

# アニ雑誌 AniMagazin

Japan Fanatikusoknak!

Ázsia Titkai

Apró szelet Japán 3.:  
Jakuzák

Kontroller

Inuyasha -  
A feudal fairy tale

Moziterem

Happy Flight

SUISEI NO  
GARGANTIA



**Szerkesztői levél:**

// NewPlayer

Nem szeretem a nyarat. Meleg van, fűldet a levegő és már reggel 5-kor besüt a szobámba a nap és felébreszt. Persze cserébe este 10-kor még olyan világos van, hogy a ház legeldugottabb sarkában is látok.

Egy dolog van ami megnyugtat (és egy picit - mint magazin tulajdonost - idegesít is), hogy nyáron uborkaszezon van. Senki sem akar dolgozni, helyette inkább mindenki pihen. Akik követnek minket facebookon ([facebook.com/anipalace](https://facebook.com/anipalace)), azok már biztosan tudják, hogy túl vagyok egy rövid nyaraláson. Nem volt hosszú, csak 6 nap. De ez a hat nap elég volt arra, hogy egy kicsit kikapcsolódjak és persze még jobban lemaradjak az animék nézésében. Bár ahogy elnéztem a nyári szezont, a fele nem érdekel a másik fele meg folytatás, így lesz időm behozni a lemaradásomat.

Vízont a nyári szezonnál vannak fontosabb dolgok! Hirotaka sikeresen vette az akadályokat és vörös diplomával a kezében (chibiknek: ez azt jelenti, hogy mindenből 5-öst kapott, sőt inkább 6-ost!) immáron boldogan élvezzi a nyarat és veti bele magát a nagybetűs életbe. Én mivel jófej főnök vagyok adtam neki két nap szabadságot: egy szombatot és egy vasárnapot. :)

Lezárt haiku író versenyünk is, amire már az első napokban is annyi művet küldtetek, hogy szegény Catrin és Strayer8 nem győzték összeírni. De végül csak sikerült nekik összeszedni egy táblázatba a verseket, amiket nagy örömmel olvastunk és választottunk közülük.

Én ezúttal is szeretném megköszönni az AniPalace csapatának nevében a sok jelentkezőt és gratulálunk a nyerteseknek! Most már csak én maradtam ki a felsorolásból, de ugyanazt csináltam az elmúlt két hónapban, mint korábban, a legeslegfontosabb munkát: egész nap aludtam vagy lógattam a lábam! Azért valakinek ezt is csinálnia kell, kemény meló, de ez van, én bevállaltam.

Vízont ahhoz képest hogy tényleg nyár van, rengeteg cikket küldtetek be. Újra van fanartunk is, amit nagyon szépen köszönünk! Várjuk továbbra is a cikkeiteket, írásaitokat, rajzaitokat vagy szinte bármi mást, ami Ázsiával kapcsolatos. Legyetek jók és ne felejtsetek el bekenni magatokat 9001 faktoros naptejjel!

**Logo & Design terv**

Fren Laboratories Design Empire

Lord Fren

[frenlabs@gmail.com](mailto:frenlabs@gmail.com)

Hammer on The Nail

**Szerkesztők**

NewPlayer (alapító)

[newplayer@anipalace.hu](mailto:newplayer@anipalace.hu)

Catrin (főszerkesztő)

[catrin@anipalace.hu](mailto:catrin@anipalace.hu)

Hirotaka (grafikus)

[hirotaka@anipalace.hu](mailto:hirotaka@anipalace.hu)

Strayer8 (lektor)

[strayer8@anipalace.hu](mailto:strayer8@anipalace.hu)**Beküldés & Info**

Cikkek beküldése

[bekuldes@anipalace.hu](mailto:bekuldes@anipalace.hu)

Információ, kérdések

[info@anipalace.hu](mailto:info@anipalace.hu)**Cikkírók**

Iskariotes

Hikaru Takaheshi

Lady Marilyn

Miichan

YoruShi Nao

Masa

Sak

pintereg

Hajdics Norbert

**Támogatók**Fanservice  
Factory

Elhaym Blogja

Lady Marilyn  
BlogjaBudapesti  
Anime KlubPécsi Anime  
Fanclub

AnimeAddicts



BeBehind Fansub



Chihana fansub



Dragon Hall +



Namida Fansub

RicZ/Ronin  
Factories

Soul Society Team



UraharaShop



Will of Fire

**Eddigi számaink:**

2013/05 - 13. szám

2013/03 - 12. szám

2013/01 - 11. szám

2012/11 - 10. szám

2012/09 - 9. szám

2012/07 - 8. szám

2012/05 - 7. szám

2012/03 - 6. szám

2012/02 - 5. szám

2011/11 - 4. szám

2011/09 - 3. szám

2011/06 - 2. szám

2011/03 - 1. szám

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

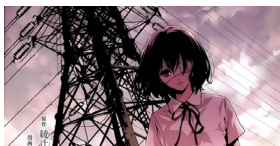
AniMagazin felhívás



Itazura na Kiss 6



Kekkaishi 8



Another 14

## Anime Ismertető

Suisei no Gargantia	4
Itazura na Kiss	6
Kekkaishi	8

## Manga Ismertető

Itthon kiadott mangák: Star Trek	10
Another	14

## Fansub Riport

Kawaii Fansub	16
Saiyan Rivals	19

## Rendezvények

Tavaszi Holdfénycon	23
ToMA CON	25
Nyári Mondocon	26

## Szigetország Napló

Hírek 14. + Szezonajánló	28
--------------------------	----

## Ázsia Titkai

Áprő szelet Japán 3. - Jakuzák	33
Tokiő Illemtan	35

## Moziterem

Happy Flight	37
--------------	----

## Könyvtár

A gőjátékos	39
-------------	----

## Kontrollor

Touhou	42
Unuyasha: A feudal fairy tale	43
DualShock	45

## Fanfiction

Kuroshitsuji	48
AniMagazin - Haiku verseny	51

## Fanart

Bakemonogatari	56
----------------	----

## Olvasói Gondolatok

Miket néz egy fangirl az aktuális szezonból? 5.	57
Monsuno	59

## Nuihari Műhely

Cosplay gyorstalpaló VII.	61
---------------------------	----

## Otaku Tutorial

Hentai 2. - Altípusok	63
-----------------------	----

## Házunk Táján...

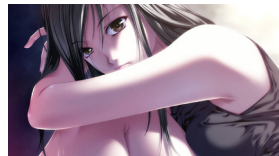
Kérdés a szerkesztőkhöz	67
-------------------------	----



A gőjátékos 39



Monsuno 59



Hentai 2. - Altípusok 63



# SUISEI NO GARGANTIA

// Hirotaka

Urobuchi Gen már sok mindent letett az asztalra, és az utóbbi időben neve garancia valami érdekesre, különlegesre, jóra. Ide sorolható a Pshyho Pass, vagy a Madoka Magica. Ezúttal is egy érdekesnek tűnő animét kapunk, a Gargantiát, ami egy lazább, egyszerűbb sorozat a fentiekhez képest.

