto, Skylanders, The Division, Far Cry Primal stb. Továbbá most itt kapott helyet a DDR is, ami jó ötlet volt. Viszont nem tetszett, hogy a büfésor (sima büfé, sushibár, Bubutea) a Just Dance-szel került szembe, mivel előbbinél sokan álltak sorba, utóbbit sokan nézték/vártak sorukra, így itt egy áthatolhatatlan embertömeg alakult ki.

A D-ben mindkét nap tartott az Amai Matsuri, ahol sok-sok japános dologgal lehet játszani, beöltözni, többé-kevésbé autentikus környezetben teázni. Itt jól el lehet tölteni az időt, de a következő hiba azért megütötte a szemem: Transzmissziós kör rajzolás. Tudtommal transzmutációs kör van.

Itt a D-ben lehetett beszélgetni a cosplay klubokkal, és társasozni is.





K csarnok - vasárnap

A napot a nagyteremben az AMV Mortal Kombat indította. Ez még mindig remek program, a közönségnek mindig sikerül a műfajon belüli legfurcsább darabot kiválasztani. A továbbiakban Home Made Asia és CP performance folytatta a sort, majd után jött az animés kerekasztal, ahol 1,5 órában beszélgettek az anime téma szakértői, köztük főszerkesztőnk, Catrin is. A program nagyon jó hangulatban telt, és ezúttal egy kis hírekszekció és helyet kapott a műsorban. Szóba került a téli szezon, hogy ki mit vár/néz tavaszszal és a közönségszavazás eredményét is ismertették, bár erről szerintem több szó is eshetett volna azonkívül, hogy kivetítették. Sajnos, aki nem volt ott, az csak az első fél órát tudja visszanézni, mert ismételtlen közbeszölt a technika. Ezután a nagy népszerűségnek örvendő tömegkvíz következett, amit a Fiú és a szörnyeteg című anime vetítése követett. Nagy öröm volt számomra látni, hogy egy ilyen friss filmet sikerült elhozni a conra. Az elmaradhatatlan, bár szerintem kicsit kiégett táncos AMV-k és eredményhirdetés zárták a napot és a cont.

A karaokehoz még annyit szólnék, hogy kicsit a terem programjai egyenlőtlenül voltak elrendezve. Míg szombaton egész nap lehetett énekelni, addig vasárnapra került a zenekvíz megújult formája a karaoke tipmix, és a japán-koreai zenei



videók blokk. Vagy az egyik, vagy a másik lehetett volna szombaton, hogy vasárnap több idő maradjon az éneklésre. (Bár mi a barátokkal mindig abban reménykedünk, hogy a zenekvíz és az anime kerekasztal távol kerül egymástól, mert mindkét programot nagyon szeretjük.)

D csarnok - vasárnap

Itt lényegében sok változás nem volt a szombathoz képest. Ugyanúgy lehetett játszani, matsurizni. Annyi volt a különbség, hogy a Kornerben más előadások és a színpadon más bemutatók és gamer versenyek mentek. Folytatódtak a kvízek, és volt szópárbaj is. Ami viszont legjobban érdekel az a "játékadaptációk szerepe az animék világában" előadás volt, de mikor

odaértem, kb. 10 perc késéssel a programfüzetben leírtaktól, már nem volt semmi. Mint utánajártam, 22 perces volt az előadás, amit valószínűleg előbb kezdtek a leírtaknál. Mindenesetre utólag megnéztem a MondoCon youtube csatornáján. Egy pozitívuma volt, hogy nagyon sok cím lett megemlítve. Viszont az előadás nagyon kapkodó/rohanó/ra sikerült, nem csoda, hogy lemaradtunk. Szerintem ennyi idő alatt a kevesebb több lett volna, illetve inkább lehetett volna több idő az előadásra, akkor egy-egy nagyobb címről többet is lehetett volna beszélni, screenshotokkal bemutatva. A kivetített prezentáció olvashatatlanra sikerült.

Zárás előtt még azt a plusz információt semmiképp sem hagyhatom ki, hogy a cosplay az eddigi formájában már nem látjuk

viszont. Ugyanis nem meglepő módon a cosplay.hu kivált a csapatból és a PlayIT-en tevékenykednek tovább. Így a cosplay alapos ráncfelvarrást és újragondolást kap, ami nem is árt neki.

Ideje zárnom soraimat. Mindent egybevetve a conon érződött az a kapkodós szervezés és emberhiány, ami egy-két ponton okozott egy kis rossz szájízt. De végül is ennek ellenére jól zajlott, mi jól éreztük magunkat, meg mindenki más is, aki eljött.





Június

06.02.

- Ore ga Ojousama Gakkou ni "Shomin Sample" Toshite Getsu Sareta Ken Specials (special)

06.03.

- Kekkaï Sensen: Ousama no Restaurant no Ousama (OVA)

06.06.

- Drifters OVA
- Hantsu x Trash OVA

06.22.

- Futsuu no Joshikousei ga [Locodol] Yattermita. OVA

06.24.

- Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku o! OVA
- Dimension W Specials
- Kuma Miko: Girl Meets Bear Specials
- Osomatsu-san Short Film Series
- Tanaka-kun wa Itsumo Kedaruge Specials

06.29.

- Sانشa Sanyou Specials

Július

07.02.

- Sore ike! Anpanman: Omocha no Hoshi no Nanda to Runda (movie)

07.04.

- Shokugeki no Souma OVA



91 days

A Férfi neve Avilio. Egy ember, akinek a családját meggyilkolták. A bosszú miatt végeznie kell a barátjával.

A Férfi neve Nero. Egy ember, aki egy nap maffia vezérévé válik, így a bosszú célpontja lesz.

Original.

Műfaj: dráma
Stúdió: Shuka

Seiyuuk: Kondo Takashi, Eguchi Takuya, Ono Daisuke, Nakamura Yuuichi, Sakurai Takahiro



Aamaa to Inazuma

Inuzuka Kouhei matek tanár. Miután elvesztette feleségét, mindent megtesz, hogy lányát, Tsugumit felnevelje. Azonban az egyedülálló apuka nem tud és nem is szeret főzni. Ebben segítségére van Kouhei egyik diákja, Iida Kotori. Így hárman vetik bele magukat a konyha okozta örömeibe.

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, slice of life
Stúdió:

TMS Entertainment

Seiyuuk: Hayami Saori, Endou Rina, Nakamura Yuuichi, Seki Tomokazu



Amanchu!

Kohinata Hikari egy vídám 15 éves lány, aki imád búvárkodni és most kezd a középiskolát. A sulis első napján találkozik egy tanárnővel, aki szintén szereti a búvárkodást, továbbá barátságot köt egyik osztálytársával, Futabával, akivel ezentúl együtt lógnak.

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, iskola, shounen, slice of life
Stúdió: J.C.Staff

Seiyuuk: Suzuki Eri, Kayano Ai, Oonishi Saori, Umehara Yuuichirou



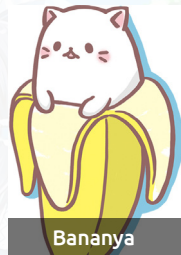
Ange Vierge

Három különböző világ között úgynevezett Hairou átjárók nyílnak, emiatt végül a tini lányokban egy rejtélyes "Exceed"-nek nevezett erő keletkezik. Ezeknek a Progress lányoknak saját akadémiát hoznak létre egy csendes-óceáni szigeten.

Játék alapján.

Műfaj: kaland, fantasy, mágia, iskola
Silver Link

Seiyuuk: Aisaka Yuuka, Kotohuki Minako, Takahashi Rie, Yamamoto Nozomi

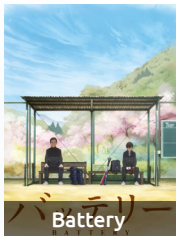


Bananya

A Q-Lia nevű cég kablója egy banánban bújt macska, a Bananya. Ez az anime róla szól.

Original.

Műfaj: vígjáték
Stúdió: Gathering
Seiyuuk: Kaji Yuki



Battery

Harada Takumi és apja munkahelyváltás miatt elköltöznek és Harada a tavaszi szünetet már új helyen, egy Okayamai hegyi faluban tölti. A fiú kitűnő dobójátékos, de a költözés miatt inkább feladja baseball pályafutását, mert nem talál jó elkapot. Ám osztálytársa, Nagakura Kou mégis megoldhatja ezt a problémát.

Manga alapján.

Műfaj: dráma, shoujo, slice of life, sport

Stúdió: Zero-G

Seiyuuk: Hatanaka Tasuku, Uchiyama Kouki, Ume-hara Yuuichirou, Kimura Ryouhei

B-Project:
Kodou * Ambitious

Tsubaki új alkalmazott egy lemezcégnél és első feladata, hogy a B-projekt nevezetű idol egységet felügyelje, ami három csapatból áll, a Kitakore, Thrive és a MooNs. Ez Tsubaki első munkája, így érdekesen alakulnak a különféle incidensek a sok fiatalemberrel.

Original.

Műfaj: zene

Stúdió: A-1 Pictures

Seiyuuk: Masuda Toshiki, Morikubo Showtaro, Okawa Genki, Kakihara Tetsuya



Cheer Danshi!!

Egy történet egy fiú-egyetemről, ahol a kicsit furcsa, de aranyos pom-pomcsapat mindennapjait követhetjük nyomon.

Regény alapján.

Műfaj: sport, iskola

Stúdió: Brians Base

Seiyuuk: Ono Yuuki, Okamoto Nobuhiko, Yonai Yuki, Sugita Tomokazu



Days

A történet középpontjában két fiú áll. Az egyik Tsukamoto Tsukushi, aki teljesen normális diák, nincs különösebb tehetsége sem, ám érző szívű. A másik a magának való focizzeni Kazam Jin. Egy viharos éjszakán véletlenül találkoznak és ezzel a feje tetejére áll a középiskolás foci világa.

Manga alapján.

Műfaj: shounen, iskola, sport

Stúdió: MAPPA

Seiyuuk: Matsuoka Yoshitsugu, Yoshinaga Takuto, Ise Mariya, Sakura Ayane

Fudanshi Koukou
Seikatsu

Főszereplőnk Saka-guchi, egy középiskolás fiú, aki szereti a boy's love-ot. Ő tehát a fujoshi párja, a fudanshi.

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, iskola, shoujo, slice of life

Stúdió: EMT Squared

Seiyuuk: Hatano Wataru, Suzuki Aya, Masuda Toshiki, Suzuki Tatsuhsa

07.08.

- To Love-Ru: Trouble - Darkness OVA

07.07.

- Planetarian: Chiisana Hoshi no Yume (ONA)

07.09.

- Kaze no You ni (movie)
- Kingsglave: Final Fantasy XV (movie)

07.15.

- Diamond no Ace: Second Season OVA
- Fairy Tail: Natsu vs. Mavis

07.16.

- Pokemon The Movie XY&Z: Volcanion to Karakuri no Magiana (movie)

07.22.

- Dimension W Specials
- Tanaka-kun wa Itsumo Kedaruge Specials

07.23.

- Accel World: Infinite Burst (movie)
- One Piece Film: Gold (movie)

07.27.

- Starmyu (2016) (OVA)
- Joker Game: Kuroneko Yoru no Bouken

07.28.

- Yahari Ore no Seishun Lovegame wa Machigatte Iru. Zoku: Kitto...

Még júliusban:

- Show by Rock!! Short!! (TV short)



Fukigen na
Mononokean



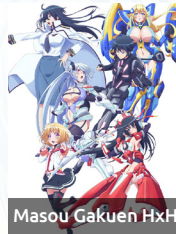
Handa-kun



Hatsukoi Monster



Kono Bijutsubu ni wa
Mondai ga Aru!



Masou Gakuen HxH

Ashiya egy youkai miatt a betegszobán tettötte a középsuli első helyét. Végül egy teaház tulajdonosa, úgynevezett Mononokean segít neki megszabadulni a szellemtől. A történet Mononokean további youkai-eseteit meséli el.

Hat évvel a Barakamon történései előtt járunk és Handa Seishuu középsikolai életét követhetjük nyomon. Handát társai kalligráfus zseninek tartják és rendkívül népszerű. Ám Handa pesszimista jellem és azt hiszi senki sem kedveli. A fiú csendes életet szeretne élni, de mindig megzavarják a posztjára pályázó diákok.

A 15 éves Kaho elköltözik otthonról, hogy Tokióban kezdhesse a középssulit. Majdnem elüti egy teherautó, de egy jóképű srác szerencsére megmenti, aki-be Kaho egyből beleszeret. Hamar bevallja neki érzelmeit, de Kanadéról kiderül, hogy Kaho főbőrőljének a fia, ráadásul kinézete ellenére még csak ötödikes.

A történet egy középssuli művészeti klubjáról szól. Tagjai a zseni portrérajzoló Subaru, akit csak az érdekli, hogy tökéletes 2D-s feleséget alkosson, Colette egy gazdag bajkeverő, a klubelnök, aki folyton csak alszik és Mizuki, az egyetlen tag, aki szeretné rendeltetészerűen végezni a klubtevékenységet.

Kizuna Hida - ahogy sokan mások - rendelkezik a HHG-vel (Heart Hybrid Gear), de sajnos nem elég erős. Nővére kérésre iskolát vált, az Ataraxia védelmi akadémiára, ahol a legtöbb diák nagymellű lány és nem mellel erős HHG képességeik vannak. Így harcolnak a másik világból érkező megszállók ellen. Kizunának különleges képessége is van, amit nővére arra használ, hogy a lányok erotikus tapasztalatokat szerezzenek és így pótolják az elveszett energiát. Ilyen például a mellmasszázs.

Augusztus

08.01.
- Under the dog (OVA)

08.04.
- Gintama: Aizome Kaori-hen (OVA)

08.06.
- Rudolf to Ippaiattena (movie)

08.13.
- Gekijouban Aikatsu Stars! (movie)
- Mahou Tsukai no Yome: Hoshi Matsu Hito (OVA)

08.19.
- Akatsuki no Yona: Zeno-hen
- Kamisama Hajime-mashita: Kako-hen
- Kamisama Hajime-mashita OVA

08.24.
- Kuma Miko: Girl Meets Bear Specials

08.26.
- Kimi no Na wa. (movie)
- Dimension W OVA

08.28.
- Nanatsu no Taizai: Seisen no Shirushi (special)

Még augusztusban:
- Gundam Build Fighters Try: Extra Battle Go Fight!!

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, shounen, természetfeletti

Stúdió: Pierrot Plus

Seiyuuk: Maeno Tomoaki, Kaji Yuki, Takagaki Ayahi

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, iskola, shounen

Stúdió: Studio TBD

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, romantika, iskola, shoujo

Stúdió: Studio Deen

Seiyuuk: Sakurai Takahiro, Horie Yui, Eguchi Takuya, Ishikawa Kaito

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, romantika, iskola

Stúdió: feel.

Seiyuuk: Ozawa Ari, Kobayashi Yuusuke, Uesaka Sumire

Light novel alapján.

Műfaj: akció, vígjáték, ecchi, romantika, iskola, fantasy

Stúdió: Production IMS

Seiyuuk: Kageyama Akari, Nagatsuma Juri, Akabane Kenji



Mob Psycho 100

Az anime főszereplője Kagiyama Shigeo, egy fiú, akinek olyan pszichés képessége van, amivel képes halált hajlítani és tárgyakat felemelni, továbbá egyből felrobban, ha az érzelmi szintje eléri a 100%-ot. Egyáltalán nem tűnik ki a többi ember közül, ezért kapta a "Mob" (tömeg) becenevet. Hogy normális életet élhessen, erejét igyekszik kordában tartani, mert ha eluralkodnak rajta az érzelmek, akkor valami elborítja a testét.

Manga alapján.

Műfaj: akció, vígjáték, természetfeletti

Stúdió: Bones

Seiyuuk: Sakurai Takahiro, Ito Setsuo, Ootsuka Akio, Irino Miyu



Nejimaki Seirei Senki: Tenkyou no Alderamin

A Katvarna birodalom háborúban áll a Kioka köztársasággal. A birodalomban élő lusta nő-csoldáló Ikuta utálja a háborút. Épp ezért semmi kedve letenni a felsőfokú katonatiszti vizsgát. Ha ez még nem lenne elég, parancsnokká léptetik elő.

Light novel alapján.

Műfaj: akció, kaland, fantasy, romantika, seinen

Stúdió: Madhouse

Seiyuuk: Okamoto Nobuhiko, Taneda Risa, Chigusa Haruka, Majima Junji



New Game!

Suzukaze Aoba, friss diplomás, aki ránézésre inkább tűnik középiskolásnak. A lány sikeresen munkába áll annál a cégnél, mely az egyik kedvenc videójátékát is készítette. A történet Aoba mindennapjait mutatja be.

