

# AniMagazin



## Sakurako-san

no Ashimoto ni wa Shitai ga Umatteiru



**Roxy Wonderland  
interjú**



**Tony Taka  
figurák**



**Őszi szezonajánló**



**9 nap  
Japánban**

[www.anipalace.hu](http://www.anipalace.hu)





# 33. SZÁM

## Impresszum

### Szerkesztők:

Alapító: NewPlayer

newplayer@anipalace.hu

Főszerkesztő: Catrin

catrin@anipalace.hu

Tervezőszerkesztő: Hírotaka

hírotaka@anipalace.hu

Lektorok: Strayer8

strayer8@anipalace.hu

pingterreg

pingterreg@anipalace.hu

### További munkatársak:

Iskariotes, Lady Marilyn, tomyx20,  
Ryosuke-kun, Aqualuna, Miichan,  
Szimun, Ricz, Ashahina Kantana, Flash

## Elérhetőségek

### Cikkek beküldése:

bekuldes@anipalace.hu

### Információ, kérdések:

info@anipalace.hu

Weboldal: [anipalace.hu](http://anipalace.hu)Facebook: [facebook.com/anipalace](https://www.facebook.com/anipalace)

## Szerkesztői levél:

Írta: Hírotaka

Bizonyára sokatokban felmerült a vágy, hogy elutazzatok Japánba. Nos mi sem vagyunk ezzel másképp. Ha eljártunk a gondolatlat, hogy eljutunk oda, akkor valószínűleg a bőség zavara támadna ránk. Végigjárnánk Shinjuku és Akihabara utcáit, üzleteit, mindenféle különlegességet ennénk, innánk, utaznánk, buszon, s metrórn. Sőt biztos vagyok benne, sokan inkább két gatyával és pólóval mennénk csak, hogy visszafelé minél több cucc férjen be a táskába. És mit néznénk meg Tokión kívül? A Fujit, Kiotót? De még sorolhatnám az ötletek tömkelegét. Én például végigvonatoznám az egész országot.

Barátunk és kolleginánk, Miichan nem kis spórolás árán eljutott a szigetszországba és mi pedig olyan szerencsések vagyunk, hogy egy hosszabb cikk keretében leírta nekünk élményeit. Merre járt, mit látott, kikkel találkozott és így tovább. Mindenképp olvassátok el!

Még ha nem is tudjuk jelenleg becsmagolni a bőrdöngüket és indulni, az ő élményein felbuzdulva vegyünk elő egy animét, amihez segítséget ad e havi számunk a Sakurako-san vagy az Ao no Kanata no Four Rhythm anime ismertetőikkel és örüljünk, hogy ez a hobbink.

Az animézésre még ráerősít, hogy közeleg az őszi, lezárulnak a nyári animék, így már mindenki tudja melyik tetszett neki igazán. Jelöld meg maximum három nyári kedvencedet az *AniPalace* sajtó házi szavazásán, hogy eldöntsük melyik volt az idei nyár legjobb animéje!

Az őszi szezon közeledtével pedig lassan érdemes eldönteni, melyik sorozatokat nézzük. Ehhez minden segítséget megadunk nektek, egyrészt a képes *chart*tal, melyet weboldalunkról tölthettek le vagy mostani magazin számunk szívesen adjuk át nektek.

Visszakanyarodva a magazinhoz további jó hír, hogy hosszú álmából ébrednek a Kontroller rovatunk Ricz lelkesedésének köszönhetően, amihez az új Attack on Titan játék kipróbálásával én is betársultam. Említhetném még, hogy ezúttal két hölgyről is olvashattok interjút, hogy NewPlayer helyett Flash lepett meg minket legújabb kínai kutyájával, de a cikkek további áránál helyett inkább fedezték fel őket.

A továbbiakban, de főleg a kövi számig mindenkinek jó animézést, felkészülést az őszi conra, és ezeken felül jómagam és az egész szerkesztőség nevében jó olvasását és szórakozást kívánok a legújabb AniMagazinhoz!

## Előző szám



Tölsd le az AniMagazin többi számát is weboldalunkról: [animagazin.hu](http://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



AnimeAddicts



Animefordítások



Fashion In Japan



Lady Marilyn Blogja



Anime Hungary



Anime Kommentár



Anime Mánia



Anime Örültek...?3



Anime Raptors



AS-TEAM



Anime Sekai Team



Anime Series



AnimesWeblog



AnimeWeb



Aoi Anime



BeHind Fansub



Dragon Hall +



Fanservice Factory



JAP Anime



Lady Marilyn Blogja



Lady Marilyn Blogja



Namida Fansub



NO SUB NO LIFE



Pécsi Anime Fanclub



Red Light Yaoi Team



R.F.S.



Riz/Ronin Factories



Soul Society Team



Totentopf



UraharaShop



UraharaShop



Will of Fire

# Tartalom



## ANIME

Sakurako-san no Ashimoto ni wa Shitai ga Umatteiru **04**

Ao no Kanata no Four Rhythm **09**

Nobunaga the Fool **13**

Catman **17**

Őszi szezónajnló **21**

Szezónos animék röviden **27**

R-rated, avagy a rajzfilmek és a felnőttek 2. rész **32**

## FIGURAVILÁG

Tony Taka figurák **36**

## KÖNYVTÁR

</Harmónia> **39**



## KONTROLLER

**44** SuperStar

**48** Attack on Titan: Wings of Freedom

## RIPORT

**51** Fehér Barbara Kyoko interjú

## TÁVOL - KELET

**58** 9 nap Japánban

**69** Japán háborús bűnök: Ukishima Maru

## KREATÍV

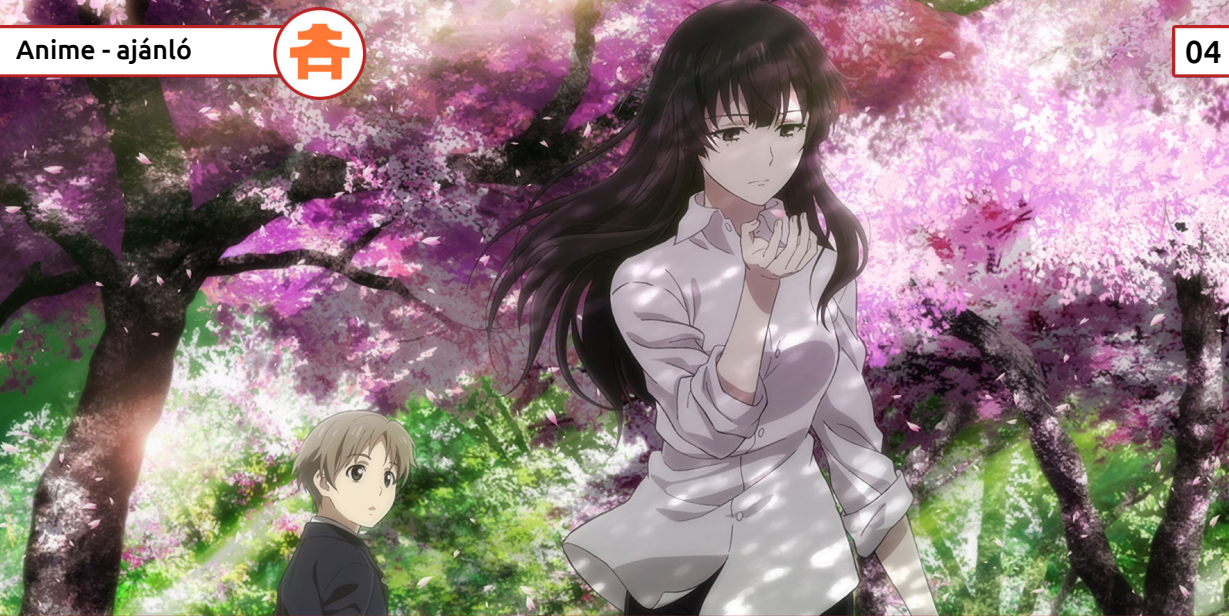
**70** Roxy Wonderland interjú

## SENSEI TUTORIAL

**79** Mennyi idő alatt lehet megnézni száz animét?

## KÍNAI KÜTYŰK

**82** Xiaomi Redmi 3 Pro



# Sakurako-san no Ashimoto ni wa Shitai ga Umatteiru

Írta: Asahina Kantana



## „Női Sherlock mini Watsonnal”

A „Sakurako-san no Ashimoto ni wa Shitai ga Umatteiru” Shiori Ota azonos című mangájának 2015-ös animeadaptációja, melyben 12 részen át követhetjük nyomon egy húszas éveiben járó oszteológus, Kujo Sakurako és a középiskolás Tatewaki Shotaro nem mindennapi mindennapjait. A történet folyamán hőseink lépten-nyomon holttestekre és az azokhoz kötődő rejtélyes bűntényekre bukkannak, melyeknek részről részre való felbukkanását és megoldását átíveli Sakurako-san és Shotaro különleges kapcsolatának a bemutatása.

A megoldásra váró esetek történések több száz éve, a minap vagy az elmúlt évtized árnyékában, Sakurako-san és segédje, Shotaro, a rendőrséggel közreműködve minden holttestről lerántja az azt takaró rejtélyek fátylát. De miért is teszik mindezt? Miért bolygatják a múltat? Talán



azért, hogy az elhunytak hozzátartozóinak vállairól leemeljék a bizonytalanság súlyát, s ezáltal saját lelki megnyugvásukat is biztosítsák.

Habár a történet kezdetén azt gondoltam, hogy Sakurako-san pusztán kedvtelésből oldja meg halomra a bűntényeket, rá kellett jönnöm, hogy ez mégis teljesebben így.

Egy friss ügyben nyomoztak éppen, amikor az elkövető, csodák-csodájára, visszatért a tett helyszínére és rátámadt hőseinkre. Látva a mini Watsonunkra leelkedő vést, Sakurako-san nevéen kiáltotta a fiút, Sotarónak szólítva őt (Sotarónak és nem Shotarónak!). A továbbiakban kiderült, hogy Sakurako-sannak volt egy Sotaro nevű öccse, aki a felbukkanó emlékek alapján, nem csak nevében emlékezett a középiskolás fiúra.

Mivel Sotaro ügye megoldatlan maradt, Sakurako-san mélyen átérzi a hasonló cipőben járó emberek helyzetét, s habár nem mondja ki konkrétan, de minden bizonnyal kedvenc csontjai mellett azért foglalkozik ezeknek az eseteknek a megoldásával, mert segíteni akar az áldozatok hozzátartozóinak és mert meg akarja találni az öccse gyilkosát.



A rejtélyek megoldása újabbakat szül, amelyek pókhálóként kötik össze a részeket. És hogy kicsoda az az ember, aki a rejtélyhálózat közepén áll? Az sajnos a 12 rész folyamán nem derült ki, ami véleményem szerint ennek az animének a legnagyobb hiányossága. Minden részben, de még az openingben is találhatunk utalásokat erre a személyre, mégsem tudjuk meg, hogy kicsoda ő, vagy mi készíti arra, hogy





*„Egy bensőségebb szemszögből közelíti meg az élet és halál kérdéseit, ami akár új kontextusba állíthatja a szereplők személyiségét vagy a történet folyamán bemutatott eseményeket.”*

áldozatainak koponyáiból eltávolította a pillangó csontot. Viszont ez a hiányosság arra enged következtetni, hogy az egész történetet behálózó rejtély a jövőben meg fog oldódni. Ezáltal pedig reményt ébreszt egy második évadbeli megoldásra.

A misztérium műfaj-kategóriába sorolható történet azonban nem nélkülözi az elgondolkodtató és humoros jeleneteket. Egy bensőségebb szemszögből közelíti meg az élet és halál kérdéseit, ami akár új kontextusba állíthatja a szereplők személyiségét vagy a történet folyamán bemutatott eseményeket.

Az anime gazdag motívumvilággal rendelkezik, amely nem csak hangulatos teszi a cselekmény helyszínét, de megfjétre váró titkokat, felfedezésre váró rejtélycsomagokat ad a nézők számára, ezáltal gondolkodóba ejtve őket. Ráadásul ezek a rejtélycsomagok olyan információ-morzskákat tartalmaznak, amelyek elősegítik a Sakurako-san világával való azonosulást. Ezek közül a motívumok közül kettőt



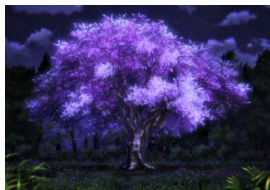
szeretnék kiemelni: az egyik a lepke motívuma, a másik pedig a cseresznyeféé.

A lepke vagy csont, vagy a színes szárnyú, kedves íztelábú formájában, valamelyik epizodikus szereplő szavaiban, esetleg egy festményen bukkan fel. Vagy így, vagy úgy, de minden részben megmutatkozik a lepke motívuma, a történet előrehaladtával egyre gyakrabban és egyre világosabb utalásként. A lepke jelképezi az egész cselekményháló középpontjában álló személyt, valamint az élet és az elmúlás közötti kapcsolatot.

Habár a cseresznyefa és annak virágai a múlandóság jelképei, a virágzást követő

gyümölcsérés magában hordozza az élet, az újjászületés gondolatát; tehát a lepkéhez hasonlatosan az élet és halál kapcsolata szimbolizálja. A cseresznyefa a történet állandó eleme a visszatérő helyszín képe és a főhős személyében.

Sakurako-san nevének jelentése cseresznyefa. Az oszteológus hölgy nemcsak főszereplője, de címszereplője is a történetnek. Öszintén megvallva ezek



fölött az információk fölött könnyelműen elsiklottam, amíg egy szép napon, történelmrajongó barátom elmesélte nekem, hogy valamikor réges-régen Japánban, a hamvasztásos temetkezési módszer előtt az elhunytakat egy cseresznyefa alá helyezték örök nyugalomra. Ez a kijelentése pedig teljesen új megvilágításba helyezte az „Egy holttest van elásva Sakurako-san lábai alatt” címet. A címet, amely egyidejűleg ad mesés megoldást arra, hogy miért botlanak főhőseink lépten-nyomon holt-

testekbe, valamint a történet alkotójának minden részletre kiterjedő tehetségét bizonyítja.

Az anime humora olyan könnyed és magával ragadó, hogy szinte észre se vesszük mikor siklott arcunkra egy könnyed mosoly. Ez a humor három formában bukkan fel: a szereplők személyiségében, beszédstílusában (pl. a Shotaro, édességimádataból fakadó tréfás, gyerekes megnyilvánulásai és megvesztegethetősége, amit Sakurako-san ki is használ, ha segédjének nincs kedve a csontkereséshez), a cselekményben fellépő helyzetkomikumok (pl. a hőseink emberi maradványok-





ra bukkannak a még gyerek Shotaróval szemben, aki azonnal riasztja a rendőrséget, Sakurako-san gyerekes éne a felszínre tör és semmiképpen sem akarja kiengedni kezei közül legújabb szerzeményét) és a rejtélyek síkján (pl. Sakurako-san



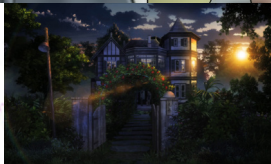
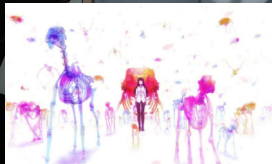
vőlegénye, aki a megszólalásig hasonlít Colombo feleségéhez: mindenki tudja, hogy létezik, de még senki sem látta).

Ami pedig ezt a különleges animét még különlegesebbé teheti, az a megformáltság, vagyis a képi és hanghatások. A képi világ lenyűgöző és káprázatos, hozzá egy 2015-ben készült anime színvonalát. Amint a természeti, úgy a beépített környezet is gondos kezek munkájára vallanak. Részletgazdag, motívumokkal telített és szemet kápráztató helyszíneken játszódik a cselekmény, amelynek leírásához három költő tudománya sem lenne elég. A rajzolt részletek közé szinte észrevehetetlenül szivárognak be a CGI elemek, amelyek fokozzák a látvány hatását. A mesteri CGI használat nyomra pedig minden nyomozás során megtalálható, abban a pár másodpercnyi csodában amikor Sakurako-san felhúzza kesztyűjét és összerakja magában a megoldást. A holttestek vizsgálata közbeni szemszögváltás által pedig a néző könnyed betekintést nyerhet a női Sherlock nyomozói módszerébe. Képi megformáltság terén külön kiemelendő az idősík-váltásos módszer, amit

szerintem az anime készítői a megoldás feltárásakor alkalmaztak a leglátványosabban. Abban a bizonyos pillanatban, amikor napvilágra kerül a teljes igazság, az azt kiderítők körül megváltozik a tér, az idő, megváltoznak a többi szereplők is és főhőseink a gyilkosság elkövetésének lehetnek szemtanúi. Ez a módszer azonban nem csak a látványvilág színvonalán emel, de a nézőre gyakorolt megrendítő, drámai hatást is fokozza, valamint az elkövető indítékát, helyzetét és múltban rekedt bűnhődését hangsúlyozza. Hasonló módszert alkalmaznak az emlékfoszlányok megjelenésekor, ám ekkor nyomozó hőseink nem bukkannak fel, az emlék valóságúgüen válik megtekinthetővé és nem időutazásszerűen.

Az idősík-váltásos módszer használata az openingben is megfigyelhető, amikor a felnőtt Sakurako-san Sotaro, valamint Shotaro Sakurako-san gyerekkori alakja utáni szaladása végeztével a két emléklak eltűnik, főhőseink pedig találkoznak.

Ami az opening képi világában megragadó, az a szereplők közti kapcsolat legegy-

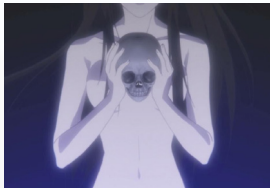




szerebb bemutatása. Véleményem szerint az itt bemutatott jelenetecske, amelyben a zárt ajtót, amin Sakurako-san nem tud kijutni, Shotaro nyitja ki, azt szimbolizálja a szereplők kapcsolatában, hogy Sakurako-san Shotaro segítségével tudott kilépni a múltjából.

Ha opening, akkor zene. Ez az anime pedig igencsak tetszetős openinggal van megáldva. Tetszetősége számomra a kettősségében rejlik: komoly és mély jelentésű képi motívumokhoz társított könnyeden áramló, mégis dinamikus dallam.

Az anime hangvilágát a szereplők személyiségéhez találó szinkronszínészek csapata, az opening és ending, valamint a hangulat aláfestő dallamok triója alkotja. Ez utóbbiakról ejtve néhány szót; az ending igencsak különleges szerzet. Az openinghez képest szürreálisabb képi világgal rendelkezik, amely Sakurako-san múltba süllyedtségét jelképezi. Akárcsak a képi világ, az ending dallama is háttörongatóan könnyed, nyugodt és lágy. A mély



*„Akárcsak a képi világ,  
az ending dallama  
is háttörongatóan  
könnyed, nyugodt  
és lágy.”*

jelentéstartalomhoz képest szerintem túl könnyed, de talán ez a kifejezője főhős-nőnk, helyzetébe való beletörődésének. Ez a kezdeti beletörődés viszont változik, amikor Sakurako-san a víz feletti fény felé emelkedik és kiejti kezéből azt a bizonyos koponyát.

Az ending ugyanazt a jelenetet mutatja be, mint az opening, csak más szemszög-ből. Míg az opening a főhős nő érzéseinek konkrét ábrázolásánál emlékfoszlányokra hagyatkozik, az ending Sakurako-san érzelmi szemszögéből tárja eléink a jelene-



tet. A hangulat aláfestő dallamok közül a számomra legmegnyerőbb zenét a „Sakurako’s Investigation” elnevezésű OST jelentette, amely dobhártyát bizsergető és lelket simogató hangélményt biztosít.

A „Sakurako-san no Ashimoto ni wa Shitai ga Umatteiru” az animék tengerének azon gyöngyszeme, amely egyedi szereplőgárdájával, rejtélyes cselekményével, komplex motívumrendszerével, könnyed humorával, bájos, érzelmes és mégis meg-rázó vizuális-, auditív- és érzelmi világával, felfedezésre váró tanulságaival szinte láthatatlanul lopja be magát életünkbe és válik a részünkké.



**Cím:**

Sakurako-san no Ashimoto ni wa  
Shitai ga Umatteiru

A Corpse is Buried Under Sakurako’s  
Feet

Egy holttst van elásva Sakurako-san  
lábai alatt

**Hossz:** 12 rész

**Év:** 2015 őszi

**Műfaj:** rejtély

**Értékelés:**

MAL: 7,5

ANN: 7,45

Anidb: 6,96





# Ao no Kanata no Four Rhythm

## Avagy az Égbe írt szerelem!

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



*Nos, igen, úgy éreztem, hogy épp itt az ideje annak, hogy billentyűt ragadva ismét egy ilyen csodálatos animét mutassak be nektek, amit méltatlanul húznak le bizonyos oldalak, holott az egyik legkellemesebb színfoltja volt az adott szezónak a gyönyörű lányaival és egy érdekes sport bemutatásával.*

*Hát fogadjátok sok szeretettel ezt az újabb ismertetőmet!*

## Bevezető

Még igencsak frissen él az emlékezetemben az a bizonyos időszak, mikor is azzal a szokásos döntéssel szembesültem, mint a legtöbb fordító kolléga, hogy miket is kellene vinni a következő szezónban.

Nos, mivel alpból szeretek hallgatni mások tanácsára, viszonylag hamar eldöntöttem magamban, részben egy kis hathatós rábeszélés által, hogy ezt a remeknek ígérkező animét bűn lenne nem vinni,



holott korábban csupán annyit tudtam róla, hogy a neves Gonzo nevű stúdió szárnyai alatt készül, mégpedig egy eléggé jó visual novel alapján.

Igazán nem voltak valami nagy elvárásaim ezzel a cuccal szemben, hiszen amikor megláttam a PV-jét már a szépséges lányok totál elvarázsoltak, és úgy voltam velem, hogy szinte teljesen mindegy, hogy miről is fog szólni, ha egyszer ők szerepelnek majd benne.

Egyébként a Gonzo nevű stúdió már olyan méltán híres cuccokkal is megörvendezettett minket, mint például a Kiddy Grade, a Kaleido Star és a Rosario to Vampire.

És ennek a felismerése csak még jobban megerősített abban, hogy ez aztán jó választás lesz, és a legnagyobb örömömre egy fikarcnyit sem kellett csalódnom ebben, bár ezt akkoriban még csak erősen sejtettem, hogy így lesz.

Nos, az igazság az, hogy az "Égbe írt szerelem" magyarosított címe, - ami mellékesen nem saját kútfőből ered, de megkaptam rá az engedélyt, hogy használhassam -, egészen másra enged következtetni, mint amit valójában kapunk.



Az, amit mi várunk eme cím alapján, egy érzelmeiben, romantikában bővelkedő, erős ecchi vonásokat mutató mű, helyette viszont kapunk egy kellemes, érzelmes, olykor-olykor humoros, sportszenvetélytől túlfűtött, középiskolás lányokat, fiúkat, akiknek a lelki szemei előtt inkább az a cél lebeg, hogy ők legyenek a Flying Circus nevű sport bajnokok, mintsem, hogy egymással kerüljenek közelebbi viszonyba.

De még így is egy olyan korrekt, élvezhető művet kapunk, amiben a látvány és a szimpatikus szereplők elviszik a hátukon a sorozatot. Bár egy halvány gyenge érzelmi kötődés mintha felfedezhető lenne a sportág egykori ásza, Masaya és a született tehetséggel rendelkező Asuka közt.

És csak egyetlen nagy hátrány miatt fájhat a szívünk, mégpedig azért, hogy mindössze 12 részben zsúfolták össze ezt a remek animét, ha viszont 24 részt kapott volna, akkor valószínűleg sikerült volna kibontani az érzelmi szálakat is a főszereplők közt.



„Mert lényegében arról szól az egész, hogy egy tehetséges, ám butus kislány kellő elszántsággal, kitartással meghódítja a Flying Circus csodálatos világát!”

**Egy kis érdekesség a Flying Circus nevű sportról:**



A Flying Circust általában az óceán felett játsszák, egy négyzet alakú játéktéren, melynek sarkait 4 egymástól 300 méterre elhelyezett bója jelöli. A mérkőzések egy-egy elleniek, és az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerzi 10 perc leforgása alatt. Kétféle módja van a pontszerzésnek: Vagy az ellenfél hátát érinted meg, vagy pedig az egymás utáni sorrendben következő 4 bóját.

És minden játékosnak van egy ún. "Secondja", aki egy olyasvalaki, aki tanácsokkal látja el a játékosát a földről. És ami a legszebb ebben a sportban, hogy bármiféle technika vagy taktika bevethető a pontok megszerzése érdekében.

**3 típusú Grav-Cípő van: sebességfüggőknek, harcosoknak és kiegyensúlyozottaknak való.**

Különféle játéktílusok vannak, melyek más-más cipő meglétét követelik meg.



A *sebességfüggő* típus arra specializálódott, hogy gyorsabb bója érintésekkel pontokat raboljon.

A *harcos* típus, arra koncentrál, hogy az ellenfél hátának megérintésével szerezzen pontokat.

És a *kiegyensúlyozott* típus, az előző kettőt tartja egyensúlyban.

**Alapsztori**

A történetünk a Japán-tenger négy kisebb szigetére kalauzol el minket, egy olyan helyre, ahol a technológiai fejlődés jócskán megelőzi a jelenkori Japánét. Az anti-gravitációs részecskék felfedezését követően kifejlesztnek különböző típusú Grav-Cípőket, amik lehetővé teszik az itteni emberek számára, hogy egy teljesen új világot fedezzenek fel, amelyben szabadon repkedhetnek a felhők között, akárrcsak a madarak. Nem sokkal rá pedig egy Flying Circus (Repülő Cirkusz) nevű sportágat is életre hívnak, melyben minden egyes résztvevő megmutathatja, hogy mekkora légi ÁSZ.

Kiábrándult főhősünk, Hinata Masaya, aki egykor a sportág veretlen ásza volt, már csak szinte árnyéka önmagának, hisz egy csúfos vereség miatt és egyéb személyes okokból kifolyólag már egy ideje visszavonult.

Ám amikor a sors az útjába sodorja a szigetre nemrég érkezett supererlkes és egyúttal kezdő Kurashina Asukát, aki a főhősünk segítségét kéri a repülés elsajátításában, Masayában, ha lassanként is, de újra feléled a sport iránti szenvedély és igen nagy segítségére lesz az isteni tehetséggel megáldott, ámde butuska Asukának.

Időközben, más lányokat is kezelésbe vesz Masaya, és annyira jól felkészíti őket, hogy játszi könnyedséggel neveznek be és érnek el szép eredményeket a Nyári

Bajnokságon, ámde egy váratlan fordulat következtében feltűnik a színen egy Angliából szalajtott szépség, aki sorba veri meg a Nyári Bajnokság legjobbait, még a jelenlegi címvedő Bajnokot is.

Ezen felbuzdulva Asukáék elhatározzák, hogy különleges edzések által még jobban felkészülnek az Őszi Bajnokságra, hogy immáron méltó ellenfélként vegyenek revansot a Nyári Bajnokságon elszenvedett vereségükért.

De vajon elég lesz-e mindez ahhoz, hogy ezt a különösen nehéz ellenfélnel bizonyulód lányt legyőzzék? Nézzétek meg és megláthatjátok!

**Hinata Masaya:** a történet főszereplője, ennek ellenére nem tudunk meg valami sokat róla, csupán annyit, hogy Asukával már kisgyermekként is találkozott, tehát nem teljesen idegen számára ez a kis dinka, pink színű hajú leányzó. A Flying Circus sport egykori ásza, akit maga a superhíres Kagami Aoi tanított, de egy megalázó vereség hatására felhagyott a versenyszerű sportolással. Egy alapjáraton kedves, jószívű srác, aki még a későbbi években is alig tudja feldolgozni az őt ért traumát (azt, hogy végül mégiscsak az emberére akadt). A legtöbbször csak Asuka-cha „edzőként” láthatjuk, miközben arra törekszik, hogy a legjobbat kiharozza a lányokból, főleg Asukából, miután saját szemmel is meggyőződik Asuka egyik különleges képességéről.



**Kurashina Asuka:** Első látásra egy csetlő-botló, kétbalkezes, butuska leányzó, aki állandó felügyeletet igényel. A repülés iránti szenvedélye már kisgyermekként is megmutatkozott, a kedvenc állatkái pedig a repülő halak. De nem is azért szeretjük őt, mert egy IQ bajnok, hanem mert már annyira édes, hogy egyszerűen nem lehet nem szeretni. Ezenkívül, egy őszinte, kitartó, lelkes lány, aki nem ismer lehetetlent, még ha nem is könnyű kiviteleznie egy adott dolgot elsőre. Igazi fejlődés nála figyelhető meg, mégpedig az, hogy először csak egyfajta jóféle hobiként áll ehhez a Flying Circushoz, később pedig már elkezdi megszeretni, és minél jobban megszereti annál nagyobb átéléssel és szenvedéllyel küzd a továbbiakban, ami a többiek fölé emeli és olykor-olykor plusz erővel látja el és a végsőig repíti.

**Tobisawa Misaki:** Egy elég érdekes lány típus, aki Asukának és Masayának is az osztálytársa.

Elégé határozott, barátságos, népszerű lány, amire a legjobb példa, hogy az egyik alsó-évese, Arisaka Mashiro eszeveszetten oda van érte, már-már néha kínos is számára ez a fene nagy ragaszkodása, amit kimutat iránta. Szerintem Asukán kívül a másik legérdekesebb és legszebb lány a sorozatban, aki szintén kész tanulni még a vereségéből is, és elmenni a végső kig, ha komolyra kell venni a figurát.

A főszereplő lányok közül egyértelműen megállapítható, hogy ő a legértebb személyiségű lány, ami nemcsak

a tetteiben mutatkozik meg, hanem a gondolkodásában is.

**A r i s a k a Mashiro:** Ő egy kis növésű, dilis, szősi, alsóéves lány, akinek a Misaki imádata és az iránta való féltékenysége néha-néha kissé ijesztő, de meglehet, hogy csak rájátszik, mert egyke gyerek és vágyik egy értebb lány társaságára. Nem tudom miért, de elég gyakran olyan érzésem volt vele kapcsolatban, mintha egy Chuunibyom demo Koi ga Shitai! című mű Dekomori-chanját látnám benne visszaköszöni. A



maga módján szerethető, meg minden, de kicsit néha sok és az egyik rossz tulajdonsága, amit

ha jól emlékszem a szemére is vetnek a többiek, hogy túlságosan gyerekes, amit bizony minden egyes tetteivel alátámaszt. Ritkán lehet komolyan venni, de ha sport kerül szóba, bizony ő is képes teljes mértékben átszellemülni.

**Amiért figyelmet érdemel**

- Gyönyörű lányok
- izgalmas, látványos Flying Circus versenyek, ahol messze nem biztos, hogy a tapasztaltabb versenyző győz
- egy csodálatos sportvilágba kaphatunk betekintést

**Hogy kiknek ajánlom?**

Mindazoknak, akik szeretnének látni egy kellemes történettel rendelkező, gyönyörű lányokban és izgalmas Flying Circus versenyekben bővelkedő sorozatot, illetve azoknak, akik pusztán szeretnének látni egy főként lányok által művelt, de olykor-olykor igencsak kemény sportot, amiben bármi lehetséges.



**Cím:**  
Ao no Kanata no Four Rhythm

**Hossz:** 12 rész

**Év:** 2016 tél

**Műfaj:** dráma, iskola, sci-fi, sport

**Stúdió:** Gonzo

**Értékelés:**  
MAL: 7  
ANN: 7,54  
Anidb: 5,92



# Nobunaga the Fool

Írta: Hirota



*Elsőre talán fel sem tűnik, mennyire sokatmondó ez az animecím. Pedig de. Ha elolvastuk az anime tartalmát elgondolkodhatunk, hogy a készítőik bolondok vagy mi magunk, hogy meg akarjuk nézni/megnézzük.*

*Közismert, hogy a japánok szeretik keverni a dolgokat, de ennél katyvaszabb animét ritkán találni. Miért is írom ezt? Nos álljon itt egy felsorolás ennek bizonyítékául: Nobunaga meachában, Da Vinci egyik bolygóról a másikra utazik, Caesar, Hannibál, és Magellán Artúr király kerekasztalánál ül és még lehetne sorolni. Ugye, hogy katyvasz?*

### A bolond ámokfutása

Mindezek ellenére kapunk azért történetet, ráadásul le is van zárva, hiányérzetünk sem lesz a végén.