## Waterworld

A nagyon távoli jövőben járunk, és ennek megfelelően az emberiség az űrben él, egy Avalon nevű hajón, ami szemlétomást egy Macross kolonizáló hajóra emlékeztet. Látszólag békés és tényleg igazi paradicsom. Azonban az emberiség harcban áll és e harcban sok ilyen hajó semmisült már meg. Az ellenfél pedig nem más, mint a Hideauzéknak nevezett lények. A Galaktikus szövetség ezek ellen a fura létformák ellen harcol, amik inkább tűnnek ragadozó növénynek, de ismerősnek tűnhet az alakjuk. Főhősünk Ledo hadnagy a Galaktikus szövetség kötelékének katonája és egy Hideauzékkal folytatott csata után egy félresikerült térrugrás következtében ismeretlen bolygóra kerül.

Innettől kezdve változik a kép. Ledo és hű társa Chamber (egy mecha) egy hangárban találják magukat, ahol ismeretlen emberek éppen ismeretlen nyelven hadoválnak és szét akarják szedni Chambert, nem nagy sikerrel. Később főhősünk úgy dönt, hogy körülnéz, és magára hagyva full extrás bádogdobozát kilopózik a hangárból. Ekkor teljesen ledöbben, ugyanis akármerre néz csak vizet lát, mivel egy óriási hajón van, amit Gargantiának hívnak. Ledo kis túrája persze nem marad észrevétlen, egyhamar rengeteg ember veszi körül az ismeretlen behatólót.

Ennyit a sztoriról. Az, hogy Ledo melyik bolygóra került nem nehéz kitalálni, és azt is hamar megtudjuk, hogy milyen természeti folyamat vezetett a planéta mostani képek kialakulásához. (A sorozat közepe táján egy térképet is láthatunk arról, hogyan is néz ki ez a világ.

Érdekes figyelni.) Ebből egy szép, kimondottan érdekes történet kerekedhetne ki. De nem. A sorozat innentől kezdve kb. megáll. A történet nem halad és csak azt látjuk, ahogy Ledo megismeri ezt az ismeretlen világot az életektől kezdve a munkán át egészen a nyelv el-sajátításáig. Ezek alatt a részek alatt olyan remek dolgokat láthatunk, mint pl. az egyik főhős, Amy, és társai hastánc bemutatója egy kocsmában. Ha már sok víz van körülöttünk, akkor miért ne lenne strandos rész is.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

**Cím:** Suisei no Gargantia (japán), Gargantia on the Verdurous Planet (angol)

**Terjedelem:** 13 rész (23 perc/ep)

**Megjelenési év:** 2013

**Stúdió:**  
Production I.G

**Rendező:**  
Murata Kazuya

**Zene:**  
Iwashiro Taro

**Műfaj:** akció, mecha, sci-fi

**Néhány szinkron:**  
Ledo - Ishikawa Kaito  
Amy - Kanemoto Hisako  
Chamber  
- Sugita Tomokazu

**Értékelés:**  
MAL: 7.9  
ANN: 7.9  
AniDB: 7.8





Persze akadnak kisebb gondok, mint a kalózkod, kapitányváltás, de ezek is csak a világ megismertetését szolgálja stb. Féltreértés ne essék, nem baj, hogy vannak ilyen részek. A gond a sok fanservice-szel van, márpedig Urobuchitól kevésbé várnánk ilyet. A történet csak az anime vége felé kezdődik, vagy inkább folytatódik. Sajnos az a jó néhány rész, amiben mindent megismerünk nem elég érdekes, vannak unalmas, fárasztó és felesleges részei, emellett teljesen kiszámítható. A végkifejlet értékelését mindenkinek a saját ízlésére bízom.

### Ameddig a szem ellát...

A grafika igazán nem lehet panasz, tényleg gyönyörű, ügyeltek rá a készítő, hogy kitűnjön: a naphosszat a fedélzet közelében lévőket igencsak megcsúttotta a nap, míg, akik leginkább a hajó belsejében dolgoznak, sapádtabbak. Kiváltképp Ledo, aki Chamber kijelzőinek fényénél barnult

és fehér, mint a mentőautó. Maga a Gargantia is szép, igazából egy több hajóból összeállt konvojról van szó. Az éjszaka fénylő planktonmező és az onnan kiinduló lényegében fordított villámok látványa valami eszméletlenül szép (a fordított villámok léteznek, a felhőkből az ionoszféráig utaznak) Az animáció is teljesen helyén van, ez főleg a víznél és a gyorsabb jeleneteknél jön ki.

### A legénység

Itt az ideje, hogy áttérjek a karakterekre. Semmi extra és kiemelkedő. Ledo tipikus főhős, egyedül maga a környezet emeli ki, jól látszik, hogy semmit nem ismer a bolygó társadalmának szokásaiból, és érdekes látni, ahogy próbálja

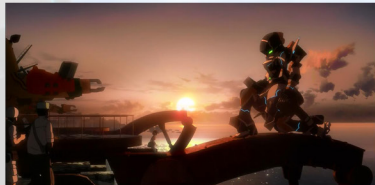


az eddigitől merőben más életvitelt megismerni. Igazából kénytelen, mivel nem tud hazamenni (van amire Chamber sem képes), így mondhatni a Gargantián ragadt. A sorozat felére nagyjából a nyelvet is sikerül elsajátítania. További szereplőként leginkább Amyt emelném ki, aki egy szimpá postás, és a Gargantián ide-oda rohanva, olykor kis siklórepülőn repülve végzi a munkáját és terelgeti, tanítja Ledót. Piniont említeném még meg, aki egy „kincskereső”. Ugyanis az itt élő emberek egy része abból húz hasznót, hogy a tengerfenékről régi tárgyakat, eszközöket hoz fel. A többi karakter (még úgy 4-5), csak töltelék, hogy lássuk, van élet a hajón és a főbb karakterek körül keringenek. Sajnos ebből nem lett valami erős a sorozat, sőt inkább gyenge. Beleillenek a világba, de nem hagynak maradandó nyomot és a megszerethetőségi esély is elég alacsony.

### Hajtómű indul!

A zenéről szintén nem tudok sok szép és jót mondani. Az opening kellemes lájtos, olyan amilyen a sorozat nagy része. Minori Chihara az előadó és a szám a hangzatos és nyelvtörő *Kono Sekai wa Bokura o Matte Ita* címet viseli. Képileg viszont jó, változatos. Az ending lassú és nézhetjük, ahogy Amy szőrfőzik. Jópofa megoldás, hogy a következő részek tartalma néhány képből a vitorlán jelenik meg. Az előadó ChouCho, a szám címe pedig *Sora to Kimi no Message*.