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, seinen, slice of life

Stúdió: Doga Kobo

Seiyuuk: Takada Yuuki, Yamaguchi Megumi, Hikasa Yoko, Toda Megumi



Orange

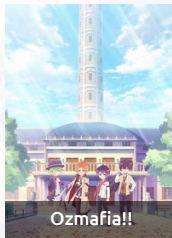
Egy nap a 16 éves Takamiya Naho levelet kap a 27 éves önmagától. A jövőből érkező üzenet arra kéri, hogy tartsa szemmel az új diákot, Naruse Kakerut. Nahónak meg kell hoznia a helyes döntést. Rájön, ha nem vigyáz Kakerura, 10 év múlva már nem lesz velük a fiú.

Manga alapján.

Műfaj: iskola, sci-fi

Stúdió: Telecom Animation Film

Seiyuuk: Furukawa Makoto, Yamashita Seichirou, Hanazawa Kana



Ozmafia!!

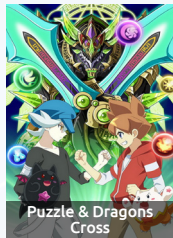
Főszereplőnk Fuka, egy amnéziás lány, aki nem emlékszik a nevére. Egyszer az utcán az Oz maffiacsalád egyik tagja megmenti. Innentől kezdve Fuka megpróbálja a legjobbat kihozni magából, ebben a veszélyes városban, ahol különböző rivális maffia bandák háborúznak a területért.

Játék alapján.

Műfaj: fantasy, hárem, shoujo, történelmi, romantika

Stúdió: Creators in Pack

Seiyuuk: Shingaki Tarusuke, Ichiki Mitsuhiro



Puzzle & Dragons Cross

A GungHo Online Entertainment azonos nevű 3DS játéka alapján készül ez az anime.

A játék Dorogozó szigeten játszódik, ami gazdag a "Drop" energiában. Öt energiatípus létezik: tűz, víz, fa, fény és sötétség. Ezek határozzák meg a játékosok szörnyeit, akik harcolnak az ellenséggel.

Játék alapján.

Műfaj: fantasy, játék

Stúdió: Studio Pierrot



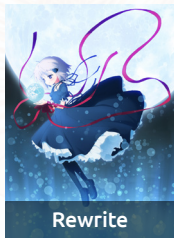
Qualidea Code



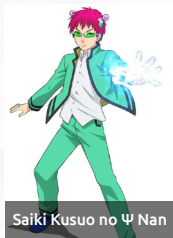
Regalia: The Three Sacred Stars



ReLIFE



Rewrite



Saiki Kusuo no Ψ Nan



Scared Rider Xechs

A Tokiói-öbölben egy kapun keresztül évtizedekkel ezelőtt ellenségek érkeztek, kikre az ismeretlen néven hivatkoznak.

A háború során a gyerekeknek sikerült elmenekülniük, később természetfeletti erőt kaptak, mely segítségével harcolhatnak az ismeretlen ellen.

Original.

Műfaj: akció, mágia,

természetfeletti

Stúdió: A-1 Pictures

Seiyuuk: Ishikawa Yui, Uchida Yuuma, Anzai Chika, Yuuki Aoi

Yui és Rena békés életüket élik az Enastoria királyságban. Amikor egy óriás robot megtámadja az országot, nem mondhatnak nemet a sorsukra.

Original.

Műfaj: mecha, sci-fi

Stúdió: Actas

Seiyuuk: Sakura Ayane, Hondo Kaede, Touyama Nao, Ogura Yui

Arata Kaizaki 27 éves, munkanélküli. Minden állásinterjún elbukik mióta az előző munkahelyéről eljött. Az élete megváltozik, amikor találkozik Ryou Yoakéval, a ReLife kutató intézet alkalmazottjával. Felajánl neki egy szert, amitől a megjelenése egy 17 évesével egyezik meg és egy egyéves kutatás alanyává válik. Most újra kezdi a középiskolás életét.

Manga alapján.

Műfaj: romantika, iskola, slice of life

Stúdió: TMS Entertainment

Seiyuuk: Kayano Ai, Ono Kensho, Ueda Reina, Kimura Ryouhei

A történet egy fiktív városban, a növényekkel teli Kazamatsuriban játszódik. Itt él Tenuuji Kotarou, egy középiskolás diák, aki képes átalakítani a testét, hogy erősebbé, gyorsabbá váljon. Őt diáklánnyal karöltve természetfeletti jelenségeket vizsgálnak.

Visual novel alapján.

Műfaj: akció, vígjáték,

romantika, iskola

Stúdió: 8bit

Seiyuuk: Morita Masakazu, Asaki Risa, Suzuki Keiko, Saito Chiwa

Saiki Kusuo-nak sokféle hatalom van a kezében, olyanok mint a telepátia, vagy a telekinézis. Azonban ő mégis igyekszik átlagos életet élni.

Manga alapján

Műfaj: vígjáték, shounen, iskola, szupererő

Stúdió: J.C. Staff

Seiyuuk: Kamiya Hiroshi, Shimazaki Nobunaga, Ono Daisuke, Aikawa Rikako

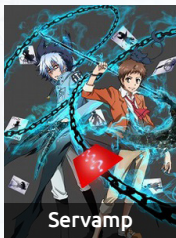
Az istentelen emberek világát a Nightfly O'Note, egy rejtélyes földönkívüli fenyegeti. Ezért az emberek megalapították a LAG nevű védelmi ügynökséget a Rjúkjú-szigeteken. A Scared Rider Xechs csapat öt fiatal férfiből áll, és pont akkor mikor megalakultak, a Nightfly O'Note invázió megállt. Ellen-ség hiányában az SRX csapat együttést alapít és a LAG által egy női vezetőt is kapnak.

Játék alapján.

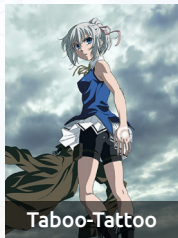
Műfaj: kaland, romantika, sci-fi, shoujo

Stúdió: Satelight

Seiyuuk: Takahashi Hiroki, KENN, Shimono Hiro, Kondou, Takashi



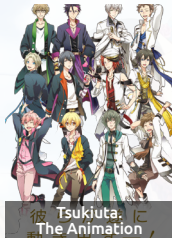
Servamp



Taboo-Tattoo



Tales of Zestiria the X



Tsukiuta. The Animation



Love! Live! Sunshine!!



D.Gray-Man Hollow

A lusta középsulis, Shirota Mahiru találkozik egy fekete macskával. Kuro azonban nem közönséges macska, hanem egy servamp, azaz szolgál-vámpír. Mahiru remélt békés élete helyett belebonyolódik a vámpírok és az emberek között zajló ősi ellentétbe.

Seigi egy olyan középsikolás, aki jó a harcművészetekben, ezért gyakran védi meg a gyengébbeket. Egy nap így tesz egy hajléktalannal is, akit punkok támadtak meg. Seigi, tettéért cserébe a férfitől egy furcsa tetoválást kap a tenyerére. A tetkő egy titkos fegyver, amit az Amerika és Serinistana királyság között kialakult fegyverkezési versenyben fejlesztettek ki. Amikor egy erős, szintén tetovált lány áll Seigi útjába, menekülnie kell, mert a lány vissza akarja szerezni a tetoválást.

Manga alapján.

Műfaj: akció, vígjáték, shoujo, természetfeletti, vámpír

Stúdió: Brain's Base

Seiyuuk: Kaji Yuki, Terashima, Takuma, Kimura Ryouhei, Suzuki Tatsuhi

Új Tales of anime érkezik, a sorozat 20. évfordulójára az ufotable stúdiótól.

A két rivális idolcsoport a Six Gravity és a Procellarum egy kollégiumban laknak. A sorozat epizódonként más-más karaktert mutat be közülük.

Játék alapján.

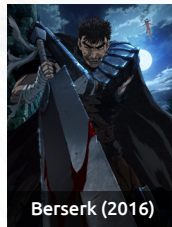
Műfaj: fantasy
Stúdió: ufotable

Seiyuuk: Osaka Ryota, Kimura Ryouhei, Fukuen Misato, Kayano Ai

Drama CD alapján

Műfaj: zene

Stúdió: Studio Pierrot
Seiyuuk: Kimura Ryouhei, Ono Kensho, Hosoya Yoshimasa, KENN



Berserk (2016)



SHOKUGEKI NO SOMA: Ni no Sara



Fate/kaleid liner PRISMA☆ILLYA 3rei!!



Danganronpa 3: The End of Kibougamine Gakuen

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 véleményed,
- 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 szövegét 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 cikkedet 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.



Japán háborús bűnök: Szexrabszolgák 1932-1945

18+

írta: Iskariotes

„Ez nem volt más, mint nemi erőszak egy vágóhídon.” – Ok Sun volt szex rabszolga

A japán hadsereg 1928-tól folyamatosan vezette be a katonai szexuális rabszolgásgazdálkodását a megszállt területeken. Természetesen először Koreában majd Kínában, de a háború előrehaladtával az összes meghódított területen bevezették ezt a rendszert. Így az áldozatok közt beszélhetünk: koreai, kínai, mandzsúriai, tajvani (Formosa), szingapúri, fülöp-szigeteki, thai, malajziai, új guineai, makaói, hongkongi, indonéz, vietnámi, francia indokínai, mianmari (burmai), kelet-timori,

pápua új-guineai, csendes-óceáni, bonin, ausztrál, holland, francia, belga, portugál és brit áldozatokról.

Gyakorlatilag nem voltak megkötések a Japán Birodalmi Hadsereg nyelvezetében „női önkéntes alakulatokkal” kapcsolatban, így a 9 éves prepubertás kortól egészen 20-as éveik végéig kerülhettek be a lányok, de természetesen a legtöbben 14-23-as évesek voltak. De a Fülöp-szigeteken működött egy meleg férfiaknak fenntartott központ is.

A nőket több módszerrel szerezték be a rendszerbe:

1. Toborzás:

Bármennyire is hihetetlen, de voltak olyan nők, akiket egyszerű toborzással tudtak ebbe a rendszerbe bevonni. Mondjuk ezt a módszert Japánban tudták csak használni.

a. Karayuki-sanok bevonása: A karayuki-sanok a XIX. század közepétől egészen a XX. század első harmadáig voltak jellemzőek. Ezek a nők Japánból vándoroltak ki főleg Kínába, Szingapúrba, Kelet-Szibériába, Indiába vagy az Egyesült Államok nyugati partvidékére (pl.: San Francisco). A nők gyakorlatilag kurtizánok voltak. Két üzleti rést fedtek le szolgálatásaikkal: egyrészt



a külföldön dolgozó japánok honvágyát akarták csillapítani, másrészt pedig a helyi kuncsaftokat vezették be a „gésák rejtett világába.” A lényeg, hogy ezeket a japán nőket is munkára fogták a vigaszponton, sok esetben ezek a lányok egyfajta madámszerű pozíciót kaptak ezekben a házakban.

b. Másol is éltek „profil” bevonásával, így például a koreai kiszengeket is előszereettel rendelték be szolgálatra.

2. Hirdetés:

Voltak, akiket egész egyszerűen hirdetéssel tudtak megtalálni a császári erők. Igaz, ezek a nők azt hitték sok pénzt fognak keresni, illetve gyakori volt, hogy az így jelentkező lányokat végül kifejezetten egy tiszt szolgálatába állították.

3. Csalás:

Talán ez volt az egyik legelterjedtebb módszer, hamis hirdetések tették közzé a japánok, amiben valamilyen tipikusnak gondolt női munkát hirdettek meg. Így szakácsnői vagy varrónői állást, esetleg takarító vagy éppen japán iskolai ösztöndíjat hirdettek meg. Aki jelentkezett egy ilyen kamureklámrá, az hamar szex szolgáknévé változott.

4.

Több területen a helyi város-település vezetőit kötelezték arra, hogy bizonyos lány kvótát szolgáltasson be a hódítóknak. Amennyiben ez nem teljesült, úgy akár az egész falut kiirhatták a japán katonák.

Szintén gyakori volt, hogy lányok úgy próbálták megmenteni közösségük sorsát, hogy önként elmentek a katonákkal.

5. Emberrablás:

Nagyon sok esetben a japán katonák semmivel sem bíbelődtek; egész egyszerűen azokat a lányokat, akik megtetszettek nekik akár az útmentén, az utcáról rabolták el őket és lökték bele őket egy végtelenített pokolba.





6. Emberkereskedelem:

Sajnos sok személy úgy próbált meg szerencsét kovácsolni magának a háború alatt, hogy lányokat adott el a japán hadseregnek.

Sokszor a japán katonák rábeszéltek egy-egy lány apját vagy férjét, hogy adják el leányukat/feleségüket a hadseregnek és így az adósságukat ki tudják majd fizetni. Eleinte még egyfajta „sorozáson” is át estek a nők: így orvosilag megvizsgálták



őket, és ha nem voltak betegek, akkor gyakorlatilag alkalmasak voltak a feladatuk ellátására. Ezek után alá kellett írniuk egy papírt, ami nem volt más, mint egy beleegyező nyilatkozat arról, hogy beleegyeznek a szexuális munkába, amiért fejébe fizetséget kapnak. Az is megfigyelhető volt, hogy előszeretettel vittek el lányokat, ha azok szegények vagy tanulatlanok voltak.

Bár pontos számadatokat nem ismerünk, a legóvatosabb (japán) becslés is 10.000 nőről beszél, míg a legpesz-

szimistább (kínai) elképzelések félmillió áldozatot vizionálnak, a koreaiak állításuk szerint egymaguk 200 ezer nőt áldoztak. A legelfogadottabb számadat a 200 ezer nő, akiknek meg kellett járniuk a poklot a II. világháború során. A háború végén legfeljebb 60 ezren éltek túl a borzalmakat, a halálozási ráta 70-80%-os volt.

Kezdetek

A hivatalos megnevezés szerint önkéntes női munka alakulatok intézményének kialakulásához két tapasztalat kellett a japánoknak. Az első még 1922-ből származott. Mint ismeretes, Japán és más nyugati országok (pl.: Egyesült Királyság, Franciaország stb.) intervenciók csapatokat küldtek a Szovjetunióba 1918-ban, hogy segítsék a cárhoz hű csapatokat a kommunisták elleni harcban. Ez a katonai kaland egészen 1922-ig tartott. A végén a japán katonai vezetésnek döbbenetes számadattal kellett szembenéznie: az intervenciók csapatok tagjainak egyharmada vagy szifiliszben vagy gonorrhoeában szenvedett. Összesen 2000 katonára a nemi betegségek miatt halt meg. A parancsnokság elhatározta, hogy ez ellen valamint tenni kell.

A cselekvés ideje 1932-ben következett el, amihez kellett egy külső inger is. Történt ugyanis, hogy Okamura Jaszudzsi altábornagy egy hónap leforgása alatt 223 koreai nőtől kapott feljelentést, miszerint birodalmi katonák becselenítették meg.



Az altábornagy gyakorlatias ember lévén rögtön a probléma megoldásán kezdett el gondolkodni. A tokiói vezetéssel együttműködve kialakították a kéjhölgyi intézményt. A hivatalos indoklás szerint ezert állították fel „kényelmi pontokat”:

1.

A katonák így is, úgy is fognak maguknak nőket szerezni, de így legalább „rendezett körülmények” közt fog zajlani az esemény.

Fontos, hogy a kényelmi pontokon kívül a katonák ne éljenek szexuális életet és főleg ne erőszakoljanak meg senkit, mert akkor megijeszthetik a helyi lakosságot. Tehát a bennszülöttek védelméért is van erre a rendszere szükség.

2.

A nem kontrollált aktusok során a katonák különböző nemi betegségeket képesek összeszedni, de ha a nőket folyamatosan orvosi ellátásban részesítik, úgy a katonáknak csak a harcra kell figyelniük, nem vonja el más a figyelmüket.

3.

A harctéren átélt borzalmak után ennyi relaxáció igazán kijár minden katonának.

4.

Ha idegen nővel kerülnek kapcsolatba a katonák, akkor annak a veszélynek is ki vannak téve, hogy ellenséges kémnek fecsegnek ki valamilyen hadititkot egy szerelmi légyott után.

5.

Ha nem biztosítanak ilyen szórakozást a katonáknak, akkor csökkenhet a harci kedvük, vagy ami még rosszabb, zendülést szítanak egymást közt az elégtelenkedő katonák. A hivatalos álláspont az volt, hogy erre épp olyan szüksége van a katonának, mint az evésre.

6.

Bár hivatalosan nem szerepelt a listán, de egy „hagyomány” igenis közreműködött az intézményrendszer létrejöttében. Ez pedig az volt, hogy a régi szamurájok közül a babonások hitték, hogy a csata előtt jót tesz egy nemi aktus.



a háború vége felé gyakorivá vált, hogy az úgynevezett banzajroham (gyokusai) előtt a lányokat lemészárolták a katonák, így is meg akarták „kímélni” őket a vereség szegényétől.

Mivel sok katona nem tudta/tudhatta, hogy meddig él, így engedve érzéseinek minden alkalmat megragadott, hogy kiélvezze az életet, ha másképpen nem is, hát ilyen formában.