Az alapvilág sem egyszerű már a kezdésnél sem. Adott két bolygó. Ikerbolygó, ha úgy tetszik. Az egyik nyugati „középkori sci-fi” stílussal rendelkezik és egységes, Artúr király uralkodása alatt, a másik ránézésre kicsit elmaradtabb, ott a Sengoku-korszak Japánját látjuk.

A nyugati bolygón kezdünk, amikor is Jeanne Kaguya d'Arc (igaz Kaguya-hime a Holdról származik a legenda szerint, de ebben az esetben mindegy, hogy hold vagy bolygó) azt álmodja, hogy a máglyán állva egy látomás zavarja meg küzdelmeit a lángokkal egy megváltó királyról. Utána átugrunk a keleti bolygóra, ahol Oda Nobunaga és barátai (Mitsuhide



és Hideyoshi) tengetik életüket és hamarosan harcba is keverednek Takeda Shingen embereivel. Ez már önmagában is szépen megkavarja történelmi ismereteinket, de erre jön a hab: a harc meachában történik. Ezzel sikerül a számba rágni, hogy Nobunaga a látomásban szereplő megváltó. Bár ahol megváltó van, ott puszttító is lesz. Sokáig kérdés maradt, hogy Nobunaga az előbbi vagy az utóbbi. A nyugati bolygón Da Vinci teljesen véletlenül direkt felkeresi Jeanne-t, hogy segítsen kideríteni a látomásban szereplő személy kilétét. Fel pattannak Magellán úrhajójára és irány a keleti bolygó.

Természetesen nem érkeznek zökkenőmentesen a bolygóra, mivel ezzel a lépéssel Artúr király ellen fordulnak. A keleti bolygón mit ad ég, épp sikerül belefutni Nobunagába. A csapat hamar összejön és harcba indulnak először a helyi nagyurakkal, később pedig Artúr király emberei próbálkoznak meg hőseink örök vadászmezőkre küldésével. A történet nem bonyolult, de akad azért néhány nem várt fordulat, ami megváltoztatt ezt-azt. Magát



a konfliktust az okozza, hogy Artúr emberei szerint Nobunaga a pusztító és Artúr a megváltó, a másik oldalon értelemszerűen ez fordítva van. A készítőknak a végére jól sikerül megkavarni a dolgokat.

Egy kis varázslatot kapott a bolondok világa. Mindkét bolygót saját varázserő vesz körbe, amik függetlenek ugyan, de hatnak egymásra és persze hatással vannak a történetre. Ennyi szerintem elég indulásnak, többet nem érdemes mondani, aki kedvet kapott, majd meglátja.

### Sengoku mecha szamuráj

A karakterekről nem szeretnék sokat regélni, nagyon sok van és senkinek sincs kiemelkedő jelleme. Egyszerű szeparációt fogok végezni Nobunaga oldalra, és Artúr oldalra.

Kezdjük az előbbivel.

Oda Nobunaga főszereplőnk, hírtelen haragú, csapj oda gyorsan típus, tipikus úrhős. Mellette áll a megfontolt, ám titokza-

## „megkapjuk Caesart, Magellánt, Machiavellit, Nagy Sándort, Hannibált, I. Károlyt. Mindegyikük Artúr parancsait követve indul Nobunaga ellen.”

tos Mitsuhide és a kissé bolond Hideyoshi. Da Vincinek csak annyi szerepe van, hogy kiveti a kártyáját és jósl valami okosat. Jeanne d'arc Nobunaga mellé szegődik és segít neki a harcokban. Nobunagának van egy húga, Ichihime, aki a sorozat elején kap fontosabb szerepet, szeretetteljes és kötelességtudó lány, aki aggodódik bátyjáról. Végül, de egyáltalán nem utolsósorban itt van Himiko, aki megjelenése pillanatában kijelenti, hogy ő Nobunaga felesége lesz, felajánlja szolgálatait és nagy léghajóját szerelmének.

Lássuk a másik oldalt, ami lényegében Artúr király és a kerekasztal lovagai, de

Lancelot vagy Sir Kay helyett, itt megkapjuk Caesart, Magellánt, Machiavellit, Nagy Sándort, Hannibált, I. Károlyt. Mindegyikük Artúr parancsait követve indul Nobunaga ellen. Valamennyire sikerül kicsit eltérő jellemeket alkotni, de igazából nem sokban különböznek egymástól. A sorból egyedül Caesar emelkedik ki, aki hosszabb ideig lesz Nobunaga ellenfele és más kötődése is lesz hozzá.

Bevallom, hogy egyik karakter sem lett olyan, akit úgy meg tudnék kedvelni, viszont nem is bosszant egyik sem. Teljes mértékben semleges állásponton vagyok velük.

### Csengettyük a bolond sapkáján

Essen szó a megvalósításról is. A Sate-light stúdió elég gyakran mászik bele sci-fi animébe, többek között neki köszönhetjük a Macross F-et is. A Nobunaga the Fool szinte le sem tagadhatnák. Az anime mindössze két éves, 2014-ben készült és ennek megfelelő színvonalat is kapunk. Egyszóval szép, a karakterek részletesek és a mozgásuk is jó. A távolabbi hátterek szokásosan elnagyoltak, a közeliak pedig szerencsére részletesebbek.





Az anime kimondottan színes, sok élénk színnel dolgoztak. A mechaanimációnál segítsül hívták a 3D-t, de szerencsére egész jól sikerült az eredmény, a csaták élvezetesebbek és látványosak, amire rátesz, hogy nem egyszerű robot harcról van szó. A mecháknak képesek a bolygó varázserejét használni és ezt javukra hasznosítani.

A zene és a hangok kimondottan jól eltaláltak. Két opening van, mindkettő tökéletesen illik az animé, az első kellemesen lendületes, míg a másik már egy ütősebb rock, amit a JAM Projectnek (One Punch Man OP) köszönhetünk. Az első ending zűzösebb pop, a második ending egy látosabb, úgy mond endingesebb dallam, jók, de hosszú távon nem maradnak meg. Az OST-ok változatosak, de nem nagyon ragadja meg az embert. Epikus, dinamikus és lassú váltja egymást.

A szinkron kiemelkedő, ugyanis híres neveket sikerült begyűjteni az animéhez. A teljesség igénye nélkül: Miyano Mamoru (Okabe Rintaro - Steins;Gate), Sakurai Takahiro (Makishima Shougo - Psycho Pass), Yoko Hisaka (Rias Gremory - High School DxD), Koyama Rikiya (Emiya Kiritsugu - Fate/Zero), Sayaka Ohara (Sailor Neptune - Sailor Moon Crystal III), Kaji Yuki (Eren Jeagar - Singeki no Kyojin), Nakamura Yuuichi (Ichinose Guren - Owari no Seraph), Endo Aya (Sheryl Nome - Macross Frontier).

*„A Satelight stúdió elég gyakran mászik bele sci-fi animébe, többek között neki köszönhetjük a Macross F-et is. A Nobunaga the Foolt szinte le sem tagadhatnák.”*

*Nem mondom, hogy a Nobunaga the Fool jó anime, de azt sem, hogy rossz. Az az egyszerű nézhető darab. Az első és az utolsó harmada egész jól fenntartja az érdeklődést, de a közepe kicsit mintha magába fulladna. Nem nagyon emelkedik ki semmiben, de én valahogy szívesen emlékszem vissza rá.*



**Év:** 2014

**Forrás:** original

**Hossz:** 24 rész

**Műfaj:** akció, mecha,

történelmi, sci-fi

**Stúdió:** Satelight

**Értékelés:**

MAL: 6,82

ANN: 5,85

Anidb: 5,48



# CATMAN

avagy macska még sosem volt ennyire emberi

Írta: tomyx20 ([tomyx20.wordpress.com](https://tomyx20.wordpress.com))



Főszereplőnk, Catman, egy többnyire szerencsétlen kék öltönyös, piros nyakkendő-s antropomorf fehér macska, aki akkor sem ad fel semmit, mikor az már több mint logikus lenne, s ez adja jellemének és történeteinek alapját. Minden negatív tulajdonsága ellenére (nem mindig kerül a konfliktusokat, de ha igen, akkor elmene-kül) szerethető karakter. Róla szól ez a (sok kis) történet, nincs több visszatérő szereplő (csak a harmadik évadban lesz egy ellenségszerűség). Hétköznapi életének lehetünk részesei, ahogy nyerőgépezik, almát lop vagy bowlingozik. Három kis szorozatról lesz szó, nem nehéz követni, mert I, II és III-ként jelölték őket, én pedig 1., 2. és 3. évadként utalok majd rájuk.

## A történet, ami nem igazán van

Az első évad hősről és a városával kialakított kapcsolatáról szól. Megmutatja, hogy mennyire utálja és szereti szülővárosát, Cat-Ville-t, ez pedig nagyon emberivé



teszi annak ellenére hogy milyen keveset tudunk meg róla a rövid részek alatt. Ezeknek a rövid példákknak lehetünk tehát szemtanúi az epizódok folyamán. Az évad tetőpontjaként pedig elhagyja a várost, de nem akárhogy.

A 6 részes második évad sem visz minket történetileg túl messzire, az első évadot folytatja. Bárki bármit is mondjon, csak 6 teljes rész van, a többi csak bevezető és előzetes. A részek továbbra is epizodikusak, de talán kicsit elgondolkodtatóbbra sikerültek, mint az első évadban.

Na, a harmadik (már televízióban vetített) évad ad nekünk egy nagyobb történetet. Egy sajtóregpek keresztelik Catman útját, úgy egy nagy történet is kibontakozik a sok kicsiből.

Vannak specialjai is mindhárom évadnak, amiket a DVD kiadásokra pakoltak, Ebből már sejthető, hogy mind a három évad kikerült a DVD-piacra.

Az első évad specialja az évad legszebben rajzolt része, bár ez nem nagy dolog. Egy angyalszobor érdekes metaforájává válik hősrünknek.

A második évad specialjában megismerhetjük a piros nyakkendő történetét.

A harmadik évadában az egyik verőlegénynek kisbabája születik, s kiderül, hogy elég sokan vannak testvérek, mint ahogy az macskák-nál szokás.

Az utolsó special pedig egy amv a szerelemről az első évadok grafikájával.

Várásza tehát, mint már mindenki számára világosan kiderülhetett, nem történetében, hanem a poénokban és a hangulatában rejlik. Mert valjuk be, azért annak van egy egyedi hangulata, ha le lehet lőni az égről a Napot. De ne valami derűs vígjátéka gondolatok a poérok hallatán!

## Hangok és szöveg

Angol felirat és szinkron (egy mondat erejéig, aminek semmi köze a történethez) is van hozzá, amin keresztül kapjuk a párbeszédet, a gondolatokat és a monológokat, mivel nincsen a klasszikus értelemben vett szinkron. A kissé lassú cselekményt Batman, Elefántember, Bruce Lee: Tomboló ököl, Taco Bell és Keresztapa utalások törik meg, úgyhogy inkább amerikaiaink, mint

keleti műnek tűnik, ha előismeret nélkül nézi az ember. Ezt erősítendő a zenék is angol nyelvűek, de hangulatosak, a The Planet Smashers, egy kanadai ska punk banda adta elő őket. Külön opening és ending nincs, hisz végig zenés a mű, tehát a stáblista alatt csak befejeződik az aktuális szám.

## Képi megvalósítás

Nem túl részletes flash animáció, lévén, hogy az első két évad médiuma ONA, azaz internetre szánták, a harmadik meg nem akart a gyökerektől elszakadni, mert mégiscsak azok adták a sorozat sikerét (mivel, ha nem lett volna sikeres, nem kerül be a TV-be, de erről később). A hátterek rossz minőségű fényképek, mint amikor egy kicsi jpg fájl felnagyítanak. Ebből addóóán valós helyszínek is szerepelnek benne, amiket a részek végén meg is neveznek. Erre nem mondhatjátok, hogy szokványos. A szereplők kidolgozottsága sem teszi túl





magasra a mércét, illetve az animáció is darabos, viszont ezek nem teszik élvezhetelenné az összehatást. A grafika a harmadik évadtól részletesebbé vált. A képi zajos háttereket homályos fényképek váltották fel, valamint az animáció is fejlődött egy cseppet, ahogy a szereplők kinézete is. A részek is egységesen 4 és fél percesek lettek az addigi váltakozó hosszok helyett. Ennek oka az volt, hogy Japánban eléggé (többnyire másodpercre pontosan) be kell tartani a műsoridőt, illetve még közben le kellett adni, hogy a SoftBank szponzorálta a sorozatot, ezzel megnövelve a költségvetést.

### Díjak

A szerző, Aoike Ryouusuke első flash animációs műve jelen cikkünk alanya, 2003-ban elnyerte a GRAFIKA design fesztivál Legjobb Digitális Animációja (Best Digital Animation) díját. Az is elismerő gesztus, hogy az Odaiba Szigeten (népszerű bevásárló- és turistaállomás a Tokió Öbölben, lásd a Digimonban) vetítették az első két

évadot. Nem érdemes megkülönböztetni tehát az első két évadot, annál is inkább, mert mindkettő 2002-es. A harmadik, 2008-as évad szintén nyert különböző díjakat, de nem sikerült kideríteni, pontosan melyek is voltak azok.

### A negatívumok

Jobbra számítottam. Vannak nagyon jó részek, de vannak azért elég unalmasak is, ami egy ennyire rövid (össz-vissz alig 100 perces) sorozatnál azért elkerülhető lett volna. Nem túl jó, hogy nagyon lassú a történetvezetés (szerencsére nem annyira, mint az *Aku no Hanában*), úgyhogy akiknek ez nem jön be, az a falat fogja kaparni 6 részenként (19 részel számolva 3-szor + 4 special, de azok mind jóra sikerültek), szóval csak óvatosan.

### Hasonló művek

Azoknak, akik már sok macskás animét láttak, (sok példát hozhatnék, de az egyszerűség kedvéért maradjunk nálam, tomyx20-nál) azoknak feltűnhet hasonlóság más művekkel. A *Tamala 2010* is hasonlóan komoly témákkal foglalkozik, s annak főszereplője is dohányszik, illetve nem veti meg az alkoholt, akárcsak Catman. Hasonlóan egyszerű grafikával rendelkezik



a *Nekojiuru* (Macskaleves), elnagyolt, bár az nem flash animációt használ. Illetve itt még közös elem lehet a bűnözés, melyben azért Catman alulmarad a két rosszcsonttal szemben. Mindkettővel ellentétben azonban a Catman világa hasonlít leginkább a valóságra, azaz nincsenek életükért könyörgő disznók és szexrabszolgaként tartott egerek. Továbbá, míg a *Nekojiuru* szereplői gyerekek, legfeljebb általános iskolások, addig Tamala szobájára nézve tinédzser, legfeljebb fiatal felnőtt (mivel azért már tud úrhajót vezetni), Catman már felnőtt, életszemléletét tekintve akár középkorú, esetleg kapuzárás felé közeledő, bár nem antropomorf, a Kanojo to Kanojo no Neko Kurója pedig már élete alkonyán van, ez öreguras viselkedésében tükröződik. Ha nagyon tovább akarnék macska is, és a Kanojo to Kanojo no Nekóban újszülött macska is, úgyhogy ezekkel a művekkel Japánban lefedték a macskák összes életszakaszát.



### források:

chauthanh.info  
anidb.net  
myanimelist.net  
animeaddicts.hu  
wikipedia.com

Cím: Catman I, Catman II, Catman III, Catman Special

Hossz: 13 ONA, 6 rész, 4 OVA

Év: 2002, 2008

Műfaj: seinen, vígjáték

Értékelés:

MAL: 6,31, 6,52, 6,63 és 6,26

AniDB: 4,15, 4,46 és 4,87

# Sakurako-san

Kattints a képre és töltsd le  
a vezércikkünkhöz járó  
hátteret!



ANIPALACE



3-gatsu no Lion

A 17 éves Kiriyama Rei egyedül él és profi sógi játékos révén, még fedezni is tudja kiadásait. Ám társasági és érzelmi élete jócskán hagy kívánni valót maga után. A sógi karrierje is épp stagnál. Rei megismerkedik a Kawamoto nővérekkel: Akarival, Hinatával és Momóval. Ők igazi harmóniában élnek és segítenek Reinek, gyakran találkoznak és töltik együtt az időt.

manga alapján

**műfaj:** dráma, játék, seinen, slice of life

**stúdió:** Shaft

**seiyuuk:** Kawanishi Kengo, Hanazawa Kana, Kayano Ai



All Out!!!

Gion Kenji a Kanagawa középiskola újdonsült tanulója, aki csatlakozik a rögbi klubhoz. Ösztálytársai is vele tartanak. A csapatkapitány Sekizan, félelmetes erejéről híres. Találkozunk még az alkapitánnyal Hachiojival, aki mindig gondját viseli a tagoknak. Mi lehet a cél egy ilyen animében? Naná, hogy a legjobb csapatnak lenni.

manga alapján

**műfaj:** sport, seinen, iskola

**stúdió:** Madhouse

**seiyuuk:** Adachi Yuto, Chiba Shouya, Hosoya Yoshimasa, Kobayashi Daiki



Bubuki Buranki: Hoshi no Kyojin

A 2016-os téli szezonban futott Bubuki Buranki anime folytatása.

original

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

**stúdió:** Sanzigen



Classicaloid

Kanae és Sousuke középiskolások egy vidéki városban, ami a zenével próbál megszégyesíteni az életben. Egy nap Beethoven és Mozart Classicaloid változata jelenik meg Kanaeék előtt. Amikor zenélni kezdenek furcsa jelenségek követik egymást: csillagok hullanak le és hatalmas robotok jelennek meg. Több Classicaloid érkezik, mint Bach, Chopin, Schubert. Miféle erő ez és vajon barát vagy ellenség?

original

**műfaj:** vígjáték, zene

**stúdió:** Sunrise

**seiyuuk:** Komatsu Mikako, Kaji Yuki, Shimazaki Nobunaga, Sugita Tomokazu



Drifters

Shimazu Toyohisa a Szekigaharai csatában megölte Li Naomasát, ám ő maga is megsérült. A csatamezőn sétálva egyszercsak egy ajtókkal teli folyosón találja magát, ahol egy Murasaki nevű férfi várja. Elküldi Toyohisát az egyik ajtóhoz és egy másik, háborúban álló világban ébred fel, ahol fantasztikus lények élnek. Más nagy harcosokkal együtt ők alkotják a Drifters nevű csoportot.

manga alapján

**műfaj:** akció, vígjáték, fantasy, történelmi, seinen

**stúdió:** Hoods Drifters  
**seiyuuk:** Nakamura Yuuichi, Uchida Naoya, Saiga Mitsuki



Flip Flappers

Papika és Cocona találkozássukkor más időbe és dimenzióba az úgynevezett Pure Illusionba kerülnek. Itt kezdődnek kalandjaik, melyek során számos akadály áll a lányok útjába. A Mimi kristály szilánkjait keresik, mely bármilyen kívánságot teljesít. Amikor a lányok veszélybe kerülnek a szilánk világtani kezd és Coconának átalakulnak.

original

**műfaj:** mágia, sci-fi

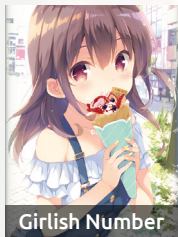
**stúdió:** 3Hz

**seiyuuk:** Takahashi Minami, Ichimichi Mao, Okitsu Kazuyuki, Murase Michiyo



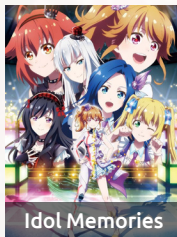
Fune wo Amu

Majime Mitsuya egy komoly, hallgatag ember, míg barátja Nishioka Masashi szereti a társaságot. Az anime alapját képező regény az ő barátságukat, elszántságukat mutatja be, miközben együtt dolgoznak egy új szótáron, melynek címe Fune wo Amu (A nagy átjáró).



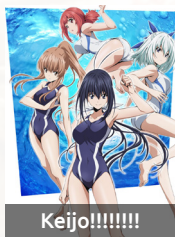
Girlish Number

Karasuma Chitose egyetemi hallgató és seiyuu akar lenni. Az anime az idol seiyuukat állítja középpontba.



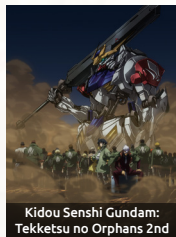
Idol Memories

A közeljövőben az Idolok a virtuális valóságban hódítanak. Két csapatot a Shiritsu Kanon iskolából éppen leminősítettek, így az a céljuk, hogy az idolbajnokság legjobbjai legyenek.



Keijo!!!!!!

Főhősünk Kaminashi Nozomi páratlan tornász. Családja szegény ezért ő csatlakozik a Keijóhoz. Ez egy sport, ahol két lány egy úszó platformon áll és egymás ellen küzd. A cél beelőlni a másikat a vízbe, ám ehhez csak a hátsójukat vagy a mellüket használhatják.



Kidou Senshi Gundam:  
Tekketsu no Orphans 2nd

A 2015-ös őszi szezonban futott Gundam: Iron-Blooded Orphans 2. évada.



Long Riders!

Kurata Ami átlagos elsőéves egyetemista. Egy nap meglát valakit egy özszezsukható kerékpáron, ami annyira megtetszik neki, hogy minden zsepézét beleöli, hogy vegyen egyet. Három hölgytársával megalapítják a Fortuna csapatot.

regény alapján  
**műfaj:** slice of life  
**stúdió:** Zexcs

**seiyuuk:** Sakamoto Maaya, Kamiya Hiroshi, Sakurai Takahiro

original  
**műfaj:** slice of life  
**stúdió:** Diomedea

**seiyuuk:** Ishikawa Yui, Hondo Kaede, Oonishi Saori, Suzuki Eri

original  
**műfaj:** zene  
**stúdió:** Seven Arcs Pictures

**seiyuuk:** Aoki Ruriko, Kohara Riko, Sagara Mayu, Kimura Yuu

manga alapján  
**műfaj:** ecchi, shounen, sport

**stúdió:** Xebec  
**seiyuuk:** Lynn, Ichimichi Mao, Hondo Kaede, Takahashi Rie

original  
**műfaj:** akció, dráma, mecha, sci-fi

**stúdió:** Sunrise  
**seiyuuk:** Kawanishi Kengo, Hosoya Yoshimasa, Terasaki Yuki, Sakurai Takahiro

manga alapján  
**műfaj:** vígjáték, shounen, slice of life, sport

**stúdió:** Actas  
**seiyuuk:** Hikasa Yoko, Kurosawa Yurika, Ookubo Rumi, Igarashi Hiromi



Lostorage incited  
WIXOSS



Luger Code 1951



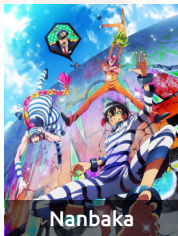
Magic-Kyun!  
Renaissance (TV)



Mahou Shoujo Ikusei  
Kaikaku



Monster Hunter  
Stories: RIDE ON



Nanbaka

A WIXOSS franchise új animét kap.

Testa egy nyelvészeti zseni és egyetemi professzor. Felettébe, Rossa őrmester révén jut be a Szövetségi Rejtjelelemzési osztályba. Feladata vérfarkasok kódjának feltérése, amivel rádióadásokat titkosítanak. Testa megdöbbenésére a dekódolt hang egy farkasüvöltés. Mivel kutatásai nem járnak eredménnyel ezért elhatározza, hogy elfog egy élő vérfarkast. Nagy nehezen, de talán egy női farkast, Yonagát.

játék alapján  
**műfaj:** játék, pszichológia  
**stúdió:** J.C.Staff

original  
**műfaj:** akció, fantasy, történelmi, misztikum, sci-fi, természetfeletti  
**stúdió:** Studio Deen  
**seiyuuk:** Eguchi Takuya

Ebben a világban a művészet mágia és akik ezt űzik, ők az Artistas (Művész/Artist-ok/Artisták). Foglalkozásuk a szórakoztatóipar, minden fiúnak saját művészeti stílusa van. A Hoshinomori magán középiskolában képzik őket. Ide iratkozik be Aigasaki Ohana, aki az éves nyári kulturális fesztiválért felelős bizottság tagja lesz. Ohana hat fiútársával éli iskolai életét.

original  
**műfaj:** Sunrise  
**stúdió:** mágia, zene, romantika, iskola  
**seiyuuk:** Umehara Yuuichirou, Hatano Wataru

Ebben a világban a Magical World Girl Raising egy közösségi játék és sok ezren játszanak, hogy varázslányok legyenek. Különleges fizikai képességük és kinézetük különbözteti meg őket az átlagos emberektől. De egy nap úgy döntenek, hogy egy 16 mahou shoujóból álló kerületben felére csökkentik a számukat, hogy a mágikus energia problémáját megoldják. Elkezdődik a versenyfutás, ahol a szabályok kegyetlenek és a túlélés a tét.

light novel alapján  
**műfaj:** akció, fantasy, természetfeletti, thriller  
**stúdió:** Lerche  
**seiyuuk:** Kobayashi Yuu, Hayami Saori

A CAPCOM játékan alapuló animében egy szörnyekkel teli világba kerülünk, ahol főhősünk rendelkezik a Kizuna Ishivel, amely felébreszti a szörnyek erejét és elmélyíti a velük való kapcsolatot. A történet egy szörnylovagló faluban indul, akik távol élnek a szörnyvadászoktól. Egy fiú azonban elindul és csatlakozik a vadászokhoz, mert érdekli, hogy látják őket ezeket a szörnyeket.

játék alapján  
**műfaj:** kaland, fantasy, gyerekek  
**stúdió:** David Production  
**seiyuuk:** Makino Yui, Goutou Tetsuo, Osaka Ryota

Az anime egy bőrtömben játszódik, és négy érdekes férfi kerül a középpontba: Juugo, aki mindig szólni akar, de végül a bőrnövevei meghosszabbításával végzi, Uno szeret játszani a nőekkel, Rokku, akinek a harc a szenvedélye és végül Niko, aki szimplán animéni szeret.

manga alapján  
**műfaj:** akció, vígjáték, dráma  
**stúdió:** Satelight  
**seiyuuk:** Seki Tomokazu, Uemura Yuto



Nazotokine



Nobunaga no Shinobi



Occultic;Nine



Sengoku Choujuu Giga



Shuumatsu no Izetta



Soushin Shoujo Matoi

Amino Tokine titkárnőként dolgozik a TEN2 reklámügynökségnél. Egy nap, amikor a konferenciatermet takarítja fények veszik körül és rádöbben, nem hagyhatja el a szobát, amíg meg nem old egy rejtvényt.

A gag anime főhőse Chidori egy fiatal lányindzsa, akinek az az álma, hogy a nagy hadvezér Oda Nobunaga sikeresen teljesítse céljait.

A paranormális tudományos történet kilenc egyént mutat be, akik a Choujou Kagaku Kirikiri Basara okkult blogon keresztül ismerik egymást. A blogot a 17 éves Yuuta Gamon üzemelteti. Ezen kilenc személy körül történő kisebb jelenségek végül egy világot is megváltoztató elképzelhetetlen eseménnyé állnak össze.

Az anime a tradicionális japán festészet egyik ágát a sumi-e-t felhasználva mutatja be a Sengoku-korszak híres hadvezéreit állat formában. Ezeknek a történelemben fontos szerepet betöltő személyeket a mindennapjait láthatjuk.

1939-ben Germánia imperialista nemzete betört egy szomszédos országba, de a háború egész Európában elterjedt. 1940-ben a Germán támadás az Elystadti fejedelemséget vette célba. Ez egy kis ország az alkokban, gyönyörű tájakkal.

A másodéves közép-sulis Sumeragi Matoi rész-munkaidőben dolgozik a Kamaya városi Tenman szentélyben, mint papnő. Matoi apai nagyszüleinél élt, mióta anyja elhagyta. De három hónappal ezelőtt apjához költözött, így éli normális életét. Azonban a mágia belekavar a dolgokba.

original  
műfaj: játék  
stúdió: Tengu Koubou  
seiyuuk: Sasaki Mikoi,  
Yashima Sarara, Matsui Eriko, Tokui Sora

manga alapján  
műfaj: vígjáték, seinen  
stúdió: TMS Entertainment  
seiyuuk: Murase Ayumu,  
Hatano Wataru, Minase Inori, Kugimiya Rie

light novel alapján  
műfaj: rejtély, sci-fi  
stúdió: A-1 Pictures  
seiyuuk: Taniyama Kishou,  
Noto Mamiko, Kakiyama Tetsuya, Sawahiro Miyuki

original  
műfaj: démonok, történelmi, természetfeletti  
stúdió: ILCA

original  
műfaj: akció, történelmi, katonaság  
stúdió: Aija-Do  
seiyuuk: Hayami Saori,  
Akaneya Himika, Majima Junji, Okiayu Ryotaro

original  
műfaj: mágia  
stúdió: White Fox  
seiyuuk: Tomatsu Haruka,  
Oozora Naomi, Suwa Ayaka, Abe Atsushi



Stella no Mahou



Tiger Mask W



Time Bokan 24



Touken Ranbu:  
Hanamaru



TRICKSTER: Edogawa Rampo  
"Shounen Tantei-dan" yori



Udon no Kuni no  
Kiniro Kemari

A történet Honda Takamaki-ról szól, aki újoncként csatlakozik a középiskolai doujin játék készítő klubhoz.

A "Tigris verme". A színpadok mögött újjáéled a birkózás világa. Kettő állnak egymással szemben. Az egyik egy tigris maszkot visel, a másik a verem bajnoka, aki kiérdemelte a fekete tigris maszkot. Egyikük sem látta még a másik arcát. A ringben ellenfelek, de céljaik azonosak, szétzúzni a Tigris vermét.

Tokió, napjainkban. Egy középiskolás azonban a 24. századi Tíridő közigazgatási hivatal tagja lesz. Megtudja, hogy amit eddig a történelemtudósok írtak téves. A szépségéről híres Kleopátra valójában egy komikus duó, Kleo és Pátra, Momotaro pedig ogre volt. Csapattársával Karennel a Bokan 24 mechával kutatják a valós történelmet.

2205-ben a történelmi revizionisták támadást indítottak a múlt ellen, hogy megváltoztassák azt. A Saniwa feladata, hogy megvédje a történelmet és élettelt töltsse fel a tárgyakat. A legerősebb közöttük Touken Danshi.

A 2030-as években az ifjú detektívek klubját Akechi Kogoro a titokzatos nyomozó irányítja. A csoport különféle bűnügyeket old meg. Egy nap a csapat egyik tagja Hanazaki Kensuke találkozik Kobayashi Yoshióval, aki nem tud meghalni. Hanazaki felkéri Kobayashit, hogy csatlakozzon a csoporthoz és hárman együtt szálljanak szembe a húszarcúval.

Tawara Souta webdi-zájner Tokióban. Amikor meglátogatja a családját Udon éttermét Kagawa prefektúrában, találkozik egy fiatal fiúval Pokóval, aki egy tanuki. Souta elhatározza, hogy otthagyja a munkáját, hogy vigyázzon a fiúra.

manga alapján  
**műfaj:** ígjáték, iskola, seinen, slice of life  
**stúdió:** Silver Link  
**seiyuuk:** Yuuki Aoi, Ozawa Ari, Murakawa Rie, Nagawara Maria

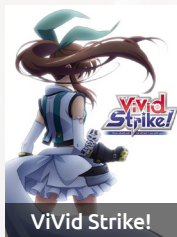
manga alapján  
**műfaj:** akció, dráma, shounen, sport  
**stúdió:** Toei Animation

original  
**műfaj:** akció, vígjáték, sci-fi  
**stúdió:** Tatsunoko  
**seiyuuk:** Kito Akari, Wakayama Akihisa, Aikawa Rikako, Hori

játék alapján  
**műfaj:** harcművészet  
**stúdió:** Doga Kobo  
**seiyuuk:** Masua Toshiki, Ichiki Mitsuhiro, Satou Takuya, Kasuya Yuuta

original  
**műfaj:** misztikum, shounen  
**stúdió:** Shin-Ei Animation  
**seiyuuk:** Yamashita Daiki, Gackt, Osaka Ryota, Yamaya Yoshitaka

manga alapján  
**műfaj:** fantasy, seinen, slice of life  
**stúdió:** Liden Films  
**seiyuuk:** Kokichi Shihou, Nakamura Yuuichi, Shimamura Yuu



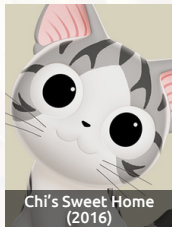
ViVid Strike!