Összességében, egy komolyan induló, de egy nagyon könnyed és egyszerű animét kapunk a Gargantiában kiszámítható végkifejlettel. Ugyan kellemes tavasszal és nyáron nézni a strandoló lányokat, és egyéb bolondozásokat, de szerintem nem én vagyok az egyetlen, aki nem teljesen ezt várta ettől a sorozattól. Úgy gondolom, hogy vagy lett volna egy teljes egészében limonádé sorozat, vagy adtak volna egy komplexebb történetet. Ettől függetlenül egyszer meg lehet nézni, könnyed kikapcsolódásnak megfelel, nehéz nap után.



# Itazura na Kiss

// Catrin

*Pajkos csók... avagy egy könnyed, egyedi, romantikus vígjáték, mely nyárra különösen jó választás. Fiúk-lányok, nézzétek!*

Igen, az InK tipikusan olyan shojo anime, amit a pasik is könnyedén megszerethetnek. Köszönhető ez a poénoknak, a (viszonylag) nyálmentes-ségnek és a pörgős eseményeknek.

A tipikus romantikus alapsztori erős laza, parodikus hangulatával egyből a néző arcába csap, így máris érezzük mire számíthatunk 25 részen át. A szuper érzéketlen zseni sznob tinibishi (Irie Naoki) és legnagyobb fangirlje, a kissé buta, de rendkívül szórakoztató, pörgős, szociális lány (Aihara Kotoko) boldog kapcsolata már látatlanban borítékolható. Az anime egyből Kotoko szerelmes leve-lével nyit, amit Naoki természetesen azonnal elutasít mit sem törődve a lánnyal. Így a lány perze csalódik, leginkább azon, hogy a sznob még csak el sem olvasta az üzenetet.

De csüggedése nem tart sokáig és élvezi tovább középiskolai napjait a lököttbebnél lököttebb barát-seregével. Azonban egy földrengés miatt Aiharaék háza összedől, így az apu-cival élő lány hirtelen fedél nélkül marad. Szerencsére a fater gazdag barátja egyből befogadja őket, sőt ő maga kínálja a lehetőséget, azt pedig már mondanom sem kell, hogy ez az adakozó lélek az Irie család feje, tehát Naoki apja.

Miután a főszereplőknek sikerült összeköltözniük, a flúgos hősnőben új remény csillan és vidáman várhatjuk mikor sikerül a jéghegrec fejét elcsavarnia.

A bemutatott sablon páros személyiségét jobban részletezem. Még azt érdemes megjegyezni, hogy Naoki 200IQ mellett is küzd a teljesen szokásos "elképzelésem sincs mi leszek, ha nagy leszek" problémával. Röviden: a srácnak totál nincsenek céljai. Ezzel szemben Kotoko folyamatosan küzd, tanul azért, hogy okosabb, ügyesebb, eredményesebb legyen, és nagyon határozott lány.

A mellékszereplők jól kidolgoztak és nagyon szórakoztatóak, ennek köszönhetően az egész karaktergárda úgy viselkedik, mintha egy hatalmas család mindennapjait néznénk. Lényegében a főszereplők családjáról és baráti köréről van szó, tehát a kellemes slice of life hangulat adott, ami aztán végig is kíséri elég jelentősen az animét. A mellékgárdából minden-képp kiemelkedő Naoki anyja, kinek személyisége megegyezik a clannados Akio apukáéval. Lényegében egy totálisan hiperkatív, laza, jófej szülő, aki elvetemült ötleteivel szórakoztatja a népet. De a szerelmi riválisok is sokat dobna a hangulaton és a történeten egyaránt (pl. Kinnosuke, Yuuko).



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



**Cím:** Itazura na Kiss  
**Terjedelem:** 25 rész (24 per/ep)

**Megjelenési év:** 2008

**Stúdió:**  
 TMS Entertainment

**Rendező:**  
 Yamasaki Osamu

**Zene:**  
 Takanashi Yasuharu

**Műfaj:** shojo, vígjáték,  
 romantika, slice of life,  
 josei

**Néhány szinkron:**  
 - Mizuki Nana  
 - Hirakawa Daisuke

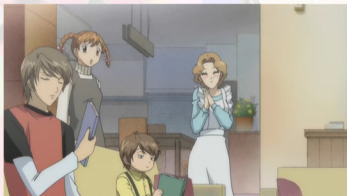
**Értékelés:**  
 MAL: 7.9  
 ANN: 7.8  
 AniDB: 7.6



A vígjátékot pedig mindenki együttesen szolgáltatja a hősnőtől az ellenséges kisöcsén át egészen a lényegtelenebb epizód szereplőikig.

Romantika, slice of life és vígjáték egyenlően elosztható! Az anime minden erősségével és lehetőségével remekül bánik, nagyon nézeti magát és történetileg nem ad hiányérzetet. Az események nem fulladnak lassú unalomba, a problémákra sem depiznek részeken át és a karakterek életútját is szépen szemlélteti. Sokszor mégiscsak romantikus mese marad, mely helyenként túlidéalizált képekkel is virít, de hát egy ilyen sorozatnak ez a dolga. Ettől még ne félünk elismerni, hogy a sztori boldog képe kicsit sem irreális, sőt! Lehet, hogy erősek a színek, de a történetek nagyon is valóságosak, ez szolgáltatja igazán a slice of life elemeket.

Az anime nem áll meg a főszereplők egymásra találásánál, és nem kell 25 részt kívánnunk, mire normálisan összejönnek és talán még csókolóznak is... A történet ettől sokkal többet nyújt, túlmutat a kényelmes középsulis sztorikereten, és csak úgy zajlik benne az élet. Számomra ez nagyon imponált, de az is elképzelhető, hogy másoknak meg pont, hogy az anime gyorsasága, vagy épp a többi karakter spórolástól mentes bemutatása jelenti majd a negatívumot. Ugyanis, ha valamit a gyengéjének kéne megneveznem, az mindenképp az érzelmi kettőssége és a túlzásokból fakadó apróbb fárasztó pillanatok. Ez is igazából totál nézőpont kérdése, hogy ki mit szeretne látni, mit vár a szereplőktől.



Az eredeti manga 1991 és 1999 között futott, 23 kötetet élt meg és nagyon népszerű volt Japánban. Alkotója Kaoru Tada egy baleset miatt váratlanul meghalt, így műve befejezetlen maradt. Férje elmondása szerint a 2008-as anime változat vége a mangaka tervezett lezárása alapján készült.

A történet több előszereplős feldolgozást is megért. Először 1996-ban készült egy 9 részes japán dráma (Itazura na Kiss), majd 2005-2006 között egy 30 részes tajvani dráma (It Started With a Kiss). Utóbbinak folytatása is született (They Kiss Again), ami 20 részes lett és 2007-2008 között futott. A dél-koreaiak sem maradtak ki a live actionból, 2010-ben adták a 16 részes adaptációjukat Playful Kiss címen.

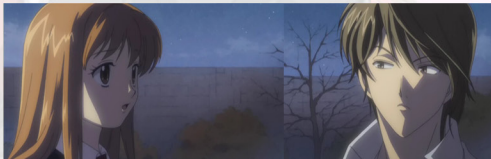
Idén pedig ismét elővették a japánok a történetet és március óta fut a legújabb 16 részes feldolgozás (Mischievous Kiss: Love in Tokyo).