Az intézményeknek zömmel három fajta fenntartója volt. A legnagyobb a Japán Birodalmi Hadsereg volt, a második a Japán Birodalmi Flotta, illetve kevés számban, de előfordultak magánkézben lévő kuplerájok is. Az utóbbiakat legtöbbször még az 1910-es években alapították, amikor Japán a bokszer lázadást követően kapott területeket Kínából. A jakuzs hamar megjelent a frissen szerzett területeken és hogy a katonák „honvégyát” kielégítsék, japán lányok szórakoztatták őket. Sőt a rendszer kezdetén még hazafias japán lányok jelentkeztek a munkára s csak később a gyors expanzív területfoglalások után kellett több nem japán lányt bevonni a rendszerbe. Az épületeket legtöbbször a katonai rendőrség, a Kempeitai felügyelte és igazgatta. Nem csoda, hogy a hivatalos papírokon a lányokat ellátmányként tüntették fel, egy sor konzerv zöldség, egy sor lőszer és egy sor szexrabszolga. Az, hogy ellátmányként voltak feltüntetve, nem csak azt mutatja, hogy miképpen gondoltak ezekre a hölgyekre, hanem mint kide-

rül, sok esetben az első fronton kellett dolgozniuk a nőknek. Így akár arra is rá voltak kényszerítve, hogy lőszereket szállítsanak a folyamatos ellenséges tüzelés alatt.

Kínában az első bordélyházat 1932 novemberében nyitották meg Sanghaj belvárosában Hongkuóban (ez működött a leghosszabb ideig), a háború során összesen 149 ház üzemelt csak ebben a városban. De Kuala Lumpurban is közel ennyi ház volt üzemben.

Az igazi elterjedésük az 1937-es nankingi mészárlás után következett be. A kínai városban történtek után a japán hadvezetés úgy gondolta, hogy a kényelmi pontok kiépítését szorgalmazni kell, ne hogy még egyszer olyan zavar állapotba kerüljön a hadsereg, mint amilyenben Nankingban volt. A háború vége felé már ez a rendszer sem tudta kordában tartani az indulatokat, így onnantól kezdve elindult a szanko szakuszan (magyarul: felperzselt föld taktikája) mely azt jelentette, hogy mindent szabad volt rabolni, pusztítani és mindenkit meg lehetett ölni. Ráadásként

Etnikai eloszlás

A legtöbb kényszer prostituált koreai volt, arányuk 30% körül mozgott, a kínaiak 20%-ot tettek ki, egyéb ázsiai 19,2%, japánok 16,4%, európai 6,2% míg az ismeretlenek száma 7,6%-ot tett ki. Ámbár ezt a számarányt sokan vitatják, a koreaiak például a saját részarányukat 40%-ra teszik, míg mások ugyanezt a számot 80%-ra taksálják. A kérdés természetesen az, hogy mennyi áldozattal számolunk, mert ugye az sem mindegy, hogy 20 ezer vagy félmillió áldozattal kell számolnunk.

Meg kell jegyezni, hogy a 200-300 európai nő (holland, portugál, brit, francia és ausztrál) a legtöbbször nem szexuális tárgyként használták, inkább a házak körüli teendőkké bízták meg őket. Tehát takarítanuk, főzniük, mosniuk kellett, fűvet kaszáltak vagy éppen ápolónői feladatokat bízták rájuk, de voltak azért olyanok is, akik nem tudták elkerülni a szegényt. Amikor a helyzet úgy kívánta, akkor a többi rabnő

is beosztották más feladatok elvégzésére, így voltak, akik kapuőrök voltak vagy esetleg a frontokon kellett lőszerrel cipelniük. Ami még külön kiemelendő, hogy a lányokat nem mindig ott tartották fogva, ahol eredetileg éltek. A „szerencsésebbeket” csupán a helyi nagyvárosba vitték el, de arra is volt példa, hogy valakit Koreából először Sanghajba, onnan Hongkongba, majd Szingapúrba végül Manilába szállítottak, így teljesen kikerült a saját megsokított közegéből. A legnagyobb bordélyház Kínában, Nanking városban, a Licsi közben volt, egy hét épületből álló komplexum. Itt közel 200 nőt kényszerítettek katonák fogadására a japánok. Ezt az épületet a város önkormányzata „védték területnek” nyilvánította, azaz meg kívánják őrizni az utókornak ezt az épületet a szörnyű trauma mementójaként.

Körülmények

Elméletileg a kényelem helyébe, akik bekerültek a rendszerbe lajstromba vették. Felvezették a nevüket, nemzeti-



ségüket és származási országukat, életkorukat és családi állapotukat. Az áldozatok beszámolóí szerint az első 3-4 nap volt a legnehezebb. Ezek a napok rendszerint úgy zajlottak, hogy a megkaparintott lányt egy mindentől elszeparált helyiségbe vitték be, majd órákra egyedül hagyták. A több órás várakozás után általában 4-6 katona ment be és megkezdték az erőszakot. Az első aktus mindig egy tiszt joga volt, különösképpen, ha az áldozat még érintetlen volt. Ha valaki minél nagyobb ellenállást fejtett ki, az annál nagyobb verést/rugdosást kapott a fogvatartóitól; volt, hogy az aktus közben is verték a szerencsétlent. Miután az első osztag végzett, magára hagyták a lányt egy kis időre (nem több mint félóra) és utána a következő napokban akár napi 100 aktus is követte egymást. A legtöbb esetben a negyedik nap végén, ha még életben volt, betették a rendszerbe.

A különböző megerőszakolási központok legtöbbször volt iskolák-gimnáziumok voltak (de kivételes esetekben hajókon is szolgáltak lányok), tehát kimondottan a polgári negyedekben üzemeltették ezeket az intézményeket és nem az adott város piroslámpás körzetében. Előtereikben minden katona végignézhette egy fotóalbumot és abból választhatta ki magának azt a hölgyet, akivel el kívánt tölteni egy kis időt. A bordélyházakban való könnyebb tájékozódást segítette, hogy a szobák felé minden lánynak ki volt írva az új japán

neve, így a katonák egyszerűbben megtalálhatták az áldozatukat.

Minden lány japán nevet kapott, így is megfosztották őket önazonosságuktól és méltóságuktól. Meg kell jegyezni, hogy ez alól a koreai áldozatok kivételt képeztek, hiszen nekik, mint a Japán Birodalom lakóinak már eleve volt japán nevük, a koreai neveket be voltak tiltva. Több áldozat úgy próbálta elkerülni a folyamatos agressziót, hogy levágta a haját kopaszra, hogy visszataszító legyen, ebben az esetben a japánok az összes lány haját levágtatták, így ez sem jelentett enyhítést.

A szobák a legtöbb esetben 2,5x3 métereseek voltak, általában egy pokróc/matrac/tatami volt a földön. A felszereltebb szobáknak járt szék és asztal, sőt a luxus szobákba már két szék és egy vállfa is járt. Minden szobának tartozéka volt a gumiszerszerezés doboz.

A lányok folyamatos orvosi ellátásban részesültek - hetente egyszer - ami egyrészt valamelyest pozitívum egy ilyen



gyalázatos helyzetben, ugyanakkor voltak negatívumai is. Bár elvileg kötelező volt az övszerhasználata ettől sokan eltértek. Egyrészt maguk a katonák sem szívesen használták, de voltak olyan rabszolgák, akik nem akarták, hogy használják a vendégek. Ennek az volt az oka, hogy sokan egész egyszerűen nem tudták, hogy mi az, mi a célja ezért inkább féltek tőle semmint a használatára biztatták volna kínzóikat. Pedig a hadsereg naponta 3000 darab kotont osztott szét a katonái közt. A doktorok a nem kívánt terhességeket egy úgynevezett 606-os tablettával orvosolták, ami teljesítette is a feladatát, de a legtöbb esetben olyan mellékhatása volt, ami meggátolta a nőket abban, hogy életük során bármikor is gyermeket tudjanak vállalni. Hivatalosan egyetlen nő sem tarthatta meg magzatát, így nem születtek fél-japán babák, nem úgy, mint Európában, ahol rengeteg ilyesfajta „hadiárva” született.

Ezenkívül voltak más megkötések is a bordélyházakkal kapcsolatban. Így mind-egykor szexuális munkaerő jogosult volt

havi 2 nap pihenőnapra, amit a meneszse idején kellett eltölteni. Ezenkívül vendéget csak reggel 9 és éjfélt közt fogadhattak, vasárnap csak déltől 17 óráig tartott a műszak. Tehát összesen 15 órát voltak nyitva a házak átlagosan, de ezen idő alatt a lányoknak 25-30 vendéget kellett kielégíteni. Van feljegyzés arról is, hogy egy nap alatt 100 férfivel kellett szexuális viszonyt fenntartania valakinek, természetesen a „szolgálati időt” sem tartották be minden esetben. A szobákat rendszeresen fertőtlenítették, de volt, hogy barlangokba jelölték ki ezeket a helyeket. A lányok védelmében a katonák nem vihettek be magukkal alkoholt illetve fegyvert, de ezt a két szabályt is igen hanyagul kezelték. Így gyakori volt, hogy a leányokat verték, megkéselték, megkínózták, megcsónkították vagy egyszerűen megölték őket, különösen akkor nem számított ez bűnnek, ha a kuncsaft nem volt megelégedve a szolgáltatással. Tajvanon fényképek kerültek elő, ahol japán katonák levágtak fejük női szex rabszolgákkal pózolnak mosolyogva, de volt, hogy több nő fejét karóba húzták. Mindezt a „fáradt gőz” kiengedése címszó alatt művelték.

Általános egészségügyi állapotukról elmondható, hogy gyakori volt a kialvatlanság, az alultápláltság és kiszáradás. Ezeken kívül sokak arca felduzzadt a sok veréstől és a folyamatos sírásból, ehhez társultak a kínzások, így a legtöbbjüknek folyama-



tosan volt csonttörésük vagy valamilyen zúródásuk. Jó pár áldozat morfium- vagy ópiumfüggő lett.

A ruházatról és az élelmézesükről gondoskodtak a japánok, de általánosnak volt mondható az alultápláltság a lányok körében. Az áldozatok beszámolóí szerint naponta kaptak egy tál rizst, illetve hetente háromszor konzerv zöldséget is ehetek. A szabadidejükben a nők gyakorlatilag és elméletileg azt tehettek, amit akartak, még vásárolni is elmehettek abból a pénzből, amit megkerestek - ami megmaradt nekik. Ezt főleg azért találták ki a japánok, mert 1921-ben ratifikáltak egy nemzetközi szerződést, mely tiltotta a gyermekek és a nők kizsákmányolását. Úgy gondolták, hogy ha a militarizált prostituáltak kapnak fizetséget, máris nem zsákmányolják ki őket. Mint ismeretes, a kényelmi állomásokot fenntartó szervezet mindig elvitte



a lányok fizetésének közel 50-60%-t a különböző jogcímekre hivatkozva: lakbér, orvosi költség stb. Ezek a pénzek kellettek is, hiszen egy-egy ilyen kaszárnya fenntartása akkori áron számolva havonta több mint 500 ezer jenbe került.

Az árakat befolyásolta a lány etnikuma is; általában a koreai és a japán lányok kapták a legtöbb pénzt.

Aki egyszer bekerült a rendszerbe, ki már nem kerülhetett onnan, a szolgálati idő csak akkor ért véget, ha meghalt vagy elszökött onnan a lány, szabadságra nem mehettek. Volt olyan áldozat is, aki közel 10 éven át raboskodott ilyen körülmények között.

Szerencsére azért akad arra is példa, hogy valakit elengedtek: ilyen volt a 14 éves Felicitas de Los Reyes esete is. Őt csak négy napig tartották fogva, ezalatt 32 katona erőszakolta meg minimum egyszer, a negyedik nap után, mivel nagyon belázosodott, hazaengedték meggyógyulni, de a szülei sikeresen el tudták bújtatni, így már nem tudták visszavinni a katonák, akik jöttek érte pár nappal később. De az ilyen történetekből sajnos kevés akad.

Hatása a művészetekre

Aki esetleg jobban érdeklődik a téma iránt és szereti a filmeket (lévén anime nem készült erről), annak több lehetőséget is fel tudok mutatni. Mindössze

egyetlenegy japán nő merete felvállalni azt, hogy kéjhölgy volt. Ő 1971-ben jelentette meg önéletrajzi könyvét: Tajvan Shirota Suzuko álnéven. A könyv *Watahino Senso Hanzai - Chosen Kyosei Renko* (~*vá én személyes háborús bűnöm*) címen jelent meg. Suzuko a könyvben elmeséli, hogy apja adta el egy bordélyháznak az adósságának fejében, onnan a lányt előbb tovább küldték Tajvanra, majd több csendes-óceániai szigeten kellett dolgoznia a családjának adósságát törlesztve, kvázi rabszolgaként. A háború után a Japánba betelepült amerikai katonáknak nyújtotta azt a szolgáltatást, amit már 14 éves kora óta csinált. Végül 1955-ben Japánban betiltották a prostitúciót, a drogokra rászokott, öngyilkosságot megkísérlő nőt végül egy keresztény gyülekezet mentette meg az önpusztítástól. Élete hátralévő részét Tajvanon élte meg egészen 1993-as haláláig.

1972-ben és '75-ben Hirota Kazuko írt összefoglaló tanulmányokat, de csak a japán hölgyek esetére fókuszált, így azt a következtetést vonta le, hogy ezek a lányok „az ország jóléte érdekében” cselekedtek. Sajnos arról nem tett említést, hogy több nő is öngyilkos lett a háború után vagy egész életükben megbélyegzettként kellett élniük.

Az első olyan film, ami ezt az eseményt dolgozta fel, az 1974-es *Chonggun Wianbu* (kb: *Önkéntes női hadtest*). A koreai pornográf film inkább a sexualitást helyezte az előtérbe semmint a történelmi

eseményeket. 1979-ben egy japán dokumentumfilm is bemutatott, ami a témát dolgozta fel.

Az egyik a 2014-ben bemutatott Hajnal szeme címet viselő 92 perces kínai filmdráma, amiben többek közt Cseng Pej-pej (*Tigris és Sárkány*) is szerepet kap. A film érdekessége, hogy bemutatását szeptember 18-ra időzítették, pont a Mukdeni incidens évfordulójára. Valamint a film premierje alkalmával kínai szexrabszolgákra emlékező szobrot is felavattak.

Bár két éve felmerült annak a lehetősége, hogy Kína kérje az UNESCO-tól, hogy vegye fel a Világemlékezet Listájára azokat a dokumentumokat, melyek a szexrabszolgáságot dokumentálták ez idáig még nem történt meg.

„Rózsabimbók voltunk, akik sosem nyílhattak ki.” - Julia Porras, túlélő





好きって
Say "I love you".
いいなよ

Mondd, hogy „Szeretlek” írta: Daisetsu



Mondd, hogy „Szeretlek”! Egy szó, amit bárki szívesen hallana egy fontos személytől, egy kiszemeltjétől vagy a szerelmétől. Sokan nem is gondolnák azt, hogy a szerelem olykor a legváratlanabb pillanatban éri el az embert, s bolondítja meg. A következő film – amiről beszélni szeretnék – is ezt a jelenséget mutatja be. Tachibana Mei sosem tartotta magát szép lánynak és sosem volt igazán dolga a szerelemmel, míg nem...

Egy kis általános tudnivaló

Filmünk alapját Hazuki Kanae mangaka munkája inspirálta, az azonos című – japánul – *Suki tte li na yo!* manga. A képregény jelenleg az 51. fejezetnél tart, magyarra az Anime Series HUN-Subs fordítja (jelenleg a 35. fejezetnél tart a fordítás). A manga műfajilag több részre is bontható, van itt vígjáték, dráma és romantika, illetve nagyon sok csajos dolog a ruháktól kezdve a sminkelésén át a fodrászatig.

A live action elég hosszú, de mégsem tudott mindent magába belezsűfolni a mangából. Ezért is írtam a műfajhoz csak a romantikát, mert a film nagyon az érzelmekre helyezi a hangsúlyt, így nagy kerülővel elhagyja a humort az alkotásból és a drámát is csak visszafogottan használja fel. Ennek ellenére is ebből a live actionból viszonylag mindent kihoztak, amit tudtak. S ez a rajongók számára már most – a cikkem elején is – megkönnyebbülésre adhat

okot. Korábban már írtam live actionokról cikkeket (pl.: *Ichu the Killer*, *Prison School*), s szerintem kijelenthetem, hogy ezúttal is egy jó mangafeldolgozást hoztam el nektek, ami biztosan ideális lesz azoknak, akik főleg a shoujo műfajt kedvelik.

Storymode - Aki nem ismerné...!