Watashi ga Motete Dousunda



Yuri!!! on ICE



Chi's Sweet Home (2016)



Ajin 2nd season



Bungou Stray Dogs 2

Az anime alcíme azt mondja: „Ne félj, én veled vagyok.”

Serinuma Kae fujoshi. Ha látja, hogy a fiúk jól kijönnek egymással, egyből beindul a fantáziája. Egy nap kedvenc anime karaktere meghal és a sok hatására rengeteget fog. Ezt követően négy srác randira hívja, de Kaét nem érdekli a dolog. Inkább egymással látná őket randizni.

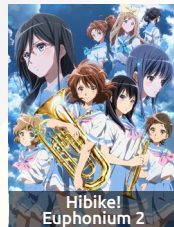
Főszereplők Katsuki Yuuri, aki elbukta a Grand Prix Finale korcsolyaversenyt, pedig mindenki reménykedett benne. Mikor hazaér, úgy érzi abahagyná és folytatná is a korizást. Érzelmi harca közben megjelenik előtte az ötszörös világbajnok Viktor Nikiforov és a fiatal Yuri Plisetsky. Elkezdik a felkészülést egy újabb nagy versenyre.



Kaitou Joker 4



Haikyuu!! 3

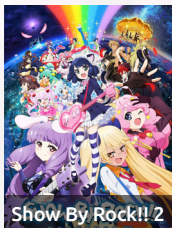


Hibike! Euphonium 2

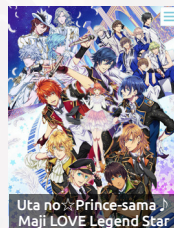
original  
műfaj: zene  
stúdió: Seven Arcs Pictures  
seiyuuk: Ogura Yui, Minase Inori, Mizuhashi Kaori, Noto Mamiko

manga alapján  
műfaj: vígjáték, hárem, romantika, iskola, shoujo  
stúdió: Brians Base

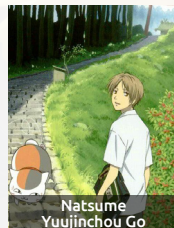
original  
stúdió: Mappa  
műfaj: sport  
seiyuuk: Suwabe Jinuchi, Uchiyama Kouki, Toyonaga Toshiyuki, Fukuyama Jun



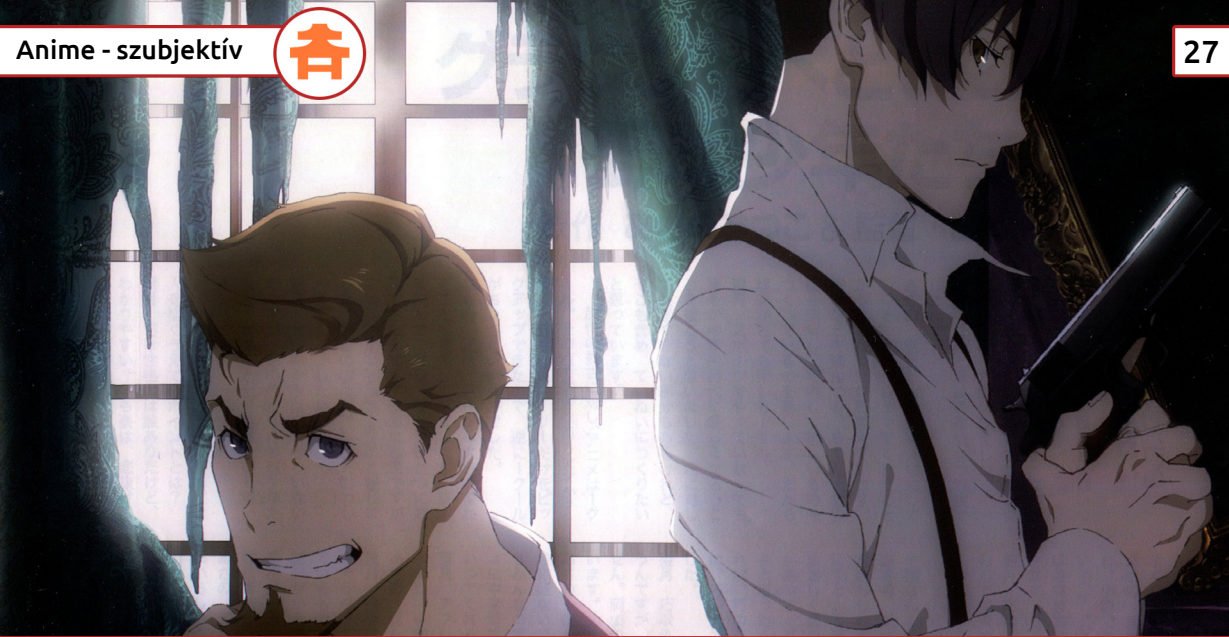
Show By Rock!! 2



Uta no☆Prince-sama♪ Maji LOVE Legend Star



Natsume Yuujinchou Go



# Szezonos animékről röviden

írta: Catrin

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



## Catrin véleményei

Hamarosan végre befejeződnek a nyári sorozatok és vár az őszi (ugyanolyan) felhozatal, amiből már próbáltam kinézni magamnak 1-2 animét. Előtte szaladjunk végig azon a pár címen, amiket követek. Örülök, hogy ilyen kevés maradt, egyik sem túl kiemelkedő, többre nem is lett volna energiám. Bár a ReLife, Nejimak, Mob Psycho 100 sorozatokkal továbbra is szemezgetek, filmek közül pedig a Kizumonogatari 2 és a Kimi no Na wa szerepelnek a tervezettjeim között (utóbbinál reménykedem egy hazai anime-os vetítésén).

### 91 Days

A sablonos maffia bosszú sztori összességében végig ugyanazt a kellemes érzést nyújtja: leköt, nem unalmas, jó leülni elé, de semmi kiemelkedő. Változtatja ugyan a kevésbé érdekes és az izgalmasabb snittek, a tetszetős, de eredetiségtől mentes csavarokat, de nagy mély- és fénypontjai nincsenek. Sablonosságát sem tartom zavarónak, nem arra hívatott ez a cím, hogy a műfajon belül valami újat mutasson, bár kevésbé kínosan is ügyelhetnének minden kötelező elemére. Az ember még csak nem is szurkol Angelónak, hogy beteljesítse bosszúját, halad a srác magától rendesen, körülötte pedig formálódik a maffiózó légkör, ki kinek a pajtása, ami fél részenként is cserélődhet, ha az érdek úgy



kívánja. Még nem derült ki, hány részes lesz, de 13 körül várható, lassan ugyanis itt a finálé, az Angelo vs. Nero szembesítés, addig is fogyjanak csak tovább a karakterek. Még ha nem is kiemelkedő, örülök, hogy hoztak a címmel a mostani animés felhozatal közé egy amerikai gengszter hangulatot, szerencsésen mellőzik belőle a japán marhaságokat, de 1-2 karakteren vagy beszédstíluson még mindig erős az „animés-japános” jelleg a „filmes-amerikai” helyett. Ez mondjuk nem baj, valószínű, ha angol szinkronnal nézném nem lenne ilyen érzésem. Apropos karakterek, mély vagy akár csak emlékezetes jellemeket ne várjon senki, ebben lehetne sokkal hangsúlyosabb, kidolgozottabb a sorozat. Gyenge



pont még a látvány, a rajzolás egyszerű, spórolós, nézzük el neki. A zene jó, bár az opening nem illik a képbe, ami meglepőnek nem meglepő, csak kicsit kár érte (pedig önmagában hallgatható szám, csak az ember ehhez inkább az endinghez hasonló lassabb vagy klasszikusabb darabot várna). Legerősebb pozitívuma pedig talán a sorozatnak az, hogy nem tökölnek benne, a sztorinak megfelelő arányban kapjuk a hullákat, a vért és az aberráltságot, nincs bizonytalankodás csak öldöklés.



### Fudanshi Koukou Seikatsu

Az előző cikkben még nem említettem, mert szezon utánra terveztem a megtekintését, de egyszerűen nem tudtam megállni, hogy ne kukkantsak bele ebbe a rövid kis szösszenetbe. Miről is van szó? Fudanshi = boy's love történetekért rajongó heteroszexuális fiú (remélem a lány rajongókra biggyesztett fujoshi elnevezés már mindenkinek ismerős). A 3 perces kis mókás epizódok, a helyzetek, amikkel egy ilyen

különc srácnak meg kell küzdenie abszolút mosolyt csalhatnak nemtől függetlenül is bármelyik néző arcára. Persze a célközönsége BL témája miatt így is a shounen ai és yaoi rajongótábor maradt, többnyire tehát a fujoshik, és csak utána a többi fiú x fiú kedvelők (fudanshik, homoszexuálisok). A magát semennyire sem komolyan vevő mini-sorozat közben akaratlanul is elgondolkodik az ember a látottak realitásán. Mármost a tényen, hogy valaki így felvállalja nem átlagos hobbit, főleg egy jól ismert konzervatív és szabálykövető, bár a homoszexualitást könnyebben kezelő országban. Egyáltalán elképzelhető-e pl. nyugaton, stb. A végeredmény persze mindenhogyan az irrealitásba torkollik,





esetleges kevés kivétellel és most tényleg a valós hétköznapokat nézzük, ne a virtuálisat, ahol nickek vagy anonimitás mögé bújva az vallhatná magát fudanshinak, aki csak akarja. Felvetődhet még a fudanshi tényleges heteroszexualitásának kérdése is, nem a mindenáron kételkedésképpen, hanem mert a biszexualitás mértéke pl. alapvetően is egy érdekes kérdéskör.

De hagyjuk az elmékedést, ez még mindig egy könnyű, laza, vicces történet. Jóízűen nevethetünk, ahogy Sakaguchi shippel más fiúkat, ahogy fujoshi lányok előtt is zavarba jön hobbiójának felvállalása miatt, ahogy igazi otakuként elmege a comiketre doujinshit vásárolni és stb. Nem kell ahhoz BL kedvelőnek lenni, hogy örömködjünk, lényegében a fujoshi és otaku kultúrát kifigurázó epizódokon. Viszont ebben a tekintetben/témakörben mégis csak a főszereplő az, ami újat nyújt. A többi karakter, fiúk-lányok egyaránt elfogadóak a BL-lel szemben, ezzel is könnyítve a hangulatot. Így viszont a témával kapcsolatos komolyabb konfliktusokat nem igazán

nyújt a cím. Persze a felvállalás nehézkes oldala is szerepet kap, nem megy ez ebben az animében sem egyértelműen/magától értetődően, de majdnem. Fújoshinak szánt hangulatát építi a karaktergárda is: fudanshink mellett egy fujoshi, egy hosszú hajú „hetero-bishounen”, egy lányosan viselkedő fiúkra tapadó „homo-bishounen” és több seme és uke szerepekre bontható bishounen szolgáltatják a légkört. A paródia tehát garantált, ugyanakkor kapunk a címmel egy szép közvetítést is a tolerancia jegyében.

## Orange

Csalódás. Bár időutazásos témája kicsit a szokásos shoujók fölé emelte első ránézésre, de megmaradt ennél is a jól ismert szerencsétlenkedős egy lépést előre, kettőt hátra mentalitás. Az igazi csalódást viszont nem ez okozza, hanem a két életképtelen főszereplő. Kakeru egy öngyilkosjelölt srác, nem is várnánk el tőle, hogy szilárd jellem legyen vagy, hogy ne depizzen, de a dráma kedvéért még



azokban a jelenetekben is képes hisztizni, amik a javát szolgálnák, amiket a szeretett lánnyal vagy a barátaival tölt. Önzése, butasága és problémázása olyan szintekre lép, amik nem sajnálatot, hanem idegességet váltanak ki a nézőből (legalábbis ami engem illet). Persze arra megy ki a játék, hogy „izgalmas” maradjon a vége, az események megváltoztatása akkora hatást még se okozzon, hogy ezen az időskíon is ott lebegessen Kakeru elkerülhetetlen öngyilkossága, hiába igyekeznek a tudással felfegyverkezett többiek. Persze a cél továbbra is a megmentése, ami ennyi vacakolás után össze fog jönni, csak kell a para, hogy mi van, ha mégsem (amúgy azt sem bännám, bár nem sok esélyük lenne már



ezt jól tálnai). Érdekfeszítő? Kicsit az volt, de a srác egyre irreálisabban bosszantó. És ott van a főhősnő, Naho. A másik észlány. Magától egyszerűen semmire sem képes, az először csak dísznek számító barátok hamar fontosabb támasszá, a cselekmény minimális előremozdítóivá váltak. Nélkülük Naho semmire sem képes. Hiába kapja a jövőből a leveleket, egyszerűen akkora szerencsétlen, annyira bizonytalan, tesze-tosza és buta, hogy semmit nem tud kezdeni velük. Próbálkozik ugyan, de iszonyatosan gyengén. Azt pedig már nem is említem, hogy a nagy szerelmi vallomás után még mindig nulla interakció van közöttük, és alig tudnak egymással mit kezdeni. Két ilyen pancserért kvázi kár az a nagy önfeláldozás, amit Suwa művel. Tudja, hogy a jövőben ő és Naho egy pár lennének, de Kakeru megmentése érdekében lemond a lányról, beáll gyertyatartónak, kézbe veszi az ügyeket és határozottan fellép, ha szükséges (azaz mindig). Rendkívül önzetlen, nemes, rendes, minden szép és jó, csak kár, hogy az eredményét a két nyomi viselkedése folyamatosan elrontja. Persze





ha több lenne a sikerélmény, mi maradna annyira érdekes 13 részen át, igaz? Talán jobban kidolgozott jellemek, kapcsolatok és kevesebb bémász elfért volna. Azért, hogy ne csak panaszokdjak: tartalmaz az anime kedves, aranyos pillanatokat és reális drámát is, csak sajnos nem olyan erősen, hogy elfedje a hibákat. A zene is kellemes maradt, a szépnek induló látvány viszont szintén katasztrófálisba fulladt. Ez főként a karakterdizájn, az arcon a legszembeütőbb, ami egy-két részben kimondottan rondára sikerült még állóképeken is. Mintha a Dragon Ball Super készítői beugrottak volna firkálni, mert a Narancs gárdája nem bírta ezt a feszített tempót. Köszli!

### Dragon Ball Super

És ha már emlegettem, következzen néhány szó mazochista énem legfőbb életben tartójáról is. Múltkor nagyon mélypontra voltunk (kicsit realizáltam, hogy már több mint egy éve szenvedek vele és kitudja, még meddig fogok, haha), de ismét nyugodtabb vagyok.

Most, hogy kezd kibontakozni ez a Black Gokus - Zamasus vonal egyre érdekesebbé válik. Persze senki se számítson semmi újra. Csak jött egy gonosz, aki az istenien kék hajú saiyajineket is simán leverí, meghozza úgy, hogy Pink, bocsánat Rose saiyajinná változik. Nem viccelek, ez a neve! Pontosabban Super Saiyajin Rose...

Ha ezen valahogy sikerül túltenni magunkat és Zamasu, mint kaioшин ember ellenes hisztijére, a világ mindenség urának, a Chi cica hangú Zen-Ō-számának barátkozási igényeire - Goku -, és Vegita rövidke, de csodás jeleneteire (mínusz mikor elsőként szívja be szokásához híven) gondolunk, már is emészthetőbb a DBS. Trunks világa még mindig nem érdekel, de keretnek elmegy. Vajon ezután lesz feltámasztott ultra Cell és 8-as univerzumból érkező Buu is? Inkább nem ayalok, de jöhetne mondjuk új ending, Bulma lassan teherbe eshetne (mivel Bra csak egy évvel fiatalabb Pán-tól) és a mini gyerekek (Trunks&Goten) is nőhetnének végre nagyobbra. Ébren vagy, ne álmodj. Összességében talán azért si-



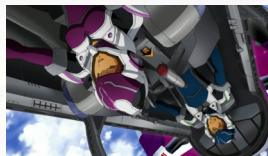
került kijönöm a mélypontról (hogy majd újra visszaeshessek!), mert ismét megtapasztaltam, hogy Dragon Ballt csak nagy adagokban érdemes nézni. Szenvedtem itt vele hétről hétre, aztán mikor Hirota végre úgy döntött, hogy bepótolná azt a kihagyott 4 részét, megnéztem vele is (most a revaccs tényén senki se akadjon le, én már csak én vagyok, a DB meg csak DB, ha rendszeresen olvasná valaki a fangirl rovatot, akkor talán már megérti). Szóval így egyben a 4 rész sokkal érdekesebb, kellemesebb és mókásabb volt. Végre érződött, hogy haladtunk valamennyit! Ganbare!



### Macross Delta

Véget ér a leggyengébb Macross tv-sorozat is, nincs ezen mit szépíteni, hiába a szép és szimpatikus karakterek, a fülbemászó zenék, az újabb konfliktus, ha az egész akció és sztori vonal túl egyszerű és üres. Hozza azért a Macross-hangulatot, nem lóg ki, a franchise szerves részévé vált, így ez kicsit menti a helyzetet, de nem

lesz több egy közepesen szórakoztató darabnál. Azért fangirlségem aktíválódott annyira, hogy szívesen hallgassam a későbbiekben a zenéjét, időzök képek és infók keresgélésével vagy, hogy fancuccot, pl. figurát vásárolok belőle. Bár lehet nem kéne hagynom, hogy bekebelezzen a leleményes japán biznisz.





**Yuri on Ice** - nem szoktam sport animéket nézni, de a jégkori egész jól hangzik, a MAPPA stúdió sem szúrhatja el nagyon, főszerepben pedig természetesen egy rakás hím. Lehet a Free!-hez hasonlóan megér egy kóstolást. De nem biztos, hogy lesz hozzá hangulatom.

**Őszi animék - amiken kicsit megakadt a szemem**

**3-gatsu no Lion** - Három dolog fogott meg: a Honey and Clover mangakájának műve, sógi a témája és a Shaft készíti. A HC-t viszonylag szeretem, ez persze nem garانتálja, hogy az író itt is legalább olyan jól hozza a színvonalat, de a „jobb” lehetősége szintén fennáll. Kedvelem a sógit, így lehet anime témaként is érdekelne. Mindez pedig Shaft külsővel? Csábítót! De valószínűleg egyelőre kihagyom, a manga sajnos még fut.

**Fune wo Amu** - Befezett regény alapján, josei/seinen sztorinak tűnik, a „brománc” (Sakurai Takahiro x Kamiya Hiroshi, ühüm) mellett lesz talán románc is (Sakamoto Maya!!!). Gyengéje nálam a túl laposnak tűnő slice of life légkör, de nem legyen igazam. Lehet, hogy nézni fogom.

**Gundam Orphans 2** - Nem mintha ne néznék elég gundamet mostanában, de nem árt naprakésznek lenni... Remélem ez jobb lesz, mint a közepes első évada.

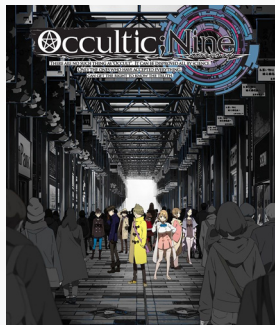
**Occultic;Nine** - Rég volt már pontosvesszős anime, bár Steins;Gate 0-nak jobban örülnék. Azért teszek vele egy próbát, de nincsenek nagy elvárásaim.

**Touken Ranbu:** Hanamaru - Csak beszállok megkukkolni lesz-e valami a nagy hype mögött (bár a 2017-ben érkező ufo-table sorozata előnyösebbnek tűnik).

**TRICKSTER: Edogawa Rampo...** - egy kis Rampo krimi feldolgozásra mindig vevő vagyok, bár nem akkora lelkesedéssel, hogy egyből neki kezdjek. Meghagyom Hirónak e nemes feladatot.

A **Luger Code** és az **Izetta** világa bír még némi vonzerővel, de hasonlóan vizsztatasztítóak is.

Rövid sorozatok között lesz **Ameiro Cocoa 3**, amiből már túléltem két évadot, szóval nem kéne feladni... Érkezik **Chi cica** újabb, erőteljes 3D-s feldolgozása. Nem feltétlen örülök ennek a bőrnek, a dizájnjának pedig főleg nem, bár az előzetes alapján sokkal emészhetőbb, mint amire számítottam. De Chinek nem lehet ellenállni, így mindenképp nézős. Lesz az egyik kedvenc (neverending) shoujómnak, a **Glass no Kamennek** egy mini-sulis baromsága. \*káromkodik\* Ahelyett, hogy véget érne a manga és jöhetne a folytatás, de hát aki lassan 40 éve ebből él, miért pont most hagyná abba? Mindenesetre ennek a chibi gagyiságnak az eredetihez nem sok köze lesz, de gyere, készen állok!





# R-rated, avagy a rajzfilmek és a felnőttek 2. rész

Írta: tomyx20 ([tomyx20.wordpress.com](http://tomyx20.wordpress.com))



*Ott tartottunk, hogy bevezettem a témát, hogy nem minden pornó, ami korhatáros, néztünk néhány műfajt, és megmutattam, hogy miért jó az R-rated. Most pedig folytatom.*

Szóba került, hogy ugyanaz a téma feldolgozható korhatár nélkül, mindenki számára, illetve korhatárosan, felnőttek számára. Miért kell ez, és miért nem lesz ugyanaz a végeredmény? A választ a célközönségnek eltérő módon érdemes előadni ugyanazt. Egy felnőtt nem feltétlen tud úgy elmerülni a gyerekeknek szánt művekben, mint egy esetleg véresebb vagy gusztustalanabb alkotásban (persze ez egyén függő is).

### Kell vagy nem?

Úgyhogy vitán felül szükség van felnőtt rajzfilmekre. Mennyivel hatásosabb annál, hogy felsorolják a drog rossz tulaj-

donságait (például bármely oktató film), az, hogy megmutatják egy drogfüggő hogyan veszíti el mindenét, s lesz a szexipar áldozata.

### Még egyszer utoljára

Szóval ezek nem azért készülnek, hogy a gyerekek nagyfiúnak érezzék magukat, ha sikerül megnézniük, hanem vannak az életnek olyan aspektusai, amik egy bizonyos kor alatt ne érdekeljék őket. A gyermeki elme so mindent képes felfogni, megérteni, ezt nem vitatom, de van, amihez tapasztalat kell, és van, ami már a felnőtteknek is sok (ilyenek lehetnek az igazi horrorok és akár a „gyilokpornó”, amit nem a történetéért néz valaki). Meg igazából szokni kell ezt is, mint mindent. Amikor az első ecchi animémet láttam, a Yotsunohát, értetlenkedtem rajta, most meg már a hentaiokat is szemrebbetés nélkül meg tudom nézni.

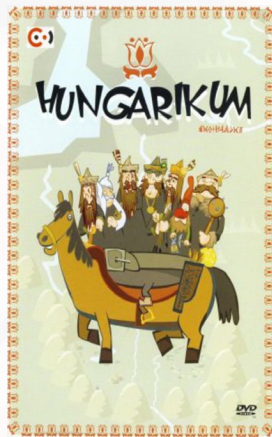
### Mit is jelent az R?

Sokszor említettem az előző cikkben az R-rated kifejezést, de nem árultam el, hogy mit is jelent az R. Az R a restricted (korlátozott) rövidítése, ami azt jelzi, hogy 18 éven aluliaktól a film elzárva tartandó, csakis felnőtt

felügyelete mellett tekinthetik meg (a jelzés hazájában, Amerikában az 21 éves kor jelenti a felnőtttséget).

### Hungarikum

Majdnem kifejejtettem, hogy Japánon és Amerikán kívül is készülnek ám felnőtt rajzfilmek, így van ezzel Európa több országa, de ami talán a legérdekesebb, Magyarország is. Mert hogy nekünk is van, sőt a TV-ben is vetítették, sőt kiadták DVD-n



is, csak hát az ORTT betiltotta, s a tetteket (készítőket) feljelentették többek között kezeletlenségért. Ez volt a 2005-ös Hungarikum Jáksó László narrálásával. 20 darab nagyjából 5 perces rész volt, melyben Dugovics Titusz pankrátorkodik, Szűz Mária pedig nem éppen szűz, a csillagszemű juhász pedig az aranyoszrú bárányal fajtalanodik, és még hosszan sorolhatnám. De mit várunk egy olyan országtól, ahol a népmesékben a bíró okos lánya megmutatja a lábaközét? Minden rész úgy



kezdődik, hogy a magyaroknak mindenük megvolt, egyvalamit kivéve, illetve minden rész végén volt egy tanulság, ami teljes mértékben, tagadhatatlanul magyar volt, s ennek következtében egyfajta társadalomkritikaként is szolgált („És azóta tudják a magyarok, hogy bár nagy részük megállt a Kárpát-medencében, de közülük jó néhányan túl messzire mentek.”). De felnőtteknek szóló poénon szinte minden magyar rajzfilmben előfordulnak, nem tudom, hogy kell-e példákat hozni (ha igen, akkor:

**RESTRICTED**



Macskafogó, Hófehér, Szaffi...). Azonban ez az egy kifejezetten korhatáros magyar rajzfilm van, azóta sem találkoztam többel.

### Mik tehát a korhatáros elemek?

A szexjelenetek, minél kevesebb takarásban, annál inkább.

Közvetlen, realiztikus erőszak (nem a Tom és Jerry vagy a Pokémon), indokolatlan sok vér (Bokusatsu Tenshi Dokuro-chan) és belső szervek mutatása a tulajdonosa testén kívül (Kakugo no Summe).

Drog, mind a fogyasztásának, mind az előállításának bemutatása.

Káromkodás, egy-két kósza anyázás indokolt esetben még nem (lásd a mai magyar filmek zömét), de a hosszantartó, részletezett verbális brutalitások már igen (értsd South Park, főleg a film).

### Felnőtt rajzfilmekben előfordulható témák

A lista az előző részből folytatódik.

- **Lánybunyó:** Valakit ez meg fog lepni, valakit pedig nem. Nem feltétlenül a véres jelenetek miatt korhatárosak ezek, elég annyit mondanom, hogy könnyen szakadnak a ruhák.

- **Leszbikus:** Ez sem kizárólagos, de a többségük felnőtteknek készül.

- **Loli:** Fiatal (serdülőkor előtti) lány.



- **Lolicon:** Többnyire hentai. Fiatal lányokhoz való vonzalom. Előfordulhat azonban, hogy elvileg idősebb a hölgy, csak kislánynak néz ki, ekkor is ezt használjuk.

- **Maffia:** Ez is inkább korhatáros, nyilván egy bűnszervezet nem túl poén a fiataloknak.

- **Majdnem hentai:** Elnevezéséből adódóan ez azért közelebb áll a hentaihoz, mint az ecchihez, tehát ebben már disznólkodnak is, csak nincs minden a szemünk előtt.



- **Megalázás:** ez sem kizárólagosan, de túlnyomó többségben felnőtt tartalmú műveket jelöl. A pár fiatalabbnak szánt műben nyilván nem annyira kiszolgáltatott a helyzet, mint a többiben. Rengeteg hentai is beleesik ebbe a kategóriába.

- **Megkötözés:** Szinte csak hentai. Most nem arra a fajta megkötözésre kell gondolni, amikor az öreganyó a rózsát köti, hogy ne szórja szét útközben.

- **Meztelenség:** Habár jelenthetne művészi meztelenséget, többnyire az ecchi részét képezi a korhatárosabb művekben.

- **Mészárlás:** fiatalabbak által is nézhető animékben is előfordul, de legtöbbször korhatáros. Többszörös cél vagy cél nélküli gyilkosságot jelent.

- **Molesztálás:** Nem feltétlen hentai. Ez magát a szándékot jelöli, mikor az egyik fél erőszakosan fejezi ki a másik iránti vonzalmát, büntetendő magatartásforma.

- **Nemi erőszak:** A molesztáláshoz hasonló, büntetendő magatartásforma. Szinte csak hentaiokban fordul elő, de egyébként sem korhatármentes téma.

- **Netorare:** Hentai. Amikor a főszereplőtől elszerezik egy közel hozzátartozóját. Ha ezt a főszereplő megtudja, elfajulnak a dolgok, teljesen jogosan.

- **Prostitúció:** Sok korhatáros műben feltűnik, de általában felnőtt téma.

- **Pszichopata:** Valamilyen pszichológiai problémával küzdő egyént takar az elnevezés.

- **Sengoku-kor:** Ez az 1477-től 1600-ig tartó korszak a Daimjó (hadsseregrel rendelkező főurak) beháborújáról szölt. Épp, hogy bekerült ide is, de döntő többségben szélsőségesen erőszakos művek születtek erről a korról, nem véletlenül.

- **Shotacon:** Többnyire hentai. Fiatal (serdülőkor előtti) fiúkhöz való vonzalom, mely akár szexualitásban is megnyilvánulhat. Van kevésbé korhatáros anime is róla (Oneechan ga Kita).

- **Sok vér:** Általában a guro velejárója, s mivel az szélsőségesen erőszakos, ezért ez is az lett.



- **Sorozatgyilkos:** Nem sok animében kap jelentősebb szerepet, de amelyekben igen, ott nem gyerekeknek való dolgokat művel, mint ahogyan a valóságban sem.

- **Succubus/incubus:** Szexuálisan az emberekre vadászó démon. Succubus a női, incubus a férfi változata. Többnyire hentai, de fiatalabbnak szánt animében is előfordulhatnak (Astarotte no Omocha!).



- **Szado-mazochizmus:** A sadista szeret bántani, a mazochista pedig szereti, ha bántják. Ez a kettő jelen lehet felváltva egy személyben is. Túlnyomórészt hentai.

- **Szex:** Főleg hentai. Ezt nem hiszem, hogy kell magyarázni.

- **Szűz:** Szűzek kimondva, hogy azok, szinte csak felnőtt animékben fordulnak elő, azon belül is hentaiban, ahol elég valószínű, hogy a végére már nem maradnak azok.

- **Tanár-diák kapcsolat:** Nem rossz, aki rosszra gondol, tényleg arról a fajta kapcsolatról van szó, úgyhogy szinte csak hentaiként jelenik meg ez is.

- **Titkos szervezetek:** Sokszor előfordulnak felnőtt animékben is.

- **Trágárság:** Azt bizonyára mindenki tudja, hogy a káromkodás nem szép dolog, Japánban sincs ez másképp.

- **Túlélő horror:** Nem összekeverendő a túlélőjátékkal, ami már kevésbé követeli meg a korhatárt. Jellemzője, hogy a végére legfeljebb egy szereplő marad meg az elején még szélesebb stábból.

- **Vérgzés:** Ez a tömeges mészárlás, mint a sok vérmél vagy a gurónál.

- **Vérfertőzés:** A rokonok közti szexuális kibontakozása, amit a törvény nem büntet, ám társadalmilag nem elfogadott. Sok esetben hentai művekben fordul elő.

- **Visual novel alapján:** A hentai játékok értendők ide.

- **Yandere:** Olyan lány, aki eleinte normálisan viselkedik, majd pszichopata lesz.

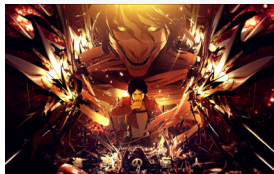


- **Zombi:** Az élőhaltak időnként elég félelmetesek, hogy ne kerülhessenek fiatalok szeme elé.

- **Zsarolás hentaiban:** Ebből az is kitalálható, hogy mire megy ki a zsarolás.