Valakinél előny, hogy nem ömlengenek egymásnak a szerelmesek és Naoki a sorozat végére sem válik nyálas majomná. Valaki pedig biztosan helyenként több érzelmot, több izgalmat, érzékiséget vagy több agyalós "beszéljük meg ezt rendesen" jelenetet várt a főszereplők között. En gondolom, az Itazura pont attól különleges shoujo anime, hogy nem marad meg a standard keretek között. És bár (szerencsére) nem kapunk erős érzelmi monológokat, azért a romantikus, csók- és további ujjongásra készítő főszereplőpáros jelenetek számát tekintve kicsit sem panaszkodhatunk.

Grafikát, animációt és hangokat tekintve nem egy kiemelkedő darab. Kellemes, szép látványvilága van, a szereplők kinézete is kicsit változik, amikor kell, sokféle ruhát látni rajtuk és még sorolhatnám. Engem kicsit zavart Kotoko túlaranyos, hatalmas szemű arcbrázolása, de hamar megszoktam. Az opening és az ending hangulatos, illeken az animéhez, de könnyen felejtethető darabok, ahogy az OST is. A seiyyuk viszont fantasztikusak, hozzák a formájukat. Mizuki Nana és Hirakawa Daisuke itt is jól alakít, de a többiekre sincs panasz.

Az Itazura na Kiss tehát remek kikapcsolódás azoknak is, akik már látták. Bármikor újranezethető, könnyed alkotás, szerethető karakterekkel és történettel. Csak ajánlani tudom. A kliséi mellett is igazán egyedi, az egyik legjobb anime a saját műfajában.







# Kekkaishi

// YoruShi Nao

Az anime címe japánul Kekkaiishi. A kekai akadályt, ez esetben inkább erőteret jelent, innen alakult ki az angol címe: The Barrier Master, amit tán legjobban „Erőtermesterek”-nek lehetne szó szerint fordítani.

## Hogy miről is szól az anime?

Karasumori vidékén a kekkaishik már gyermekkoruktól kezdve fontos szerepet töltenek be: meg kell akadályozniuk, hogy az ayakashik, szellemek és egyéb furcsa teremtmények behatoljanak a hihetetlen erővel rendelkező területre. Ez igencsak nehéz feladat, hiszen az ayakashik csak éjszaka jönnek elő, mert gyűlölik a fényt, ellenben szeretik a sötétséget.

Sumimura Yoshimori és Yukimura Tokine is épp ilyen kekkaishik. Igaz ugyan, hogy még rendkívül fiatalok (9 illetve 11 évesek), de már birtokában vannak az alapító, Hazama Tokimori kekkaishi-technikájának, ami a következő lépésekből áll: észreveszed az ellenséget, megcélzod, bekeríted, elpusztítod, majd száműzöd a túlvilágra. Ezt azonban csak mondani könnyű, a valóságban nehéz egy állandóan mozgó, hatalmas szörnyet bekeríteni, főleg ha még vissza is beszél! Ráadásul vannak olyan ayakashik is, amik álcázzák magukat: egyszer Yoshimori is bedőlt egy ilyennek, amire Tokine fizetett rá súlyosan. Ezt a hibáját Yoshimori még évekkel később sem felejtette el; fogadalmat tett, hogy megvédi a kislányt, bármilyen történjen.

Történni pedig... történnek a dolgok. Hőseink feladatai: nem szabad elaludni az órákon, bízni kell a

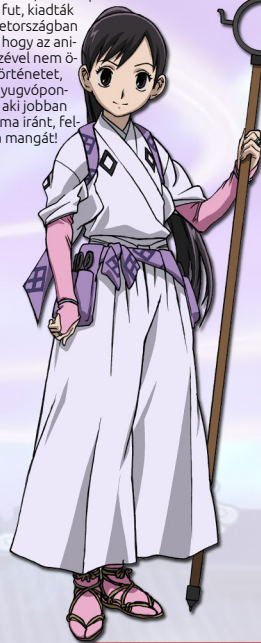
szellemektől félt kislányokat, rendre kell utasítani a tanárokat, sütni kell néhány süti(hegye)t, meg kell javítani néhány „ágyat”, ezenfelül éjszakáról éjszakára őrizni kell a lepecsételt erőt, amire minden ayakashi vágyik - közeleiek és távoliak egyaránt.

Néha-néha érkezik egy kis segítség: Yoshimori bátyja a híres Yagyout vezető. Ez egy emberekből és ayakashi-majrikból álló sereg, mely minden kít befogad, aki magányos és kész szörnyek ellen harcolni. Innen kerül ki a két kekkaishi segítője, Shishio Gen is, és bár eleinte nem jön ki egymással a három fiatal, végül megszeretik egymást. A búcsúzás pillanata pedig rendkívül fájdalmas lesz - ez talán az anime legkegyetlenebb pontja.

De az élet nem állhat meg: ezt tudja Yoshimori és Tokine is, s a következő alkalommal, mikor az ayakashik betörnek Karasumori vidékére, ők nem kis meglepetést okozva megjelennek a szellemek földjén, Koku-bouroun, ahol alaposan felforgatnak mindent, és megmutatják: a kekkaishiknél nagyobb mesterek nem léteznek!

## Ez is mangából készült...

A Kekkaishi - The Barrier Master anime Yellow Tanabe azonos című mangája alapján készült, ami Japánban még jelenleg is fut, kiadták az USA-ban és Németországban is. Itt jegyzem meg, hogy az anime a maga 52 részével nem öleli fel a teljes történetet, csupán egy kis nyugvóponton megáll - így aki jobban érdeklődik a téma iránt, feltétlenül olvassa el a mangát!



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

## Anime:

**Címe:** Kekkaiishi(japán)  
The Barrier Master  
(angol)

**Adás:** 2006. 10. 16.  
– 2008. 02. 11. (heti  
egy rész)

**Epizódok száma:** 52  
(epizódonként 24 perc)

**Stúdió:** Sunrise

## Manga:

**Címe:** Kekkaiishi

**Sztori és rajz:** Yellow  
Tanabe

**Első kötet megjelenése:** 2004. 02. 18 - 2011.  
06. 06. (összesen 35  
kötet)



## Hogyan és honnan jöttek a hangok?

Ezen sorozat seiyuu-szereposztása is megér pár szót: A főszereplő Sumimura Yoshimori hangját Yoshino Hiroyuki adja (Allelujah\ Hallelujah Haptism - *Gundam 00*, Zed - *Kiba*), Tokine (Saitou Rie) valaha az *Ergo Proxy* Real Mayare volt, és a sorozat második felében felbukkanó Kaguro színésze, Hirata Hiroaki (Benny - *Black Lagoon*, Gegenhuber - *Kyou Kara Maout!*) is kiemelkedő lehet. (Csak érdekességképpen jegyzem meg: a professzor Matsudo Heisuke hangját adó Nozawa Nachi a *Hellsing* mangáját alkotó Hirano Kouta kedvenc szinkronhangja ^^ - amúgy a *Hellsing*ben magában Andersonnak kölcsönzött hangot).