Tachibana Mei középiskolás éveit tölti: unalmas hétköznapiok, diákmunka, tanulás és semmi más. Éldegéli életét, semmilyen esemény nem zökkenti ki a monoton napok sűrűjéből, amik egy kis szint vinnének a kamaszkorába. A fiúk sosem



„...a film nagyon az érzelmekre helyezi a hangsúlyt, így nagy kerülővel elhagyja a humort az alkotásból és a drámát is csak visszafogottan használja fel.”



érelklődtek íranta igazán és még barátai sincsenek. Mei így diáktársai számára csak egy antiszociális, magába zárkózott lány, akit nem érdekel semmi. Ebből kifolyólag a leány nem ússza meg a kínos és csípős megjegyzéseket, s olykor a tényleges fizikai piszkálásokat. Egyik ilyen alkalomnál az egyik diáktársa azt találta viccesnek, ha Mei szoknyája körül „lófrálhat”. Főhősnőnk ezt már nem tűrheti, belerúg egy jó nagyot a szekálójába! Vagy mégsem? Hát nem, ugyanis véletlenül a sulis legdögösebb pasiját – név szerint Kurosawa Yamatot – rúgja képen, ami után (ahogy azt egy shoujo alapú történettől várhatjuk) rögtön felfigyel Meire, és erősen érdeklődni kezd íranta. Így kezdődik antiszoc és álom fiú szerelmi párharca, természetesen már a film első felében Mei elfogadja Yamatot.



...és aki ismeri...

A Say „I love you” mangája több történetből áll, s nagyjából, amit az anime feldolgoz, azt feldolgozza a film is. Így a legfontosabb történetszálakat belerakták a filmbe: Mei és Aiko konfliktusa, Megumi Yamato iránti rajongása, Kei szerelmi háromszöge. A megvalósítás szempontjából a film semmiben sem különleges. Iskola, karaoke bár, könyvesbolt... semmilyen jellegzetes helyszíne nem volt a mangának/animének, amit pontosan le kellett volna másolnia a live actionnek, így viszonylag könnyű volt „összedobni” ezt a filmet. De ha a terek nem fontosak, akkor a szereplők? Az ő megvalósításuk is jól sikerült – mondjuk nem is voltak túl bonyolult

külsővel megáldva –, de itt az egyik kulcsfigurával nekem gondjaim támadtak: Mei. A főszereplő lánykánk nagyon nem hasonlít az eredeti Meire. Mei egy nagyon vékonyka csajszi az eredeti feldolgozásban, a filmben viszont egy kicsit ducibb – testre és arcra is. Lehet csak nekem nagyok az igényeim, de szerintem Mei karakteréhez jobb színészt is találhattak volna. Alakítás szempontjából kivétlenülom nincs, csupán a külső jellemzőivel van némi problémám. (Lehet a női nézőket ez kicsit sem zavarja.)

Milyen ez a film?

A film hossza elfogadható. Kis híján 2 órás lett, de ennyi játékidőre mindenképe-

pen szükség volt ahhoz, hogy ne kapjunk valami elkapkodott slice of life szemetet. A Mondd, hogy „Szeretlek!” egy kellemes, jól összerakott – természetesen: TÉNYLEG nem túl bonyolult – live action adaptáció. S amennyire egyszerű ez a film, annyira jó is!

A díszletek, jelenetek, karakterek a helyükön vannak, a történetben kulcsfontosságú részekbe nem csúfítottak bele, így a cselekmény pontos és élvezhető. Természetesen néhány extrát ez a live action is adott (pl.: a bevezetés), de ezen nem fog sok múlni.

Ugyanakkor a live action legnagyobb érdeme az érzelmekben rejlik. Nagyon jól táplálja nekünk a romantikát, néha könynyeket csalva a szemünkbe. Hasonló témában sokkal ismertebb az Ao Haru Ride live actionje, de ha rám hallgattok, akkor inkább EZT nézzétek meg, mert ez sokkal jobb! (És rövidebb is!)

Összegzés

A Mondd, hogy „Szeretlek!” az egyik legjobb romantikus anime, amivel én találkoztam. Ehhez a mangához és animéhez egy szuper live actiont kaptunk, ami remek kiegészítést nyújt. Ugyanakkor ha nem adaptációként, hanem egyszerű filmként tekintünk erre a darabra, még úgyis megállja a helyét, mert ahhoz, hogy szórakoztasson ez a mű, az alaptörténet ismerete sem szükséges. Jó filmnézészt kívánok előre is!



Év: 2014

Eredeti mű:
Hazuki Kanae

Rendező:
Hyuga Asuka

Főszerepben: Kawaguchi Haruna (Mei),
Fukushi Sota (Yamato)

Műfaj: romantikus

Korhatár: +12

Hossz: 103 perc



Radnai Tamás : Megtalálni Japánt

Írta: Hirotaka

Egy érdekes könyvet szeretnék most bemutatni nektek, ami a Japán iránt érdeklődők számára igencsak érdekes lehet és egyszerűségénél fogva még remek kapcsolódást is nyújt.

Mielőtt bárki a címből itélne elárulom, ez nem egy útikönyv. Képzljük el, hogy találkozunk egy barátunkkal, aki épp most jött haza a szigetországból és beültök egy étterembe, kávézóba, vagy csak leültök a téren. Ezekután pedig belekezd élményei mesélésébe. Bennem nagyon sok "fejezetten" keresztül ezt az érzést keltette. Miért is? Ezt fejtem most ki.

Az író, Radnai Tamás az elmúlt 25 évben többször megjárta Japánt, több-kevesebb időre és mindig történt vele valami izgalmas. Ezeket a kalandokat, élményeket kapjuk meg, elsősre talán koncepció nélküli tálalásban, kimondottan közvetlen, mesélős, kimondottan szórakoztató, olykor kritikus hangnemben. Sokszor nevettem fel egy-egy gondolaton, élményen. Innen az én kávézós képzetem is. Érdekes megfigyelni azokat a mondatokat, amik bemutatják, hogy miket eredményezhet ha egy

magyar ember találkozik egy japánnal és a kultúrával. Választ kaphatunk, hogy miért olyan nehéz európai szemmel nézni őket, mert ugyanaz a dolog számunkra más

jelent, mint számukra. Ahogy elkezdjük olvasni, szépen jönnek elő az olyan általános témák, mint az építkezés, öltözködés, vásárlás, étkezés, politika, sumó stb. Bár utóbbi kettő hosszabb kifejtést kap. Öszszehasonlítást kapunk a régebbi és jelenkori Japánból, láthatjuk mennyi minden változott a 80-as évek és a 2010-es évek

„Képzeljük el, hogy találkozunk egy barátunkkal, aki épp most jött haza a szigetországból (...) Ezekután pedig belekezd élményei mesélésébe.”

között. Az egyes témákban többször felbukkannak azok a japán emberek, akikkel az író kapcsolatba került, együtt dolgozott. Ők rendkívül érdekes személyiségek és bár a könyv első felében csak mellékszereplőként, kiegészítőként tűnnek fel, a második felében egyre hangsúlyosabbá válnak, ahogy az általánosabb témából megyünk át azoknak a munkáknak a részleteibe, élményeibe, tapasztalataiba, amiben Radnai úrnak része volt. Ezzel együtt pedig az olvasót is elkezdi egyre jobban érdekelni ezeknek az embereknek a története. Ahogy haladunk előre, körvonalazódik az a koncepció, amit elsősre nem nagyon

veszünk észre. Az általánosságból megyünk át egyre személyesebb történetekbe, és bár a vége felé is megmaradnak az általános témák, mint például az esküvő, mégis a fent említett emberek kerülnek hangsúlyba.

A könyv nem tagolódik tipikus fejezetekre, van ugyan 3 nagyobb összefoglaló

cím, de olyan témákra van osztva, mint amilyeneket fent említettem. Némelyik akár a 10 oldalt is meghaladja, de van sok, ami csak egy-három oldal között mozog ezért még akkor is elő tudjuk venni és olvasni egy kicsit, amikor kevés időnk van.

A könyv a Typotex Kiadó révén jelent meg 2012-ben. Tehát nem teljesen új. Az utolsó fejezetben afferle utolsóként Fukudzsimáról ír a szerző. Kisalakú, kemény borítású könyv, ami kapott egy papír védőborítót is. Könnyű forgatni és olvasni is. Igényes kiadás, 3000 forintért már hozzá lehet jutni, ami nem olyan drága.





One O'clock=One Ok Rock

Írta: Kira



Elég nagy rajongótábornak örvend eme banda, ami nem is csoda, hisz nagyszerű zenéket alkotnak így együtt. Számaik műfajilag a rockhoz és az emo-hoz köthetők. Első sorban tekerjünk vissza a múltba, ahonnan elindultak.

Yamashita Toru még csak középiskolás volt, mikor 2005-ben megalapította a bandát. Először megkérte barátját, Ryota Kohamát, hogy tanuljon meg basszusgitározni és kérje meg Alex Onizawát, hogy csatlakozzon hozzájuk. Ezután egyik osztálytársát, Tomót kérte meg, hogy csatlakozzon, aki akkor hagyta ott a bandáját, hogy 2006-ban folytassa színészi karrierjét. Ekkor Takahiro Moriuchi egy másik bandában is játszott, a Chivalry of Musicban, viszont nem volt annyira oda érte, ezért Toru ragaszkodott ahhoz, hogy csatlakozzon a One Ok Rockhoz.

Az Amuse Inc.-el kötött szerződés aláírása után Tomo elhagyta a bandát, mert a szülei nem akarták, hogy fiuk ezen a pályán folytassa tovább. Tomoya Kanki egy zeneakadémián tanított ekkor, ahol volt már neki egy zenekara, de nem ment nekik túl jól. 2006-ban csatlakozott a One Ok Rockhoz, de csak 2007-ben lett hivatalos tagja. Alex Onizawa, aki modellként is dolgozott 2009-ben hagyta el a csapatot.

A nevük a One O'clock-ból jött, mert hétvégén egy órát gyakoroltak, ugyanis reggel ennyi időre olcsóbb volt a próbaterem. Rájöttek, hogy a japán nem nagyon különbözteti meg az „L” és az „R” betűt, így

jött ki a One O'crock, majd játszottak egy kicsit a szavakkal és végül megszületett a One Ok Rock.

Takagi

Takahiro Moriuchi, énekes
1988. 04. 17-én született Tokióban
„Ryota a legjobb masszőr!”



Toru Yamashita, szólógitáros
1988. 12. 07-én született Oszakában
„Imádom a japán curryt!”





Ryota Kohama, basszusgítáros
1989. 09. 04-én született Oszakában
„Imádom a kávé, mindennap iszom!”



Tomoya Kanki, dobos
1987. 06. 27-én született Hjogóban
„Szabadidőmben edzek!”



Európai turné helyszínei és időpontjai Május:

31. Németország Leipzig/Lipcse

Június:

1. Lengyelország Warsaw/Varsó

3. Németország Vulkaneifel

4. Németország Nuremberg/Nürnberg

5. Belgium Antwerp/Antwerpen

7. Luxemburg Luxemburg

8. Németország Munster/Münster

10. Hollandia Landgraaf

11. Franciaország Párizs

12. UK Donington

Utószavak, összességében a véleményem róluk

Szerencsére rengeteg képet készítenek és osztják meg élményeiket a rajongókkal leginkább az Instagrammon. Bár eleinte én is eleinte csak egy-két számukat hallgattam, és csak évek múltán egy egész albumot, de hihetetlen volt számomra, ahogy az egész lemez belopta magát a szívembe. Aki egy kicsit is szereti a rockot, ajánlom figyelmébe, hisz rajtuk látszik igazán mennyire is szeretik azt, amit csinálnak. Bátran mondhatom, hogy megérdemlik mindazt a figyelmet, amit kapnak. Még ha egy kicsit elfogult is vagyok velük, mert a kedvenc bandám, szerintem nyugodtan a nagyon jók közé sorolhatjuk őket. Viszont, ha nem most, de a közeljövőben ott fognak szerepelni!

2016 Turnék

Az idei évben se pihennek sokat, hisz két turné is ki lett tűzve. A Monster Energy Outbreak Turné március 18-án vette kezdetét és egészen április 18-ig tartott. Ezt követően május 31-én nekiveselkedtek az európai turnéjuknak is, amik/amely helyszínei közt sajnálatos mód kishazánk nem található.





the GazettE

írta: Lady Marilyn



Profil

A japán visual-kei stílusú zenekar 2002-ben alakult, a Matina kiadónál. Az együttes életútja ezen évben startolt, mikor áprilisban kiadták első lemezüket. Az eredeti formációban Yune ülhetett a dobok mögött, ám 2003-ban, mindössze egy évnyi tagságot követően, úgy határozott, hogy kilép. Helyére Kai került. Ezenkívül nem került sor tagváltásra, így ez a formáció a visual-kei stílus egyik legösszekovácsoltabb és legösszetartóbb zenekarának mondható.

2015-ig 8 stúdióalbumot, 2 válogatás lemezt, 6 középlemezt, 23 kislemezt, közel ugyanennyi (20) videókiadványt prezentáltak, idén pedig az *Undying* című album megjelenését várhatják a rajongók. Ezenfelül rengeteg koncertet is adtak, a fanok legnagyobb örömére.

A legutóbbi, 2015-ben kiadott Dogma lemezt egyébként még a tizenharmadik évfordulós koncertjükön jelentették be. Szintén a *sound of japan* weboldalon bukkantam arra a cikkre, mely a DARK AGE projektről számol be részletesebben. Mire ezt a cikket olvassátok, az *Undying* már debütált is!

Az alternatív hangzásvilág és az extravagáns kinézet a the GazettE esetén is együtt jár, hasonlóan a többi visual-kei bandához. A tagok valamennyien művésznévvel használnak, ezzel is kifejezve egyéniségüket. Nem csak lemezenként, akár klipként is felismerhetünk valami újat, amit eddig még nem mutatott a zenekar. Ha kíváncsi vagy a dalszövegek magyar fordítására, akkor a <http://j-rockmagyarul.blogspot.hu> oldalon megtalálod.



Tagok

Ruki (ルキ), énekes, Matsumoto Takano-riként látta meg a napvilágot, 1982 februárjában, Kanagavában. Kedvenc évszaka a tél, több testékszert is visel, illetve azokat szívesen meg is tervezi. Ő a banda egyik alapítótagja. A dalokat saját maga írja.



Uruha (麗), azaz Takashima Kouyou szintén Kanagavában született, 1981. június 9-én. Gitárosként és vokalistaként erősíti a formációt, ő is alapító tag. Az első hangszerre egy Horizon - Grass Rots-black gitár volt, melyet szüleitől kapott. Élete első állását pedig egy zöldséges üzletben töltötte be.

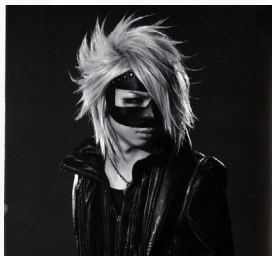




Aoi (葵) gitáros és háttérénekes, eredeti neve Shiroyama Yuu. 1979. január 20-án született Meiben. Mielőtt a the Gazette tagja lett volna, két másik zenekarban is játszott. Egy ideig biciklis és motorkerékpáros karrierről ábrándozott, végül mégis a zenélésben teljesezhetet ki. Hobbijai közé tartozik a kendő és a videójátékok.



Reita (れいた) basszusgitáros, hivatalosan Suzuki Akira, a the Gazette zenekar egyik alapítótagja, Kanagavában született. Csilagjegye az ikrek. Az orrát hol kötéssel, hol sállal fedi, mert nem szereti a formáját. Korábban más zenekaroknál is játszott, de az alapítás során a többiekkel együtt elhagyta: ez lesz az utolsó banda, melyben tevékenykedni fog. A basszusgitár mellett a billentyűket is megszólaltatja.



Kai (戒) dobos, valódi nevén Uke Yutaka, Tokushimában látta meg a napvilágot. Egy évvel később csatlakozott a zenekarhoz, mégis teljes értékű tagjává vált. Kedveli a videójátékokat és a főzést.