### Érdekes kivételek folytatás

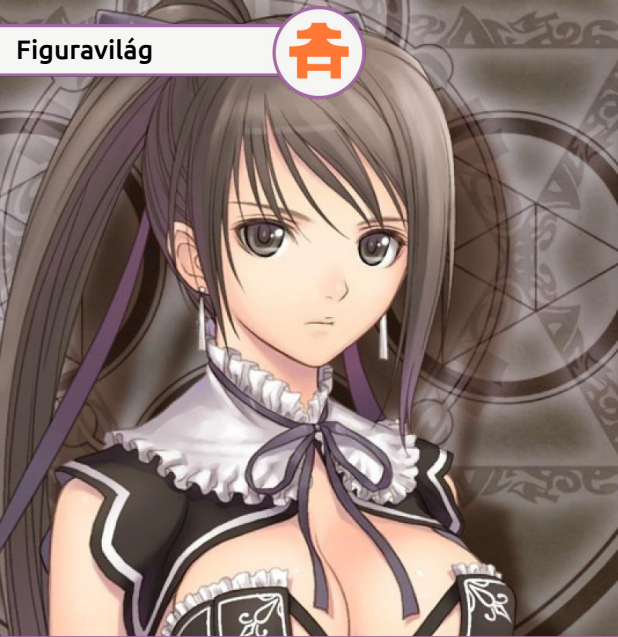
A mostoha témát, legyen az testvér vagy szülő, nagyjából ugyanannyi fiataloknak szánt mű dolgozta fel, mint idősebbeknek szánt. Pedig az alapján, hogy már az echikben is gyakran előfordul vérfertőzésre utaló magatartás, én arra



számítottam, hogy több lesz a hentai, de szerencsére nem így lett. Továbbá azt hittem, hogy náció szinte csak 18+-os művekben lehetnek, többnyire ellenséggént, de nem. Például *Anna Frank naplójának* is van animeváltozata. Az óriások is elég gyermekbarát lényeknek számítottak, míg meg nem jelent a *Shingeki no Kyojin*. Az öngyilkosság sem feltétlenül korhatáros, bár valószínűleg a fiatalabbnak szóló változatok máshogy közelítik meg a témát, mint a felnőtteknek szólók. A perverzió sem csak felnőtt dolog, ami azért már tényleg érdekes. A rabság és a rabszolgaság sem csak felnőtt, de rengeteg hentai készült belőlük. A terrorizmus sem kizárólag a felnőtt témája, ahogy a transzveszta sem, pedig elsőre azt gondolná az ember.

### Végző

Remélem, hogy a végére sem fulladt azért unalomba a cikk, mindenki talál benne valamit, ami érdekelte erről a témáról. Köszönöm, hogy elolvastátok.

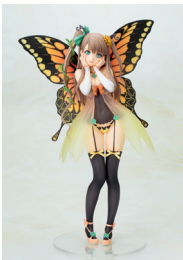


# Tony Taka figurák - Elwyn és Maxima

Írta: Szimun

George Kamitani után egy másik híres és termékeny figura tervezőt szeretnék nektek bemutatni. Tony Taka neve a Shining játékok kedvelőinek ismerősen csenghet, hiszen ő e játékok karakter dizájnere, amiből sok figura is készül mind a mai napig. Kamitanihoz hasonlóan ő is a lány karaktereket részesíti előnyben, legtöbbször valamilyen fantázia világból ihletet merítve, mint a tündérek, az angyalok vagy a boszorkányok világa. Ezenfelül felkérték már Vocaloid karakterek újraalkotásához is, mint például az idén megjelenő Max Factory-s *Rin* és *Len* figurákhoz, de volt

már neki *Miku* figurája is a Max Factory-nál 2011-ben. Annyira kelendőek az artjaiból készült figurák, hogy nem szükséges játékokra alapozva kiadni őket, hanem original karaktereket is szoktak tőle kiadni a különböző gyártók. Ilyen például a szeptemberben megjelenő balerina páros *Odette és Odile*, amit a Hattyúk tava ihletett és az Alphamax adja ki. A Kotobukiya már egy külön figura sorozatot szánt az alkotónak Tony's Heroine Collection néven, amin belül a virágnevű pillangólánnyok jelentek meg, mint *Daisy*, *Annabel* vagy *Freesia*. A gyakori megjelenésű figurái is a népsze-



rűségét mutatják, és az is hogy nem egy gyártónál helyezkedett el, hanem több is rendel tőle artokat.

Akkor lássuk közelebről kiről is van szó: 1971-ben született Tanaka Takayuki néven, Miyagi tartományban. Igazi művész ember. 1998-ban végzett a művészeti főiskolán és eleinte még reklám tervekben dolgozott, aztán mangái is megjelentek, illetve egyre többször kérték fel illusztrálásra. Az erotikus tartalmú műveit felkapták, így egyre ismertebb lett. Végül a Sega felkérte a népszerű Shining játék széria tervezésére, amivel annyira befutott, hogy már ügyvezető igazgató a cégnél.

Körülbelül 2007 óta adnak ki általa megálmodott figurákat. A mára már több mint 100 figura tervezésénél azért már látszik a redundancia is. Tonymnak bevált

szokása egyes karaktereit újrahasznosítani más névvel és viselettel, de ugyanazzal az arccal. Például az általam lent bemutatásra kerülő *Elwyn* (Shining Lent és Tears), szinte egy az egyben lehetne a szintén általa tervezett *Mistral Nereis* (Shining Resonance) vagy *Kirika Towa Alma* (Shining Hearts).

Tony Taka Shining figuráit általában a Kotobukiya gyártja és egészen szép munkát végeznek. A górcső alá vett Elwyn hercegnőről ezt az 1/8-os méret arányú figurát háromszor is kiadták (2008-ban kétszer, majd 2011-ben). Elwyn, vagy Elwyng főbb szereplője a Shining Tears és a Shining Wind játéknak és a Shining Tears X Wind 2007-es animének. Az anime története még a mi világunkban kezdődik, de rejtélyes eltűnésekről lehet hallani. Egyik

szereplőnk talál egy könyvet, ami egy másik világ létezéséről lebbenti le a fátylat és közbe találkozik egy cica lánnyal (Maoval), aki elröpíti ebbe a világba, ahová az eltűnt diákok kerültek. Gyakorlatilag mindenki átkerül egy szerepjátékos fantasy környezetbe, de ez az anime még abból az animációs korszakból van, amikor még létező világgént adták elő. Ebben a világban pedig háború készülődik.

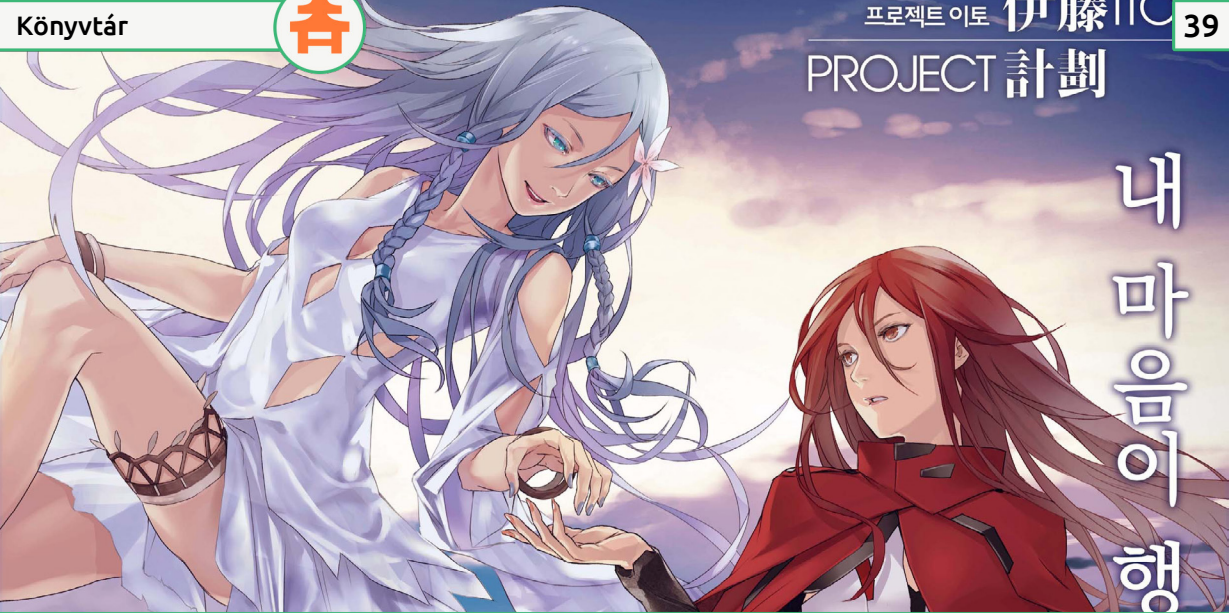
Elwyn hercegnő, hogy a hosszú fülei is árulkodnak róla, tündér, ő az Ijász a karakterek közül. A figura is kapott egy szépen, de masszívan kialakított íjat, aminek kacsaringós íve mintha csak a kabát és a szoknya folytatása volna, ahogy hátul a kezében tartja. A húr is elég feszes és erős, hogy ne pattanjon el könnyen. A tünde karakterét a természetes színekkel is hangsúlyozzák, mint a zöld és a sárga dominanciája, valamint a növény motívumokkal. Nagy kedvencem a kabát szoknyára simuló két végén a levél toldások. A füleit kihangsúlyozó szárnyas fejdísz is a karakter erőssége, igazán szép. A kicsit oldalra billentet, felfelé tekintő szemek szinte minden szögből szépen kivehetők. Nem kell attól félni, hogy lejjebb kell rakni a polcon, hogy rendesen lássuk. Szem magasságban pont jól érvényesül. Igaz a mai kor technikájához képest kicsit elavultnak tűnhet az arc kidolgozása, de összességében nem lehet rá panasz. Bátran merem ajánlani mindenkinek, mert a sok kiadásnak hála a használt figura piacon olcsón beszerezhető.



Másik Tony Taka figurám a szintén Kotobukiya gyártmány *Maxima*, a Shining Hearts-ből. Akárcsak elődje ő is megélt három kiadást (2011-ben kettőt és 2013-ban még egyet). Mindig is vonzódtam a kardos női figurákhoz, pláne ha még ilyen elegáns tartásuk is van, mint Maximának. Az alacsony ára (sok kiadás) mellett nem volt kérdés, hogy csatlakozik a gyűjteményemhez. Egy igazán kellemes figura. Feldobja mind a szolid, családias, mind a modern szobák hangulatát ezzel a fekete-fehér ízléses összehatással. Általában nem szoktam olyan figurára mondani, hogy ízléses, aminek a melletti, még ha kicsit is, de kibuggyanak. Itt mégis nagyon szépen megoldotta az alkotó, ahogy fent Elwynnél is, hogy mutasson is, meg ne is. Valamint a falatnyi szoknyát is ellensúlyozta a felsőrész kardpenge szerű nyúlványával. A harisnya, a kesztyű és a gallér használata pedig kicsit századfordulós eleganciát kölcsönöz neki, ahogy a kard, a kártya (népszerű társasági játék korokon keresztül) és a fekete szín is (Viktória királynő előtt a menyasszonyi ruha, illetve látogatáskor a vizitruha színe is fekete vagy sötét volt). De tegyük félre a találgatást, egyszerűen baromi jól néz ki, hogy egyszerre merész (szinte már fenyegető és kihívó a karddal és a kártyával) és konzervatív!

Tony Taka rajongóként csak ajánlani tudom minden munkáját! Csalóddást nem fog okozni egy figura rajongónak sem.





내  
마  
음  
이  
행  
복  
을

# </Harmónia>

- japán utópia regény magyarul a polcunkra

Írta: Catrin



*Itô Projekt munkásságát animédalról is megközelíthetnénk, elvégre a Harmonyhoz érkezett már feldolgozás, de nézzük inkább a sci-fi lektűr oldaláról, már csak azért is, mert kiadták magyarul.*

## Történet

A 21. században bekövetkező Nagy Katasztrófa után az emberiség úgynevezett kormányokba szerveződött a társadalmi béke megőrzésének érdekében. Mindennél fontosabbá vált a hosszú élet és az egészség megőrzése, a tudósok által kifejlesztett MediCare orvosi nanotechnológiának hála pedig a betegségek teljesen megelőzhetővé váltak. Az embereknel, ha felnőnek aktiválják a beléjük ültetett WatchMe-t, ezzel kapcsolódnak a társadalmi hálózatra, amely folyamatos egészségügyi felügyeletet és biztonságot nyújt, továbbá minden ember elérheti a másik adatait.

A történet Kirie Tuan spirálcenzorral, egyik múltbéli emlékével, majd jelenével indít. Pozíciója egy előkelő katonai és ellenőrző szerepet takar a vitalista társadalomban. Tuan háborús területen üzletel, dohányt és alkoholt vesz, melyekért gyógyszerrel fizet.

Háborús területek? - Igen még vannak, a Földön nincs mindenhol önkormány, pl. Afrika, Csecsenföld és a Közel-Kelet egy része még elzárkózik a vitalistáktól és belső konfliktusokkal küzd.

## Itô Projekt

Eredeti neve Itô Szatosi, írói neve Itô Keikaku (nyugaton Project Itoh, Itô Projekt) 1974. október 14-én született. Weboldal szerkesztőként dolgozott mielőtt regényírásba kezdett. Első műve a 2006-os Gyakusatsu Kikan (Gyilkos szervezet), ezt 2008-ban a Harmony követte, amely 2009-ben Nihon SF Taisó-díjat nyert. Harmadik regénye a Shisha no Teikoku (Holtak birodalma) 2012-ben került kiadásra. Itô 2001 óta küzdött a rákkal, melyben 2009. március 20-án (34 évesen) elhunyt. Lezáratlan Shisha no Teikoku művét író társa, Endzsó Tó fejezte be az emlékére. Három regényén kívül novellákat írt még, magyarul csak a Harmónia jelent meg tőle 2012-ben.



Az egészség centrikus spirálcenzor-nak szabad káros árucikkeket vásárolnia? - Nem. Tuan tehát tilosban jár, kijátéva a szervezetében lévő WatchMe-t. A fiatal nő a MediCare-t kifejlesztő egyik tudós lánya, ennek ellenére vagy éppen ezért gyerekkorában utálta ezt a túl kedves, törődő és egészségmániás társadalmat. Megfojtotta a körülötte lévő közeg, így más gyerekekhez hasonlóan még a felnőtté válás előtt öngyilkosságot tervezett. Tuan nem járt sikerrel, életben maradt, beilleszkedett a társadalomba. Látszólag. Valójában azért pályázott ilyen magas pozícióra, hogy eltávolodhasson a biztonságtól, a kényelemtől, hogy a harctéren bűnözhesen. Hogy élvezze a cigi és a bor pusztító örömet, miközben kísérti a múlt: Tuan barátjének, Minie Miachnak az emléke. A lányé, aki gyűlölte a világot, amiben élnék, aki szembe ment a normákkal, aki halott médiumot, könyveket olvasott, aki rávette barátjait, Tuant és Ciant, hogy együtt meghaljanak. Miachnak sikerült, öngyilkos lett.

Tuan üzletelgetései után lebukik feltettese előtt, aki büntetésből hazaküldi a békés Japánba. A lány épphogy hazaérkezik egy terrorcselekménynek lesz tanúja. Minden vágya nyomozni az ügyben, amely felforgatja az egész világot és múltjával is kapcsolatban állhat...

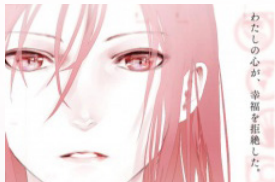
Miért akarnak a gyerekek öngyilkosok lenni? Miért csak a felnőttekben aktiválják a WatchMe-t? Miért nem sikerült Tuannak az öngyilkosság? Hogyan alakult ki és mű-



ködik az új társadalom? Létrejött az utópia vagy inkább disztópia? Kik állnak a terrortámadás mögött? Hogyan kapcsolódik Tuan és múltja az esethez? Mi az a Harmónia? Ezekre a kérdésekre kapunk részben vagy egészben választ, ha végigolvassuk a könyvet. A lényegi kérdések, a történet mondanivalója és felvetett témája ennél viszont sokkal több. Filozofálgatása már erős spoiler, merüljete el benne!

## Összhatás

A Harmónia számos korábbi utópisztikus műből merít, legtöbbit talán Huxley Szép új világából, amit nevén is hveznek a történetben. Az elbeszélés módja E/1-ben



történi, a főszereplő, Kirie Tuan szemszögéből. Ő mesél, bemutatja a világot, a gondolatait, az érzéseit, az ő szemén át ismerjük meg a történetét és jellemét is. Annak ellenére, hogy inkább antihősként tetszeleg, sokszor érzünk a narrálásában objektivitást, ez nyilván írói (mesélő) eszköz, de illik is a karakteréhez. A cselekmény két szálon fut, egyik a jelen eseményei, Tuan spirálcenzori élete és nyomozása; másik szál a múltja, a gyerekkora. Ezek folyamatosan váltják egymást, a jelen lineárisan halad előre (leszámítva néhány később jobban kifejtett jelenetet), a múlt inkább non-lineárisan, de teljesen követhetőn, mindig egy kisebb szeletet a helyére téve. Ahogy haladunk előre érdekes paradoxon alakul ki: egyre több minden összeáll, ugyanakkor egyre több kérdés vetül fel. Rontja az összképet, hogy több helyen mesterkélt, kevésbé következetes vagy logikus néhány esemény, ezek inkább hatásadás és sablon elemek. Ettől függetlenül a történet végig gördülékeny, élvezetes

és kerek. A felvetett filozófiájával, kérdéskörével nem mutat újat, de érdekesen tárlja, végkifejlete pedig sokaknak nem fog tetszeni, de illeszkedik a hangulatához.

A karakterek mind sablon jellemek, Tuané emelkedik egyedül ki, jellemfejlődése minimális, végig marad önmaga, de kicsit határozottabbá és erősebbé válik, lesz célja. Karakterének kritikussága, az utópia elé tartott tükröképe az, ami megfűszerezi a történetet. Tuan tettei, kapcsolatai összességében hangsúlyosabbak, mint a krimi vagy filozófiai vonal. A cselekmény rövid, gyors tempót diktál, inkább kisregény, sok mindent tálalhatott volna részletesebben, de igazi hiányérzet nincs. Az elbeszélést különböző HTML-kódok színesítik, melyek egyből amolyan „programozott rendszer” alaphangulatot kölcsönöznek a műnek. Mintha ebben a világban már minden mesterséges lenne, gépekre lenne kötvé, amiről persze hamar kiderül, hogy nincs így. Ezeknek a kódoknak a használata is egyfajta írói eszköz, jelzi, hogy

melyik szövegrész pl. milyen hangnembem zajlik: a leíró, objektív részek többször ezek között a tagek között szerepelnek, mintha nem is Tuan mesélné, csak elénk rakna egy információs fájlt. És valóban ez a kódok történetbeli funkciója: az emberek csak le-töltik maguknak az egyes adatokat, emlékeket, sok esetben videót is társítva hozzá, melyet a kontaktlencséjük rögzítet.

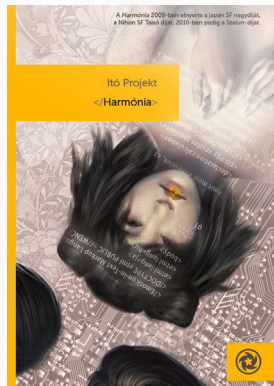
Összességében nem egy kiemelkedő mű a Harmónia, de kedvelhető, érdekes, elgondolkodtató történet, főleg ha a felvetett kérdéseit és az egészséges mániás oldalát úgy nézzük, hogy egy rákos beteg a szerzője. Az utópia vagy a sci-fi és cyberpunk műfaj kedvelői bátran ismerkedjenek vele.

*„A karakterek mind sablon jellemek, Tuané emelkedik egyedül ki (...) Karakterének kritikussága, az utópia elé tartott tükröképe az, ami megfűszerezi a történetet.”*

### Magyar kiadás

2012-ben adta ki az Ad Astra, tehát már az anime adaptáció előtt elérhető volt nálunk. Puhatablás 302 oldalas kötetben, Mayer Ingrid és Oroszlány Balázs fordításában. A borító érdekes, figyelemfel-

keltő rajta a fejfelé lefelé átlósan fekvő nő és a HTML-kódok. Ami a kódok fordítását illeti, az eredetiben angolul használt Itó, amit szerencsére a magyar kiadás is megtartott, a könyv hátulján van hozzá szöveget is. A kötés strapabíró, a gerinc nem törik meg az alatt a rövid idő alatt, amíg végig futunk a 302 oldalad, ami valójában nincs is annyi. Egyrészt nagyon keskeny a szöveghasáb és szellős, sokszor eleve beljebb kezdődik a sor a kódok alá tartozó részeknél, továbbá a fejezetek között is sok az üres/szellős oldal. Kellemes kiadvány, érdemes beszerezni.





## Itó animék

2014-ben érekezett a hír, hogy Itó regényei anime adaptációt kapnak a noitaminA programblokk támogatásával, ezzel tisztelve az író előtt. Elsőként a Wit Studio dolgozta fel utolsó művét a Shisha no Teikokut egy 2 órás filmben. Az anime 2015 októberében jelent meg. Ezt követte egy hónappal később a Harmony premierje a Studio 4°C jóvoltából, szintén 2 óra terjedelemben. Első regényének, a Gyakusatsu Kikannak anime verziója még nem készült el. A Manglobe stúdió jegyzi, pontos megjelenési dátum még nincs, de a szereposztást már közzétették. 2015-ben mindhárom történethez indítottak manga adaptációt is.



## Regény vs. anime

Az anime jól, szinte szó szerint adaptálja a regényt, és minden fontos elemet kvázi változtatás nélkül bemutat. A mérleg ennek ellenére a regény javára billen. Hiába dolgozza fel teljesen a film, ott valahogy minden gyengéje jobban kiéleződik: hatásvadász és sablonos. Nem lesz több egy közepszerű, de szórakoztató animénél, egyszerű kikapcsolódásnál. Ami hiányzik belőle az Tuan részletes narrálása, jelen van, de nyilván sokkal vágottabban az így is két órás filmben. Ez teljesen érthető húzás, animálva amúgy is láthatjuk az eseményeket, nem kell folyamatosan kommentálni. Így viszont több tett és esemény veszít a logikusságából, több lesz a lyuk, ami nem áll jól egy amúgy sem eget rengető műnek. Ez az eltérés csak minimális, de a regény ismeretében érzékelhető, ami akár csalódást is okozhat. Viszont a regény ismerete nélkül is érthető, kerek egész az anime film, talán még élvezetesebb is azoknak, akik nem tervezik elolvasni a könyvet. Behozták még a filmben a leszbikus fanservice elemet, mellyel a regény egyáltalán nem élt, de nem is mondanám teljesen idegennek a mű-

től. Nem zavaró, a történetet nem ismerő nézőknek valószínűleg tetszeni fog és akár még plusz értelmet is nyújthat egy-egy eseményhez.

Az anime látványa vegyesre sikerült, váltogatja a 3D és 2D animációt, előbbi sokszor fest csúnyácskán, de vannak szép pillanatai is, a 2D már szebb. Előnye a dinamikus kameramozgás és a tágas terek használata. A színek tetszetősek, letisztultak, visszaadják a regény hangulatát, főleg a sok rózsaszín miatt, ugyanakkor ez erős sarkítás is (a leírásban nem minden rózsaszín, csak halványan színes). A tempó helyenként lassú, túlhúzott és melankolikus, hozzáállt zenéssel. Az ending egy felejthetőbb EGOIST szám. Seiyuuk közül kiemelném Tuan megformálóját, Sawashiro Miyukit, akinek mindig jól áll a magabiztos felnőtt nő karaktere, valamint Miach hangját, Ueda Reinát, aki tökéletes választás volt, olvasás közben is hasonlót képzel el neki az ember, annyira magas, lágyság és éles egyszerre, jól hozza az „infantilis filozófust”.

*Összességében az animéről ugyanaz mondható el, mint a regényről: nem túl kiemelkedő, de kikapcsol, egyszer érdemes időt szakítani rá az ismerős, de jól tálalt gondolatai miatt.*



### Könyv adatok

Cím: </Harmonia> (Harmony)  
Szerző: Projekt Itó  
Év: 2008  
Műfaj: sci-fi, cyberpunk, dráma, akció, filozófia, pszichológia

### Magyar kiadás

Kiadó: Ad Astra  
Év: 2012  
Fordítók: Mayer Ingrid, Oroszlány Balázs  
Oldalszám: 302  
Kötés: puhatáblás

### Anime adatok:

Stúdió: Studio 4°C  
Év: 2015  
Hossz: 119 perc  
Rendezők: Arias Michael, Nakamura Takashi  
Seiyuuk: Sawashiro Miyuki, Ueda Reina, Suzaki Aya

# Légy az AniMagazin cikkírója!

---

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

## **Mindenképp írd nekünk, ha:**

- láttál egy animét vagy olvastál egy mangát és közzétennéd róla bővebb véleményedet,
- úgy érzed nem eléggé népszerű az egyik kedvenced és terjesztenéd, hogy mitől jó,
- szereted a japán/ázsiai kultúrát (film, dorama, étel, történelem, művészet stb.) és egy 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](mailto:bekuldes@anipalace.hu) címre, vagy gyere fel az [anipalace.hu](http://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](mailto:bekuldes@anipalace.hu)
  - Ötletek, kérdések, vélemények, egyéb óhaj-sóhaj: [info@anipalace.hu](mailto:info@anipalace.hu)
- vagy keressetek minket az [AniPalace facebook](#) oldalán.



# Super Star

Írta: Lehoczki Péter (Riczy)



Az utóbbi időben jelentősen megugrott a Steamen elérhető ázsiai, de elsősorban japán játékok száma. Nem csak visual novelek, hanem a régebbi, retro-stílusú japán RPG-k és újabb címek is, csak néhány olyan húzócímet említve, mint a Disgaea, Ys, Naruto Ultimate Storm 4, a One Piece játék, vagy a frissen felkerült Attack on Titan: Wings of Freedom. Eléggé fű alatt, de feltörőben vannak a kínai játékok is, ugyanezekben a kategóriákban. Azonban japán társaikkal ellentétben ezek eléggé megbújnak, és csak néhányuk kerül elő a rivaldafénybe, hála a portál ajánlórendszerének, és a közönségnek, akik segítenek egyiket-másikat angol lokalizáló patch-csel ellátni.

A jelenlegi Kontroller alanya, a Super Star is ebből a mélyebb rétegekből került elő. A játékot a kínai SakuraGame fejlesztő



I cannot remember that I have experienced one night stand yesterday! (Saying as if you want to experience, you can)

csapat készítette és adta ki idén augusztus 11-én angol és kínai nyelvi támogatásokkal, 7,99 eurós áron. Tematikáját tekintve egy ázsiai idolnevelde szimulátor (avagy raising sim), amiből éppenséggel nincs piac a megjelenési felületen. Tudunk hasonló játékokat mondani, nem is egyet, kezdve az Idolm@stertől a Love Live mobilos applikációjáig, egészen azokig, amikhez már Wikipédia és Google keresés szükségeseltetik, mert minden más cím olyan jelentéktelenül alulreprezentált ebben a zsánerben.

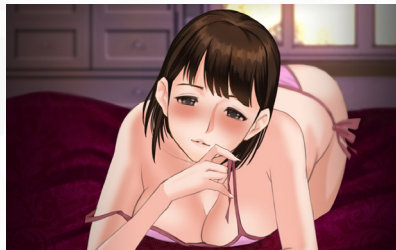
### Egyszer egész jól indít...

A játék történeti kiinduló pontja, hogy kezdő menedzserként egy fiatal lány mellett ébredünk, akinek nem más az álma, minthogy népszerű idol legyen. Ettől nagyobb ívet viszont nem fog leírni: nem megy át drámába, se romantikába (bár a történet során lesznek kioldható pillanatok, mikor randizni visszük az éppen pátyolgatott tehetségsüket). De akkor jogosan merülhet fel a kérdés, hogy ugyan mi tartaná fenn az érdeklődésünket? Erre igazából két választ lehet mondani: az egyik az amúgy is szűkös (nincs 1000 nap) időlimit, amivel

a játék gyakorlatilag a saját maga tempóját hajtja, ugyanis minden tevékenységünk 1 napot igényel. A másik indok pedig a sorozatosan, az elején különösen tömegével érkező kihívások, feladatok sora, amik közben olyan arckal találkozunk módosított néven, mint Jackie Chan, a néhai Michael Jackson vagy Benedict Cumberbatch.

Mechanikailag a játék könnyedén kezelhető. A sztorit visual noveles módon, állóképek elé vetített karakterrajzzal és eseményképekkel (ún. event CG), valamint szöveggel szolgáltatják. Két ilyen részesség közt tudunk feladatokat felvenni, teljesíteni, tanulni, és vásárolni. A gondozott, terelgetett hírességünket képezhetjük éneklésben, színjátszásban, ugyanakkor sportoltathatjuk és taníthat-

*„A játék történeti kiinduló pontja, hogy kezdő menedzserként egy fiatal lány mellett ébredünk, akinek nem más az álma, minthogy népszerű idol legyen.”*



juk neki, miként legyen kecsesebb, nőesebb, modorosabb. A tanítás, illetve a feladatok teljesítését 10 körre osztották, amiben folyamatosan kockáznunk kell egy olyan dobókockával, amin csak „remek” és „elfogadhatatlan” feliratok állnak. Ez befolyásolja a teljesítményünket, amire oda kell figyelnünk, ugyanis a pontjaink ettől függenek. Tanítás során a képzéspontok, feladat esetében pedig a százalékos pontok. Az eredményünket végül egy háromcsillagos skálában fogja mutatni, milyen volt. Fontos megemlíteni, hogy ha sorozatosan jót dobunk, akkor ezek folyamatosan összeadódnak. Azonban egyetlen hiba, és buktuk a kamatos kamatként emelkedő szorzót és a 200%-os mutatót. Ennek kritikussága leginkább a képességpontokban mutatkozik meg, illetve egyes útvonalak (route-ok) a teljesítményünktől függően válnak elérhetővé.



Ilyen kimagaslóan fontos route-ok egyike a turné, amit Kína legújabb felfedezettje tehet meg. Eleinte a kínai partvidéken, Pekingtől Nankingen át Hong Kongig haknizhatunk a színpadon, amit majd követ a koreai, tajvani, japán, amerikai, londoni és a francia koncertsorozatunk. Ehhez viszont kíméletlenül fel kell tornásznunk az éneklést, amit a feladatok elvégzése (pl. kislemezek kiadása) mellett esetleg ruhatárunk bővítésével, csecsebecsk vásárlásával érhetünk el. Ezenkívül található még divattervezői, filmes és filmsorozatos irányvonal is, illetve a női báj folyamatos fejlesztésével tévés személyiségek is lehetünk (aminek valami köze van a főzötudományunkhoz is, bár a mai napig nem értem, hogy a kettő miképpen függ össze). Minden elvégzett feladat után hírnévpontokat is kapunk, amik szintén követelménnyé válnak a játék egyes szakaszaiban.

Itt említem meg a játék grafikáját, ami hirtelen nem esett le, hogy honnan olyan ismerős. A lány rajzolt vonások az eseményképeken, vízfestékkel kitöltve, gondos textúrázás... Aztán bejött, és bár fura lesz, hogy pont ezek a párosítások jutott róla eszembe, de a japán MILF-es hentai mangák kivitelezése, és borítói, valamint az I's Pure-höz és a 2000-es évek közepének hasonló témájú hentai OVA-inak borítói. Mentségemre legyen szóva, talán nem véletlenül: a kissé telt leányzó menedzseléséhez ugyanis található egy felnőtt tartalmú patch, ami kioldja a szexuális témákat, és a cenzúrát semlegesíti.