Az anime 52 része alatt ugyanaz az opening megy, (mely majdnem a teljes stúdióverzió!), endingből pedig 4-et alkottak. Az összesen 5 zenéből 3 Uura Saeka nevéhez fűződik, az első endinget Inaba Koshi, a másodikat Kitahara Aiko alkotta, a sorozatközbéli zenét pedig Iwasaki Taku (*R.O.D.*, *Soul Eater*, *Gurren Lagann*) követte el.



Készítők, rajzolás - avagy hogy is néz ki egy kekkaishi?

A produkciót a Sunrise stúdió készítette - őket szerintem nem nagyon kell bemutatni, ha annyit mondom: *Gundamek* (*Gundam kronológia* - *AniMagazin* 6-7. szám), akkor szerintem aki jártas valamennyire az animék világában, az vágni fogja, miről is van szó. A tervezők, Tomioka Hideyuki (*Gundam X*, *Turn-A-Gundam*, *Gundam Wing*) és Suwa Michiko (*City Hunter*, *Detective Conan* és *InuYasha*) voltak. A rendező Kodama Kenji neve a *Detective Conan*ból és a *City Hunter*ből lehet ismerős, Takaya Hirotohi pedig talán első nagy debütálásának tekintheti az ő karakterdesignjával készült sorozatot, amit bizonyít az a tény is, hogy a japán 2007-es nézettségi lista 8. helyén végzett a *Kekkaishi*, olyanokat utasítva maga mögé, mint a *Gundam 00*, a *Nana*, a *Bleach* és a *Shugo Chara!*.

Szerintem egy próbát mindenképpen érdemes tenni a sorozattal, ugyanis a rajzolása nem mindennapi. Ellentétben áll a már megszokott figurákkal: pici alakok, tömzsi orrok, igaz, japános szemek és kedves, szerethető szereplők. Itt nem fogsz 100F méllméretű lányokat találni, a fiúk pedig nem izompacsirták. Egy egyszerűnek induló, izgalmahtól és érzelmehtől sem mentes történetet mutatnak be kamaszkorú szereplőink; egy fantasztikus mesét, melyet néha-néha átcselnek a fantasztikum és a szerelem nenshi-fonalai...

# STAR TREK-MANGA

// Iskariotes

Idén került a mozikba a minden idők egyik legsikeresebb sci-fi franchise-ának legújabb része: a Star Trek 12. Ennek apropóján jutott eszembe, hogy hiszen ebből van manga is, sőt van olyan Star Trek manga, amit itthon is kiadtak. Bár már a korábbi Mangattack cikkemnél rövid említést tettem róla, most mégis következzen a Star Trek manga ismertető.

## STAR TREK 1x1

### 1. kötet adatai

**Cím:** Star Trek: Shinsei  
Shinsei 新生新星  
„Új életek, új csillagok”

**Kiadó:**  
Athenaeum 2000

**Kiadás éve:** 2007

**Kötés típus:**  
ragasztott papírkötés

**Oldalszám:** 234

### 2. kötet adatai

**Cím:** Star Trek: Kakan  
ni Shinkou 果敢に進行  
mérészen előre

**Kiadó:**  
Athenaeum 2000

**Kiadás éve:** 2008

**Kötés típus:**  
ragasztott papírkötés

**Oldalszám:** 211

Még mielőtt rátérnék magára a manga bemutatására, úgy gondolom, hogy be kell mutatnom röviden a Star Trek (ST) univerzumot, hátha így kicsivel könnyebben rászánja magát az ember, hogy elolvassa a két mangát és talán, hogy a sorozatokkal is megismerkedjen.

Az ST univerzum origónak számító időpontja 2063, amikor is a sorozat egyik alapja a vulkániak megérkezése a Földre és ezzel létrejön a fajok közti kapcsolat. A hegyes fülű, zöldlővű és logikusan gondolkodó faj azért vette fel a kapcsolatot az emberekkel, mert a zseniális tudós Zefram Cochrane feltalálta a térhajtóművet, így már az emberiség is képes lett az űrben való nagyobb távolságok megtételére. 2161-ben létrejött a Bolygók Egyesült Föderációja (röviden Föderáció) melyet az andóriaiak, emberek, tellariták és vulkániak alapítottak. Idővel a szövetség taglétszáma 69-re növekedett. Ennek a szervezetnek az egyik hivatalos szerve a CsillagFlotta, melynek feladatai többek között a kutatás, a segítségnyújtás és a védelmezés (bár hivatalosan a Flottának nincsen hadihajója, de sok hajója fel van szerelve különböző

harceszközzel, hivatalosan önvédelem céljából).

Bár maga a Föderáció egy békés (liberális demokrácia stabil és erős gazdasággal) alakulat, több háborút is kénytelen volt vívni. Így a Romulán és a Kardisszai Birodalommal valamint a Dominummal is, illetve a mindenki által utált és valamennyire félt Borggal is (bár megjegyzendő, hogy klasszikus háború nem volt a két fél közt, de a Borg szinte minden alkalommal támadlog lép fel a Föderációval szemben.) Illetve meg kell említeni, hogy klingonokkal is voltak fegyveres összecsapások, de a jövőben a két fél békére és együttműködésre törekszik.



## Sorozatok

Magát az egész univerzumot (de legalábbis az alapjait) Gene Roddenberry rakta le 1964-ben. (Roddenberry előbb a II. világháború alatt szolgált pilótaként, 1945-ös leszerelése után pedig a PanAm amerikai légitársaságnál volt pilóta. Egy légi baleset után rendőrné állt, ahonnan 1956-ban szerelt le, azután tévés forgatókönyvírói munkájával foglalkozott.) Mivel az alapötlet a hidegháború illetve az afroamerikai polgárjogi mozgalmak ideje alatt született, így ezekre adott választ Roddenberry a maga stílusában. Így minden sorozatban felbukkan a háború kontra béke ellentéte, az öndefiníció, a tekintélyelvűség, az imperializmus, az osztályharc, az emberi jogok, a szexizmus, a feminizmus és a technológia újítás problémái. Roddenberry egyedül a hit és a vallás szerepét nem feszegette oly látványosan, mindez annak volt köszönhető, hogy magát humanistának és agnosztikusnak tartotta, véleménye szerint az lenne a legjobb az emberiségnek, ha ateista lenne. (Egy kis érdekesség: Roddenberry kétszer nősült, második házasságát Japánban kötötte és sintoista szertartás szerint zajlott le a házassági ceremónia.) 1991-ben hetvenévesen halt meg, maradványait a világűrbe lőtték ki. Roddenberry a saját ötletével 1964-ben kereste meg az NBC stúdiót, akik meg is vették a jogokat. Az első pilot részvetítésnél a sorozat megbukott, sokan megütözték a mára kultikusnak számító félvér vulkáni Spock külsején (örögszerűnek tartották). Mivel a stúdió addig rekord összeget fektetett bele a pilot részbe, ezért példátlan módon még egy pilot résznek adtak esélyt igaz csak 1965-ben. Az eredeti legénységből pont Spock maradt, rajta kívül mindenki mást lecseréltek. Az 1965. szeptember 8-i rész a *Where No Man Has Gone Before* sikert aratott, így az Enterprise csillaghajó története közel 80 részen át volt adásban. Középpontjában az érzelmeire hallgató dr. McCoy, a mindig logikusan gondolkodó Spock és a kettőjük közt döntésre jutó Kirk kapitány hármasára fókuszálva.