Lemezek

Stúdióalbumok

Disorder (2004)
NIL (2006) hosszabb címén Nameless Liberty Underground
Stacked Rubbish (2007) Európában több mint egy hónapos csúszással került az üzletekbe.
Dim (2009)
Toxic (2011)
Division (2012)
Dogma (2015)

Kislemezek

Cockayne Soup (2003)
Akayuukai (2003)
Spermargarita(2003)
Hankou Seimeibun(2003)
Madara(2004)
Gama(2005)



Források

Hivatalos honlap:

<http://the-gazette.com/>

Wikipedia

[https://hu.wikipedia.org/wiki/The_Gazette_\(egy%C3%BCttes\)](https://hu.wikipedia.org/wiki/The_Gazette_(egy%C3%BCttes))
[https://en.wikipedia.org/wiki/The_Gazette_\(band\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Gazette_(band))

Rajongói honlapok

<https://starity.hu/sztarok/matsumoto-takanori/>
<https://starity.hu/sztarok/suzuki-akira/>
<https://starity.hu/sztarok/shiroyama-yuu/>
<https://starity.hu/sztarok/uruha/>
[http://frock.wikia.com/wiki/Kai_\(\(Gazette\)\)](http://frock.wikia.com/wiki/Kai_((Gazette)))

Egyéb

<http://www.soundofjapan.hu/the-gazette-nyar-vegen-jon-az-uj-album/>
<http://www.soundofjapan.hu/the-gazette-nemsokara-uj-kislemez/>

Facebook

[the Gazette Hungary](#)



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

Írta: Catrin, tomyx20, Hirotaka

Tavaszi szezon vélemények



FANGIRL

Catrin véleményei

Ace Attorney



Elkezdtem, de 5 rész után pihenőre kúldtem, ami nagy szó, mert ilyet elképzeltően rég csináltam. Persze ez főként az időhiányomnak és a hangulatomnak köszönhető, mert én bármilyen animével vígan el lennék, de az már az Ace számlájára írható, hogy miért ezt tettem félre a számomra ugyancsak "zseniális" Kabaneri vagy Mayoiga helyett. De térjünk a lényegre.

Nem ismertem a játékot, de hasonlóan agyament shounen-paródia szerű tárgyalótermes vígjátékra számítottam, mint

amelyet végül kaptam. Puding próbája az évés ugyebár: már az első részben nyilvánvalóvá vált, hogy ez a fajta humoroska nem az én asztalom, nagyon gyerekes és fásasztó. Néha azért el-el vigyorogtam, ahogy ügyvéd úr (Naruhodou-kun, értitek ugye?) karlegyintése a vádlottra vagy tanúra vagy akárkire szél-csapásként hatott, vagy amikor színpadiasan affektálva és kiabálva próbálja mindenki hangoztatni az igazát... De részeken át ezt nézni már nem a legbiztatóbb. Az esetek komolyabb bűntények, rögtön a második érdekelheti is az embert, ha nem marhászkodnák el teljesen az egészet. A nyomozás és a bizonyítékok gyűjtése egy vicc, a tárgyalás pedig cirkuszi porond. De ezzel nem is lenne probléma, még ismeretlenül is ilyesmit várt az ember, csak talán nem ennyire gagyit. Pozitívum, hogy néha egész jól vegyíti a belecsemésszett drámai elemeket a re-

társágaival, és ha elég pihentek vagyunk hozzá, akkor elszórakoztathat. Csak tessék nagyon gyerekesre és időtlenre számítani. Hozzáteszem a tálalás is übergagy, a rajzolás szegényes, a zene felejthető, bár az ending egész cuki.

Joker Game



Kémkedős háborús seinen, sok pasival, ráadásul befejezett regény alapján. Az előző évados Rakugohoz hasonlóan, szinte rá volt írva, hogy „engem nézzél, jó leszek”, viszont eddig ez sem várásolt el. Eléink tettek nyolc, épp a kémképzőből szabadul egyenpasit, akiknek azóta nézhetjük bevetéseiket, ügyeiket, akcióikat. Azt sem tudjuk, ki kicsoda, de miért is érdekelne minket. A lényeg az aktuális epizód háborús problémáján, konfliktusán, bonyo-

dalmán van. Legalábbis eddig. Kíváncsian várom, hogy lesz-e ezenfelül még valami, az összekötő megbízó öregem és a várható történelmi eseményeken kívül.

A látvány nem rossz, az opening szinte imádom, annyira illeszkedő. Tetszik, hogy a pasikat csak nehezen, a fejükre és a seiyuukre koncentrálnálva tudjuk aránylag beazonosítani (legalábbis én egy nevet sem jegyeztem még meg a sorozatból, ami meglepő és nem túl fényes), de ez mindegy is, mivel teljesen lényegtelen jellemek.

Amit sajnállok, hogy mindig japánul beszélnek benne, ami egy ilyen kémkedős sztorinál kár... mivel néha ki is mondják, hogy most épp németül vagy franciul stb. folyik a kommunikáció. Igazából ez a megoldás gyakori és az én agyamat is csak azért húzza, mert nemrég néztem a hasonló





témájú Night Raidet. Abban ugyanis, beszéltek nekünk kínaiul, angolul, németül, folyékonyan is, akadozva is, kínai akcentussal japánt is, stb. Nagyon tetszett. Bár ez már tömény szórszál hasogatás volt, mivel a JG-ben a külföldi helyszínek miatt kvázi az egész rész más nyelven kéne, hogy játszódjon, így pedig nyilván nincs értelme. Előnye viszont a Joker Game-nek, hogy a Night Raiddel szemben nincs benne semmilyen misztikum, különleges képesség. De ha választanom kéne, utóbbi cím a szórakoztatóbb.



Koutetsujou no Kabaneri

Mindenki tudja, mekkora Titán kopi illetve pótlék, így ezen a tényen nem is időznék. Látvány és akció. Erre a kettőre épít piszkosul a Kabaneri, mindkettőt viszonylag tartalmasan és jól hozza, a karakterek fájdalmasan sablonosak és fásasztóak, de gondolom nem is várt újdonságot senki. Ha az ember erőt tud venni magán, és nem akad le az összes szálkán

és gerendán benne, akkor kellemes bi-ölős kikapcsolódást nyújt. Mondhatnám azt is, hogy izgalmasat, csak nekem nincs miért izgulni rajta. Nálam az „amikor nem mókás, akkor hidegen hagy vagy fásaszt” tendencia játszik. A shounen és titán fanok jelentősebb része, továbbá akik a két kiemelt szegmens (látvány és akció) miatt nézik, azok biztos jól szórakoznak rajta. Az opening zene nem tetszik, az ending viszont igen.

Mayoiga

Életképtelenek. Ez mindent elmond erről a 30 szerencsétlenről, akik be(nem)költöztek Nanakimurába. (Miért van az, hogy

erről a névről mindig az jut eszembe, hogy „na-na, kimurdel meg elsőként közületek?” Eddig sajnos senki... A fenébe. Vagy már mind halott, csak az a baj, hogy ez a tény náluk nem oszt nem szoroz.) Szóval adott 30 életképtelen, akik új életet kezdenének egy erdő mélyére dugott, aránylag felszerelt faluba, ahová elvileg már mások is beköltöztek. Az olyan marhaságokba nem mennék bele, hogy ez egy ismeretlen falu, senki se tudja hol van és a többi.

Nos eddig nem történt se új életes slice of life, se erdős horror, ellenben kaptunk mínuszban repesős IQ szinteket jobbnál jobban tükröző párbeszédeket, félelmeket szimbolizáló óriási és röhejes lényeket, mondtam már, hogy elmebetegeket? Ez a sorozat egy vicc. Kár ragozni, hogy mennyire katasztrofális, de ha kellően lazán áll hozzá az ember akkor ráérez a „humorára”,



így mindjárt egy szórakoztató heti betevő válik belőle. És a helyzet részről részre fokozódik, csak győzzetek kívánni! Az régen rossz, ha valaki komolyan veszi, főként úgy, hogy a mókázó Mizushima Tsutomu rendezi. Mondjuk én vagyok akkora perverz, hogy kedvelem a tömény horror-klisé *Another*-jét és a retardált Truman-shows *Blood-C*-jét, de ez a *Mayoiga* eddig vesélyesen alulteljesít. Még hiányzik valamilyen esszencia, ami megkoronázná ezt a sok akasztani valót. Remélem lesznek még itt fokozások. Visszatérve a rendezőhöz, a *Genshikent* és az *xxxHolicot* imádom tőle, de pl. a *Dokuro-chant* nagyon nem! A *Prison Schoolra*, a *Shirobakóra* és a *Kobatóra* kíváncsi vagyok, de a *Girls und Panzerre* és az *Azazel-sanra* valahogy nem... Van itt választék kérem! Attól tartok ez a *Mayoiga*, ha más nem is, de emlékezetes gyöckérség lesz.



Macross Delta

Új cím, és mégsem. Ha valaki még nem látott egy Macrossot sem, akkor is nyugodtan próbálkozzon vele, kapcsolódnak ugyan a történetek egymáshoz, de függetlenül is megállják a helyüket. A Deltában is egy új világot, egy új bolygót, fajt ismerhetünk meg a szokásos éneklős mecha közöttben. Szimpatikus karakterekkel, jó zenékkal, remek akcióval. Újdonságra itt sem kell számítani, a Macross nagyon a klisékre építkezik, de alkot egy önmagára jellemző, stílusos egyveleget, amitől kiemelkedett a többi mecha közül.

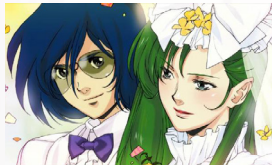
Ömlengek itt, tudom. De a decemberi elővetítése annyira kételkedővé tett, hogy mostanra sikerült pozitívan csalódnom, és féméletlen rájőnnöm, mekkora Macross-fan vagyok. Kit érdekel a gépek 3D CG-je



és a Walkür lányok túlzó előadás módja, ha mindenki annyira szerethető és érdekes benne, és ha mindenütt ömlik a Macross feeling? Nem sok történt eddig, de a szereplők szimpatikussága miatt jobban élvezem, mint a Frontier, a régi sorozatokhoz persze még nem ért fel. Zenében viszont az F volt erősebb. Itt is kezdem eléggé megszeretni az idol banda slágereit, különösen az openinget, de még nem ajánljam el. További öröm a



folyamatos korábbi-macross utalások mellett, hogy a szokásos főszereplős szerelmi háromszög egyik tagja Max&Milia unokája, Mirage. Imádom a Jenius famíliát, de hát ki nem? (Elfogultsáág.) Mindenesetre csak remélhetem, hogy jól kibontakozik majd ez a sorozat is. Az nem baj, ha történetileg szablonos marad, csak színvonalasan szórakoztasson.



Nijiuro Days

Meglepő módon, de folytatam az ömlengést. Érzem, hogy a véleményeim végéig nem sokan fognak eljutni, de sebj. Visszaolvastam, amit erről a szezonokon átívelő rövid részes szösszenetről eddig nyilatkoztam, na nem vonnám vissza a korábbi véleményemet sem, de most szinte az ellentétét hozom. Olyanokat írtam, hogy közepes, kis tiniknek való limonádé sorozat, ami persze helytálló, csak rájöttem, hogy én is egyre jobban szórakozom rajta és lazán megeteti velem ezt a nem túl tettezt, hogy minden fiúhoz társít-

hatunk lányt, az pedig még inkább, hogy alakulhatnak a kapcsolatok. De a lassúság, a szokásos klisé naivitás és révbe nem érés korábban teljesen kiiktatták a motivációt. Ebből a mélységből hozta vissza a kedvemet a nézők által sztenderden utálható Mari és a legbishibb szépfiú Tomoya konfliktusokkal teli párosa. Egyszerűen imádom, ahogy ez a magát férfi gyűlölőnek és Annába, mint legjobb barátjánőjébe lesbikusnak képzelő csaj mindig hisztizik a srác nemhogy közeledéseire, hanem jelenlétére, és hártja ahogy csak lehet. Azt pedig még inkább imádom, ahogy Tomoya tesz a nem tetszésre magasról és így is ott kcsolat a nyomában, mellé áll, mint egy her-



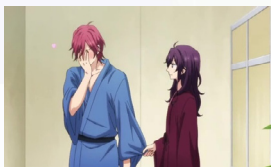


érkezett egy teljesen új sráccal, így még kevesebb teret kapnak a kedvenceim. Lehet a végére ismét megharagszom erre a szívárványizére. Fenébe.



Dragon Ball Super

Szándékosan a végére hagytam azt az ömlengésem, ami csak a nagyon kíváncsi elvetemülteket érdekelhet. Most nem ragozom, hogy a DBS megvalósítása, tör-



ceg, és amikor lehet megszerzi, ahogyan kell. Jó, túlzok, de ez még mindig nem írónia, és én tényleg épp ezt a szappanoperát falom.

A többi páros is aranyos egyébként, de ennek a két lükkének a jeleneit mindig annyira várom, mint egy izgatott tizenéves fruska. Többet akarok, ne húzzátok az agyamat! Sajnos nem hiszem, hogy ez alatt az anime alatt bármilyen elképzelésem a párokkal kapcsolatban megvalósulna. Most bánhatom igazán - amit korábban mennyire dicsértem -, hogy egy rész csak 12 perc... De jól esik ez a pozitív családós ezekben a sárlmas szezonzokban. Bár a legutóbbi epizódban egy teljesen új csaj



ténete és karakterdegradálása mennyire rossz, gyerekes, gagyi vagy épp minősíthetetlen. Azt hiszem ezeken már eléggé túljutottunk, továbbá számomra még ezek mellett is egy szórakoztató Dragon Ball maradt. Az univerzumok közti viadal mókás megoldásait kedveltem, azóta érkezett nekünk pár még békésebb rész, hamarosan pedig következik az új Future-Trunks ív, amit kíváncsian várok. De most nem is

ezeket szeretném jobban ragozni, csak kiemelném a legutóbbi fanservice epizódot (43.), hogy érhető legyen miért is pörgök még mindig ennyire ezen a sorozaton. Mivel DB-karakter-fangirl vagyok, így jobbnál jobb jeleneteket kaptam: Chichi-Goku pillanatok, mint a homlokos lázmérés vagy ahogy Chichi leesi a rizsszemet Goku arcáról, Goten alszik mindkettjük ölében, együt-



alszanak hárman egy nagy ágyon Gohanéknál, Chichinek újra ki volt engedve a haja. Ne ragozzam ugye? De édes volt még az is, ahogy a kisunokát Pant gondozza Ifjú Sátán, és ahogy őt a kislány Piccoyónak, Gokut pedig Jijinek (papa) nevezi, meg úgy alapvetően is Pan übercuki, hát még ha az apja, Gohan veszi a karjaiba. De a rész fénypontja egyértelműen az volt, ahogy Goku véletlenül - most ezen ne akadjunk annyira le - ráteleportál Bulmaék ágyára, amit a majdnem pucér, törölközöben sítító Bulma és az aggódba berontó Vegeta nyílvánvalóan nem tolerálnak. Ugye, mindegyikük mennyire cuki?



Egy kis negatívum a végére: kisbaba Pan kirepült kicsit Pilafékkal az űrbe. Túlzó és nyálás jelenet volt, na az ilyen buta és erőltetett dolgokat már nem szeretem.

Nyári animék

Annak ellenére, hogy a szokásosnál kreatívabbnak tűnik a szezon, számomra nem túl biztató. Még nem igazán tudom, mikkel próbálkozzak. Talán minimálisan érdekelnek:

- *91 Days* - tetszik a maffiás sztori, de félek, hogy Gangsta szerű semmiség lesz. Ez mondjuk original.

- *Amaama to Inazuman* - a flúgos kis-lány a borítón nem túl meggyőző, de a gyereknevelés és a főzés tetszetős slice of life témák.

- *Amanchu* - régóta érdekelnek az Aria animék, de még mindig halogatom őket, érkezik viszont a mangakának ez a másik műve, így lehet próbálkozom vele.

- *Fudanshi Koukou Seikatsu* - mivel tavasszal nem sikerült elkezdenem semmilyen BL körül forgó sorozatot, így majd talán ezt nyáron. Szórakoztató lehet.

- *Handa-kun* - Barakamon előzmény? Ha marad rá időm, lehet majd szezonban követem.

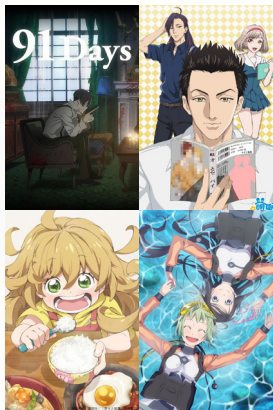
- *Mob Psycho 100* - aminek a címe csak a magyaros mopszájhoszáz kiejtés szerint hangzik jól, amúgy meg nagyon gagyi. Hm, Bones milyen gyorsan lecsapott ONE másik művére. A One Punch Man tetszett,

de ettől egyelőre nem sokat várok. Lehet majd csak később nézem.

- *Orange* - jól hangzik ez a jövőből kapott üzenetes téma. Vagy mégsem?

- *ReLife* - Egy 27 éves munkanélküli srácnak egy kísérlet során ismét 17 évesként kell helytállnia? MIÉRT? Japánok és a középiskola-mánia. GRRR. Talán nézem.

- *Arslan, Berserk, Binan, DGM, Fate/Illya* folytatásokat pedig majd egyszer. Jaj, mostanság mennyi hozzátartozó animét halmozok fel... Nem lesz ez így jó. Néznem kéne az új *Sailor Moon* is.



FANBOY tomyx20 véleménye

Kanojo to Kanojo no Neko: Everything Flows

No, hát ez egy rövid, összesen alig több, mint félórás anime, de sokat képes adni. Pláne ha neked is van egy vén fekete macskáid. Ha olyan animét keresne valaki, ahol a hangulat és az érzelmek a mérvadók, akkor ezt lehet neki ajánlani.