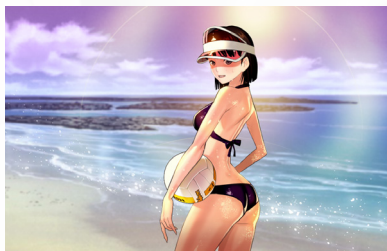
Vizszont különösebb adalék nem tesz hozzá. Nincs új jelenet, lehetőség, így igazából csak azoknak van, akik így jobban kívánják, vagy teljesebbnek érzik tőle a programot.

### ...és akkor jön a bukfcnc

Ez így elsőre elég összetettnek tűnik, azonban higgyétek el: nem az.

Pofonegyszerű, és pillanatok alatt kiismerhető a rendszere. És pont ez adja a buktatóját. Olybá tűnhet, hogy eddig úgy írtam a játékról, mintha tetszene, azonban a valóság nem ilyen negédes. A játék maga több helyen, mondhatni ezer sebből vérzik az elsősorban tartalmi, másodsorban technikai-játékmechanikai hiányosságai miatt.

Tartalmilag ugyanis a sztori tulajdonképpen nem egyéb, mint pusztá alibizés. Karakterek, jellemeik nincsenek, de ezt már megszokhattuk az ilyen típusú játékokban (leszámitva mondjuk az olyan hercegnő-nevelde szimulátorokat, mint a *Long Live the Queen*), és nem is ez a baj, hanem, hogy a történeti részen nincs befolyásunk a dolgok alakulására. Van egy pont, ahol széltől óvott aranytojást tojó idolkul nevezetesen alaposan felönt a garatra, és részegen lefekszik az általunk alakított menedzserrel. Nincs mód, hogy



ezt elkerüljük, és ezzel lehetőség szerint valami szint vigyünk a folyamatokba, ugyanis inentől számítható a romantikus szál kínos önbontogatása a felszín alatt hosszú időre, mire újra rivaldafénybe kerül egy téli séta során.

Egyes feladatokért nem csak pénzt és hírnévpontokat kapunk, hanem bizonyos mennyiségű aranyat is zsebre vághatunk. Ennek egyetlen célja van: a teljesítmény-mutatónk korrigálása. Ha rosszul dobunk, akkor megismétli a dobást, rendszerint jóra, és így visszakapjuk az elvesztett szorzókat. Sok esetben kifejezetten hasznos, azonban a játék képes úgy szórni ezt, mint-ha nem lenne holnap, és kis szerencséivel ritkán esik vérszesen le. Ez hatványozottan igaz a második és harmadik végigjársásra, amikor is az elért eredményeink után járó pontokért (mint a kioldott történet száli mérőöldkövek, a hírnévpont mennyisége vagy a kioldott jelenetek, event CG-k) cserébe gyémántokat kapunk, és ebből vehetünk magunknak némi könnyítést az újrajátszáshoz.

Egy másik fontos probléma, hogy ezzel a könnyítő rendszerrel azt éri el a játék, hogy a második, de legkétsősőbb a harmadik végigjársásunkra mindent megszerezhesünk a kiszabott időn belül, és még maradjon is bőven elég időnk visszamenőlegesen elvégezni egy-egy feladatot. Így válik előtűnk nyilvánvalóvá a tartalmi hiány azon része, hogy a vége felé, mikor már mindent



Feltornáztunk ahova csak lehetett, tanár nem képes minket tanítani, csak gereblyézzük a pénzt, jó eséllyel egy milliárdot is összeszedhetünk. Természetesen amerikai dollárban, nem kínai jüanban. Ezt a pénzt viszont nem fogjuk sem mire se tudni költeni, mivel a bolt maga kicsi, hamar felvásárolható, és adományozó gálák nem kerültek bele a rendszerbe, amivel további

hírnévpontokra tehetnénk szert. Bár igaz, minek további hírnévpont, mikor szinte nincs feladat 10 ezer pont fölött, amihez követelmény lenne, mégis 18 ezer fölé lazán feltornázható. Továbbá, említettem a különböző elvégezhető feladatokat, mint a filmforgatás, kislemezek feléneklése, ruhatervetés, tévés szereplés... Ezekből elég egyet teljesíteni szintenként a következő kioldáshoz, viszont az eladásra és fogadtatásra a hírnévpontjaink nincsenek hatással. Tegyük fel, a játék vége felé maradt 40 napod, és elvégeznél – jobb híján – pár régebbi feladatot, mert egyes eladási mérföldkövek nem teljesültek. Elkezdesz egy korai kislemezes feladatot, ugyanúgy legfeljebb pár száz ezer rajongót és vevőt tudhatsz magadnak a világszerte hajtás után, mintha csak a játék elején végeztél volna el.



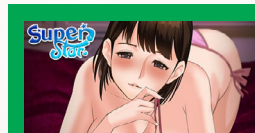
*„...voltaképp lehetne jó is, de kíméletlenül megreked a kihagyott ziccerek rengetegében.”*



A cseresznye a tejszínhabon pedig igazából az angol fordítás csapnivaló volta. Számos ponton fut az ember hibába, elgépelésbe, melléütésbe, rossz szóhasználatba, sőtlan mondatokba, vagy egyenes és világos félrefordításba. Ez utóbbiból van pár dolog. Például alapvető szabály, hogy neveket nem fordítunk le, kivétel a honosodott szerkezeteket és történelmi alakokat (illetve a múlt század elején nagy divatban volt magyarítási hullámból közismertté váltakat, mint Jules Verne, azaz Verne Gyula). Itt viszont rendre találkozunk olyanokkal, mint Curly Fu, vagyis „Göndör Haj” (aki egyébként nem más, mint a már fentebb említett Benedict Clumberbatch). Szóval szakmailag már kifogásolható. Ugyanakkor a játék egy pontján az egyik ilyen elég félrevezető, amikor is női báj- helyett színész tehetségpontokból kell 9000 fölötti mennyiséget összeszedni egy feladat teljesítéséhez (egész konkrétan azt, amikor feltűnik az ex-barátnő).

Ezek a hiányosságok pedig menthetetlenül ráteszik a bélyegüket a játékra, ami voltaképp lehetne jó is, de kíméletlenül megreked a kihagyott ziccerek rengetegében. Így pedig, aki egy átgondoltabb mechanikájú és lehető-

ségeit lényegében kiaknázó bálványnevelő játékra vágyik, az még jobb, ha marad a zsáner két zászlóshajójánál. Ellenben, aki bele kíván kóstolni, annak javasolom a leárazásra várakozást. Kevesebbet bukk, ha mégsem tetszik. Ellenkező esetben élhet a Steam Refund rendszerrel, ha még nem játszott többet 2 órától.



**Kiadó és fejlesztő:**  
SakuraGame

**Megjelenés:** 2016.08.11.

**Műfaj:** raising sim

**Értékelés:** 4

**Positívum:**

- szemnek kellemes grafika
- könnyű kezelhetőség, elsajátíthatóság
- apróbb poénok

**Negatívum:**

- az angol fordítás csapnivaló, olykor hibás
- könnyedén unalmassá válik
- rengeteg kihagyott ziccer



# Attack on Titan: Wings of Freedom

Írta: Hirotaka



Az Omega Force (Dynasty Warriors) fejlesztésű és a Koei Tecmo által kiadott Attack on Titan: Wings of Freedom sikeresen eljutott a PC-kre is, amit a Steamen tudunk megvásárolni. Ez számomra azért fontos, mert nekem nincs konzolom, így ezt a verziót próbáltam ki és erről írom le a tapasztalataimat.

Előrebocsátom, hogy ritkán játszom animés játékokkal, mert szimplán unom, de azért van pár cím, amit kipróbálok pl. a Valkyria Chronicles (AniMagazin 23. szám).

A játék indítása után egyből kapunk két kérdést: legyen-e könnyű a játék, és hogy megengedjük-e a gore jeleneteket. Tök jó, hogy ezeken hamar túl vagyunk, csak az a baj, hogy minden indításkor felteszi nekünk a játék ezt a kérdést.

Ezek után megkapjuk az impozáns introt, majd a menü fogad minket. Első megfigyelés: felejtjük el az egérhasználatot. Ez nemcsak a főmenüre hanem a játékra is érvényes. Csak billentyűzettel irányíthatjuk vagy értelemszerűen kontrollerrel.

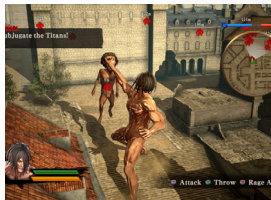
A menü átlátható, könnyen tudunk manőverezni benne. Az Attack Mode elindításával máris belekezdhetünk a tréningbe és a fő küldetésekbe. A Expedition Mode-ban különféle küldetéseket hajthatunk végre, választott karakterrel. A Gallery menüpont kimondottan részletes, információkat

tudhatunk meg a szereplőkről, meghallgathatjuk a játékban felcsendülő zenéket.

Mielőtt megkaphánk az irányítást egy rögtönzött AoT világfelépítés és történetet vár azokra, akik nem ismernék a címet. Ezután jöhet a training.

Először egy sziklás kanyonból kell kijutni a manőverfelszereléssel, majd erdős terepen tanulhatjuk meg a titánok elpusztítását. Ezek így fedik az oktató módot, ami bemutatja, hogyan kell menni, ugarni, használni a manőverfelszerelést vagy átvágni a titánok nyakát. Ehhez még hozzájön a felszerelés cseréje, utántöltése. Mert bizony a kard a sok használat után elkopik és titánkaja leszünk, ugyanez érvényes a gázza is, ami elfogy, ha sokat repkedünk. Ezeket a tékép által jelzett pontokon tudjuk utántölteni.

A bilentyűzettel történő irányítás először pocsecék, aztán nehézkes, de megszokható. Látszik, hogy kontrollerre terveztek, így akinek van, annak megkönnyítheti az



életét. Ugye egér az nincs. A konfigurált billentyűk csak azoknak esnek kézre, akiknek legalább 4 kezük vagy 20 ujjuk van. Egy laza átváltás után azért már könnyebb a dolgunk, bár így is furcsa egér helyett billentyűkkel mozgatni a kamerát.

A training után egyből a kaszárnyában kezdünk, és beszélgethetünk a bajtársainkkal. Bosszantó, hogy azoknál a részeknél, amik nem közvetlen küldetéshez tartoznak nincs szinkronhang és a jó ég tudja milyen okból, az irányítás is más (WASD-vel irányítjuk a kamerát és nyílbillentyűkkel haladunk a karakterrel). Mielőtt elkezdenénk a konfigurációhoz nyúlni, elmondom, hogy ezt nem lehet állítani. Ilyenkor két küldetés között tudunk új felszereléseket venni és cserélni a küldetéskor kapott pénzből. A legviccesebb az a felszerelés, aminek van egy kis szentély része.

Ha ezzel megvagyunk már mehetünk is tovább a történetben. Jön újra az óriás-titán, betöri a kaput és ennek okán több



kisebb titán hatol be az amúgy teljesen néptelen városba, mivel senki nincs a környéken rajtuk és pár bajtársunkon kívül. Ráadásul amikor szembe kerülünk a titánokkal, ők is eltűnnek, így egymagunk vagyunk a három darab óriás ellen. Mint kiderül ez a küldetés is azt szolgálja, hogy megtanuljunk elbánni a titánokkal. Az utána jövő küldetéseknél már jönnek a társaink és még hasznosak is. Jó sok titán özönlök be a városba és írhatjuk őket rendesen, cikázhatunk ide-oda. Remek a hangulata az egésznek, és miután ráállt a kezünk a billentyűkre, kimondottan élvezetes. Csak figyeljünk a kardra meg a gázra, mert ha előbbi elhasználódik, akkor sokszor kell nekimenni egy titánnak, mire átvághatjuk a nyakát. Ha pedig az utóbbi fogy, akkor lassan tudunk repkedni.

Aki esetleg a lassabb kaszabolás híve, annak van egy jó hírem. Nem csak a titán nyakát vágthatjuk át, hanem a kezét és a lábát is. Karakterünk mindig arra a pontra kapaszkozik rá a kötelével, amit kijelöltünk.



Ezt a jelölést változtatni is tudjuk.

Ha a küldetéseket teljesítettük, akkor tapasztali pontokat és pénzt kapunk, amiből fejleszthetünk, vásárolhatunk vagy eladhatjuk régi eszközeinket.

A játék szépen halad a manga történetívén, sok jelenetet ezért át is vettek az animéből, amik átvezető animációkban köszönnek vissza. Ahogy haladunk előre a sztoriban, úgy kapunk meg további karaktereket. Erennel kezdünk, miután őt megkajálták, Mikasával puszthatunk, majd titán Erent is irányíthatjuk. Neki is egyedi irányítása van, amit megmutat a játék, de könnyen tanulható. Ebben az állapotban tudjuk a házakat is puszítani, a többi titán irtása közben, ami nagyon szórakoztató.

A grafikát én szépnek mondom, a játék közben a mozgás kellően gyors és dinamikus lehet. A karaktereket és ruhájukat részletesen kidolgozták, a környezetre azonban már nem figyeltek oda annyira, de nincs vele gondom, bár a füst az egész



szép. Bizonyára azt gondolták, hogy az ember titánharc és manőverszerkóval száguldozás közben ügysem figyelj. Az épületeket a titánok tudják rombolni, de igazából ez csak látvány, a játékra nincs hatással. Az átvezető animációk is jók, bár a görbe vonalak megalkotása nem ment olyan fényesen, kicsit szögletes itt-ott.

Az irányítás a billentyűzet miatt okozhat gondokat. Értem ezalatt a kamerairányítást például, mert nem mindig egyszerű jó irányba beállítani. Hozzá kell tenni, így legalább átérezhetjük azt az érzést, amit a karakterek: az ide-oda lengőmanőverezéssel nehéz irányban tartani magunkat.

Ha már itt tartunk a manőverfelszerelés könnyen használható, jól sikerült megoldani, még akkor is igyekszik fix pontra kapaszkodni, amikor látszólag nincs is hova.

Természetesen a hang maradt az eredeti japán, amit alából el is várunk, és még a szinkronhangok is ugyanazok, akik az animében, így e téren nem lehet panaszkodni.



*Aki tehát szereti az Attack on Titan valamely formáját, akár az animét, akár a mangát, az bátran próbálkozzon a játékkal. Bár billentyűzettel is el lehet boldogulni, inkább a kontroller használatát javaslom.*





# Fehér Barbara Kyoko interjú

Írta: Aqualuna ([animeweb.hu](http://animeweb.hu))

*Fehér Barbara Kyoko részben európai, részben ázsiai származású magyar lány. Régebben már ellátogatott weboldalunkra ([animeweb.hu](http://animeweb.hu)), majd véletlenül újra egymásra bukkantunk egy másik fórumon, ahol hozzá hasonló kevert származású fiatalok társaságát kereste, itt fogalmazódott meg az az ötlet, hogy készítsünk vele egy riportot. Fogadjátok szeretettel!*

**Először is kérlek, mondj el pár dolgot magadról, bemutatkozás-képpen.**

27 éves vagyok, február 5-én töltöttem be. Magyarországon, Szombathelyen születtem, ahogyan a szüleim is már. Édesanymról úgy tudom, hogy többnyire magyar származású (ám mint tudjuk, a magyar is egy eléggé kevert nép). Anyukám édesapja ágáról van román vér is a családban, édesanyja ágáról pedig (egész pontosan az egyik dédpapám ágáról) van horvát is. Édesanyám édesanyja félig nemesi származású (ezt profi családfakutató ismerősünk is igazolta). Állítólag bizonyos törvény szerint a nemesi nevet is lehetne használni a vezetéknevemben, ami az én ese-



temben így nézne ki: Fehér-Szilassy Barbara Kyoko. (Ez lenne az „igazi” teljes nevem.) Édesapám édesanyja ágáról van bennem japán, kínai és mongol vér is. (Utóbbi kettőről keveset tudok, japánból van a legtöbb belőlem erről az oldalról, úgy tudom.) Édesapám édesapja észak-európai vonásokat viselt, szegény már nincsen az élők sorában. Az apai nagymamám

kiskorában örökre fogadta egy magyar család, és itt is nőtt fel Magyarországon. Sokan mondják, hogy a legjobban az apai nagymamám keleties vonásait örököltem. A szüleim elváltak, amikor még általános iskolás voltam. Amikor 2. éves gimnazista lettem, édesanyám másodszor is férjhez ment, egy osztrák férfihoz, akitől 17 éves koromban megszületett a féltestvérem, Lara Jessica.

Jól beszélek magyarul, japánul, angolul és németül. Van egy geográfusi diplomám, és egy rekreálós masszóri tanúsítványom, de a természetgyógyászat is nagyon érdekel. Sok minden érdekel igazából, de ami különösen vonz, az a földrajz (főleg az ásványok, kőzetek és kövületek, csillagászat), a gyakorlati filozófia, az élettudományok pl. biológia; valamint a távol-keleti kultúrák és nyelvek, és minden olyan nép kultúrája, ami közel áll a természethez. Szeretek fotózni, érdekel nagyon a stílustervezés is. Vonz a misztikum és az okkult dolgok világa is nagyon. Naponta új dolgokat tanulok, ezzel szélesítve a látókörömet.

Szívesen töltöm aktívan a napokat és szeretek egyszerűen több mindent ter-

vezni. Rendszeresen sportolok. Emellett igyekszem minél több időt a barátaimmal tölteni, illetve új embereket megismerni. Könnyedén ismerkedem új emberekkel, bármiről szívesen beszélgetek. Barátaimat mindig meghallgatom, ha segítségre van szükség, rám mindig lehet számítani.

Romantikus vagyok. Legkedvesebb szabadidős tevékenységeim a séta a természetben vagy szép régi épületeknél, masszírozás, rajzolás, versek írása, zenehallgatás, tai-chi, olvasás, állatkáimmal, barátaimmal és a családommal való időtöltés. Egyszerű dolgoknak is tudok örülni.





**Tehát, ha jól értem az alapján, amit a származásodról írtál, negyedrész vagy ázsiai származású az apai nagymamád révén, és az ő származása nagyobb részben japán, igaz?**

Igen, ez így igaz. Ám egy kicsikét még bonyolultabb is, azt hiszem. Magyar és japán ismerőseim közül sokan mondták már, hogy szerintük több lehet bennem az ázsiai vérből, mint negyed. Hát, bár egész magas vagyok (177 cm), az arcvonásaim és a hajam tényleg inkább ázsiai, én is úgy látom. Arra gondoltam, hogy esetleg lehet valami édesanyám oldaláról is ázsiai vonatkozásban, hiszen már tipegő kislányokként is nagyon sötét színű, egyenes haja volt, és érdekes formájú szeme. Az is lehet szerintem, hogy régi keleties ősmagyar vonások jelentek meg nála.

**Lehet-e tudni, hogy a nagymamád honnan, miért és hogyan került gyerekként Magyarországra? Mennyi idős volt akkor és ez kb. mikor történt?**

Kb. öt-hat éves volt szegény mamácskám, amikor a szülei meghaltak. Azt, hogy miért, és pontosan hogyan került Magyarországra (még a szüleivel együtt), azt nem tudom, mamám nem mesélte. Nem is mertem nagyon kérdezgetni szegényt, mert amint szóba kerültek a biológiai szü-



lei, egyből hallgatag és komor lett. Meg is értem. Nem sokkal azután, hogy a szülei meghaltak, a mamám nevelőszülőkhöz került, és egy kis közeli faluba kellett költöznie. A nevelőapukája nagyon szeretete őt, talán a nevelőanyukája is, bár ő nagyon szigorú volt vele. Abból az időből már sok mindent mesélt mama. Amikor ovis voltam, még láthattam élőben a dédszüleimet, akik őt felnevelték. Sok állatuk volt, és egy nagy házuk.

**Neki milyen volt ázsiaiként európaiak között felnőni? Érzett-e emiatt bármilyen diszkriminációt? Itteni nevelkedése miatt magyar-nak érzi-e magát, vagy van-e valamilyen szorosabb köteléke ázsiai mivoltával?**

Hű ez egy nagyon érdekes kérdés. Bár eléggé konzervatív volt a neveltetése, sosem mondta, hogy bármilyen negatív

diszkrimináció érte volna őt. Sok magyar és kínai barátja van ma is, az ismerősei mind szeretik a kedvessége és a segítőkészsége miatt. Amikor az oroszok még itt voltak Magyarországon, közülük is sokakkal összeharatózkodott. Rengeteget mesélt az orosz barátairól, hogy mi mindent kapott tőlük, milyen jó dolgokra tanították őt. Még oroszul is taníttatták. Édesapám kisgyerekként sokat játszott orosz gyerekekkel, az orosz tanárait rendszeresen kijávitotta, ha valamit nem úgy ejtettek ki. Ma is olyan kiejtéssel beszél apa oroszul, mint egy orosz. Mama szerintem már inkább magyarnak érzi magát, de amikor rám néz, sokszor olyan, mintha gondolatban nosztalgálna valamiről.

**Hogyan „jöttek össze” nagypapáddal? Édesapád örökölt-e valamilyen ázsiai vonást?**

Ő nagyon romantikus. Mama mesélte, hogy 17 évesen egy bálban. Mamácska bár csodaszép volt, nagyon félnék is, senkivel sem mert táncolni menni. Aztán egyszer csak megjelent a nagypapám, kedves mosollyal az arcán. Lassan de biztosan odasétált a mamácskához, kedvesen megszólitotta, majd elkezdtek beszélgetni. Aztán egyszer csak elkezdtek

egymással táncolni, észre sem vették már hol volt vége a beszélgetésnek, és hol kezdődött a tánc. Ezután, amikor csak lehetett, megpróbálták egymás közelében lenni. Később, mikor mamácskát már nem fogták olyan szigorúan, Szombathelyre költözhetett a nagypapámmal. Nem sokkal ezután összeházasodtak, és idővel megszületett a három fiuk, édesapám az elsőszülött. Az apai nagyszüleim nagyon szerették egymást, mamámnak a papám volt életében az első szerelem, és lehet, hogy sajnos az utolsó is, mert az a nagypapám már nem él. Mamácska a mai napig hű az emlékéhez...





Édesapám hasonlít szerintem a testvérei közül a lejobban a nagymamámra, a fiatalabb kori képeim szerintem nagyon jól látszanak az ázsiai vonásai: az egyik iskolai képén pedig egy az egyben, mintha magamat látnám fiúként. Kicsi gyerek korában nagyon világos szőke haja és kék szeme volt, majdnem iskolás koráig, aztán fokozatosan sötétedett be neki mindkettő. Nagyon sötét barnára a szeme, és majdnem koromfeketére az egyenes haja. A bőre színe nagyon világos, ahogy nekem is, bár én vashiányosnak születtem. Ezt szerintem már a nagypapától örököltük. (Érdekes, hogy attól a nagyon fehér bőrű nagypapámtól való a Fehér vezetéknévünk.)

**Hogyan kaptad a nevedet? Mit jelent? Hogy szoktak szólítani általában? Melyik nevedet preferálsz, vagy ez függ-e esetleg attól, ki szólít meg?**

A japán nevemet? Azt az apai nagymamámtól kaptam, és kanjival leírva azt jelenti, hogy „tisztá gyermek”. Gyerekkoromban nagyon nem szerettem, ha Barbarának szólítottak. Sőt, mint később kiderült, ez a görög eredetű név idegen, külföldi nőt jelent. Bár anyáék ezt nem tudták, édesanya egyik kedvenc énekesnőjéről, Barbra Streisandról kaptam. Most már mindegyik nevemet szeretem, mert tudom, hogy szeretettel adták nekem. Ma már mindenkinek azt mondom a bemu-

tatkozásnál, hogy lehet választani, kinek amelyik jobban tetszik, annak szólítson. Amúgy gyakran szoktak Barbinak és Kionak is becézni.

**Milyen volt a neveltetésed? Különbözött-e bármiben egy átlag magyar gyerektől, az ázsiai nagymamád vagy a keleties vonásaid miatt?**

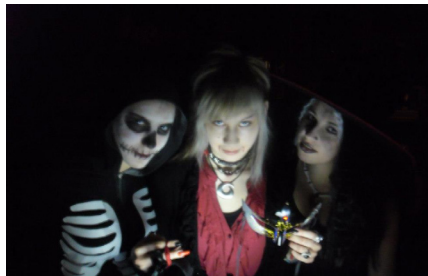
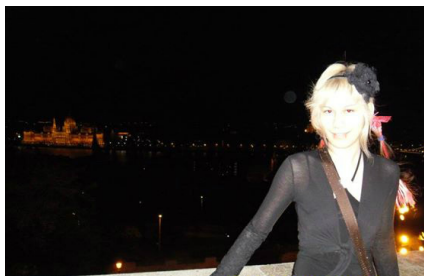
Elégé különbözött, azt hiszem. Édesapám nagyon félt, ezért szigorú. Sok mindent, amit a legtöbb ismerősömnek rég megengedtek már a szülei, sok olyat nekem csak nagykoromban. Pl. huszoneves koromig nem alhattam a kedvesemnél, és ő se nálam. Ma is a szüleimnél élek (bár elváltak, így több helyen is lakom), kimarad-

nom az éjszakába például továbbra sem szabad. Ha megyek valahova, azt be kell jelentenem édesapámnak. Édesanyám nem ilyen szigorú, de ő is nagyon félt. Mindezek ellenére tudom, hogy édesanya és édesapa nagyon szeretnek engem, és bár néha túlságosan is féltenek, sok mindent megtesznek értem, sok olyat is, ami más családban már nem szokás. Sokat szoktam segíteni nekik, de én is bátran fordulhatok hozzájuk, ha valami problémám akad. Az iskolában sajnos sokáig kiközösített voltam, és óvodában, kisiskolában még nem értettem, hogy miért nincs egy hasonló külsejű gyerek sem a csoportban / osztályban. Másként is csináltam dolgokat, pl. a kezemen is japánosan számoltam. Aki közel áll hozzám, mint egy családtag, azt becézem. (Ez Japánban is szokás, pl. felnőttek közül

is sokan szólítják apukájukat és anyukájukat apácskának és anyácskának. Nekem tetszik ez a szokás, ezért kiskoromtól fogva így csinálom.)

**Mennyire lógtál ki a sorból és számítótál különlegesnek gyerekként, kamaszkorodban, illetve most?**

Hát bizony, mindig kilógtam. Az összes osztályomból, és egy kicsit minden ismerősi közösségemből. Részben a származásom miatt, részben pedig a nem szokványos életfelfogásom, és érdeklődési köreim miatt. Általános suliban sajnos kiközösített voltam, különösen 5-ben. Bár igaz, hogy elsőtől harmadikig enyhén szólva nem voltak angyalok az osztály-





társaim: szemtelenkedtek a tanárokkal, lógtak óráról, osztálybulin alkoholt is ittak, stb. Én pedig, különösen hatodiktól nyolcadikig egy csendes, szerény, szófogadó kislánynya voltam a suliban. Nyolcból négy évben jutalomkönyvet is kaptam a tanulmányi eredményeim miatt. A közép-sulit szó szerint végigtanultam, ott kedvesek voltak az osztálytársaim, és többsége nagyon jó tanuló is volt. Én is a legjobbak között voltam mindig, de el is várta tőlem a családom, hogy ahol csak tudom, mindig a legjobb formámat nyújtsam, és hogy jó legyen majd a felvételim egyetemre. Középsuliban már érdeklődni kezdtek

egy kicsikét az osztálytársaim a hobbjaim (könyveket is nekiálltam írni, bár nem sok időm akadt rá sajnos), a származásom és a családom iránt. Bár ezek az osztálytársaim már szerettek, megérteni ők sem tudtak, mindig csak egy különc csodabogárként lettem megtűrve... Kibontakozni úgy igazán és önbizalmat szerezni egészen egyetemista koromig nem is sikerült. Amikor bekerültem az egyetemre, a földrajz szakra, egy új csodás világ tárult fel előttem: több lett a szabadidőm, nem kellett már mindig csak tanulnom, megszűnt a nyomás, és az az erős megfelelési kényszer is, ami bennem volt, szép fokozatosan. Végre lettek barátaim, nem csak a padtársam, mint azelőtt. Kezdem felfedezni önmagam, és a bennem rejlő pluszt. Kezdem egy kis önbizalmat szerezni. Beléptem a Szombathelyi Anime Szövetségbe is, ahol nagy „pluszpontnak” és pozitívumnak számított a származásom, főleg a japán oldala. Ekkortájt kezdtem el különlegesnek érezni magamat, és végre érezni azt, hogy én is vagyok VALAKI. Valaki, akit már nem csak a tanárai, rokonai ismernek el, hanem a hozzá hasonló korúak közül is már sokan. Ekkor kezdtem érdeklődni nagyon a stílus-tervezés és a keleti zenék iránt is. (Igaz, csak passzívan, de mára egy kész kis gyűjteményt hoztam össze ázsiai zenékből, mindenféle stílusból, ami megtetszett.) Már végeztem az egyetemmel is, közben még jobban megismertem saját magamat és a természetet. A természetet szeretete, és a

természetes életmódra való törekvés már a mindennapjaim része, és most boldogabb, és kiegyensúlyozottabb vagyok, mint valaha. Néha azért egy kicsikét úgy érzem, hogy hiányzik valami: más, részben magyar, részben kelet-ázsiai fiatalok társasága, főleg személyesen (a családomon kívül).



### Te magad mennyire érzed magad „különlegesnek” vagy „másnak”?

Úgy érzem, egy kicsikét mindkettő vagyok.

Különleges, mert több csodás nép vére is csörgedezik az ereimben, sok csodás kultúra örökségét hordozva magamban.

Más pedig mindazokhoz képest, akik „nem az én cipőmben járnak”. Bár boldog vagyok és hálás minden szeretetért, jóért, amit kaptam, néha hiányzik egy kedves érzés: úgy istenigazából tartozni valahová (a családomon kívül is).

Mára már van egy pár magyar és ázsiai kedves ismerősöm, barátom is, akiket nagyon szeretek és becsülök, de amikor velük vagyok, és más „nem hozzám hasonlóan keverék” társaságában, akkor gyakran úgy érzem, hogy hiányzik valami.

Hogyan is gondoltam ezt pontosan?

Elmesélek egy történetet: úgy egy éve történt, de egy nagyon tipikus eset, amivel talán jól tudnám érzékeltetni, hogy mire is gondoltam. Szombathelyen minden évben megrendezik a Japán Napot, ami egy kulturális rendezvény. Egyet kivéve mindig egyiken ott voltam, és nagyon jól éreztem magam. A programok jók, az emberek kedvesek, és mindig sokan megcsodálják az én kis „kollektióimat”, amiket mindig az adott Japán Napra tervezek. Csak ott van az a bizonyos kis kellemetlen „apróság”. Az a bizonyos tudatalatti határ, és távolságtartás, amit még itt, Japán Napokon is gyakran érzek... Idén is, amikor megszólítottam egy teljesen japán hölgyet, annyira zavarba jött, félig angolul, félig japánul kezdett el beszélni hozzám, sőt az egész beszélgetésünk során, ahol én végig japánul szoltam





hozzá, ő keverve beszélte azt az angollal, és látszott is a gesztusain, mennyire meg van illetődve, nem tudja, hogyan bánjon velem, úgy, mint egy japánal, vagy úgy, mint egy gaikokujinnal, azaz nem japán külföldivel. Ezután gondoltam, eszek valamit, erre mit láto? Egy magyar fotós hölgy rám mutogatva beszél az egyik ismerőssémmel, közelebb mentem, és mit hallok? A (véltően teljesen magyar) fotós hölgy azon tanakodott, hogy vajon meg merjen-e engem szólítani, mert nem tudja, hogy angolul vagy magyarul szóljon-e hozzám (mivel japánul nem tudott).

Az egész rendezvény során jöttek hozzám kedves emberek, a magyarok nem akarták szinte elhinni még azt sem, hogy Magyarországon születtem, dicsértek, aranyosak voltak, de végig éreztem a gesztusaikban, mindenükben azt a bizonyos távolságtartást, amit egy külföldivel szokás tartani... Néha olyan jó lenne úgy belépni valahová, úgy beszélni emberekkel (a családomon kívül persze), hogy nincs az a bizonyos tudatalatti határ, és távolságtartás velem szemben, és a bizonytalanság, hogy mit is kezdjenek velem, hogyan szólítsanak meg egyáltalán, stb. Csodás lenne, ha lenne legalább egy kis baráti közösség, ahol ez a határtartás nincs meg velem szemben, ahol a társaim arcában látom az én arcomat, lelkükben az enyémet.