(folytatás a következő oldalon)

Folytatás a következő oldalon!



Bár a sorozatból 3 évad készült, már az első évad végén törölni kívánta az NBC, de a rengeteg rajongói tiltakozás miatt visszaléptek e tervüktől. Végül 1969. június 3-án vetítették le az utolsó részt az eredeti sorozatból.

Bár Roddenberry rögtön egy újabb ST sorozatot szeretett volna indítani, az nem valósult meg. Az NBC ezt leginkább azért szerette volna elkerülni, hogy az ismétlések valamint a külföldre eladott sorozat még egy ideig jól tudja termelni a profitot. Végül 1973-ban elindítottak egy rajzfilm sorozatot, mely *Star Trek The Animated Series* (ST TAS) néven vált ismertté, bár eredetileg beletartozott a ST kánonjában, később kiemelték belőle. Maga a sorozat 1974-ig futott és 22 részt élt meg.

Ezek után elindultak a második sorozat (*Star Trek: Phase Two*) előkészületei, mely gyakorlatilag az Enterprise második ötéves küldetését mutatta volna be, premierjét 1978-ra időzítették volna. Végül a munkálatok leálltak és helyette az 1979-ben bemutatott *Star Trek Csillagósvény* mozifilmen kezdtek el dolgozni. Ezt követően még tizenkét mozifilm került bemutatásra 2013-ig. 1987-ben került adásba az új sorozat, a *Star Trek The New Generation* (ST TNG). A sorozat Jean Luc Piccard kapitány hajóján játszódik; míg az első sorozat a felfedezésről szól, addig ez inkább már a Föderáció belső ügyeit és külső bonyolalmait mutatja be. A sorozat 1994-ig futott és 177 részes lett, ezzel a ST TNG a leghosszabb Trek sorozat. Majd 1993-ban elindult a *Star Trek Deep Space Nine* sorozat, mely egy űrbázison játszódik. 1999-ig volt adásban, ezalatt 175 rész készült belőle. 1995-ben a *Star Trek Voyager* sorozat indult el, melyben egy Csillagflottás hajó került el a Delta kvadrátsba és onnan kezdte meg haza vezető útját az ismeretlen tájékon. 2001-ben a Voyager kalandjai véget értek, ezt követően meg ugyanabban az évben elindították a *Star Trek Enterprise* sorozatot, mely 2005-ig ment. Ebben a sorozatban a még formálódó Csillagflottával ismerkedhettünk meg, ez a sorozat már nem volt olyan sikeres, mint a közvetlenül előtte vetített másik három, ezért csak 98 részt élt meg.

## Manga



A franchise-oknál a különböző feloldozások kimeríthetetlennek bizonyulnak, így természetesen születtek ST-s számítógépjátékok, regények, paródiák és még egy klingon nyelvű opera is. [Magát a nyelvet Marc Okrand fejlesztette ki, és complex nyelvtana van. Akik szeretnék mélyebben elmélyedni az egyik leggyorsabban növekedő mesterséges nyelv rejtelmeiben, azoknak ajánlom az 1992-ben alakult nonprofit Klingon Language Institute honlapját.] Nem meglepő módon képregények is születtek az ST univerzumból. A több ezer rajongói képregényt nem is számolva, több hivatalos comic adaptáció született, így a DC és a Marvel is adott ki ST képregényeket.

2004 októberében a Tokyopop bejelentette, hogy egy mangás antológiát fog kiadni az ST TNG-ből. Sokak szerint a Tokyopop ezzel a kiadvány sorozattal érte el a csúcspontját, ha ez alatt azt vesszük, hogy egy abszolút amerikai sorozatot ültetett át magába és így próbálta egyesíteni a két (talán) legerősebb (pop) kulturális piacot.

A munkálatok nehezen indultak be, és végül csak 2006 szeptemberében (a sorozat 40. évfordulójára időzítve) látott napvilágot az első Star Trek manga, a Shinsei Shinsei. Ez nem a már előre beígért ST TNG volt, hanem az eredeti sorozathoz nyúlt vissza. A történetek nem sikerültek kiemelték jól, inkább tűnnek egy-egy rész hosszabb összefoglalójának, semmint önálló, eredeti történeteknek. Több amerikai szakporthal is felrögzít a kiadványnak, hogy kevés érzelmi és etikai-morális problémát vonultat fel.

## 1. kötet Fejezetei

**Mellékletek:** (Írta: Chris Dows, Rajzolta: Makoto Nakatsuka) A fejezet a borg királynő születését meséli el. Ahogy korábban is utaltam rá a borgok félelmetes haderővel bírnak, így minden más politikai erőt/fajt rettegetesen tartanak. A sorozatban a borgokat „a tökéletes gonosz aligha felülmúlható megtestesülésének” tartják. Az teszi őket félelmetessé, hogy nem a hatalomért vagy gazdagságért hódítanak, hanem azért, hogy más fajoktól tudást és technológiát szerezzenek be és ezáltal tökéletesítsék saját magukat. A borgok legfőbb eszközei valamilyen diplomácia útján tennék meg, a borgok megjelennek és akár egész bolygókat, fajokat, civilizációkat is asszimilálhatnak.



Ahogy mondani szokták: „Itt a Borg, asszimilálni fogjuk magukat, minden ellenállás hasztalan.” Fontos látni, hogy a borg fajban senki sem egyén, csupán dolgozó, nincsenek egyéni gondolatai, azokat törlik, míg regenerálódnak (köszönhetően a testükben lévő sok nanotechnológiának) és helyettük közösségi információkat töltenek be. Fajukban – amiben egyes feltételezés szerint akár több trillión is élnek – mindössze egy valakinek vannak saját önálló gondolatai, aki mindenkit összefog és irányítani tud, ez pedig a borg királynő.

**Bármí, csak egyedül:** (Írta: Joshua Ortega *Rajzolta: Gregory Giovanni Johnson*) Az első kötet egyik legszomorúbb története. A lényeg az, hogy Kirk kapitány és kis csapata leszállnak valahol, minden szép és jó, majd csodák-csodájára kiderül, hogy mégsem. Erről a fejezetről nem árulok el többet.

**Mindhálálíg:** (Írta: Mike W. Barr, *Rajzolta: Jeong Mo Yang*) Fájdalmasan ötlettelen sztori. Egy mára lakatlan bolygóról két szarkofágot visznek fel az űrhajóra és hamarosan kitör a nemek közti háború. Teljesen hihetetlen módon maga Kirk kapitány rendez el a dolgokat – még így!