Története ugyan nem váltja meg a világot, de nem is ez a célja. Egy macska életét mutatja be, illetve a világot egy macska szemén keresztül, akinek a gazdája jelenti a világot. Már önmagában az is dicséretes, hogy nem antropomorf, hanem valós macska a főszereplő, aki elmeséli saját és gazdája történetét, kicsit ellentmondásos



tudom, de aki megnézi, érteni fogja, hogy mire gondoltam.

A tálalása, azaz a megjelenése furcsa, 4 darab openinggel és endinglekkel együtt 8 perces részben márciusban vetítették minden héten. A rajzolása szép, az OVÁnak, amiből készült épp az ellentéte.

Negatívuma, hogy kicsit idealizál, és a befogadáshoz nem árt, ha te is töprengős fajta vagy, mert minden múlandó.

A japánok ismét sikeresen bebizonyították, hogy még mindig az érzelmekre tudnak legjobban hatni.





Hirota véleményei

Joker Game

Japán kéme a világ körül a 2. világháború előtt. Ezzel a mondattal tudnám legjobban leírni a Production I.G új animéját. Tíz fiatal férfi, akiket mindenre kiképeztek, hogy a legtöbb helyzettől ki tudják vágni magukat. Szép grafika, remek hangok és zene, maximális korabeli hangulat.

A *Joker Game* erősen kezdett, ám a második résztől kicsit visszavett a tempóból. Az első két összekötött „bemutató” epizód izgalmas volt, főleg a karakterin-



terakciók miatt. A további részekben az anime felépítése epizódikussá vált, és igaz rá az „egy szitu, egy karakter, egy rész” felállítás. A 6. rész is nagyjából ezt adta leszámítva, hogy érdekesebb helyszín volt a vonat és jól narrálta a karakter gondolatai. Igazából remélem, hogy nem végig ezt a receptet követi a sorozat és kapunk valami komplexebb történetet vagy legalább az első rész szintjét megütő párbeszédet. Nagy pozitívum, hogy nincs semmilyen mágia vagy különleges képesség beleépítve a történetbe és ahogy azt egy ilyen címtől elvárnánk valós események és helyszínek adják a környezetet/alapot. Számítok rá, hogy ez bővülni fog és a karakterek komolyabb szituációkba is bele fognak keveredni.

Bár egyelőre kategóriájában a *Senkou no Night Raid* jobban tetszik, minden varázseleme ellenére.

Koutetsujo no Kabaneri

Szerintem, amikor kijött a trailer, mindenkinek az „SnK kopi” gondolat úgy áramlott a fejében, mint a Föld külső magja a belső mag körül. Ha ehhez még hozzátesszük, hogy ugyanúgy a WIT studio áll az anime mögött, akkor meg aztán pláne. És igen, igazunk is van, egy sablontenger SnK kopi mind kinézetben, mind alapszituációban, ami valószínűleg azért is készült el, hogy enyhítse a titánrajongók várakozását, míg elkészül a második évad valamikor

2017-ben. Jah, és még a rendező is ugyanaz, Tetsuro Araki.

A kabaneri egy original történet, tehát annyival jobb a fenti műtől, hogy valószínűleg lesz vége.

Kevesebb karakterrel dolgozik, ami jól tesz neki, nem kéne több. Az ábrázolás szép, vastag kontúrt kaptak a karakterek. Az animáció is jó lett, a mozgás és az akció jelenetek dinamikusak, látványosak. Az OST-okkal sincs nagy bajom. Az opening és ending már kevésbé jön be. Mondjuk Aimert amúgy sem bírom. A szinkronból kiemelném Ikoma hangját, Hatanaka Ta-



sukut, aki nagyon érdekes hangot adott a karakternek. A történet már hagy kívánni valót maga után, főszereplőink haladnak a vonaton, részenként kétszer utálják és szeretik a két kabanerit Mumeit és Ikomat. (Ha támadnak a kabanék akkor megy a sírás rívás, ha béke van, akkor dögöljenek meg.) De persze ők kiállnak és harcolnak, ami jó mert legalább nincs tétovázás, mennek és ölik az ellent. Most már azért javult ez a helyzet, de még így is kaptak beszólást. Plusz bejött egy szál, ami Mumei múltjával kapcsolatos. A kabanék részenként minimum egyszer felbukkannak, megszállják a vonatot és válogatás nélkül megesznek mindenkit ha van érvényes jegye, ha nincs. A vonat halad előre rendületlenül és közben felvetődnek a szokásos egyszerű, morális kérdések, meg amit hozzágondolunk. Én inkább csak nézem és szórakozom rajta, az akció tetszik, a többin pedig maximum fogom a fejem. Akármennyire szidom, nekem tetszik a cucc és élvezem, eddig.



Flying Witch

A két fenti komolyabb alkotás mellé bevezetett egy lazábbat. Nos ennél jobban bele sem találhattam volna. Anyira könnyed, egyszerű, mint a csokipuding. A Flying Witch-ben egy vidéki slice of life animét kapunk. Igazából, amikor elolvastam az ismertetőjét akkor a Kiki, a boszorkányfutár című Ghibli klasszikus jutott eszembe, mivel az alaptörténet nagyon hasonlít rá. A főszereplővel Makotóval és macskájjával Chitóval beköltözünk a Kuramoto családdhoz. A család két gyermeke Kei és Chinatsu társaságában tengődik karakterünk élete. Az anime egyszerű, szép rajzolatot kapott, hangulatos a környezet és a város is. Voltunk már iskolában, várost nézni és fesztiválon is, de sokat töltünk a család otthonában is. A karakterek szeretethőek, jó társaságot adnak. Megismerkedünk több boszorkánnyal, hamar Makoto is az, akármennyire ügyetlen. Örülök, hogy nem kap nagy hangsúlyt a varázslás, bár



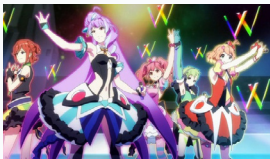
még kaphat, de nem tartom valószínűnek, inkább gyermeteg varázslást nézhetünk, mint a nevetős és sírós varázslat, ami azért tetszett. Hatalmas pozitívum, hogy Kei és Chinatsu apja és anyja él és virul, köszönik szépen jól vannak. Nincs sok szerepük, és néha látni őket külön-külön és együtt is. Végre egy normális család.

Macross Delta

Újabb Macross sorozat, éljen!!! Elégé város volt nálam és örülök, hogy végre ez is eljött. Már a decemberi elővetítés óta tükön ülök, hogy milyen lesz és egyelőre nem csalódtam. Tetszik.

Igazán szeretni való a Macrossokban, hogy mindben van utalás a régebbiekre, elvégre ugyanabban az időszakban játszódnak, nem úgy, mint a Gundamek. Plusz ötletekért is szívesen nyúlunk vissza korábbi címekhez. Az alapkellék szerelmi háromszög itt is megvan, a fiú+két lány felállásban. Az éneklést ezúttal egy lány idoldzsapat követi el, akik persze nagyon

csinik. Ez utal a Macross 7 „jamming bird” lánycsapatára. A helyszín ezúttal nem egy Macross hajó, hanem egy kolonizált bolygó, mint a Macross Plusban. A szerelmi háromszög egyik tagja, a pilóta Mirage Farina Jenius pedig a Macross és Macross 7 ikonikus karaktereinek Maxnak és Millának az unokája, ami fantasztikus, mivel Catrinnal imádjuk őket. Szóval számunkra plusz fanservice volt az a rész, amikor képekkel mellélkelve megemlégtették őket.



Új ellenség is jön természetesen, akik viszont nagyon emberszerűek, bár már az első Macross óta ismerjük a protokultúra fogalmát a Zenradik révén. A mostani windermereiek a külön életet élő világító csillagba/szivecskébe végződő hajtincset kivéve teljesen emberek. Az ő világuk amúgy egy kis fantasy vonalat csempész a történetbe, amit nem bánok. Plusz ez a bishi oldal is.

További kiegészítő szál egy vírus, a VAR, ami agyatlan gyilkológépet csinál az áldozatából, de a Walkörök dala meg tudja



őket gyógyítani. A történet eddig kimerült abban, hogy a főhőseink megtalálták helyüket a csapataikban, és ha a bishihad támad, akkor mindenki színpadra vagy mechába pattan és visszaverik őket. A legutóbbi kémkedés kicsit elvágta ezt a vonalat és pár fontos információra fény derült. A grafika szép, a CG is, aminek kimondottan örülök, mert a decemberi elővetítésben elég rosszul festett a mechák cgje. A harcok látványosak és a dalok többsége is tetszik, bár még nem érnek a Fire Bomber vagy Sheryl nyomába. Mindenesetre egyelőre úgy néz ki, hogy a Satelight jól nyúlt a témához és nagyon várom a következő részeket.





Euphoria

- avagy a játékos túlélő horror hentai

Írta: tomyx20



Most egy olyan animéről érkeztem kritikával, amiről mások még azt is letagadnák, hogy egyáltalán látták, (habár „jól” indul,) ami nem más, mint a Magin stúdió által készített 2011. december 22-től 2016. február 26-ig futott 6 részes Euphoria OVA (még csak angol felirattal elérhető). Hentai, ami horror is. Nyugalom! Nem az benne a horror, hogy a főszereplőnek (akivel a férfiak annyira jól tudnak azonosulni akár medencetisztító, akár pizzafutár,) nem áll fel vagy kiszakad a gumi (mondjuk ezek kontextustól függően lehetnek akár drámák is).

Let the games begin

A szabályok: a fiú (mert persze, hogy középiskolások a főszereplők) a „kulcs”, a lányok meg a „kulcslyukak”, és ezekkel kell az ajtókat „kinyitni”, hogy kiszabaduljanak az épület fogságából. Szereplőink egyszer csak a főszobában kötnek ki. 5 kulcslyuk, 6 játékos és egy (igazából akármelyik) nyitja



az ajtót. Mint minden vetélkedőben, itt is adott idő alatt kell cselekedni, és mindig van visszaszámlálás is. A játékok több fázisból állnak, az elsőben ki kell választani egy „kulcslyukat”, bemenni vele egy szobába, aztán a szobában megkapják az ajtónyitási módszert, amelyet a második fázisban kell produkálni. A főszobában levők mindent látnak, ami a többi szobában történik. A feladatok pedig ilyenek pl.: élvezz kettőt



keményen a „kulcslyuk”-ba. S mint a vetélkedőkben általában, itt is kapnak a játékosok segédeszközöket (latex, kötél, WC ülőke, akkumulátor, akvárium, stb.). Bár a fizikai és szellemi kihívásból nem rögtön erre asszociáltam, lehet, hogy túl naiv voltam, mégiscsak hentai. Azután, hogy egy ajtó kinyílt, egy ideig várni kell a következő szintig. A játékosokat pedig a nyakukon lévő szerkezet állandóan szkenneli, melynek

később más funkciója is lesz. Továbbá, ha ugyanazt a lányt választja a „kulcs”, mindig egyre növekszik a feladat „nehézsége”. Egy bónusz játék is van, de a részleteit inkább nem lőm le.

A szereplők a Lock (értitek, mint a zár) Kankei Főiskolából valók (amikor mutatják, inkább középiskola az, de mindegy).

Takato Keisuke: 2-B osztályos, ajtónyitó. Nem mindig ura a tetteinek, és ez érdekes, mert mi azt látjuk, amit ő gondol. Néha a gondolatai brutálisabbak a valóságnál,



néha pedig csak másvalaki figyelmeztetésére veszi észre, hogy éppen fojtogat.

Ando Miyako: Keisuke osztálytársa, osztályképviselő. Róla túl sok minden nem derül ki, lévén az első másodpercekben meghal, majd a megfelelő felvezetés után még egyszer mutatják, ahogy kivégződik.

Manaka Nemu: Keisuke osztálytársa. Rideg, nem teljesen japán (és persze, ha egy animében egyetlen nem vagy nem teljesen japán nemzetiségű szerepel, ak-

„A szabályok: a fiú (mert persze, hogy középiskolások a főszereplők) a „kulcs”, a lányok meg a „kulcslyukak”, és ezekkel kell az ajtókat „kinyitni”, hogy kiszabaduljanak az épület fogságából.”





kor ő a gonosz). Szado-mazochista (ami egy pornográf alkotásban nem feltétlenül hátrány). Nemu megszarolja Keisukét, hogy teljesítse 3 kívánságát. Második kérése, hogy mindig őt válassza, bár ő átvitt értelemben szarik rá, szó szerint pedig majd másra fog. Az első kérés egy csók, a harmadikig meg el se jutunk. Ha röviden kéne jellemezni, egy kiállhatatlan szociopata, de lesz rész, ahol a jó szerepében is megcsodálhatjuk.

Hokari Kanae: 2-D osztályos tanuló. Ő a háremekből nélkülözhetetlen moe karakter, akit annyira eltűztek, hogy még egy külön sorozatot is el tudtak volna vele

adni. A második rész elején rá is szólnak, hogy hagyja abba. Szerelmes Keisukébe. Örül neki, mikor őt választja, mert nincs is annál romantikusabb, mint mikor a szerelmed mindenki előtt megkötöz, magáévá tesz és stb. (Azért durva lenne így indítani első randin, habár a mai világban...; mondjuk sokkal romantikusabb dolog nem is lesz az elemzett műben). Bár a fiú is érez iránta valamit. Ő ismeri legrégebb óta Keichant.

Byakuya Rinne: 2-A osztályos tanuló. Higgadt természetű lány, aki felfedezi a Keisuke szívében lakozó szörnyet (mondjuk ez nem túl nehéz feladat). Korábban már járt ebben a fehér építményben, de emlékei homályosak. Nem utolsósorban ő sem teljesen normális.

Makiba Rika: 1-D osztályos tanuló. Ő a legrosszabb, legelső megszólalásakor egyes szám 3. személyben utal magára. A többiek (még a tanárnő) se viselkednek túl



felnöttezen a nyilvánvalót leszámítva, de ő végképp gyerekes. Az egyetlen életszerű tulajdonsága, hogy nem akar együtt lenni a főhőssel, ami kiemeli őt a többiek közül.

Aoi Natsuki: Az egyik részben lesz egy nagyobb szerepe azonkívül kb. semmi dolga nincs.

A helyiség, ahol vagyunk egy fehér falakkal, kamerákkal és monitorokkal felszerelt épület. Minden szoba mellett van fürdőszoba, mely egy új iskolai egyenruhát is rejt, hiszen műfajából adódóan minden lány fürdik minden játék után. WC nincs, csak két vödör, az egyik a WC-nek, a másik a tisztá víznek, nagy szerepet szerencsére nem kapnak.

Hogyan is néz ez ki?

Még nem írtam a történetről, mert fejezetekre van osztva, mint a Higurashi no naku koro ni, csak nem annyira kidol-



gzott. Tehát kapunk 5 történetet a hat részben, és a harmadik résztől már nem kezdik előlről, hanem az első rész végétől folytatják, aztán meg az utolsó két részben megint kicsivel a 3. illetve 4. rész vége előtről folytatják. A végére már a főhősünk se tudja, mi történt már meg eddig valójában, és mi az amit csak képzelt, habár mi sem leszünk sokkal jobb helyzetben. Néha elgondolkodik a néző, hogy érhető-e boldog véget ez a történet, vajon mi lesz az utolsó ajtó mögött. Csak annyit árulok el, hogy vannak boldog befejezések is (ami egy hentainál nem hátrány), de észben kell tartani, hogy ez horror is. Végre egy hentai, ami nem csak szex- és átvezető jelenetekből áll, hanem van „értelmes” története is.

Hatoljunk mélyebbre

Nagyon kicsit felvet egy morális kérdést a mű (mi a nő egy férfi számára), és



azért vannak benne érzelmek is. Illetve akár nevezhetnénk a férfi tragédiájának is Keisuke szempontjából, aki „néha” elveszti az önuralmát, elgondolkodtatva minket, hogy vajon annyira jó-e neki, mint ahogy elsőre tűnik (így jár, aki a hentaiokon is elgondolkodik). De nem a mögöttes tartalom, vagy a mondanivaló miatt készült ez. Nem ám.

A lényeg

Az eufória jelentése fontos a mű értézéséhez, ez a szó annyit tesz, intenzív boldogságérzet, ahol a tudatos gondolkodás korlátozott vagy szünetel. Na ez jellemzi a pikánsabb jeleneteket. Azért többnyire a lányok is élvezik a feladatokat, de elég elborult fantáziájú emberek készítettek (igen, Hamashima Shigeóra gondolok) elég elborult fantáziájú embereknek (lebuktam). Például fekaloflioknak kötelező, de kapunk Emberi Szálalábú utánérzést is vagy például a fojtogatás sem lesz túl ritka és ha az akkumulátorral való sokkolás ennyire élvezetes, akkor egy rakás filmet eddig rosszul értelmeztem.