**Hogy tapasztalod, ez a bizonyos távolságtartás, a hozzád viszonyulásban való bizonytalanság fel szokott-e oldódni, ha valakivel van alkalmod többet kommunikálni, barátkozni? Különbözik-e esetleg ez a kommunikációs közegetől, tehát más-e élőben, illetve neten? Animés-mangás körökben van-e különbség, vagy mi pont ellenkező irányú megkülönböztetés miatt esünk ilyen hibába? (Arra gondolok, hogy a mi szemünkben érdekes pozitívum lehet a származásod, de épp ezért tekintünk-e úgy rád, mint mondjuk egy „műzeumi csodára...”)**

Ha valakivel sokat beszélgetek személyesen, valamicskét szokott javulni ez a helyzet, de nem teljesen... Neten is előjön ez a dolog, csak kicsikét másképp: például azokon a nemzetközi weboldalakon, ahol csak Kyoko néven vagyok fent, van rólam pár fotó, és nem adok meg országot; akkor általában vagy teljesen japánok jönnek hozzám beszélgetni, vagy anime-japán rajongó más népek tagjai. Ha neten így először beszélgetek egy engem megkeresett teljesen japánal, akkor az szokott történni, hogy egy-két beszélgetés után már előjön az a bizonyos „láthatatlan fal” dolog. Amikor szóba kerül a családom, hogy hol születtem, hol élek, és én leírom ezeket,



akkor távolságtartóbbá válnak velem ezek az újdonsült japán ismerőseim. Volt sajna közülük olyan is pár, aki ez után már nem is kerestett többé. Magyarok általában úgy kezelnek neten (gyakran élőben is), mintha teljesen japán lennék, és mintha én minden tudnék Japánról. Nagyon aranyosak, de ez pedig talán „a másik vége a dolog-



nak”. Persze, imádom a japán kultúrát, és szívesen beszélgetek róla, de én se lehetek mindentudó. Ők talán Magyarországról mindent tudnak? Volt olyan is, hogy megkérdeztek, tényleg én vagyok-e a fotón, mert jól beszélek magyarul, és hátha én is valamiféle Ázsia-fan vagyok. Ilyenkor mindig nagyot nevetek.

Anime-Japán rajongók nagyon aranyosak szoktak lenni velem, igen, volt már példa arra is, amit írtál a „műzeumi csodáról”, Japán Napokon is előfordult már. Sajnos azoknak a japános rajongóknak a nagy része, aki nem ismer személyesen (ezt főleg nem magyaroknál láttam), addig szokott keresni, rám írni, amíg szóba nem kerül ez a családost/hol élek kérdés... Amikor megkérdezik, hogy éltem-e már Japánban, és én pedig nemet mondom - hisz ez így igaz - elköszönnek tőlem hamar, és sokan már csak alig vagy nem is keresnek. Talán csak arra lettek volna kíváncsiak, hogy milyen érzés Japánban élni, nem tudom...

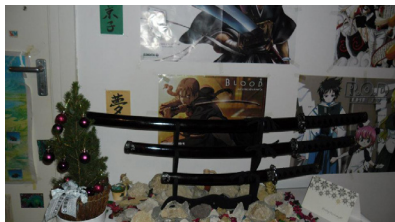
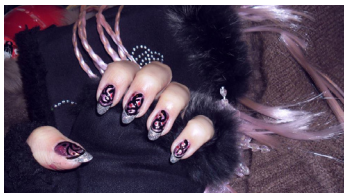


**Van-e bármilyen kapcsolatot esetleges távolabbi ázsiai rokonaiddal?**

Sajnos még nincsen. Ha még él közülük pár, talán majd egyszer megláthatom.

**Jártál-e már Ázsiában? Tervezel-e oda eljutni, vagy ha jártál már, újra kimenni? Hova utaznál, ha bárhova megehetnéd?**

Ebben az életemben még nem, de talán majd egyszer. Több szép országot, helyet is szívesen megnéznék, de főleg Japánt. Kyoto, a déli picike szigetekcskék békéje, és Hokkaido különösen vonzanak. (Utóbbiról gyakran álmodom is.) Kínából a Hainan-félszigetet nézném meg legszívesebben, amit a „kínai Hawaii”-ként is emlegetnek, mert olyan szép, és békés, de Tibet, a Himalája is csodálatos lehet. Szívesen időzgetnék a szép nyílt mongol pusztákon is keveset, és hallgatnám a szelet.



**Milyen mértékben érdeklődsz az ázsiai kultúrák iránt? Mi az, ami leginkább érdekel? Hogy jelenik meg ez az érdeklődés a mindennapjaidban?**

Nagyon. Igazából az egész, ahogy van, nagyon érdekel. Különösen imádom a tradicionális ázsiai zenét, ruhákat, nyelveket és ételeket. A keleti mentalitás pedig sokszor visszaköszön a viselkedésemben és a gondolkodásomban is, úgy érzem.

Ha lenne egy házam, annak csodaszép japános stílusú kertet csináltatnék, és benne rengeteg időzgetnék. A hagyományos japán házak letisztultsága, rendje és egyben természetessége is lenyűgöz. A szobácskám is telis-tele van keleti dolgokkal. Van kínai hagyományos írókészetem, szabadidőmben gyakorolok vele írni, és festeni. Vannak kínai tábla-

játékaim, amiket szívesen játszok a barátaimmal. Szeretek rajzolni és verseket írni. A rajzfiguráimba gyakran teszek mangás elemeket, és szívesen írok haikukat, japánul is. Általában ázsiai zenéket hallgatok, mindenfélét abból, régit is, modernet is. Vannak japán és kínai étkezéseink, amiket én nagyon szeretek használni. Vannak mangáim japánul is, abból a legjobb kanjikat tanulni és gyakorolni. Szívesen gyakorlom a nyelveket is, főleg ha a keleti barátaimmal beszélgetek neten.

Régen többféle japán és kínai harcművészeti ágat kipróbáltam, és gyakoroltam. Van három csodaszép japán kardom is, bordós-feketés sayában (hüvelyben). Ezeknek a régi japán hagyományoknak megfelelően nevet is adtam: Tsukiakari (Holdfény), YoruHime (Éjhercegnő), Yoru-Ryuu (Éjszarkány). (A nevek a legnagyobbtól a legkisebb felé haladva vannak, katanától a tantouig.)

Az egyik háziállatkám teknős, ami keleten szerencsét hoz. Kanamének neveztem el. Japánul a teknős kame, és ő így lett „Kaname kame”.

Igazából annyi mindent írhatnék/mondhatnék, de a bőség zavarában most ennyi fért bele a mondókámba.



**Az anime és manga mennyire áll „előkelő” helyen az érdeklődési körödön belül? Ezeket belül mi a kedvenceid?**

Nagyon szeretem az animéket, és a mangákat is. Van pár eredeti japán manga-antológiám is (seinen és shoujou főleg). Mangafanos magyarrá fordított mangáim is vannak, (Rurouni Kenshin, Vampire Knight, Hellsing, Chrno Crusade, Árnybíró). Animékből megvan majdnem az összes Inuyasha rész és film, nagyon szeretem. Van Appleseed, Shaman King, Devil May Cry anime DVD-m is. Magyar otaku magazinokat is nagyon szeretem, rengeteg Mondóm és egy pár AnimeStarom van. Általában netről nézek mostanában



animéket a kedvesemmel. Hogy mik a kedvenceim? Hát, nem és kor szerinti besorolás (shoujou, josei, stb.) nekem nem igazán számít, inkább csak téma szerinti műfaj beosztás (pl. fantasy). A fantasy témájú, régi korokba visszatekintő történetek a kedvenceim, csak humorral, és elgondolkodtató dolgokkal. Van pár rövidke bájos kis családi történetecske is, amiket nagyon megszerettem, például a Juice antológiában szereplő Onee-chan to isshou (Nővércskémel együtt/Nővércém és én).

**Magától adódik a kérdés: fordítottal-e már animét/mangát vagy bármi mást (esetleg valamely fan-sub csoport részeként)?**

Még csak pár rövidke magát fordítottam kérésre japánról-magyarra, és néha angolról-magyarra, de nincs még ebben a dologban komolyabb tapasztalatom.

### Szoktál-e cosplayezni?

Hát, ha az cosplayezésnek számít, egy saját magamat mutatom meg többféle oldalról a beöltözések alkalmával. Bár az egyik beöltözésemkor - ahogy elnézem a küldött régi Japán Napos képeket - kicsit hasonlítottam Inuyashára. Varni csak egy keveskét tudok, általában inkább apróságokat szoktam, mint például táská, haj és ruhadíszeket. Néha ilyen módon átalakítok felsőket, sálakat is. Egyszer összebarkácsoltam egy jó kis kardtartót is a hátamra övekből és hasonlókból. A legtöbb öltözétem szétszedhető (ha például fázom vagy melegem van, arra is mindig felkészült vagyok, így gyakran egyszerre háromféle öltözetet is lehet látni rajtam Japán napokkor.



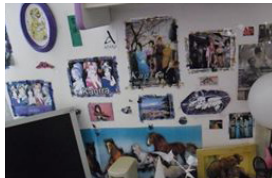
Különben nagyon jó és kreatív dolgokat tartom azt, ha valaki szívet-lélekkel, odaadással, saját maga képes élethűen megalkotni, és eljátszani kedvenc karakterét. Mindenki, aki ilyesmivel foglalkozik, sok sikert kívánok.

### Üzennél-e bármit az interjú olvasóknak?

Ha van egy különleges hobbitok - mint például az animék-mangák - de a környezetekben piszkálnak emiatt, akkor sem szabad feladni, hiszen azzal saját magatokat is feladjátok. Aki kiáll mellett, amit szeret csinálni, előbb-utóbb célt érhet szerintem.

*És végül de nem utolsósorban:*

Pár sor a hozzám hasonló helyzetben lévő fiatalokhoz: Sziasztok. Én egy Magyarországon élő, részben magyar, részben kelet-ázsiai származású lány vagyok. Ha ti is „az én cipőmben jártok”, és szeretnétek



egy életvidám - s egyben hozzátok hasonló - fiatallal barátkozni, írjatok bátran. (Leggyakrabban használt) E-mail-címem: [hattoriyoko89@gmail.com](mailto:hattoriyoko89@gmail.com) (Új) Facebook fiókomban: 京子フェエール

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100011768198037>



# 9 nap Japánban

Írta: Miichan



2016, az év, amikor egy 10 éves álmod valóra vált. Augusztus 10-én elrepültem Japánba, 19-én pedig már itthon fogyaszthattam el a tízóraimat. A kis idő, amit kint töltöttem gyorsan eltelt, de egész életemben emlékezni fogok rá. A 9 nap fergetegesen jó volt. Részletezem élményeimet, kitérék a hasznos és fontos dolgokra is.

Kezdjük is az elején, amihez 10 évre nyúlunk vissza az időben, akkor jött az ötlet, hogy én ki szeretnék menni Japánba. Ez megmaradt ugyan a tíz év alatt, viszont nem volt bátorságom teljesen egyedül menni, pénzem szintén nem volt annyi, hogy csoportos útra befizessek. Egészen 2016-ig, mikor is anyukám hívta fel a figyelmemet egy útra, ami megfizethető (Japán Specialista - Kawaii utazás). El is mentem a Japán Specialista irodájába, informálódtam, a végén meghoztam a döntést: Irány Japán!

A kiutazásig volt pár hónap felkészülési idő. Ezalatt készült el az útlevelem, ruhát szereztem be, átgondoltam hogy mit kéne vinnem (ezeket részletezem később). Eljött a nap és az óra, mikor a Liszt Ferenc repülőtérről elindult a gép Isztambulba, onnan pedig tovább Japánba. Az út körülbelül 13 óra volt oda és 14 óra vissza. Turkish Airlines-os géppel mentünk. Budapesttől Isztambulig rövid, egész kényelmes volt az út. Kaptunk vacsorát, ami csirkés szendvics, csoki puding, víz, hal és saláta



volt. A gépen az út vége felé elég hideg lett, de kérhettünk pokrót. Isztambultól Japánig egy óriási, jól felszerelt utasszállítóval mentünk. A gépen volt érintőképernyős monitor, vagyis egy tv szerű kijelző, amihez volt távirányító is. Lehetett filmet nézni, zenét hallgatni, játszani, és nézni a felhőket a kinti kamerák segítségével. Persze ételt-italt itt is kaptunk. Teljes ellátás, sőt kaptunk a pokrót mellé egy Batman vs Superman-es kis csomagot, amiben zokni, papucs, fürdugó, szemtarakó, fogkefe és fogkrém található. Először utaztam repülővel így a becseköléstől és a fel-szállástól nagyon félttem. A Liszt Ferenc rep-

téren volt egy átvilágítás, ott iszonyatosan gyorsan ment a sor, a nyakláncomat és a fülbevalómat gyorsan le kellett kapnom, majd a cuccaimat belerakni a műanyag dobozba. A nagy sietségben rajtam maradt a szemüveg, így sikeresen becsipogtam, de hamar átnéztek, mehettem is tovább. Szerencsére ilyen problémám Isztambulban nem volt, ott egy félórás szünet után mentünk a következő gép kapujához. Japánban pedig csak megkérdezték, hogy mi célból mentünk, nem kellett kipakolni és hasonlók. Viszont papírt kellett kitölteni,

*„A Liszt Ferenc repülőtérről elindult a gép Isztambulba, onnan pedig tovább Japánba. Az út körülbelül 13 óra volt oda és 14 óra vissza.”*

hogy hol szállunk meg, meddig maradunk, pontos cím és telefonszám. Ujjlenyomatot vettek és még egy kamerába is bele kellett nézni. A naritai reptérről a csomagokat transzferrel a szállodába vitték, mi pedig mentünk a buszmegállóba. Busszal és JR-rel (Japan Railway) mentünk a szállodáig. A szállás a Hotel Mielparque Tokyóban volt. Egy 3 csillagos szállodában, ami inkább nézett ki 5 csillagosnak. Szép, jó elhelyezésű



szoba, tiszta és kicsi fürdőszoba (található benne egy fűtött ülökés wc) várt ránk. Svéd asztalos reggeli fogadott minden reggel és a 7. emeleten vagy 4 db italautomata állt rendelkezésre (itt vettem 3 este is epres tejet). A folytatásban részletesen leírom az egyes napokat.

**Augusztus 10., szerda, 20:10-kor** indult a gép, találkozó 17:40-kor a 2A terminálban. Én olyan 17:20-30 fele érkeztem meg. Előttém érkezett meg Timi ([garaitimi.hu](http://garaitimi.hu)) és Sanyi. Timit már az utazás előtt megismertem, de Sanyival akkor találkoztam először, végül az egész



körűt alatt együtt lógtunk. Közel 40 perces késéssel érkezett meg az utolsó két személy. A névsorolvasás után egy gyors biztonsági csomagolást lehetett kérni. A csomagok bebiztosítása után állhattunk sorba. A sor egész hamar elfogyott, odaadtam a kis csomagomat, az útlevelemet. Miután megkaptam a repülőjegyet plusz az útlevelet jött egy rövid várakozás, majd a csomag ellenőrzés, amiről már írtam. Az átvizsgált csomagokkal egyenesen a kapu felé tettük az irányt. Lepakoltunk és Timi, akivel később egy szobában szálltunk meg, vett vizet magának és nekem is. Miközben várakoztunk lehetett látni a kedvetlen, munkájukat unott arccal végző embereket. Közben eljött a pillanat, mikor kérték a repülőjegyet (a jegynek a kisebbik részét adták vissza, ez elég sokkoló volt). Beszálltunk a géphe, elfoglaltuk a helyünket és várakoztunk. Egy jó negyedórás késéssel elindultunk. A felszállás izgalmas és problémamentes volt. Nem dugult be a fülem és rosszul se lettem. A három órás út alatt fényképeztem (főleg az elején), beszélgettem és ettem. A felszállás szintén problémamentesen történt, ugyan picit érezni lehetett, ahogy a kerék megérkezik az aszfaltra. A többi leszállásnál nem éreztem ilyet. Kiszállást követően igyekeztünk a buszhoz, ami a reptér bejáratához vitt minket (elég magas volt a páratartalom Isztambulban is). Beértünk, jött az útlevél bemutatás és a pillanat, amikor nem találuk a kijelzőn a következő gép kapujának



számát. Ekkor beiktattunk egy fél óras mosdó és vásárlás szünetet. Miután letelt az idő, kikerült a kapu száma is a kijelzőre és mentünk vagy 15-20 percet a következő helyszínig. Újabb várakozás (közben egy japán öreg néni keze jött oda a csoport egy részéhez és kérdezgetett minket hogy Japánba megyünk? És miért megyünk Japánba, főleg nyáron? Miután a kérdéseire választ kaptunk visszament a családjához. Kíváncsi, kedves néni volt). A várakozás közben egy dolgozó lekezelte a jegyünket. Hajnali 1 óra 40 perckor indult tovább a gép. Az óriási „luxus” repülőn elfoglaltuk a helyünket. Egyből megőrültem az érintőképernyős monitornak, ki is próbáltam a játékokat. Itt a fel és leszállást alig lehetett megérezni. Az út szórakoztató volt. Az utasokat altatni szerették volna a hangulatfényvel és az ajándékcsomagokkal,



de előtte persze ehettünk, és később is lehetett kérni még finomságot. Az egyetlen negatívum az alvásnál jelentkezett. A szűkös hely miatt már az összes pozíciót kipróbáltam, de esélytelen volt normálisan pihenni vagy akár szundítani. A 11 óras út alatt kaptunk még egy reggelit. A kilátás gyönyörű volt akár a szigetországról, akár Ázsia más helyszíneiről. A felhők mintha vattacukrok lettek volna. Persze ennek is vége lett egyszer és megérkeztünk a sok-sok éve várt helyre.

**Augusztus 11., csütörtök, 19 óra után:**

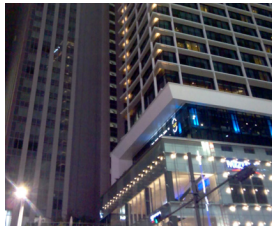
A reptéren amennyit tudtam, fotóztam, egész gyors tempóban mentünk, ez a tempó kísérte végig az utazásainkat, jó kis zsírégető edzés, hehe. A reptéren lehetett venni mobil routert, ami nagyon hasznos kis szerkezet. Amíg a vásárlás zajlott, váltogatni lehetett az ital automatánál, a jobbnál jobb teák és üdítők között, vagy éppen lefotózni. Naritán volt ingyen wifi is, gyorsan elkezdtem jelenteni haza. Ezek után mentünk a buszhoz, amin ki volt írva, hogy





nem szabad telefonozni, kitudja miért, de amíg el nem indult a busz, addig a japánok is telefonoztak. Miközben utaztunk egy-szer csak felfigyeltem rá, hogy a baloldalt közlekedünk, ekkor kaptam észbe, hogy igen itt balkéz szabály szerint közlekednek, de eleinte fel se tűnt vagy inkább nem volt olyan meglepő. Ami viszont feltűnő volt, hogy nagyon lassan buszoztunk, pedig eléggé az autópályán haladt és nem bent a városban. Mikor megérkeztünk a tokiói állomáshoz a sok magas épület látványa magával ragadott. Egy-egy fénykép kaptintása közben gyors tempóval vettük az irányt a JR felé, ahol az idegenvezetőnk megvette a jegyet. Pár jegyről készült kép, az összesről sajnos nem. Ez volt az első alkalom, mikor megtapasztalhattam azt a jó érzést, hogy Japánban vonattal közlekedem. A jegyet bedugtam a gépbe, átmentem a kapun és a végén ott várt a jegy, amit el kellett venni. Persze az utazás végén kifele menet a gép elnyeli a jegye-

ket, így azokat nem lehet gyűjtögetni. A Hamamatsuchou megállónál szálltunk le és gyalogoltunk pár sarkot (az utcán végig éttermek, karaoke helyek és éjjel-nappali boltok voltak). Ami még kihagyhatatlan, az a rengeteg ital automata, végig mindenhol volt pár gép. Megérkeztünk a szállodába, ahol várt a rengetek csomag közül az én kettő kis csomagom. Rövid intézkedés után megkaptuk a szobához a kártyát meg a reggeli jegyeket. Ezután elfoglalhattuk a szobákat, de előtte megbeszéltek páran, hogy elmegyünk kocsmázni. A találkozó előtt gyors lepakolunk, fürdés a hosszú út után és készen állunk az éjszakaiözshöz. Olyan 5-10 perces séta után találtunk egy szimpatikus izakayát, ahova betértünk. Első körben rendeltünk innivalót, én yuzus, mézes Shochut ittam, ami egyfajta vodkás koktéll, és irtó finom. Második kör az étellek volt, ekkor krokettet kértem, finom hagymás húsos krokettet. Mindenki más-más finomságot kért, amit megosztottunk



egy-mással, így próbáltam ki pl. a nyers polipot, ami elég rágós volt, de a krokett segítségével sikeresen elfogyasztottam. Meg egyfajta nyálkás rózsaszín krumplít is ettem, aminek az íze olyan, mint a reteknek. Ettem még nyársról sült fokhagymát, shitakegombát is. Milyen a japán üzleti érzék és vendégszeretet: a felszolgáló kedves és figyelmes. Ha még van a poha-

*„Mindenki más-más finomságot kért, amit megosztottunk egymással, így próbáltam ki pl. a nyers polipot, ami elég rágós volt, de a krokett segítségével sikeresen elfogyasztottam.”*

radban ital, de már nem olyan sok, egyből jön és kérni, kérünk-e még. A szakét például úgy töltik ki, hogy alá tesznek egy tálkát, beleállítják a poharat és a vendég előtt, töltik ki úgy, hogy túlcorduljon és még egy fél-háromnegyed pohárnyi szakét vissza lehessen tölteni. Ezzel fejezik ki, hogy nem spórolnak az itallal. A kocsmázás vége felé összedobtuk a pénzt és fizettünk. Utána még az éjjel-nappaliban vásároltam pár dolgot, majd Timivel felfedeztük az utcákat és találoztunk egy „hosztal”. Persze ő csak a vendégeket csalja be a bárba egy kis italfogyasztásra, de én megragadtam az alkalmat, hogy egy japánul fotózkodjak, és mutathassam az ismerősöknek, hogy milyen bishi emberkéket lehet találni Japánban esténként. A fotóért cserébe tettem egy ígéretet, miszerint másnap abba a bárba megyek (SOHA SENKI NE ÍGÉRJEN SEMMIT egy japánnak). Később kifejttem mi lett az ígéretemből. A mozgalmas este után visszatértünk a szállodába, és bedőlünk az ágyba.





**Augusztus 12., péntek:** A reggeli találkozó 8:20-kor volt. Én 6:40 fele keltem ki az ágyból, de körülbelül 4 órától fent voltam. Közepesen gyors reggeli készülődés, csomag elrendezés, egy kis beszélgetés és irány a szálloda étterme, ahol rengeteg étel közül lehetett válogatni. Szedtem tojástekercs helyett tojás kockát, sült csirkegolyókat hozzá krumplit, meg curry levest és kétféle üdítőt.



Reggeli után jött a találkozó ideje, elindultunk Akihabarába. Hamamatsuchouig elsétáltunk, majd a zöld színű (számjelzés helyett színekkel jelölik a vonatokat, ez a térképen látható is) vonattal mentünk. Akihabara az anime, manga, játéktérme és a pachinko fellegvára. Egy darabig közösen sétáltunk a többiekkel, ekkor láttunk rengeteg tax-free shopot, figura boltot, ami kissé átverés. Láttam egy sor várakozó japánt, akik a legújabb D.C Capo játékkért álltak sorba. A boltok 10-kor nyitottak ezért még egy jó fél órájuk tuti volt nyitási és már előtte is ott álltak. Végül egy nagy boltnál mindenki kapott körülbelül

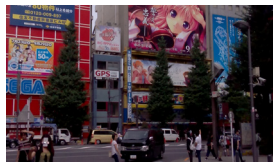
1-1,5 óra szabadidőt. Néha öten voltunk, néha hárman. Így fedeztük fel véletlenül a pachinko termet is, ahol rengeteg gép volt két szinten, és amikből ömlött a fém golyó, borzalmas hangjuk volt. Az én fülemet különösen bántotta a hangos zaj, de a japánok ott üldögéltek, cigiztek és játszottak. Következő állomás egy min. 8 emeletes magazin bolt. Az első szintjén magazinok voltak, feljebb lehetett mini figurát is találni meg egyéb kiegészítőket, dvd-t, mangát. Ezek után elkezdtünk figurákat keresni. Elég sok bontott figura boltot lehetett találni. Az árak változóak, amik nagyon szépek, azok nagyon drágák



is nyilván, de kissé lehangoló mikor odaíráján, hogy a figurának van doboza, mert így aminél ez nem szerepelt, annak valószínűleg nem volt. Betértünk pár horgászós kampós játéktérembe is, ahol egy kirbypénztárcát szerettem volna kifogni. Persze esélytelen kifogni, kivéve, ha japán vagy. A japánok elég sok időt töltenek ilyen helyeken, és páran elég sok új, dobozos figuraú távoztak. Szabadidő közben szerettünk egy életmentő legyezőt, ami végig kísért a maradék napokon, majd a szabadidő letelével visszamentünk a találkozási ponthoz.

A következő állomás a Maid Dream kávézó volt. Felmentünk lifttel az emeletre, helyet foglaltunk az asztaloknál, utána mindenki kapott egy állatlas hajráfot. Itt

oolong teát ittam és macis currit ettem. Előtte egy kawaii mondókát kellett elmondani. Ebéd közben volt egy táncos karaoke előadás. Az előadás után felpróbáltam a maid ruhát. 2160 jenért adell lehetett rajtam a ruha, amíg ott voltam. Készítettünk csoportképet, és egy-egy maiddal is készült közös kép (persze ezért is fizetni kellett). A hatalmas élmény után, aki szeretett volna visszamenni a szállodáig, az idegenvezetővel mehetett, aki maradni szeretett volna kapott egy jegyet. Öten maradtunk és ellátogattunk a Yodobashi Akibába, ami egy 9 emeletes, több mint 23 ezer négyzetméteres áruház, ahol sok elektronikai cikk kapható, de az egyik szinten könyvek





és magazinok vártak (itt vettem magazinosokat). Van, ahol sport eszközöket lehet venni, sőt egy gyerekjáték szintjük is van, ahol rengeteg puzzle, tamagochi és egyéb játék található. A hatalmas üzlet bejárása után belebotlottam egy bingó játékba. Kint osztogatták a bingó táblát. Gondoltam, ha már itt vagyok, és ingyen van, nem hagyhatom ki. Nyertem egy kis nasit. A sok séta és inger után visszamentünk a szállodáig, onnan pedig egyenesen egy buddhista templomba mentünk. Gyönyörű, nagy udvaron található, ahova elég sok külföldi ellátogat. Mielőtt szétnéztünk volna, a víznél megtisztultunk és úgy haladtunk tovább. A sok zöld fa között megbújó kabó-



cák hangja nyugtató hatású. Felmentünk a templom lépcsőjén, körbe néztünk az udvar hátsó részén. Egyedül a temetőbe nem mentünk be. Egész sok macskát láttam a templom közelébe (szegények eléggé leharcoltnak tűntek). Ezek után leültünk egy padra és figyeltük az udvarban mászkáló embereket. Kis pihenő után vissza a szállodába, két órát pihenni, este pedig újra kocsmazni mentünk. Elég sokat haladtunk mire betévedtünk egy szépen kivilágított utcába, ahol egy hagyományos kocsmát találtunk. Felmentünk az emeletre, ahol egy tatamis szoba várt minket. Megnéztük az itallapot. Összesen 3 szakét ittam és ettem szójaszósban pácolt sült szöcskét és szárított halat. A hosszas beszélgetés után átmentünk egy pub jellegű helyre, ahol 2-3 pohár sört ittam (nem szeretem a sört, de ez egész jó volt), és marhanyelvet sütöttem meg különböző zöldségekkel. Itt fotózkodtam az üzlet vezetőjével, egy harmadik generációs szusi mesterral és néhány karaokés növel. Pár órát itt is elvöltünk, és az idegenvezetőnek köszönhető-



en a szusi mesternél foglaltunk asztalt 17-re. A mester megmutatta a helyet, ahova majd vissza kéne találnunk. Ezek után visszamentünk a szállodai szobába.

**Augusztus 13., szombat:** Reggel megint 6:40 felé ébresztő, reggeli és találkozó az aulában. Mai program a Ghibli múzeum. Kichijojiig mentünk a JR-rel. Busszal mentünk volna tovább, de sajnos csak 2 óra múlva jött, így szerencsénkre gyalogni kezdtünk. Útközben láttunk egy szép parkot, egy Ghibli boltot, és péket, ahol egyből kiszúrtam a pant (mindenfélével töltött zsemle cucc). Végül megérkeztünk a fellegvárba, megkaptuk a dekoratív jegyet (egy filmszalagdarabka). Kint lehetett még fotózni, bent sunyi képeket készíthetünk.





Én kevesebbet fotóztam, helyette a végén vettem egy fotógyűjteményt, és néhány képeslapot. A múzeumban különböző helyszínek voltak: egyik helyen mozgó totorós figurákat, és a filmszalagokat lehetett nézni. A macska buszt is megtekinthettük (7 éves korig pedig ki is lehetett próbálni). A felnőtteknek is készítettek egy macska busz darabot, ahol helyet foglaltunk. Az egyik szobában Miyazaki rajzai és festményei voltak kiállítva. Néhány helyen tekerős gépek segítségével nézhettük az animációkat. A múzeum tetején pedig közös képet készítettünk az óriási robottal. Ezek előtt egy rövid filmet néztünk meg a mozi részen. A Ghibli kaland után szabad program következett. Mi hárman maradtunk kichijojiban. Először elmentünk enni. Beültünk egy étterembe, ahol a felszolgálónak kissé indiai arca volt. Én kértem egy gyerek menüt, mivel azzal is jól laktam. Tojásos udon krockettel, plusz egy kis narancslé. Elmentünk a Ghibli boltba, ahol tömérdek sok ajándéktárgy volt.

A nagy bevásárlás után elmentünk a piacra, ahol vettünk hagyományos eper tortát. Én még vettem kompetitot, curryt és dinnyés pant is. Következő állomás



a park volt. Kerestünk egy padot, amiből elég sok van Japánban (kivéve a Meiji szentély környékét). Ha épp padot nem is találunk, vannak csövekből készített üléshelyek. Végül találtunk padot, ahol elfogyasztottuk az ételek egy részét. Sétáltunk a parkban, bementünk egy szentélybe. Vásároltunk pár omamorit és elkezdtünk visszasetálni az állomáshoz. Visszafelé elmentünk egy tó mellett, ez azért lényeges, mert a romantikus animékben ide látogatnak el a párok csónakázni.

*„A múzeumban különböző helyszínek voltak: (...) Az egyik szobában Miyazaki rajzai és festményei voltak kiállítva. Néhány helyen tekerős gépek segítségével nézhettük az animációkat.”*

Este elmentünk fakultatív programra Shinjuku-ba, a híres kabukichou negyedben található Robot Show-ra. Ez a műsor volt Japán legalja. Kint és bent sok villódzó fény, ami még elment. Voltak gyerekek is, meg miniruhás amerikai csajok. A nézők 99%-a külföldi volt. Rengeteg amerikai szórakozta végig az egészet. A műsor szármalmas volt. Nagy idiótán kinéző robotok és lenge vagy épp idióta öltözetű lányok riszálták magukat. Énekeltek, doboltak és hantoltak. A szörnyű műsor után visszamentünk a szállodába és animét néztünk.



Sajnos kifogtuk azt a csatornát, ahol csak hétfőig adnak animét.