**Oban:** (Írta: Jim Alexander, *Rajzolta: Michael Shelfer*) A fantáziatlanság újabb mértékegysége. Az Enterprise egy állatot szállít, ami a két háborúban álló faj közötti béke szimbóluma lehet. De a csomag rejt egy-két meglepetést.

**Árvák:** (Írta: Rob Tokar, *Rajzolta: Ej Su*) Az USS Enterprise-nak gonosz kalózkodok kell likvidálnia, de egy váratlan fordulat miatt kiderül, hogy a kalózkodok nem is annyira kalózkodok.

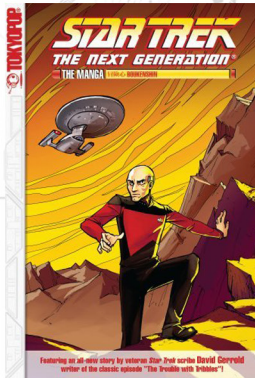
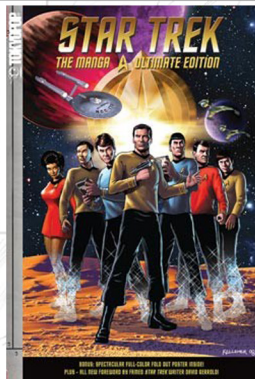
**A lényeg: Ne árts!** (Írta: Dayton Ward és Kevin Dillmore (novella)) Klasszikus eset. Egy föderációs orvos egy olyan bolygón tevékenykedik, ami még nem áll készen arra, hogy felvesse a kapcsolatot a külvilággal (érsd a Föderációval). A doktor nő ugyanakkor az orvosi esküje miatt segíteni próbál a bolygó népén, míg Kirk kapitányék vissza szeretnék hozni onnan. A kérdés az, hogy az Enterprise vezetője hogyan dönt? Hallgat az erkölcsi és morális értékeire, vagy betartja az Elsődleges irányelvet. [Elsődleges irányelv: A Csillagflottának van egy törvénykönyve, amelyben kétséget kizárva ez a legfontosabb szabály.

Az irányelv azt mondja ki, hogy egy Csillagflotta (vagy bármely Föderációs állampolgár), semmilyen körülmény esetében sem avatkozhat bele egy másik nép fejlődésébe. Az irányelv betartása érdekében akár emberéletet is fel lehet áldozni.]

## 2. kötet fejezetei



**Cura te ipsum:** (Írta: Will Weathon, *Rajzolta: Ej Su*) A kifejezés kábé annyit takar, hogy a saját tanácsát először mindenki saját magán próbálja ki. A rész klasszikus TSO hangulatban telik, idegen bolygó-helyi konfliktus, McCoy viccesen morog, Spock homlokot ráncol, Kirk verekszik és elszakad a ruhája. Ja igen, hőseink dilithium kristályokat szeretnének beszerezni.



Ez a kristály helytel-közzel minden űrhajó alapüzemanyaga. Senki se keresse a periódusos rendszerben, mert nincs rajta.

**A tárgyalás:** (Írta: Mike Wellman, *Rajzolta: Nam Kim*) Kírköt egy Kos nevű bolygóra szállítják, ahol egy végletekig bürokratikus állam kezd el bíraskodni felette piszliszáré dolgokon. Kábé olyan szintű dolgokon megy a vita, mintha a kedves olvasót azért vinnék bíróság elé, mert még ovcsiban az uszonnaidőben a megengedett 2 nappolyi helyett hármat vett el. A rész nagy pozitívuma, hogy találkozhatunk egy klingonnal. [A klingonok egy humanoid faj a Béta kvadránsban. Külsőre nagyon embernek tűnnek (leszámlítva a recés homlokukat), belsőre már eltérőbbek. Bizonyos szerveikből dupla van (pl.: szív) erős csontozatúak és a vérük levendula színű. A Klingon Birodalom nagyon harcias volt, amíg nem találkoztak a Föderációval nem volt olyan fogalmuk, mint pl.: béke-egyezmény. Harciasságuk csak azután kezdett csökkenni, hogy a Praxis nevű anyaholdjuk felrobban, azóta nyers-anyaghiányban szenvednek.]

**Kommunikációs zavar:** (Írta: Christine Boylan, *Rajzolta: Bettina Kurkoski*) Bármennyire is hihetetlen, de kommunikációs zavar lép fel, és még egy wao: maga Uhura, a kommunikációs tiszt fogja megoldani a helyzetet. Milyen váratlan fordulat.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

**A skaijai kapu:** (Írta: Diane Nuane, Rajzolta: Don Hudson és Steve Buccelato) Kirk legénységére újabb békéltető szerep hárul egy csinos uralkodónővel a középpontban, akibe McCoy könnyen és gyorsan belehabarodik, de a hölgy is rejteget pár meglepetést.

**Koholt szövetség:** (Írta: Paul Benjamin, Rajzolta: Steven Cummings) Hőseink a Vulkanon tesznek egy apró kitérőt. Ami már csak azért is érdekes, mert ez Spock szülőbolygója.

**Búcsúlevél:** (Írta: Geoff Trowbridge) Ez a novella talán a legkomolyabb alkotás mindkét kötetet együttvéve. Főszereplője nem is TOS-os karakter, hanem maga a női szívek nagy elrablója, Jean Luc-Picard kapitány. Fontos adalékanyagot kapunk a DS9-ben látható romulán-föderáció szövetségéhez. Ennek a novellának az elolvasásához tényleg kell ST háttértudás.



## Összegzés

Figyelembe kell venni, hogy a ST univerzumnak közel 700 része van, melyek kb 40-45 percesek, ehhez jön még 12 mozifilm valamint rengeteg regény, novella, grafikus novella, képregény stb. tehát szinte lehetetlen, vagy csak nagyon nehezen lehet valami radikálisan újat mondani.

Érdeemes azt is szem előtt tartani az olvasás közben, hogy bár a TokyoPop OEL mangákat készített, a célközönsége így is leginkább amerikai trekke fanokból állt, közülük is inkább a fiatalabb korosztályból. Ők leginkább a közel 20 oldalas színes képregényekhez vannak hozzászokva, amelyeket az olyan mammut cégek publikálnak, mint a DC, vagy mint a Marvel. A 40 oldalas fekete-fehér történetek hosszuk és nem eléggé színesek egy átlag amerikaiaknak.

Valamint azt is látni kell, hogy itt inkább manga-stílusról van szó semmint mangás képregényről. Hogy világos legyen, mit akarok mondani, sok global vagy OEL manga esetében az alkotókön érődik, hogy maguk is manga rajongók, inspirálja őket az, hogy úgy készítsenek képregényt, ahogyan azt Japánban is elvárnák (pl.: Dramaocón). Itt inkább az érődik, hogy az alkotók (akik közül többen ismert képregényeknél vagy valamely ST szériában működtek közre), ismerik és tisztában is vannak azzal, hogy mit is jelent a manga mint médium, mint stílus, de nem szolgalelkűen másolni akarják, hanem átértelmezik, és újraalkotják azt. Többek közt azért sem álltam be a sorba és nem kezdtem el fikázni a rajzolásokat, mert egész egyszerűen itt nem azon van a hangsúly.