Grafika, hang, hangulat

Azért szólni kell a megvalósításról is, mert a fehér környezet, a tárgyak hiánya növeli a mű érzelmeinkre gyakorolt hatását, mivel



kicsit melankolikus összhatást biztosít. Illetve a kamerára fröccsenő vér effektje is növeli a mű egyediségét. Opening nincs, de az endinek meglepően jóra sikerültek mind zeneileg, mind képileg, nem az a sablon, ami szokott lenni, legalábbis az első két résznél, a harmadiknál mint-ha elfogyott volna a költségvetés vagy az idő. Illetve vannak hangulatteremtő prűntyögések, de azokat nem nevezném a klasszikus értelemben vett zenének, és a sorozat előrehaladtával ezekből is egyre kevesebb van.

A kapcsolódó anyagok

Visual novel alapján készült. Amit látam a visual novelből (szerencsére nem túl sokat), az alapján elég pontos adaptáció,

csak néhol tömörít, kihagy, túloz vagy pedig bizonyos aktus nem a visual novelbeli lánykával történik, hanem egy mássikkal, illetve van benne édeshármás, ami az animében nincs, úgyhogy összességében annyira nem is pontos. Illetve véleményeket olvasva úgy tűnik, hogy az animálatlan változatban több és jobb történet volt, csak az animében a szexjelenetek (amikből a VN-ben még így is sokkal több van) rovására mentek a 6 rész dacára. A visual novelt Amerikában is kiadták tavaly novemberben, úgyhogy van belőle cenzúrázatlan változat, ha valakit érdekelne.





Készült még hozzá regény (light novel), *Euphoria: Another Room* címmel 2011-ben, ami leírás alapján ugyanaz, mint az anime és a light novel, csak írásban a betűk szerelmeseinek.

A játékos időnek vége

Nem ilyen túlélő horror hentaira számítottam, de néhány dolgot leszámítva azért jó lett. Gyengébb lelkelű embereknek nem ajánlom, mert ez mégiscsak horror, meg a pajzánabb jelenetek is eldurvulnak a 2. résztől, mint arra már többször is utaltam. Kísértetező kedvű embereknek viszont ajánlom, mert lehet ebből tanulni is, csak az akkumulátorral óvatosan bánjatok. Sőt olyanoknak is ajánlom, akik úgy gondolják, hogy már mindent láttak, mert



fogadok, hogy találnak benne valami újat (a visual novelnél az átlagos 5-6 címke helyett 46 van e-hentaikon [csak hogy világos legyen, ezek a fétésekre utalnak]). Horrornak elég kevés (nem egy Fűrész), hentina meg ki van pixelezve a lényeg (ahogy szokás). Vetélkedőnek viszont érdekes, legalábbis, ameddig a vetélkedő része tart, ha kivennék belőle a gyilkolást, akkor a japánok simán megcsinálhatnák élő műsorban, mondjuk pont a lényeg veszne el (de sajnos elég sok TV műsornál pont a lényeg marad ki). Tehát több szempontból sem átlagos (perverzítés, a történet első fele, ending animáció), de vannak ismétlődő jelenetek, és a vége felé egyre csökken a színvonal.

„Röviden” a cenzúráról

Japánban van ez a hülyeség, hogy az elsődleges nemi szerveket ki kell cenzúrázni (ez kb. olyan, mintha a shounenekből kívágnák a harcokat), úgyhogy cenzúrázatlan változat, ha jól tudom csak a külföldi, általában amerikai forgalmazásnál keletkezik. Ez mind szép és jó, egy idő után beenyugszik az ember, hogy bizonyos jelene-teknl emiatt fültől fülig ki van pixelezve a lány. Na most ennél a műnél már tovább mentünk, tehát más fétis-eszköz is ki van cenzúrázva, persze ilyeneket nézni nem feltétlenül öröm (mondjuk a készítőket biztosan nem kényszerítették, hogy te-

gyék bele). És ennyi, a testnedvek rendben vannak (nem a vérre gondolok). Mondjuk az már a cenzúra csúcsa lenne, ha még azokat is kipixeléznék, de én nem látom azt a hatalmas különbséget köztük (a szaporítószerv és aközött, ami kijön belőle), amiért az egyiket cenzúrázzák, a másikat pedig nem. Bár nekem tetszik a japánok elhivatottsága, hogy ők megrajzolnak valamit, csak azért, hogy utána „kiszájtózzák”. Meg hiába takarják ki, úgyis tudja a néző, hogy mi van ott, legalábbis én tudtam.

Figyelem: Várom ajánlásra az ehhez és az előzőekhez (*Nekojiru*, *Gyo*, *Shoujo Tsubaki*, *Tamala 2010*) hasonló animéket, ha találtok. Mert ha érdemes, akkor valószínű, hogy azokról is fogok majd 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:

hentasun.com
hu.wikipedia.org
myanimelist.net
g.e-hentai.org

Cím: Euphoria, Euphoria: Another Room

Hossz: 6 OVA

Év: 2011-2016

Műfaj: pszichológiai horror hentai

Értékelés:

MAL: 6,56 és 7,07 (a regény)

ANN: 5,69

AniDB: 3,77

VNDB: 7,59 (a Visual Novel)



Harlequin mangák

Írta: Aqualuna (animeweb.hu)



Olvastatok már Harlequin regényeket? Akár fiúk, akár lányok vagytok – bár célközönségük elsősorban a nők, elvégre minden lánynak/nőnek kell időnként egy kis "limonádé" – jó eséllyel belefutottatok már a Magyarországon is kapható (nálunk az Axel-Springer német kiadó által publikált) különböző színű, puhafedélű romantikus regényfüzetcskéibe. Talán egy boltban vagy újságosnál, de talán éppen anyukátok polcain találkoztatok velük: ha sorolom a *Júlia*, *Romana*, *Tiffany*, *Bianca*, *Denise*, *Szívhang* neveket, valamelyik csak beugrik, nem?

Nos, kapaszkodjatok meg, ha eddig nem tudtátok volna: ezeknek a regényeknek létezik manga változata is. No, nem mindegyiknek, de azért jó párnak. Van olyan, aminek a regényét Magyarországon is kiadták, de sokét nem. Egy azonban közös bennük: a Harlequin-filing. Vagyis minden a szerelem körül forog, és azon, hogy a végén – lehetőleg jó pár tiszteletkőr és félreértés után – hogyan hozzák össze happy endbe a főhősnőt a főhőssel.

De nézzünk bele kicsit jobban, hogyan is indultak el ezek a mangák.

Amellett, hogy a mangákra animéket adaptálnak, bizonyára már mindenki találkozott azzal a jelenséggel, hogy egy nép-

„minden a szerelem körül forog, és azon, hogy a végén – lehetőleg jó pár tiszteletkőr és félreértés után – hogyan hozzák össze happy endbe a főhősnőt a főhőssel.”



szérű animéról utólag készítenek manga adaptációt. Vagy mondjuk egy visual novelről. Talán azzal is tisztában vannak néhányan, hogy a világirodalom egyes klasszikusainak is van manga adaptációja, tehát a japánok előszeretettel mangásítanak meg irodalmi műveket, regényeket, legyen az az *Anna Karenina* vagy a Magyarországon is jól ismert Lucy Maud Montgomery-féle *Anne of Avonlea* történetek. Nos, mindez nem csupán szépirodalmi művekkel eh-

meg, hanem nagyon is népszerű a ponyvirodalomra – mint amilyen a Harlequin romantikus regényfüzetek – alapuló manga készítése is.

Hogy miért? Titka alighanem pont a Harlequin-románccok immár évtizedek óta töretlen jelenléte lehet, illetve a regények sikere a piacon: viszonylag nagy népszerűséget szőlt meg, olcsó és jól eladható, gondoljunk akár pénzre, akár arra, hogy folyamatos rá a kereslet. Elsősorban a nőket célozza meg persze, tinédzser korosztálytól felfelé, és mint tudjuk, a nők szeretnek romantikus történeteket olvasni, tehát költenek is erre.

A Harlequin Enterprises Ltd. egy torontói székhelyű vállalat, és a nőknek szánt irodalom, szerelmes történetek vonatkozásában a világ egyik vezető kiadója. 1949-ben alapult meg a kanadai Winnipegben, puhafedélű könyvek utánnyomásával foglalkozó cégként. Ezekon kívül idővel orvosi regényeket kezdett közzétenni,



majd mikor nő vette át a vállalat vezetését, 1957-ben megszerezte Észak-Amerika romantikus regényekre vonatkoztatott forgalmazási jogát. 1974-től kezdett el terjeszteni Európában széleskörűben, majd Ázsiába is betört. A Harlequin sikere nemzetközileg abból adódik, hogy hangsúlyt fektet az adott helyre, annak kívánalmaira, így például a helyi kirendeltségek szerkesztői döntik el, hogy országukban mely Harlequin-regényeket teszik köze, saját piacuk ismeretében. Sem a címet nem kell szó szerint fordítani, sem a hősök neve nem megváltoztathatatlan (azért ez nem semmi, ugye?). Továbbá az angol nyelvű változathoz képest általában 10-15%-kal lerövidítik, meghúzva a leíró részeket, a lefordíthatatlan szójátékokat stb.





Itt jön be a képbe Japán, a japán mentalitás és a manga, mint közvetítő eszköz. Az 1990-ben alapult, tokiói illetőségű Ohzora Publishing (másként Ohzora Shuppan), mely Japán vezető jousei manga kiadója, 1998. óta jelentetett meg Harlequin regényekre alapuló mangákat nagy sikerrel. Még egy amerikai kirendeltséget is alapított Aurora Publishing néven, mely azonban nem élt néhány évnél tovább (2006-tól 2010-ig létezett). Ez Aurora név alatt tinédzserkorú és még fiatalabb kislányokat megcélzó, Deux Press logó alatt yaoi, Luv név alatt pedig jousei, azaz fiatal nőknek szóló, erotikus tartalmú mangákat jelentetett meg az Egyesült Államokban. (Összesen 19 manga címet találtam, mely a kiadó égíszje alatt jelent meg.) Kaliforniában, Torrance városban volt a székhelye, felbomlása után munkatársai a már tel-

jesen amerikai illetőségű Manga Factory nevű kiadót alapították meg, mely 2013 nyarán azonban szintén feloszlott.

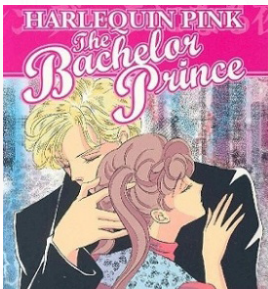
Az amerikai piacra való igazi betörést az jelentette, amikor a Harlequin 2005-ben szerződést kötött a Dark Horse Comics-szal, mely a Marvel és a DC Comics utáni legnagyobb független USA-beli képregénykiadó, és számos népszerű filmen illetve tévésorozaton alapuló képregényt adott ki (pl. *Csillagok háborúja*, *Buffy, a vámpírok réme*), ugyanakkor számos japán manga és koreai manhwa kiadója is volt Észak-Amerikában. A megegyezés szerint a Dark Horse Harlequin könyveket publikált



manga formátumban – japán rajzolókkal – az USA, Kanada, az Egyesült Királyság és Ausztrália területén. Ezek az összefoglaló Harlequin Ginger Blossom banner alatt futottak, egy a fiatalabb olvasókat célzó, szolidabb ún. Harlequin Pink, és egy érettebbeknek szánt Harlequin Violet ágban. Bár ezek eredetileg csak 3-3 történetet foglaltak volna magukba, ez a szám végül összesen 14-nél állapodott meg. A MyAnimelist jelenleg 116, míg a BakaUpdates összesen 128 Harlequin mangát tart számon, míg a Goodreads-nél ez a szám már

232-re rúg. Ezek többnyire a 100-egynéhányas oldalszámot megúto oneshotok, történetvezetéssel és rajzolással különböző minőséggel, az ártatlan romantól az erőteljes erotikus tartalomig, anélkül, hogy hentaiba fordulnának. Ami közös bennük, hogy a történetek írói sohasem japánok, hanem főleg amerikaiak, angolok, ausztrálok, viszont a rajzokat japán mangakák készítették. A karakterek nevei is általában nyugatiak, akárcsak a helyszínek.

Az Ohzora Publishing mind a mai napig ad ki ilyen mangákat. Ha meglátogatjuk angol nyelvű oldalát, láthatjuk, hogy a „Romance Comics” azaz romantikus képregények összefoglaló néven futó sorozatuk töretlen népszerűségnek örvend. Sőt még egy „Happy Wedding Comics” sorozatuk is van, kifejezetten boldog véget érő sze-



relmes történeteknek. (Zárójelben: ezek a sorozatok nem mind Harlequin történet alapúak, a fentebb említett klasszikusabb történetek, pl. Jane Austen regényekre vagy népszerű filmekre alapuló mangák is vannak közöttük.) Ami még érdekes a kiadónál, hogy képregényeiket digitális változatban is elérhetővé teszi, és némelyiket több különböző nyelven is (no persze nem ingyen). De akit érdekelnek ezek a manga köntösbe öltöztetett „limonádék”, az éppen elég angol nyelvű scanlationt találhat olvasásra magának online. A limonádét itt frissítő, de némileg cukros nedűként tessék értelmezni, ugyanis határozottan vannak rajzolós vagy történet, sőt, mindkét tekintetben is figyelemre méltó, igényesebb darabok. Tehát a romantikus történetek kedvelői bátran kóstoljanak bele a kínálatba!



George Kamitani figurák

Írta: Szimun

Az a gondolatom támadt a minap, hogy átfogóbban is bemutatathatnám a figurákat. Például a tervezőiken keresztül, így összefogok, de ki is emelek néhány figurát. Az első figura művész, akivel foglalkozok George Kamitani. Illusztrációi alapján készített figurák népszerűsége olyan nagy, hogy nem is egy kiadást élnek meg, hanem kettőt-hármat, mint az egyik főhőséről Momohiméről készült darab is.

George Kamitani, más néven Kamitani Jouji, alapítója és vezető tervezője a Vanillaware japán videojáték-fejlesztő cégnek. A Hirosima prefektúrában született Kamitani olyan kultusz játékok grafikai tervezője, mint a *Princess Crown*, *Odin Sphere*, *Grimgrimoire* és *Muramasa: The Demon Blade*. Kamitani már gyerekkora óta érdekelte a számítógépes grafika és az effektek. Részt vett több játék tervezésében, de ahol iga-



„Kamitani olyan kultusz játékok grafikai tervezője, mint a *Princess Crown*, *Odin Sphere*, *Grimgrimoire* és *Muramasa: The Demon Blade*...”

zán szabadkezett kapott először az a *Princess Crown* volt. Népszerűsége ellenére a játék megbukott és ha egy ismerőse által az Atlas cég nem karolja fel, akkor ma talán nem léteznének a többi játéka, amiből a figurák is meglevenedtek. Az *Odin Sphere* sikerével tudta visszafizetni a tartozását és visszavenni a jogdíjak az Atlustól, amiből 3

leányzót mutatnék be. A legtöbb Kamitani játékban, a *Princess Crown* óta női főszereplő van, ugyanis Kamitani szereti azt a koncepciót, hogy egy fiatal lány szembe kerül egy hatalmas szörnyvel.

A George Kamitani illusztrációi alapján készített figurák népszerűségük miatt

val és hasonló, amik önmagukban is megállnák a helyüket.

Momohime egy játszható karakter az *Oboro Muramasa* című játékban. Momohime egy gyengéd, kedves lány, aki a legjobbat akarja szereteteinek és a legmegátalkodottabb lelkeket is meg tudja szelídíteni. Még nem játszottam a játékkal, de utána néztem, mert egyre jobban érdekelt az egyik kedvencem háttere. A történet szerint Momohime férjét megtámadja egy démon és megszállja, de az áldozatkész Momohime csapdába ejti a démon a saját testében, akivel közös kalandokba keve-



több kiadást is megérnek. Nemcsoda, hiszen részletgazdag fantasy karakterei, amiket eredetileg videojátékokba tervezett, igazi mesterművek. Jellemzően az összes nagyméretű figura. Egyik beállítás sem mondható unalmasnak vagy hogy két lábbal állnak a földön. A többség törzsből elfordul valamelyik irányba. A szebbek többségét az Alter adta ki, ami önmagában garancia a minőségre. A talpazataik nem egyszerű lapok, hanem a karakterhez illő környezetet megtestesítő, mint például scordogáló patak, erdei fa, tavacska békká-



redik és megkedvelik egymást. A démon egészen megsajnálja Momohimét, aki gyenge ahhoz, hogy őt hordozza, így végül szeretik egy olyan kardot, amit helyette meg tud szállítani és amivel Momohime harcolhat. Szó szerint megjárják együtt a menyhét és a poklot. Közbe pedig találkoznak más karakterekkel is, mint a lentebb bemutatásra kerülő Kongiku vagy Yuzuruha rókatündérek.