**Augusztus 14., vasárnap:** A szokásos reggeli után (általában csirkét, krumplit és úditót választottam, de egyik nap volt rákrémes krocket is) ezen a napon az Asakusa negyedbe mentünk. Ez a negyed volt az Edo kori Tokió legfőbb szórakozó negyede. A hatalmas modern épületek közt megtalálható a Nakamise utca, ahol mindenféle ruha, konyhai eszköz megta-

lálható. Kissé a kínai piacra emlékeztetett és sajnos elég sok kínai áru volt. A hosszú sorok végén található a hatalmas Senso-ji buddhista templom.

Itt volt egy 45 perces szabad program. Vettünk egy hagyományos ízű ramunét, meg dangót. Megnéztünk egy majom show-t és 100 jenért kipróbáltuk a szerencsehozó papírokat. Én kis szerencsét húztam. A szabadidő elég volt, végigjártuk a sorokat, és megnéztük az óriási kapukat, amik a sorok között álltak.

Utunkat folytattuk az Ueno városrészben, ahol a parkban kicsit sétáltunk, megnéztük a képzőművészeti szobrokat, majd betértünk az állatkertbe.





Itt másfél óra szabad program volt, ami ugyan nem volt elég az összes állat megtekintésére, viszont a végére jól elfáradtunk. A lényegét megnéztük az elején, ami nem más mint az óriás panda. Kettő lusta panda volt külön egy kicsi helyen (eléggé megsajnáltam őket). De a jegesmedvét még ennél is jobban sajnáltam, ami egy nem túl hűvös helyen mászkált. Másfél percre utaztunk a monorailen is, viszont a sorban állás rá minimum fél óra. Itt vásároltam először jegyet. Meglehetősen egyszerű Japánban jegyet venni az automatából. Itt megjegyzem, hogy a japánok, mint tudjuk, betartják a szabályokat, amiket a kínaiak áthágnak. A rövid utazást követte egy hagyományos jégkása, közben megtekintettük a maradék állatot. Az állatkertezés után örültünk, hogy visszaérünk a szállodába. A szobánkban pihentünk pár órát, közben megnéztem meddig van nyitva a Tokió-torony, ekkor láttam meg a One Piece tornyot. Nagyon rákattantam, viszont idő és pénz hiányában maradtam a Tokió-toronynál. Késő délután Timivel útnak indultunk a templom felé, tőle 400 méterre található a célpont. Először megvettük a jegyet a középső részbe (150 méter), ott nézelődtünk. Olyan, mint az animékben. Majd beálltunk a sorba megvenni a következő részre is a jegyet, ami 250 méter magasan van. Miközben vártunk, digitális tűzijátékot néztünk. A torony középső és felső részébe lift viszi a látogatókat. A fenti résznél csodás esti kilátásban volt



résznünk. Visszafelé egy háromnegyed órás sorba keveredtünk fent, a középső részből pedig lépcsőn mentünk le, kint a vascsövek között. Eléggé félelmetes, mégis csodálatos élmény. Végül egy szuvenir boltos, éttermes helyre érkeztünk le. Itt vásároltunk, utána mentünk az éjjel-nappaliba ennivalót venni. Ekkor találkoztunk a második nap említett japán hoszttal, aki elég mérges volt a megszegett ígélet miatt. Elkezdett követni minket és mondta, hogy menjünk vele. Mondtuk neki hogy előtte bemegyünk a boltba vásárolni. Utána elmentünk vele a bárba. Ez egy eléggé amerikai érzést keltő hely volt. A felszolgáló személyek bishik voltak, viszont az étel és ital nem igazán nyerte el a tetszésemet. Finom volt, de a sok hagyományos étel után nem épp erre vágytam. Azért jól elvultunk addig a pontig, amíg a részeg öregemberek nem jöttek oda hozzánk, végül a felszolgáló megmondta nekik, hogy ne zavarjanak minket. Ezek után visszatértünk újból a szobánkba, ahol elfogyasztottuk a poharas levest meg a bolti japán hamburgert. A burger nagyon finom, a leves ehető. Végül egy kis tévőzés és alvás.



**Augusztus 15., hétfő:** Ezt a reggelt nagyon vártam, hiszen a J-World szórakozó központba mentünk. Mint minden reggel ezen a napon is az aulában találkoztunk, ahol éppen dorama forgatás volt. Elindultunk a Daimond állomáshoz (kell egy kis változtatosság), ahol felszálltunk a metróra, a jegyhasználat a szokásos volt. Egészen Ikebukuróiig mentünk, ahol betértünk a Sunshine City áruházba. Sok animés és nem animés üzlet volt (pl. pokémonos üzlet és ghibli bolt, de ruholtban is árultak Gokus felsőt). A harmadik emeleten fedeztük fel a már említett J-World-öt, ami nem más, mint a Bandai Namco Entertai-





ment videójáték-gyártó vállalatának saját szórakoztató központja. A *Dragon Ball*tól kezdve volt *One Piece*, *Kuroko no Basket*, *Haikyuu*, *Naruto*, *Gintama*, *Toriko*, *D. Grayman*, *Prince of Tennis* és egyéb animés szerencsejátékok, feladatok, egyéb mini játékok. Hú, én kipróbáltam Narutóból az egyensúlyozós játékokat, ahol egy megadott ideig kellett tartanom magam úgy, hogy nem fogom meg a korlátot. De a chakra érintős játékkal is szórakoztam, majd a *One Piece* szellem vasújtját is kipróbáltam. Fotózkodtam egy élő Gokual és letapeoltam néhány *D. Gray* man-es szereplőt. *Kuroko no Basket*ből két szerencsejátékokat próbáltam ki. Az egyiknél a srácok koszos

mezéből húztam, de másiknál három kosárlabdát igyekeztem bedobni a kis kosárlánkokba. Gintamánál két rózsaszín, tojás alakú gumilabdát kellett eldobnom úgy, hogy a rózsaszín lyukakba belemenjenek. Ezek után Shinjuku felé mentünk megnézni a városházát, ami 243 méter magas, összesen 52 emelet. Szép és egyben félelmetes kilátás tárult a szemem elé. Itt nem töltöttünk sok időt, néhány kép és mosdó szünet után folytattuk utunkat Shibuyába, ahol megnéztük a híres keresztveződést. Nem olyan óriási nagy, de jó volt látni az animékben megrajzolt részt. Shibuyába vettünk Taiyakit, ez egy hal alakú süti, amiben babkrém van. De lehet venni olyat is,

amibe fagyit tesznek, viszont az nem hal alakú. Közben sétáltunk a Yoyogi park felé. Sikeresen befejeztem az evést a szentélyig. A Meji szentély óriási nagy. Lehetett kívánságot írni fatáblára, vagy borítékba tenni egy kis pénzt a kívánságos papírral. Én ezeket kihagytam, helyette imádkoztam egyet. Japán hagyományos arca után Harajukuba mentünk, ahol elvegyültünk a tömegben. A Takeshita utcán mentünk végig. A rengeteg ember kis léptekben haladt a boltokkal telített hosszú utcán. Bekukkantottunk pár üzletbe. Volt köztük ruha- és cukorka bolt. Fel is próbáltam egy ruhát, de sajnos abból a fajtából egy méret volt csak. Majd egy fehérmemű boltban találtunk egy animés részleget a második emeleten. Sok kiegészítőt és plüss figurát és jó pár rendes pvc figurát lehetett itt találni. Következő állomásunk az egyik cukorka bolt volt, ahol pl. óriási vattacukrot lehetett kapni, meg egyéb gumicukrokat, stb. Ezen az utcán még egy loli boltba mentünk, ahol sajnos nem lehet ruhát próbálni. Pedig rengeteg szebbnél szebb ruha található. Végül elkanyarodtunk jobbra egy áruházba, ahol körülbelül 6 emeletet mentünk fel. Rengeteg ruhát láttunk, de semmi olyat, ami minket érdekelne, így folytattuk utunkat, ami egy takoyaki boltba vitt. Itt ettem először, és meglepően finom volt. Persze a polip még így elkészítve is rágós. Harajuku legforgalmasabb utcáján (lehet az ünnep miatt) meglepően kevés extrém öltözetű fiatal volt.

**Augusztus 16., kedd:** A teljesen szabad programos nap. Hárman jártuk végig a számunkra érdekesnek gondolt helyeket. Első állomásunk a Comiket hűlt helye, a Tokyo Big Sight volt Sajnos pont lemaradtunk a conról, aznap már csak a takarítókat és az italomatata oldalát nézhettük. Még maradt a limitált kiadású animés úditáitból a gépben, így vettem egyet. Sajnos sok helyet foglalt ezért haza már nem hoztam. Gumikerekű vonattal mentünk tovább egy megállót a nagy körhintáig, ami egy élmény. Még soha nem ültem óriáskeréken. Gyönyörű volt a kilátás. Látni lehetett a hajókat és a város is másabb fentről.





Plusz láttam még egy óriáskereket nem messze. Ezután a játékkerem jött. Táncpadoztunk, majd egy dobolós játékot próbáltunk ki. Sok pénz lehet ilyen helyen elkölteni. Rengeteg ritmikus játék volt még, és versenyzős, harcolós. A bejáratnál egy medence várta az embereket, ahol horgászni lehetett. Kifele menet sokan horgásztak. Következő hely újra a j-worldós pláza lett. Előtte bementünk a „kisboltba”, vettünk édességet és némi készletet. Krokettet és pant ettem. Hely hiányában a pláza padlóján csöveztve fogyasztottam el. Ebédet követően mentünk az akváriumba. Összességében ez is pici helyen van. Viszont ez az animékben és a valóságban is randi hely, muszáj volt megnézni. Persze egy randi másabb lett volna. Itt is sokan tartózkodtak, néhol a kijelölt helyen ültek és nézegették az úszkáló halakat. Kint a medencénél fóká showt néztünk, már amennyi látszódott belőle (annyian voltunk, hogy én körülbelül a végéből láttam egy picit). A következő előadást elmosta az eső. Sajnos mi is megáztunk, ami azért nem kellemes, mert az összes zárt hely légkondicionált, amit eső esetén se vennének lejjebb. Ez a nap egyébként is elég esős volt. A halak után megnéztük a Namco szintjét, ami egy fizetős játékkeremszerű hely. Később Akihbara fele mentünk vonattal még egyszer megnézni a yodobashit hátha kapható touhou játék. Sajnos nem jártam szerencsével, helyette egy figurát vettem a közeli boltban. Megvettem Nozomit a Love Live

Idol Schoolból. Hullafáradtan visszamentünk a szállodába, összekészültünk az esti karaokepartira. Mikor elindultunk még szakadt az eső. Az első nap kinézett karaokebárra mentünk, kértünk szobát, italt és felmentünk a kis helyiségbe. A gombokat nyomkodva működésbe hoztam a gépet. Lehetett előadó és dal cím szerint keresni. Tök jó, hogy megvolt a szám, amit szeretnénk, de a dalszöveg nyilván csak hiragánával és kanjival szerepelt. Így a netet is segítségül hívtuk a szövegek keresésére. Összességében nem könnyű, de mókás karaoke estét tartottunk.



**Augusztus 17., szerda:** Vonatozás Kamakurába, az utazás legtávolibb helyére, célunk a Nagy Buddha szobor (2. legnagyobb Buddha Japánban) volt, ami 12 méter magas és közel 100 tonnás bronzszobor. A belsejébe írtó meleg van, de érdemes bemerészkedni. A Hasedara templomot kicsit gyorsabban néztük meg. Hosszú lépcsőjét megmászva betekinthettünk az elejébe, a többi ugyanis belépőjegy. A város egyik legjobb része az óceán partja. A szobor megtekintése után lementünk a partra. A nap legnagyobb szerű pontja a vízben álldogálás és a nagy hullámok várása volt, továbbá kagylógyűjtés. Mivel nem találtam üres kagylót így elhoztam pár élőt, amiket leforráztam. Délután még elmentünk Yokohamába gyorsan megnéztük a vásárló részt, majd hullafáradtan visszamentünk a szállodába és vártuk az esti szuszitást. Elérkezett a várva várt óra, indultunk a harmadik generációs szusi mesterhez. Igazi hagyományos szusi étterembe mentünk, ahol egy vállalat alkalmazottai is vacsoráztak. One Piece-rol és

egyéb dolgokról beszélgettek. Nigiri szusi szettet kértem, amibe volt 4 maki is (egy tonhalas, egy uborkás, még egy halas és ikrás), nigiriből rákos, lazacos, szójaszószos halas, tonhalas, és egy fehér fogalmam sincs milyen halas volt a szettben. Kaptunk zöld teát és miso levest hozzá.





**Augusztus 18., csütörtök:** Utolsó napra maradt Ginza és a Császári palota. Először a palotakertig mentünk. A hatalmas felhőkarcoló részből kijöve a parkon átsétálva jutottunk el a céljig. Itt az őrzött hidat és a távolban lévő palotát lehet megtekinteni. Vizes flakonnal senki ne közelítsen az örök felé, mert robbantószernek nézik. Utolsó program Ginza volt, ami tényleg drága hely, de nem megfizethetetlen. Itt ebédeltünk, majd a papírzület kb. 10 emeletén nézelődtünk és vásároltunk. Esős idő miatt máshova nem mentünk. A 4 órás szabadidő után mentünk a reptérre, ahol elég laza volt az ellenőrzés, némi várakozás után elhagytuk Japánt.



### Mit ajánlott mindenképp vinni egy nyári japán útra

- 1 kis hátitáska vagy oldaltáska
- 1 kis poggyász
- 1 közepes vagy nagy bőrönd (Attól függ mennyi szuvenirét szeretnének hazahozni. Fontos, hogy biztonsági záras legyen, visszafelé nem lehet biztonsági csomagolást kérni. Ha nincs ilyen bőrönd, jó a sima bőrönd vagy utazótáska is, de akkor érdemes vinni folpakot vagy jó erős szigszalagot, amivel az utazás előtt betekerhetjük a bőröndöt.)
- 1 legyező
- 1 kis törölköző
- 1 pár szandál és 1 pár cipő
- 1 esernyő
- 1 esőkabát
- 2 kardigán (jól jön a repülőútra)
- 1 hosszú nadrág a repülőútra
- Nyakpárna
- Pendrívé megfelelő mennyiségű animével (lehetőséges, hogy a repülőn lehet használni)
- Min. 1 konnektor átalakító

### Fontos tudnivalók

A buszon elől szállunk fel és a vezetőnél lévő gépbe rakjuk az aprót vagy a papírpénzt. 1000 jent még elfogad a gép, de annál nagyobbat már nem biztos.

**Jegyvásárlás vonatra:** a jegy automatánál ki lehet választani az angol nyelvet, de japánul is teljesen jól el lehet szórakozni. Oldalt kiválasztjuk, hogy felnőtt, abból 3 emberig lehet egyben vásárolni. Még előtte megnézzük a megállót a nagy térképen ott lesz alatta egy szám (például Akihabara 160). Kiválasztod a 160-as jegyet és bedobod a 160 jent. Ha egy szám többször is előfordul, akkor kell megnézni, hogy mit

írnak alatta. Szerencsére ilyen nem sok esetben van). Rossz jegy vásárlása esetén vissza lehet váltatni a jegypénztárnál.

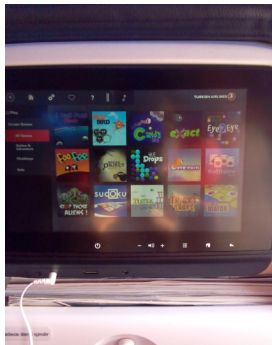
Vonattal való utazásnál, ha megvan a jegy, akkor ahol átmész a kapun van egy jegy elfogadó rész, oda bedugod a jegyet, egyből beszívja, ekkor átmész és a végén elveszed a jegyet, amit a túlóldalt kiad. Amikor kifele mész már nem fogja visszazaadni.

A szusit ne rágd sokáig, mert az illetlen-ség. Általában zöld teával gyorsan lenyelik.

Nagyon fontos, hogy Japánban a reptéren lehet kölcsönözni routert, 7 napra az 500 mb-os net 6500 jen körül van, de megéri. A szállodákban vagy a nagy áruházakban van wifi, de nem a legjobb. City Sim kártyát senki se vegyen, egyáltalán nem éri meg.

Jent érdemes legalább egy-két hónappal az utazás előtt váltani, mert sok váltóban nincs, és ilyenkor a bankoknak rendelkezniük kell, ami egy hónap. Budapesten a Nyugati környékén érdemes jent után keresgélni.

Zárásként azt tudnám mondani, hogy aki először megy Japánba, annak nagyon jók lehetnek a Japán specialistas körutazások. A megfelelő körút kiválasztásával egy nagyon jó kis kirándulásban lehet részünk. A programok tetszetősek, persze van, amire nem jut elég idő, de az idegen vezető nagyon jó fej, plusz a többiekkel ismerkedve még jobb lesz az út.





# Japán háborús bűnök: Ukishima Maru

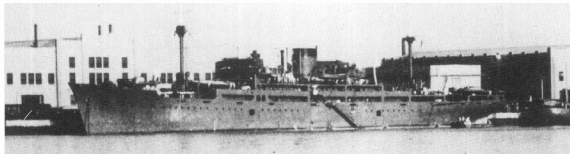
Írta: Iskariotes

A II. világháború során a japán császári hadsereg sok emberiség elleni tettet hajtott végre, közülük is a leghíresebb a Nan-kingi mészárlás, ahol közel másfél hónap alatt 250 ezer emberrel végeztek. Manapság egyik visszatérő téma a szexrabszolgák kérdése (AniMagazin 31-32. szám), ami erősen rányomja a bélyegét a japán-koreai-kínai kapcsolatokra. De a bűnök közé sorolható a Pokoli hajók - Jigoku sen (地獄船) esete is. Ezek a hajók szállították a II. világháború idején a Japán birodalomban a különböző hadifoglyokat, rabszolgákat. Jelen írásomban az Ukishima Maru esetével foglalkozom.

## Története

A hajót 1936-ban kezdték el építeni és 1937 márciusára már be is fejezték. A hajót Kokusai Kisen építette a ma is létező Nippon Yusen KK megbízásából. A hajó célja eredetileg az volt, hogy személy és áruforgalmat bonyolítson le Kobe és New York közt.

1941 szeptemberében átépítették, hogy hadicélokot szolgáljon a Nippon Kai-gun kötelékében. Ekkor kapta meg ágyúit, géppuskáit és torpedóvetőit valamint olyan felszereléseket, amikkel az ellensé-



ges repülőgépeket is észre tudták venni. Az egész rekonstrukció október közepére fejeződött be.

## Tragédia

Japánt a világháború vége felé két atombomba támadás is érte majd augusztus 9-én a szovjet csapatok megkezdték a kvantung hadsereg támadását. Nem meglepő, hogy augusztus 15-én japán bejelentette a kapitulációját, amit majd szeptember 2-án hivatalosan is aláírt.

Az Ukishima Maru 1945. augusztus 22-én indult neki, hogy teljesítse utolsó feladatát. Ekkor még az északkelti Aomori prefektúrában található Ominato kikötőben volt, innen indult el a koreai Pusan városba. Majd augusztus 24-én érhetetlenül Kiotó felé fordult és az Uki sziget közelében délelőtt 10 órakor elsüllyedt, a

hivatalos indoklás szerint egy amerikai tengeri aknára futott rá. Az áldozatok pontos száma nem ismert. Elfogadott nézet, hogy a hajón maximum hétezer lehetett a robbanás időpontjában. A fedélzeten 3725 koreai biztos volt a nevek alapján, de mivel Korea ekkor még japán fennhatóság alatt állt, így akkoriban kötelező volt mindenkinek japán nevet viselnie; tehát elképzelhető, hogy több koreai is volt a fedélzeten. A hajón volt még 255 japán haditengerész illetve 549 koreai hadiszolgálatot teljesítő személy, e személyek közül mindössze 25 ember halt meg vagy tűnt el, de a civilek pontos száma ismeretlen.

## Bírósági ítélet

1992-ben közel 80 koreai személy a kiotói bírósághoz fordult kártérítési per

miatt az ügy végül több mint egy évtizedig volt napirenden. Először 2001. augusztus 27-én a Kiotói Kerületi Bíróság közel 45 millió jent ítelt meg kárpótlásul 15 olyan koreai személynek, akik tudták bizonyítani, hogy hozzátartozójuk az Ukishima Maru fedélzetén halt meg annak elsüllyedésekor. Az eredeti koreai kereslet még 8 milliárd eurót követelt a japán államtól. Ezzel egy időben 65 személy keresetét elutasították mondván nem tudták hitelt érdemlően bebizonyítani, hogy a rokonuk a hajón tartózkodott annak elsüllyedésekor. Ugyanakkor a bíróság kimondta, hogy a Japán Császárság nem vállalt felelősséget 1945-ben a hajó biztonságos utazásáról, mondván, hogy az adott körülmények közt lehetetlenség volt bármilyen hajónak a biztonságos útját szavatolni. Továbbá elutasította a bocsánatkérésre és a maradványok visszaadására vonatkozó kérelmet is.

Ezt követően 2003-ban az Oszakai Legfelsőbb Bíróság elutasította az egész keresetet, a végső szót 2004 novemberében a Japán Legfelsőbb Bíróság mondta ki, amely szintén elutasította a keresetet.

Az eseményeket egy észak-koreai film a Souls Protect (eredeti címe: Sara-innun Ryeonghongdul) dolgozta fel 2001-ben.



# Roxy wonderland interjú

írta: Lady Marilyn ([ladym.blog.hu](http://ladym.blog.hu))



A Kreatív témán belül, a cosplay gyorstalpaló rovatban ezúttal is egy cosplayernek adom át a szót, hogy megossza élményeit és véleményét a cosplay világ kérdéseiről.

Sziasztok! Szeretnék bemutatkozni, Royx vagyok, polgári nevemen Marton Klaudia. Köszönöm a lehetőséget az interjúra, remélem érdekes lesz számotokra. Ha esetleg bármilyen kérdésetek lenne, szívesen várom az oldalamon keresztül!

### Először a művésznevedről kérdezlek! Honnan jött hozzá az ihlet?

Ez egy vicces történet, a Roxy/Roxancs még anno 8 éves korom körül ragadt rám a Lineage 2 világából. Ezt követte, hogy gportalos korszakom hanyatlásakor elkezdtünk szerepjátszani fórumokon (esetünkben vendégkönyv alapon). Itt két karakterem volt, Roxana és Silver. Egyenes út volt a két karakterem nevének összeolvasztása, majd felvétele, hiszen mindkettő a szívemhez nőttek. Innen hát a nevem. A Wonderland elnevezés Cosplay helyett az oldalnak pedig úgy történt, hogy nem akartam lekorlátozni az oldalt csak cosplay szintre, tervben áll rajzok és grafikák feltöltése is. Ha más nem a wonderland egyik oldalára. Amúgy is ez az én kis wonderlandem, ahol mindenkit szívesen látok!

### Mikor jártál először conon (melyik rendezvényen)? Mi csábított téged ebbe az irányba?

Hajjaj, azt hiszem talán 2010 környékén (sajnos már nem tudom pontosan az évet) jártam először hasonlóan Debrecenben az OSZAKE nevű rendezvényen. Rettenteseen élveztem, bár ekkor én még nem öltöztem be. Később egy nagyon kedves barátnőmmel, Loveinyvel ellátogattunk életünk első MondoConjára, akkor már mindketten beöltözve. Mindig is tetszet-



tek a cosplayek, hiszen milyen király, hogy a saját kezű munkáját viseled és látod az emberek boldog arcát, mikor szembejön velük a kedvenc karakterük!

### Szoktál vidéki rendezvényekre járni?

Igen, természetesen! Debrecenben az OSZAKE nevű rendezvényen és a PlayIt debreceni állomásán mindig megtalálható vagyok, tekintve, hogy vidéken lakom. (Mondhatni nekem a budapesti conok és rendezvények a „vidékiek”.)

### Szerinted melyek a fő különbségek a fővárosi és a vidéki conok között (ha van ilyen)?

Nem nagyon szeretek összehasonlítani, minden rendezvénynek megvan a maga varázsa, talán vidéken családiasabb a dolog. Több az ismerős, a barát „hazai földről”, nagyobb a társaság. Sajnos a fővárosi rendezvényeket még mindig nem mindenki engedheti meg magának anyagilag.

### Mikor vágta bele a cosplayerkedésbe és mi volt az első munkád?

2010-ben látogattam ki az első rendezvényre, 2011 környékén pedig már magával ragadott ez a világ. Az első cosplayem a Final Fantasyból volt Lenne, akinek a ruháját Loveiny anyukájának köszönhettem. A második ruha már itthon készült – olyan is lett, de tekintve, hogy első saját ruha, inkább aranyos próbálkozás, semmint rossz. Hatsune Miku original ruháját készítettem el anyukám instruálásával. Kegyetlen volt, de megérte!

### A környezetet hogyan fogadta a hobbit?

Mivel nagyrészt animés és gamer körökből kerültek ki az ismerőseim, nem volt számukra idegen. Akik pedig nem hasonló körökből származtak, az elején kiröhögtek,



mutogattak, majd azt vettem észre, hogy pár ruha után már alábbhagyott a nevetés, elkezdtek animét nézni esetleg játszani (például a League of Legends játékkal, amely most elég nagy sikernek örvend és a cosplayes „karrieremmel” egyidős). Azt vettem észre évekkkel később, hogy a ferde tekintetek helyett tisztelettel néz rám azóta egy bizonyos része ennek a körnek is, követik az oldalamat. Furcsa helyzet, de örülök neki, hiszen ez azt jelenti, hogy megtanultak elfogadni valahol furcsa, nem hétköznapi szituációkat!

### Hogy látod, mennyit változtak az első conodhoz képest a cosplayre is fókuszáló rendezvény körülményei?

Sokat! Rengeteget! Régen volt, ahol a mosdóban kellett öltözni, öltöző egyáltalán nem volt és inni is csak a csapból tudunk, ha esetleg szomjasak voltunk vagy vettünk magunknak. Idén ellátogattunk az Esportfestre, ahol kaptunk egy hatalmas öltözőt, inni és enni. Számomra ez rettenetesen furcsa volt, hiszen ennyi is

*„Régen volt, ahol a mosdóban kellett öltözni, öltöző egyáltalán nem volt (...) Idén ellátogattunk az Esportfestre, ahol kaptunk egy hatalmas öltözőt, inni és enni.”*

### Mik a tapasztalataid a cosplay versenyekről? Van valami, amit szíved szerint megváltoztatnál bennük?

Semmit! Szerintem mindenhol történnek apró bakik, de az alapelv ugyanaz minden rendezvénynél. Ez a rendszer, amiben most működik teljesen megfelelő.

### Melyik technika jelent kihívást számodra?

Az öntőforma elválasztása a dobozkájától. Az ismerőseim személyesen láthatták milyen szerencsétlen vagyok (mondjuk még mai napig nevetek a sztorin, ha eszembe jut)! Igazából megvágtam magam és nem bírtam a saját vérem látványát. A konyhába érve kétszer simán úgy dőltem el, mint egy zsák krumpli! :D Ha nekem ledet kéne kötni, szerintem felrobanna a lakás, vagy nem tudom! Amúgy minden kihívást jól viselek és oldok meg, ha egyedül nem megy, kérek segítséget természetesen, de a youtube is rengeteget segít. (Bár ez már csak a mai cosplayes élet megkönnyítése. Régen ne féljetelek nem volt ennyi „hogyan csinálni” videó, ahogy alapanyag sem. Mindent magunktól kellett megoldani és kitalálni.)



### Szerinted hogyan lehetne fokozni a cosplayerekre terelhető figyelmet? (Akár programötleteket is mondhatnál)

Szerintem mindenképp jók a színpadon tartott előadások, amit például MondoCon is láthatunk. Pár éve volt egy CosplayerExpo nevű rendezvény, azt hiszem, sokan emlékeznek is rá. Mivel ez egy kifejezetten cosplayerekről szóló rendezvény volt, úgy gondolom ez terelte a legnagyobb figyelmet felénk, cosplayerek felé. De a különböző kerekasztal beszélgetések és előadások bőven elegek úgy gondolom. A cosplayerek így is soha nem látott figyelmet kapnak a rendezvényeken!



### Mi volt eddig a legkülönlegesebb dolog, amit egy cosplay-be vittél?

Talán a teljesen papírból készült Justice Syndra övem. Nem volt pénzem jobb anyagokra és igazából ötletem nem volt miből kéne megcsinálni. (Akkor az EVA és a Worbla még nem volt elérhető kishazánkban.) Ezért hát félfamentes rajzlapból van az egész (mai napig minden hurcolás ellenére egyben van és hordható lenne). De használtam már glettet, gipszet, polisztirolragasztót, fogasnak való fémcső-

vet, rajzmappát (rip Roxy rajzmappája). Igazából mindenből lehet cosplayt csinálni egy kis fantáziával.

### Van olyan munkafolyamat, amiben segítséget szoktál kérni?

Igen, ez a folyamat a varrás. Anyukám rengeteget segít, hiszen valamiért vagyok annyira ügyes, hogy néha vonalzó mellett sem megy az egyenes vonal húzása. Úgyhogy a szabásmintát mindig közösen választjuk ki, majd közösen szabunk. Ha én rajzolnám fel, az tuti, hogy nem illeszkedne, ezért rám a szabásminta kimásolása marad, amit anya átalakít nekem biztos kezekkel, én fektetem fel az anyagra, ő vágja ki, majd én endlizem és varrom. Anyával jó csapat vagyunk, azt hiszem, bár szegényt néha az örületbe kergetem, hogy anya nézd, a kicsi lányod következő terve!

### Hogyan zajlik nálad a cosplay megtervezése? Szoktál vázlatos terveket készíteni vagy inkább csak fejben rakod össze a különböző elemeket?

Szerintem a mostani Diablo 3 wizardomnál csináltam először pánchéhoz „szabásmintát” Miharu tanácsára, aki a távolból fényképek alapján nézegette a munkámat, hogy használható-e vagy sem. Szegény egy hétiig kapta tőlem a képára-

datot, végül úgy néz ki, hogy tényleg jó lesz, innen már csak én tudom elrontani. Amúgy általában laptopról dolgozom (vagy egyéb eszközökről pl. tablet és telefon) de nem szoktam vázlatolni meg semmi hasonló, inkább durr, bele a közepébe. Ha nem jó, akkor előlről, de legalább már tudom mit rontottam el az előzőnél és azonnal javítom a következő prototípusnál. Az a baj, hogy előbb jár a kezem és később gondolkodom.



*„...általában laptopról dolgozom (...) de nem szoktam vázlatolni meg semmi hasonló, inkább durr, bele a közepébe.”*

### Melyik munkádra vagy a legbüszkébb?

A Sonára, de el van átkozva. Soha nem nyerhet versenyt, amibe bele kellett, hogy törődjek. Továbblépek és csinálom tovább a munkáimat. Remélem a Wizardra is hasonlóan büszke lehetek majd. A Sonát amúgy az életművemnek hívom, hiszen két év munka van mögöttem, aprólékos mintázással és többszöri újratervezéssel.

### Milyen szempontok alapján választasz cosplayt alanyt? Inkább a személyiségére fókuszálsz vagy a megjelenésére? Esetleg is-is?

Testalkat. A pocsi takarva legyen és ne legyen magamutogatós. A Harleynél rájöttem, hogy nem tudom teljes mértékben jól érezni magam, mikor az emberek nem a szemembe, hanem a melleimbe beszélnek. Fontos a személyiség is, de gyakorlással és sok-sok videó megnézésével a személyiség elsajátítása fejleszhető és felvehető.



**Olykor előfordul, hogy túl sok karakter tetszik, hogy szived szerint valamennyit cosplayelnéd? Ilyenkor milyen szempontok alapján döntesz?**

Szépen lassan megcsinálom mindet, ami tetszik. Ami késik, nem múlik (maximum várólistára kerül)!



**Inkább meglévő anyagokat szoktál átalakítani, karakterre szabni, vagy a nulláról szoktál építkezni?**

Mindkét esetre volt példa, de 90%-ban a nulláról. Nagyon ritkán nem kell varrni, hiszen az előre elkészített ruhadarabok és a turkálók mélyén sem lehet teljesen ugyanolyat kapni, mint amit a karakter visel. Ha én csinálom, az a biztos.