Akkor térjünk is rá a 2010-es és 2013-as megjelenésű Alter figurára, amiből idén jön egy újraszínezett változat. Jelenleg a 3. legnépszerűbb figura a MyfigureCollection.net oldalon. Azon szerencsések közé tartozom, akik a magukénak tudhatják. Gyűteményem ékessége. Dinamikus, tökéletes festésű, kiegészítőikkel rendelkező figura. A kardját többféleképpen lehet kiállítani: összetolt és éppen kihúzni készülő pózban vagy már kivonva.

Gyengéim a szamurájok és ezzel a légies női figurával ötvözve nagyszerű karakter lett.

Annnyira részletesen ki van dolgozva, hogy nem csak a ruházat és a penge elérhető, de még a szandál és annak talpa



is mintha valódi volna. Alternél megjelent figurákban az a jó, hogy sok kis apró részletet kidolgoznak a figurán és közben nem vétenek egyetlen illesztési vagy festési hibát sem. Le a kalappal a precizitásuk előtt! A kis virágok a hajában, a szandálja, a lakozott körme, a kard markolata és hüvelye mind-mind gyönyörűen

aprólékos. Maga a kard pengéje is meg van festve, hogy élezett fémhatású legyen. A póza azt sejteti, hogy támadás közben örökítették meg miközben egy patk kőveiről ugrik át egyik tartóról a másikra és közben már elő is rántja a kardját vagy már vág is vele, mert kétféleképpen ki lehet állítani a kardot. Úgy, hogy még a tokjában van és úgy, hogy már előrántották.

Egy harcos sincsen segíző nélkül. A játékban a szép rókahölgyeké ez a feladat. Yuzuruha még csak idén novemberben fog megjelenni pre-painted figuraként, eddig egy garage-kit létezett belőle, de szerencsénkre kiadják ezt a kivételes figurát nekünk előre festett állapotban is már. Azért mondom, hogy kivételes, mert ilyen szép babaarcú és dús hajú figurát én még nem láttam. Egyszerűen lélegzetelállító. És azok a kis szőrpamacsokkal teli kis fülek! Egyszerűen imádni való! Ami nem is meglepő, ha arra gondolunk, hogy a rókatündérek a csábitás mesterei. A rókatündérek igazi alakja róka, de képesek felvenni emberi alakot is. Ők Inari istennő szolgái, így a játékban

„Alternél megjelent figurákban az a jó, hogy sok kis apró részletet kidolgoznak...”



szentélyekben található, mint segítők, akiktől információkat vagy küldetést lehet kapni. A figurában egyetlen dolog zavar, hogy a kimonója nagyon rátapad a hátsófelére, ami gondolom a fúkat már kevésbé zavarja. Szerencsére annyira egybe olvad a kimonóval, hogy nem hangsúlyos. Érdekes, hogy másokat az is zavarja, hogy elég természetellenes a tartása, ugyanis embernek nem látszódnak így egyszerűen a feneké és az arca. Ráadásul nagyon hosszú nyaka van. Ez nem a gyártó hibája, mert egy az egyben ilyen az eredeti art is, ami alapján készült. Szerencsére ezek a bakik engem nem érintenek, mert engem ha egyszer az arc megfogott, többé nem ereszt. Bár vannak ellenpéldák, mint mondjuk Kongiku. Neki zavaróan kihangsúlyozták a mellét, azzal hogy az obival feltolták az arcába és még egy alakjában hasonló lámpást is adtak a kezébe. Szép figura lenne ő is kisebb idomokkal. Bár ha összehasonlítom Yuzuruhával elég rosszul jár. Yuzunak megnyerőbb az arca és olyan szép nagy haja van, hogy már a farkat gondolom túlzásnak tartot-

ták. Kongikunak viszont feltűzött, kevés haja van, így érvényesülhet a fark, bár nem olyan látványos, mint lehetett volna. Biztos nem akarták elterelni a figyelmet a felsőtétről. Yuzu zöld-piros színösszetétele és a talpazat növényzete nyárias hangulatú és az esernyővel a fejet emeli ki, míg Kongiku lámpása



„Neki zavaróan kihangsúlyozták a mellét, azzal hogy az obival feltolták az arcába...”



zavarba ejtő. Pedig Kongiku narancs-piros őszi színei és az ünnepeket idéző lámpás fénye (van benne égő) nagyon hangulatos is lehetne. Kongiku játék karaktere, Yuzuhoz hasonlóan, szentélyekben található, mentés pontokhoz és segítségkezh kapcsolódik. Ő Momohime fő segítségével.

George Kamitaninak még számos gyönyörűen kivitelezett figurája készült az artjai alapján, mint a Figma Csatorna blogján már bemutatott Odin Sphere játékból származó Gwendolyn, aki Mercedessel szintén idén kapott újrakiadást. Velvetből Alter most adott ki először figurát. A fent bemutatott figurák összehasonlítása a tradicionális japán motívumokon múlik: Momohime hangulata összemehet a cseresznyevirágzás szépségével (virágok a hajában és a ruha színe) és a samuráj nemes méltóságával (katana, hajdíszfésű, kimonó és némi páncél elemek). Momohime a harcok hercegnő, Kongiku (ősz) és Yuzuruha (nyár) pedig rókatündérek a japán folklórból.



A cosplay világ égető kérdései

Írta: Lady Marilyn
(ladym.blog.hu)

Módosítások a versenyeken

A PlayIt stábjának soron következő, budapesti rendezvényén már a cosplay.hu-val közösen végzik a cosplay verseny szervezését, mely ezáltal egészen megváltozik. Konkrétan kibővül a verseny tematikája, tehát a jelentkezőktől már nemcsak gamer, hanem az animés és az original munkákat is egyaránt várják. Ez azért is pozitívum, mert az eddigi PlayIt rendezvényeken főleg a filmes és a gamer cosplayek hódítottak, így viszont a lehetőségek kevésbé korlátozottak.

A hagyományos craftmanship kategóriában akár csoportban (pontosabban párbaj) is van lehetőség nevezni.

A díjakat a legjobb cosplay készítőjének, a legjobb páros munka bemutatónak, valamint a legjobb gamer cosplayernek,



továbbá a közönség kedvencének adják át április végén.

Április közepére már a Mondo Facebook oldalán hírként közzétették a cosplay verseny szervezését illető változást, mely sokakat megosztott. A legtöbb kérdés az esetleges változásokra irányult, de annyit már lehet tudni, hogy a soron következő, nyári rendezvényen már nem a cosplay.hu-sok fognak felelni a conon megtartandó verseny lebonyolításáért.

Mindez azt erősítheti meg a látogatókban és a versenyzői kíváncsiakban, hogy a PlayIt és a Mondo két rivális, és ha viszszagondolunk, korábbi években konkrét példa is volt rá, hogy éppen egy azonos hétvégére hirdették budapesti rendezvényeiket, ugyanakkor arról sem szabad megfeledkezni, hogy alapvetően más

célközönséget szólítanak meg. Míg a Mondo a gamek mellett inkább az animés, mangás réteg érdeklődési körére, addig a PlayIt a gamerek, a számítógépes és egyéb konzolokon elérhető játékok rajongóira építi programjait, vásárait, akcióit.

Mi kell a versenyzőknek?

Azonban nem csak ez a nagy módosítás megy végbe a cosplayes versenyek háza tájékán. Korábban felmerült az a kérdés, hogy hogyan lehetne változtatni a versenyek díjazásán. Az ötletek között szerepelt, hogy külön kategóriát szánhatnának azoknak, akik már veteránnak minősülnek, azaz szereztek valamilyen elismeréseket, így nagyobb esélyt adva a kezdőknek. Továbbá sokan érveltek amellett, hogy sűrűbben kellene performance kategóriájú versenyt szervezni. Mind a két elképzelés nagy vonalokban megváltoztatná a jelenlegi cosplayes versenyek szervezését, ugyanakkor nagyobb teret biztosítanának a kezdők számára.

Valami új? - PixelCon 3

Május 14-én kerül megrendezésre a PixelCon 3. A Dürer kert ad otthont az

érdeklődőknek és idén először cosplayes versenyre is sor kerül. A cosplay verseny során a zsűri a karakterhasonlóságot, a kivitelezést és az alkalmazott technikát is figyelembe veszi majd.

A díjakat a legjobb cosplay és a legjobb gamer tematikájú cosplay készítője kapja meg. Nevezni május 7-ig van lehetőség. A megkötés csupán annyi, hogy olyan gamer cosplayrel kell készülni, melynek nem volt képregényes vagy filmes előzetese.



Források:

<http://playit.hu/budapest-hu/cosplay-verseny/>

<http://cosplay.hu/cosplayverseny-a-pixelcon3-on-13734-9p>

Facebook: Mondo, cosplay.hu





Mi Band



Xiaomi Mi Band 1s

Írta: NewPlayer

Anyukám múltkor egy olyan kérdéssel állt elé, hogy kéne neki egy okosóra, amivel tudja mérni a pulzusát is. Néztünk is párat, de mindegyik olyan árban volt, amit egy kicsit sokalltunk. Végül mondtam neki, hogy van ez a Mi Band. Próbáljunk vele szerencsét.



A Xiaomi céget talán nem kell bemutatni senkinek sem. Úgy szokták őket emlegetni, mint a kínai Apple, vagy mostanában inkább a kínai Samsung. Ugyanis ma már nemcsak telefonokat gyártanak, hanem egyéb eszközöket is. A tévétől kezdve az okosizzón át egészen a levegő tisztítóig. Igazából van mindenük, ami pl. egy okosházhhoz kell.

A Mi Bandjük is egy ilyen okos cucc, amit telefonnal szinkronizálva tudunk használni.

Mi Band

A Mi Band nem egy új dolog. Az első még 2014-ben jelent meg és azóta átesett pár variáción. Van olyan változata, ami nem fekete, hanem színes, van olyan, amin a kijelző ledek nem egyszínűek, hanem többszínűek és van ez a legújabb, amiben már pulzusmérő is van.



Ahhoz, hogy használni tudjuk a Mi Bandet, a telefonunkkal le kell töltenünk a Xiaomi Mi Fit nevű alkalmazását. Meg kell kerestetni vele az okoskarkötőt és utána minden beállítás ezen az alkalmazáson belül fogunk elérni. Érdekes volt, hogy a legelső csatlakozás után a Mi Fit egyből le is frissítette a karkötőt. (Zárójelben jegyzem meg, hogy a Mi Fit-hez lehet csatolni mérleget és futó cipőt (!!!) is.)

Kinézet

A Mi Band kinézete nagyon egyszerű. Van egy szürke "mag" rész, amit a pántból ki lehet venni. Ezen van a három kicsi led is, ami villog ha valami esemény történt. A pántból gyártanak mindenféle színt, úgyhogy mindenki megtalálja a neki tetszőt. Nekem az alap fekete tökéletesen megfelelt. Akinek nem tetszik a fekete, akár még rózsaszínt, vagy színatmenetet is választhat.

Töltés

A töltés szerintem egy kicsit macerás. Ugyanis adnak hozzá egy töltőt, amibe a központi részt kell csatlakoztatni és utána azt felrakni tölteni. Ám hogy ezt meg tudjuk tenni, ki kell szednünk a pánt részből. Ez egy kis feszegetest igényel, úgyhogy én nem lepődnék meg, ha egyszer ez a pánt emiatt elszakadna.

A különleges töltő kialakítása miatt nem jó hozzá a sima telefon kábelünk.



Nem usb port van rajta, hanem két kis kiálló fém darabka és azon keresztül tudjuk az aksiját tölteni.

Cserébe viszont nem kell sokat tölteni. Simán kibír jó pár napot. Amikor megjött, akkor elkezdtem tölteni és kb. 80%-ra töltöttem fel. Most 9 nap után 60%-on van, bár igaz, volt egy pár nap, amikor nem hordtam és nem is volt szinkronizálva a telefonommal.

Funkciók

A Mi Band 1s rengeteg funkcióval rendelkezik. Egy részük egyfajta kiegészítése a telefonnak, pl. a hívásértesítés. A többi pedig a napi edzésünket segíti (ha nem vagytok olyan lusták, mint én.)

Lépésszámláló

Ahogy néztem egészen jól tud működik. Ha a lakáson belül sétálgatok, akkor azt nem veszi úgy mintha elindultam volna egy séta túrára, de amikor már lemegyek a boltba, akkor egészen pontos időt és távolságot is tud adni. Érdekes volt látni, hogy egy laza napon 5000 lépést teszek meg. Én azt hittem, hogy sokkal kevesebbet!

Alvásfigyelő

Erre voltam a leginkább kíváncsi. Ez az alvás monitorozás mindig is mozgatta a fantáziámat, mert elég nehezen alszom el. Így egyik este magamon hagytam próbaképpen. Érdekes volt látni, hogy mennyit aludtam mélyen és mettől meddig. Leírta pontosan, hogy mikor feküdtem le, mikor



aludtam el és hogy mikor ébredtem fel az éjszaka kétszer. És egész pontos időpontokat is írt.

Hívásértesítő

Ez a másik funkció, ami nagyon érdekelt. Ugyanis elég gyakran, mikor rezgőn van a telefonom, egyszerűen nem érzem a zsebemben, hogy rezegne. Ez már nem az az időszak, amikor a 3310-es ott rezgett a zsebünkben és nem csak mi, de az egész környék érezte, hogy bejövőd hívásunk van. Viszont a Mi Band a csuklónkon rezeg, amit megérzünk. Rádadásul nem is egyből, hanem egy kis idő után, így ha a kezünkben van a telefon, akkor nem fog minden rajtunk rezegni! Ennek egyébként megvan az sms értesítő megfelelője is.

Alkalmazás értesítő

A hívásértesítőhöz nagyon szorosan kapcsolódik, de most én külön említem meg.

Az alkalmazás értesítőtől nagyon tartottam. Egy-két alkalmazás van, aminél érdekes lehet, de a nagyrésznél nem. Pl. egy FB app-nál felesleges szerintem bekapcsolni, mert utána egész nap rezeg majd. (Kipróbáltam, tényleg szinte egész nap csak rezgett utána.)

De pl. szerintem egy e-mail alkalmazásnál már egész jó lehet. Ezt viszont nem sikerült bekapcsolni. Mindenféle játékok felajánlott, de egyik e-mail kliens sem,

amit nagyon hiányolok. Ami még rossz volt, hogy ugyanúgy rezeg, mint amikor hívna, vagy sms érkezik. Szóval ugyanúgy rezeg bármi is történik.

Pulzsmérő

A pulzsmérés az egyik ok amiért ez a karkötőt megvettük. Viszont számomra ez egy kicsit csalódás, ugyanis a pulzsmérés nem folyamatos, hanem nekünk kell rányomni kézzel, hogy na akkor most mérjük meg. A kezünket nyugalomba kell helyezni és úgy lehet megmérni. Nálam előfordult, hogy nagyon más eredményeket adott egymás utáni mérésekre. Amikor első mérésre 77-et, majd 118-at és végül 94-et mutat, akkor kicsit nehéz eldönteni, hogy akkor most mi is van. Mértem már vele 52-öt is mondjuk...



Viszont mikor az ember rájön, hogy hogyan tartsa a kezét, hogyan álljon a karkötő, akkor már egészen pontos számokat lehet kapni. Persze ez nem fogja kiváltani egy komolyabb orvosi műszer pontosságát, de érdekes megközelítést adhat a jelenlegi állapotunkról.

Lockscreen Feloldás

Végezetül már csak ez a fő funkció maradt a tesztelésből, de ezt nem sikerült nekem összehozni. Szinte biztos, hogy az eui rom hibája, úgyhogy erről nem tudok mit mondani.



Elvileg arra lenne jó, hogy amikor a telefont a kezembe veszem, akkor feloldja a képernyőt és nem nekem kell kézzel feloldani.

Összegzés

Hogy megéri-e a Mi Band 1s? Szerintem megéri. Nem veszesen drága és egész jó kis telefon kiegészítő tud lenni. Arról nem is beszélve, hogyha mást nem is, de azt a napi ajánlott lépés számot azért csak megpróbálom elérni.

Szerencsére nem feltétel a xiaomis telefon a használathoz. Egyedüli feltétel a Bluetooth 4.0 megléte, így az én LeTV LeOne-ommal simán együtt tud működni. Mint mondtam, egyedül az automata feloldást nem sikerült beállítanom. Nem sokkal a cikk megírása előtt jöttek az első pletykák a Mi Band 2-ről is, amiben ha minden igaz már egy apró kijelző is lesz pl. egy óra számára.

Adatok:

Bluetooth: 4.0
 Akkumulátor: 45 mAh
 Készületi idő: 30 nap
 Vízálló: IP67
 Kompatibilis: Android 4.4, iOS 7
 Súly: 14g
 Méret: 0.99 X 1.36 X 3.7 cm
 (Készülék)
 Karkötő szélesség: 1.3 cm
 Karkötő hossza: 15.7 - 20.5 cm



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**

***Látogass el
hozzánk!***



anipalace.hu



facebook.com/AniPalace



twitter.com/AniPalace