**Milyen világból választottad az eddigi cosplay alanyaidat?**

Volt már itt minden, az animétól kezdve a játékokig. Jelenleg inkább a játékok fele orientálódom (LoL, Diablo, WoW). Mindig a kidolgozott karakterek érdekelték, természetesen ruhaügylet elsősorban, hiszen szeretek szöszmötölni és idegölő festéseket produkálni még akkor is, ha az épp nem fog látszani de önmegnyugtatósként tudom, hogy ott van, ahol lennie kell és kész.

**Vannak League of Legends témájú cosplayeid is, ezeket a játék és a karakterek megismerése után készítetted el vagy csupán megfigyelted és a későbbiekben néztél utána a történetüknek?**

Régen unatkoztam és mindegyik karakter történetét elolvastam egy nyara-

lás alatt. Imádom ezeket a karaktereket, hiszen megrajzolás alapján is tökéletes cosplay alanyoknak minősültek. Sajnos nem mindet tudom megvalósítani, egyelőre ugyanis valjukk be, nem vagyok vasággal 50 kg, de mindig találok olyat, ami kevésbé villant és talán jól is áll/illik hozzám.

**Rengeteg szép hős és hőskínézet van a játékban. Inkább a Riot által tervezett eredeti hőskínézetek vagy az igen kreatív és látványos fanartok fognak meg jobban, ha cosplayről van szó?**

Nem vagyok a „szekrénycosplay” és a „tervezünk saját skint, mert az menőség” híve. Szeretem az eredeti artokat, mikor látom, hogyan mozog a karakter, hogy esik a ruhája, milyen a páncélja úgy, ahogy az a játékban is szerepel. Jelenleg is van egy közös project tervben Millával, bár még pontos dátumot nem tudok mondani mikor, viszont mindenképp szeretnénk megvalósítani.

**Melyik cosplay elkészítése került a legtöbb idődbe**

Guqin Sonata. Két és fél év munka után hagytam abba és nem, még mindig nem érzem tökéletesnek, viszont most érzem azt, hogy nem ér meg több pénz és energiát. Majd jön más amivel hasonlóan el tudom tölteni az időmet és próbálok



elérni a közel tökéletes, hiszen a teljesen tökéletes nem létezik!

**Milyen tanáccsal látnád el a kezdő cosplayeseket?**

Soha ne add fel! A ragasztópisztoly baromi forró és a szike rettentően éles! Igazából amúgy annyival, hogy minden kezdet nehéz, de senki nem úgy született, hogy mindent tud. Merjetek kérdezni ta-



pasztaltabbaktól, szívesen segít bármelyikünk. Van, hogy még én is megkérdem a dolgokat a veteránoktól, hátha ők tudnak valami megoldást a problémámra. Szóval nem megyen kérdezni, senki nem evett még embert!

### Ha jól tudom, a Living Dream Project tagja vagy, kérlek meséld egy kicsit a csapatról és a náluk betöltött szerepedről!

Már nem dolgozok velük együtt. Jelenleg a Magyar Esportért Egyesület (Mesport) egyik grafikus a amolyan rögtönzött riportereként vagyok aktív. Élvezem a közös munkát, a srácok nagyon rendesek és jókedvűek! Mindig van valami esportos finomság a tarsolyukban, soha nem unatkoznak! Szóval akit érdekel az esport, nézzen be hozzánk is!

### Számodra milyen a jó cosplay?

Nem tudnám ezt így megfogalmazni pontosan. Sok szempont van. Igazából már az is jó cosplay, ha valaki a karaktert tudja jól hozni. Mindenkinek más az erőssége. Igazából minden cosplay jó a maga módján én nem igazán teszek különbséget.

*„Egy cosplayer egyszerre sminkes, fodrász, asztalos, mérnök, varrónő/szabó, szobrász, informatikus (hisz a ledet programozni is kell egyes esetekben) és még sorolhatnám.”*

### Hogyan jellemeznél egy jó cosplayert?

Az előző válaszom szerintem ide is illik, nincs tökéletes ember, csak van akinek bejött az élet és van akinek nem mindig jön össze minden, de ettől még lehet jó és van akire szimplán csak nem figyel senki, pedig baromi szép dolgokat tesz le az asztalra, vagy nagyon jól hozza a személyiséget.

### Szerinted mely ismeretekre lehet szükség egy összetettebb cosplay elkészítéshez? (Itt akár a metek, fizika is szóba jöhet vagy az olyan példák mint a szabászat, varrás, elektronikai vagy asztalos ismeretek, stb.)

MINDENRE EGYSZERRE! Nem viccelék, komolyan! Egy cosplayer egyszerre sminkes, fodrász, asztalos, mérnök, varrónő/szabó, szobrász, informatikus (hisz a ledet programozni is kell egyes esetekben) és még sorolhatnám. Szóval egy cosplayer úgymond ezermester. Minden skill egyszerre fejleszt, ettől szép ez a hobbi (és drága is).



### Van példaképed a cosplayes világban? Ha igen kik azok és miért nézel fel rájuk?

Hűűűha, van egy pár. Igazából most mondom szerintem három magyart és három külföldit. Ha minden kedvencemet fel kéne sorolni, akkor azt egész nap olvashatnátok, és több oldalt venne igény-

be. Imádom Yuriko munkáit, gyönyörűek, kidolgozottak és minden illik hozzá, jól választja ki a karaktereket és gyönyörűen kivitelezi, sokat ámulok egy-egy munkáján... na jó, mindegyiken. Milla is nagy kedvencem, úgy téveszti meg az embereket, hogy amúgy észre sem veszik, csak mikor megszólal. Tisztelem, mert nőket megszegyenítő módon járkal patacipóban és magassarkúban (nekem a rekordom összesen 10 perc túsarkúban ő pedig hiszti nélkül... eszem megáll!) Emellett olyan hitelesen hozza a női karaktereket, ahogyan sok lány sem tudja. Aoime és Okkido pedig... csak állam a padlón és gondolkodom az életem értelmén. Hihetetlen miket összeraknak, festenek, varrnak... szó szerint művészet! Tudom ez már négy magyar példakép volt de fuuh igazából a magyar közösség 99%-át ide tudnám írni.

Külföldiek közül imádom Kamui munkáit, bár azok közül inkább a régebbieket, mikor még nem dolgozott illusztrátor 3D nyomtatóval és társaival, hanem fűrt faragott stb. most is szép, de szerintem a régebbieknél nagyobb az eszmei értéke... mármint a cosplayeinek. Szeretem még Nérédie Nami cosplayeit. Számomra ő a tökéletes Nami! Illetve aki nagy kedvencem még az



YayaHan. Szerintem elég, ha csak annyit mondok, Lineage2 és ezzel meg is van magyarul. Plusz gyönyörűen sminkel.

### **Voltál már külföldi conon? Ha igen, oszd meg velünk az élményeidet! Ha még nem, melyikre látogatnál el szívesen és miért?**

Sajnos még nem volt alkalmam ellátogatni. Elsősorban pénzhány volt az oka, nem szeretném teljesen anyára háritani ezeket a dolgokat, lassan meg kell állnom a saját lábamon. Szeretnék eljutni a környező országokba legalább, például Romániába és Ausztriába. Úgy gondolom teljesen más a hangulat, tapasztalatot is gyűjthetek a külföldiektől, talán tippeket és trükköket is. Természetesen az angol gyakorlása is elég nyomós indok, bár azt inkább Romániában tudnám megtenni... azért nem azt mondom, hogy tudok németül. Postán fel tudnám adni magam... azt hiszem. De legalábbis el tudnám hajtogatni a tipikusan ki vagyok és hol lakok kombóit! Talán éhen sem halnék... talán.

### **Hogyan készülsz a conokra?**

Nettivel. Ez lehet, hogy viccesen hangzik, de a legtöbb con előtt nálam alszik, vagy én nála, ez változó. Mostanában SrkyAngel is csatlakozott a piciny közösségünkhöz, vele általában egész este chatelünk vagy skypeolunk. Termé-

szetesen soha nem vagyunk kész időben, pont az előző rendezvényen még Nettivel ültünk a szobámban és hajnal hatkor még javában festettünk. Már megszoktuk. Sok liter koffein áll a munkánk mögött. Valami csoda folytán mindig befejeztük eddig. (Szerintem mondani se kell, hogy nem az én cosplayemmel szoktunk megcsúszni!)

### **A cosplayen kívül mi mindent viszel még magaddal?**

Nasut, a laptopomat. Ő nem maradhat itthon, még a végén megsértődne! Azt



hiszem, megkezdek egy megközelítőleg felsorolást, bár általában egy A4 méretű lap is kevés a cuccoknak. Váltóruha, fürdőszobai dolgok, sminklemosó, törzsi, vatta, telefontöltő, headset, legalább egy cipődoboznyi sminkcucc, kontaktlencse és az ehhez szükséges dolgok, festék, ecset, tű és cérna, az alvós macim – nem, ez nem vicc, 20 éves fejjel még mindig nyakig plüszök közt alszom, és van egy Tibbersem, amelyet Hazardous picturestől kunyeráltam. Jön velem mindenho.

### **Hogyan készülsz kifejezetten a fotózásokra?**

Jó sok sminkkel! Bármí közbejöhet, eső vagy 40 fok! Mindig az időjárásnak megfelelően készítem el az alapozást és választom meg, hogy vízálló vagy normál termékeket használjak e. Van ahol nincs lehetőségem válogatni, például a Harley-nál. Emellett egyeztetés a fotóssal. Többször is, hisz ott már szeretem, ha minden gördülékenyen megy, bár így is bármí közbejöhet.

### **A rólad készült képeket saját magad szerkeszted, vagy ezt inkább valaki másra bízod?**

Szeretem magamnak retusálni, grafikus vagyok, meg tudom oldani, de ez is helyzetfüggő. Például Hazardous picture-re rá merem bízni teljesen nyugodtan



ahogy Clioniera is, hogy mondjak pár példát. Amúgy nem szeretem, ha agyon van retusálva a kép és alakváltoztatástól kezdve az utolsó szempillám se ott van, ahol az eredeti képen. Fénybeállítások és fényleg nagyon durva bőrhibák – ha épp van. Ennyi.

### **Mennyire vagy híve a képszerkesztőknek? Esetleg van kedvenc programod?**

Ha rawot kapok camerarawban beállítom a fényt és a színeket, ez amolyan



photoshop „kiegészítő program”. Emellett csak Photoshoppal dolgozom. Mással ezt nem is lehet szépen. Sok cosplayert ismerek, aki vagy nem használja vagy használja, csak nem tudja. Ilyenkor szoktak jönni az agyon blureffektelt képek, a világító szemek és az olyan béna hatások, hogy inkább letörölném az internetet. Ha valami nem megy, ne erőltessük. Pont a napokban kacagtam egy igazán jót egy hasonló eseten. Bár tartom azt, hogy mindennel lehet retusálni, csak érteni kell hozzá, legalább minimálisan.

### Van valami con előtti „rituáléd”? Például szoktál próba sminket készíteni?

Nem, nem tudok róla, vagy nem veszem már észre. Ha tudtok ilyenről, írjátok meg üziben! Talán annyit, hogy kipostolom csoportokra és az oldalamra, hogy itt és itt kint leszek és megtaláltok és nagyon jó lesz.

### A cosplayes facebook oldalad vezetése során mire szentelsz kiemelt figyelmet? Szoktál nyereményjátékokat hirdetni vagy munkafolyamati fotókat közzé tenni?

Igen, volt már nyereményjáték az oldalon. Szeretek foglalkozni az olvasóimmal, mindig mutatni nekik valami újat, amin



dolgozom épp. A live által nyújtott lehetőségeket is szeretem kihasználni, hiszen ez hoz úgymond a legközelebb a wonderland lakókhoz!

### Mit gondolsz a cosplayben történő streamelésről? Te kipróbáltad már, ha igen mik a tapasztalataid?

Nem, még soha. Az oldalamon van élő közvetítés, de nem cosplayben, hanem magát a craftolást mutatom. Közben jókat lehet beszélgetni a nézőkkel, gyorsabban meg tudok válaszolni egy-egy kérdést is

és meg tudom mutatni közvetlen, hogyan haladok az aktuális ruhával/páncéllal vagy bármi mással. Nekem és főleg a kis idegrendszeremnek nem hiányoznak a trollok. Van elég problémám nélkülük is, jobb a békesség!

### Van valami vicces élményed, amelyet cosplay viselése során szereztél?

Igazából, maradt már összevarratlanul szoknyám, csak simán begombostúztam. Elég vicces volt mikor Netti észrevette... conon. Percekig nevettem magamon, de kellett is nekem az utolsó percre hagyni a varrást.

### Viselnél-e nyilvános helyen cosplayt?

Igen, viselnék persze. Épp most volt rá alkalom, hogy Debrecenben a Suicide Squad premierjén viselhessek cosplayt. Szerencsére az emberek jól fogadták.

### Saját meglátásod szerint mennyit változott a társadalom hozzáállása a cosplayhez, mint hobbihoz illetve a cosplayerekhez?

Vannak, akik elfogadják és vannak, akik nem. Például a League of Legends community rettenetesen kritikus a saját cosplayereivel. Fogalmazzunk úgy, hogy-

ha valaki nem rakja ki, amiye van, az nem jó. Nem a mögötte rejlő munkát látják egy-egy jelmez mögött, csak azt, hogy ez „dagadt” vagy „hogy néz ez ki”. Tisztelet a kivételnek, természetesen itt most nagy általánosságban beszélnek nem csak magamról, én tisztában vagyok vele, hogy nem tökéletes az alakom, de kinek a pap kinek a paplan. Ezt a témát is a végtelenségig lehetne taglalni.





**Most kifejezetten az original cosplayekkel kapcsolatban kérdezlek: mit gondolsz, mi számít igazán ebbe a kategóriába? Az a cosplay, amelyet más művész által készített rajz vagy illusztráció alapján készítenek, vagy pedig az, amelyet 100%-ban saját maga tervez az ember?**

Mindkettő annak számít szerintem. Az egyik a cosplayer teljes fantáziáját belevonja, a másik pedig olyan mintha mondjuk egy lol karaktert cosplayelne le az illető. Természetesen, mint mindent, ezt is lehet jól csinálni és rengeteg gyönyörű original art van. Én személy szerint nem vagyok a hívők, elég az az egy-két original ruha, ami készült eddig.

**Mit gondolsz a szekrényből elővett ruhákból összeállított cosplayekről?**

Egész egyszerűen az nem cosplay. Az felkeltem reggel, felöltöztem, mint minden nap és felvettem egy parókát. Nem sok erőfeszítést igényel. Bárki meg tudja csinálni. Nem rendelkezik a szememben akkora értékkel, mint egy olyan ruha, amely hiába nem sikerült tökéletesre, de lehet vért izzadva készítette el a cosplayer. Közel sincs egy szinten. Poénnak elmegy néha.

**Mit gondoskodik a rendelt vagy rendelésre készült cosplayekről?**

Verseny nélkül hülyéskedni oké. Akkor van gond, ha az illető a saját munkájaként beállítva versenyre viszi; ezzel a többi versenyzőt valamilyen szinten meg is alázza. Plusz gondoljunk bele abba is, hogy egy profi varrónővel nagyon ritkán veszi fel a versenyt egy cosplayer, aki tegyük fel szakmáját tekintve közelében nincs a varrásnak és csak hobbiból varr. Ég és föld a különbség. Most itt nem arról van szó, hogy ne kérjen segítséget, csak más tollával ne ékeskedjünk.

**Mire ügyelsz a cosplay szállítása során?**

Legfőképp a vonat miatt szoktam aggódni, hiszen ez a legkritikusabb pontja a szállításnak. Itt a legnagyobb az esélye, hogy eltörik, elreped, lepattan egy-egy fegyver vagy bármi másnak a teljes egésze vagy csak alkotóelemei. Mindig legalább 2 de van, hogy 5-10 réteg csomagolásban szállítom a dolgaimat és csúnyán nézek arra aki épp készül rádobni nagyjából bármit. Mindig kiver a víz ha 5 centinél közelebb landol egy bőrönd a kiegészítőmhöz.

**Ha épp nem viseled a cosplayt, mire ügyelsz a tárolásnál? Hol tartod a munkáidat?**

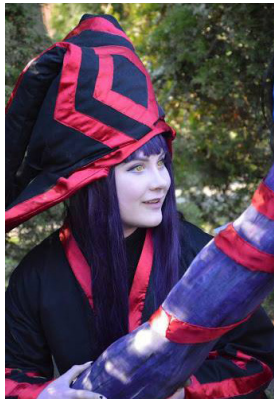
A ruháim egy külön szekrényben vannak az utcai ruháktól, a fegyverek pedig a szekrényesorom tetején fogják a port. A Sonám Etwahlja a szobám sarkában foglalja a helyet, a Lulum botja pedig épp Miharunál vendégeskedik.



**Mik a jövőbeli terveid? Hol találkozhatunk veled legközelebb?**

A novemberi Play!Ten biztosan, ahogyan a MondoConokon és elkövetkezendő OSzAKEkon is, illetve remélhetőleg az Esportfesteken is. Többet pedig még én sem tudhatok, de az oldalamon meg fog jenni minden program amin részt veszek!

*Köszönöm az interjút Roxynak! Láto-gassatok el a cosplayes oldalára (Roxyn wonderland)!*





# Mennyi idő alatt lehet megnézni száz animét?

Tények és tippek nem csak otakuknak

Írta: Lady Marilyn ([ladym.blog.hu](http://ladym.blog.hu))



## Bevezető az otakuk világába

Az animék világában szinte bármi lehetséges! Gondoljunk akár a Black Rock Shooter szériára, melyben a főhősök saját maguknál jóval nagyobb fegyvereket vetnek be, vagy akár a Dragon Ball levegőben zajló harcjeleneire. Többek között ezéért is lehetnek olyan népszerűek a japán animációs történetek, melyek különböző stílusban, más-más célcsoport szórakoztatására, leginkább egy manga vagy visual novel adaptációjaként készülnek el. A legnagyobb rajongók magukat „otakunak” nevezik, melynek eredetileg több formája is létezik a rajongásuk tárgyától függően.

Ezt a cikket kezdő animések figyelmébe ajánlom, akik arra kíváncsiak, hogy vajon mennyi idő alatt lehet megnézni kareken száz animét, illetve azoknak, akik éppen

listát készítenek az általuk megtekinteni kívánt animékről. Remélem, hogy ezek a tippek a segítségetekre lesznek, ám először egy elmélettel rukkolnék elő, mely az első kérdés megválaszolására szolgál.

## Matekozunk!

Amennyiben a matematikai feladatokhoz hasonlóan egy száraz elméletanyagot állítunk össze arról, hogy mennyi idő alatt lehet megtekinteni száz animét, akkor rengeteg tényezőt kell figyelembe vennünk és elég hamar kiderül, hogy nem is olyan egyszerű kimatekozni a választ.

Az első, egyik legfontosabb kérdés, hogy egy anime átlagosan hány részes. Ha megfigyeljük, akkor olyan 12-13 illetve 24-26 epizóddal rendelkező történetekkel találjuk szembe magunkat a legtöbbször,



de ezek mellett ott vannak azok az animék is, amelyek jóval hosszabbak vagy rövidebbek ennél, így például a több száz részes Bleach vagy az évadonként csupán négy epizódos Bokusatsu Tenshi Dokuro-chan. Ez máris megnehezíti a számolgatás menetét, pedig még csak egy tényező került szem elé. Azonban nem csak az epizódok száma, hanem az epizódonkénti műsoridő is eltérhet, ez csak még jobban bonyolítja a helyzetet, de ha itt is az átlagra fókuszálunk, akkor 24 perc azaz érték, amellyel a legtöbb esetben találkozhatunk.

Tehát, ha kiszemegetjük a 12 epizódos animéket, vagy úgy állítjuk össze

a megtekintésre váró animéink listáját, hogy átlagban tizenkét részzel tudjunk kalkulálni, amelyek részenként átlagosan 24 percesek, akkor 28 800 percet kapunk eredményként, amely 480 órát, azaz húsz napot tesz ki. A számolásnál vegyük figyelembe, hogy mi az az átlag, amellyel kalkulálni szeretnénk, így például egy negyvenöt perces animé megnézésünk úgy, mintha két epizódot néztünk volna meg.

Azonban ekkor nem tettünk különbséget aközött, hogy hány különböző történet került a listánkba, mert egy animének nem feltétlenül csak egy évada van. Tehát mégsem olyan egyszerű kérdés ez, mint amilyennek hangzik, ráadásul a fent kapott húsz nap értéke azt tükrözi, hogy majdnem egy hónapon keresztül napi 24 órában csak anime nézéssel telt el időnk és semmi egyébbe nem foglalatokodtunk.

Az, hogy mennyi tisztán anime nézésre fordítható időnk van szintén rengeteg dologtól függ, így például az átlagos alvási időtől, az iskolában vagy munkahelyen töltött órák számától, az ezzel járó utazás és feladatok elvégzésével töltött időtől, és bizony az olyan apró hétköznapi dolgoktól is, mint a konyhában vagy a fürdőszobában töltött idő.

Megállapítható tehát, hogy a rengeteg változó miatt igen nehéz csupán a matematikai tudásunkra támaszkodni ezen





kérdés megválaszolására, főleg, hogy előfordulhat, hogy épp nem tudunk animét nézni az internet vagy az áramszolgáltató miatt.

## Tippek egy animés lista összeállításához

### Az idő tényezője

Az idő tényezője akkor is domináns, ha a jövőben megtekinteni kívánt animék listájának összeállítása előtt állunk. Érdemes figyelembe vennünk, hogy nagyjából mikor lesz több vagy éppen kevesebb szabadidőnk és ehhez igazodni az ütemezéskor.

### Gördülékenység

Minél gördülékenyebben tudunk végignézni egy-egy animét, annál hamarabb térhetünk át a folytatásra vagy pedig egy



### További tipp:

Egy ilyen maratoni animézés amúgy is megterhelő tud lenni, így lelkünk ápolása végett érdemes a komorabb művek után egy-egy vidámabbat is beiktatni. Az teljesen elveszi az ember kedvét, ha csak komor műveket néz. Ha már napi 4-5 sorozatot is meg akarunk nézni, akkor pláne nagyon fontos, hogy keverjük a stílusokat. Senki sem bír egész nap csak *Azumanga Daioh*-t és hasonlókat nézni. Lehetetlenül! Abban sem vagyok biztos, hogy az Azumangátt végig tudnám nézni egy ültő helyemben!

- NewPlayer

újabb sorozatra. Így azt javaslom, hogy amennyiben a vártnál kevésbé fog meg egy történet, vagy ha még friss az anime és nem került fel az összes epizód feliratosán, akkor addig is egy másik anime beiktatásával teljen az animékre szánt szabadidő.

Továbbá, ha minél színesebb listát szeretnétek kapni végeredményként, akkor különböző műfajokból szemezgetve állítsátok azt össze vegyesen a friss, szezonális néznievalókkal és akár régebbi szériákkal is.

### Tekintsük ezt kihívásnak!

Száz anime megnézése, ahogy az a fentiekben is kiderül, idő kérdése, de az, hogy melyik történetet tudjuk hamarabb végignézni, az nem csak attól függhet, hogy milyen gyorsan érkeznek az epizódok, hanem a saját hangulatunktól, illetve attól is, hogy mennyire tartjuk érdekesnek a sorozatot,

amelyet elkezdtünk nézni. Az elvontabb témájú, lassabban építkező animék végignézésére amolyan kihívásként is tekinthetünk, de ha nagyon nem tetszik a történet, nem szimpatikusak a szereplők vagy épp egyszerűen más stíusból választanátok valamit, akkor inkább „jeljeljétek” azt a szériát, amely kevésbé tetszik.

### Kritikák és javaslatok

Az animék kiválasztása során nem csak az adaptáció alapjául szolgáló manga vagy visual novel alapján, hanem az értékelések és a spoiler mentes kritikák illetve ajánlók alapján is döntsünk. Nem kell tartani attól, hogy kikérjük az animés ismerőseink véleményét egy-egy konkrét szériával kapcsolatban. Persze az, hogy valakinek esetleg nem tetszett az anime az nem azt jelenti, hogy neked sem fog, deartsuk szem előtt, hogy a túl negatív értékelésnek is megvannak a maga okai!



### Hol állíthatok össze listákat?

A magyar oldalak közül az AnimeAddicts, az angol nyelvűek közül pedig az Anime-planet honlapját ajánlom. Itt rövid ismertetőket is olvashatsz az adott művekről, valamint akár helyben meg is nézheted az epizódokat. Az AnimeAddits oldalán az összes megtekintésre váró animét a „tervezett” listádba teheted, az Anime-planet esetében pedig akár külön listákat is készíthetsz. További oldalak: My Anime List, Anilist, AniDB.

Remélem, hogy hasznos tippeteket találsz a cikkben!



# Xiaomi Redmi 3 Pro

írta: Flash

## A szegény ember luxus telefonja



Néhány héttel ezelőtt érkezett el az a kritikus pont az életemben, amikor a „jó öreg” (8 éves) telefonom 360 százalékban, azaz teljes mértékben megérett a cserére, és abba a kínos helyzetbe kerültem, hogy szembesülnöm kellett a ténnyel: a manapság státuszszimbólummá vált okostelefon világában majdnem teljesen analfabéta vagyok.

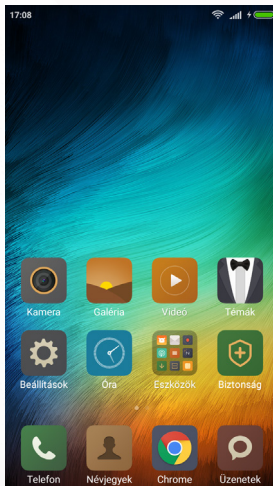
Felkerestem tehát kb. minden ismerősömet akiről kicsit is feltételeztem, hogy ért a témához, majd magam is 3-4 hosszú éjszakát töltöttem tesztek és vélemények olvasgatásával, hogy világosabb képet kapjak arról, mit hogy és hogy mit...

Hosszas tanulás és utánajárás után úgy döntöttem, mégis inkább a hozzá jobban értők tanácsára hallgatok és megrendeltem a Xiaomi Redmi 3 Pro-t...

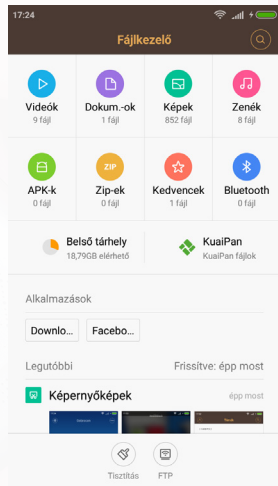
...Másnap délután jött is a futár, így hártalan lelkesedéssel vágtam bele, hogy utánanézhsek mit is kaptam.

Egy eléggé kicsi és jellegtelen dobozban érkezett, csak egy kép látható rajta a telefonról, a hátdoldalán pedig pár műszaki adat kínai nyelven. A dobozba egy sima 2 amperes töltő került, külön kábellel és egy SIM tű figyelt a teló mellett. Szépen lekerekített sarkai és fém borítása van, kényelmes érzés kézben tartani. A felső részére egy 3.5 mm-es jack csatlakozó a fülészhez, egy infraport és egy mikrofon került. A hátlapon található baloldalon fent a kamera és a segédfény, valamivel alatta pedig középen az ujjlenyomat érzékelő, amit még egy ismerősömnél sem láttam, szóval eléggé „jampinak” érzem magam tőle (bár az is igaz, hogy kb. 5-ből egy alka-

lomma nem ismer fel akármit is csinálók, szóval azért annyira mégsem vagyok az). Az 5 colos kijelző nem éppen egy hatalmas „budiajtó”, de cserébe kényelmesen elfér a zsemben és nem akadályoz mozgás közben, valamint a maga 720p-s felbontásával már viszonylag éles képet mutat, a színek szépek.



Az automata fényerő beállítás azért nincs minden alkalommal a helyzet magaslátán. Ha huzamosabb ideig erős napfényből elmegyünk egy fa árnyéka alatt, annyira el tud hirtelen sötétedni, hogy nem látunk semmit, és csak kb. 20-30 mp alatt áll vissza (Pokemon go közben eléggé frusztráló, szóval inkább kikapcsolom ilyenkor).





Visszont amikor este/hajnalban felkelsz és megnézed rajta hány óra, legalább nem üti ki a szemedet a fény.

A telefon maga nagyon gyors, 8 magos (4\* 1.5 GHz + 4\* 1.2 GHz) Snapdragon 616 processzor, Adreno 405-ös GPU, és 3 Gb RAM hajtja. Az összes alkalmazás szó szerint pöccre indul, komolyabban még nem játszottam rajta, de elméletileg szépen kellene vinnie a legtöbb játékot is.

Az Androidra épülő MIUI 7.2 rendszer nem egy gyári ROM, hanem a szoftver egy módosított, „európai ember barát” változata, amiben már elérhető pl. a Play Áruház és egy csomó minden más is. Maga a kinézete szerintem tetszetős, átlátható. Alapból is rengeteg hasznos program volt telepítve és számos téma is elérhető rá.

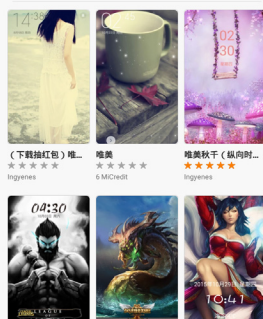
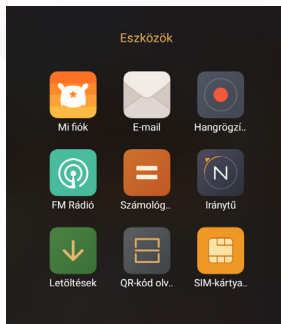
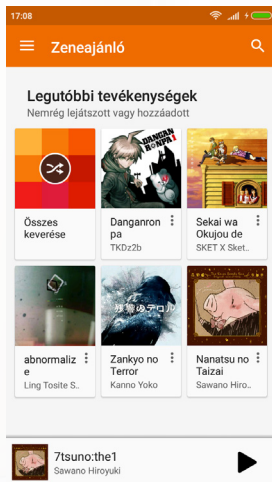
32Gb tárhely biztosítja, hogy mindig legyen pár zene, film, előre letöltött youtube videó, amit elő lehet kapni, amikor az unalom a felső fokát produkálja és nem vagyunk gépközlelben.

A 4100 mAh-s akksit általában minden második nap tölteni szoktam, de elég sokat is használok egy nap.

Ami a fényképezőt illeti, az előlapon egy 5 megapixeles található ami, hát... nem egy nagy durranás, de ha a szükség úgy kívánja, lehet vele pár partifotót készíteni a haverokkal. A hátoldalon lévő 13 megapixeles már az az okés kategória,

gyorsan fókuszál, egyszerű kezelőfelülete van a szokásos beállításokkal, teljesen jó. Videót Full HD felbontásban készíti, szerintem nem is kell ennél több.

*Összességében 110 százalékban elégedett vagyok vele, ebben az árkategóriában valószínűleg nincs jobb a piacon...*



**Kijelző méret:** 5"

**Kijelző felbontás:**

1280 x 720 pixel

**Kamera:** 13 MP

**Előlapú Kamera:** 5 MP

**Belső memória:** 3 GB

**Belső tárhely:** 32 GB

**Processzor:**

Quad-core 1.5 GHz +  
Quad-core 1.2 GHz  
Qualcomm MSM8939v2  
Snapdragon 616

**GPU:** Adreno 405

**Akkumulátor:** 4100mAh

**SIM foglalat:** Dual-Sim:  
Micro-sim + Nano-sim

**Magasság:** 139.3 mm

**Vastagság:** 8.5 mm

**Tömeg:** 144 g

**Szélesség:** 69.6 mm



# Anime Kommentár

Beszélgessünk az animékről!

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

Facebook

Youtube

**AniStation** - a kötetlen rádióbeszélgetés.

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

Töltsd le az eddigi felvételeket: **Innen**

***Sátogass el  
hozzánk!***



[anipalace.hu](http://anipalace.hu)



[facebook.com/AniPalace](https://facebook.com/AniPalace)



[twitter.com/AniPalace](https://twitter.com/AniPalace)