## További mangák

A TokyoPop nemcsak ezt a két Star Trek-es mangát készítette el, amit nálunk kapni lehet, hanem még az alábbiakat is:

Van még egy TOS világában játszódó kötet, mely Uchu névre hallgat, valamint elkészült egy *Boukenshin* című TNG szériába tartozó kiadvány is. Ezeken kívül létezik egy összefoglaló kötet (*Star Trek: Ultimate Edition*), melybe a legjobbnak tartott történeteket gyűjtötték össze. Ahogy említettem, sajnos ezek itthon már nem kerültek kiadásra.

## Érdekességek:

- Ez volt az első színes sci-fi sorozat a televíziózás történetében.
- Amikor az Uhurát játszó Nichelle Nichols ki akart szállni a sorozatból, akkor maga Martin Luther King beszélt rá a folytatásra. Mint érvelt, sok afroamerikaiak ad hitet az, hogy egy néger nő is lehet fontos tiszt egy csillaghajón.
- Uhura és Kirk kapitány közt játszódtott le az első rasszok közti csók az amerikai tévében.
- A Kapcsolatfelvételi című filmben látható egy USS Budapest nevű csillaghajó.
- A DS9 kapitánya Benjamin Sisko az egyik részben paprikás csirkét főz és meg is jegyzi, hogy milyen nehéz kiejteni, ugyanis ez egy magyar étel.

Sorozat/Mozifilm címe	Mettől meddig/premier időpont	Epizód szám
Star Trek: The Original Series (TOS)	1966 - 1969	79
Star Trek: The Animated Series (TAS)	1973-1974	22
Star Trek: Phase Two	terveztek, végül nem készült el	
Star Trek: Csillagösvény	1979. december 7.	
Star Trek II: Khan haragja	1982. június 4.	
Star Trek III: Spock nyomában	1984. június 1.	
Star Trek IV: A hazatérés	1986. november 26	
Star Trek: The Next Generation (TNG)	1987-1994	177
Star Trek V: A végső határ	1989. június 9.	
Star Trek VI: A nem ismert tartomány	1991. december 6.	
Star Trek: Deep Space Nine (DS9)	1993 - 1999	175
Star Trek: Nemzedékek	1994. november 18	
Star Trek: Voyager (VOY / VGR)	1995 - 2001	172
Star Trek: Kapcsolatfelvétel	1996. november 22.	
Star Trek: Űrlázadás	1998. november 11.	
Star Trek: Enterprise (ENT)	2001 - 2005	98
Star Trek: Nemezis	2002. december 13.	
Star Trek	2009. május 7.	
Star Trek - Sötétségben	2013. május 15.	



# Another

// Strayer8

## Történet

Kouichi egy 15 éves fiú, aki már születése után pár nappal elvesztette édesanyját. Azóta az apja neveli. Vagyis inkább csak magától nevelkedik az elfoglalt professzor mellett, aki több időt tölt külföldön, mint a fiával. Így megszületik a döntés, hogy az év közepén anyai nagyszüleihez és nagynénjéhez költözzön. Mindez egyben iskolaváltást is jelent.

Az új iskolában döcögösen indulnak a dolgok, mert visszatér Kouichi tüdőbetegsége, így nem tud rögtön az Arany Hét után csatlakozni osztályához, egy nap késéssel mutatkozik be a 3-3 osztálynak. Mivel nagynénje, sőt édesanyja is ennek az iskolának volt a tanulója, ezért ismeri a fő szabályokat, amelyek között csupán egy nyugtalanító akad: bármilyen döntést hozzon is az osztály, mindenképpen tartania kell magát hozzá.

Nem is lenne semmi gond, ám valami nem hagyja nyugodni: az osztálytársai között van egy, a fél szemén szemfedőt viselő lány (Misaki Mei), akiről látványosan senki nem vesz tudomást. Emellett az osztállyal kapcsolatban számos apró furcsaság felmerül. Többek között mintha szándékosan elkülönítenék őket a többi osztálytól.

Kouichi nem tudhatja, de 26 évvel ezelőtt meghalt az iskola 3-3 osztályának egyik jó képességű és népszerű tanulója. Mindenkit megrendített a tragédia, amin úgy próbáltak felülke-

rekedni, hogy úgy tettek, mintha a szerencsétlenül járt diák még mindig közöttük lenne. Nem tudták, hogy ezzel egy szörnyű átkot indítanak útjára, amely számos emberéletet követel majd.

## Horror helyett izgalom

Az Another mindenhol a horror besorolást kapja, de ennek ellenére gyengébb idegzetűek is nyugodtan olvashatják. Igaz, hogy esetenként előfordulnak benne szörnyűségek és durvább történések, esetleg képek, de összességében inkább izgalmasnak, mint félelmetesnek nevezném a mangát. A mangaka ugyan mindig gondosan fekete háttérbe helyezi a rémisztőnek szánt képekkékat, de a legtöbb esetben nem éri el a célját. Egyrészt legfeljebb pár oldalon keresztül láthatunk ilyen képeket, másrészt ebben az esetben kifejezetten a hatás ellen dolgozik a manga szép grafikája, ami az ijesztő szituációknak sem torzul el.

Maga a történet viszont valóban rejtélyes és számos találgatásra ad okot. Hogyan kapcsolódik a régi haláleset a jelenhez? Miért nézik levegőnek a felszemű lányt? Mi bántja Kouichi nagynénjét, amiért állandóan úgy tűnik, mintha bűntudata lenne? Mit takarhatnak az elejtett megjegyzések? A legtöbb kérdésre választ kapunk, de vannak, amikre csak homályos utalásokból következtethetünk. Arra viszont tökéletesek, hogy végig fenntartsák az izgalmat vagy az érdeklődést.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



## Az ördög a részletekben rejlik

Bevallom, először csak felületesen olvastam a történetet, ezért bátran kijelenthetem, hogy érdemes figyelmesen olvasni a párbeszédeket, odafigyelni a nevekre, mert később visszaülhetnek rá a karakterek és akkor könnyű elveszteni a fonalat. Emellett a szemfülések így folyamatos utalásokat kapnak a kulcsszereplő kilétére vonatkozóan.

## Média

Az eredeti Another történet Ajacudzsi Jukitō (Yukito Ayatsujii) tollából ered, ő írta meg az Another horror regényt 2009-ben. A manga adaptációt Kijohara Hirō (Hiro Kiyohara) készítette, 2010 májusától 2012 januárig adták ki a sorozatot. Ezt követte a 12 részes anime sorozat (2012. január 10. - 2012. március 27. + egy 0. OVA epizód). És természetesen az élőszereplős mozifilm sem maradtott el, amit 2012. augusztus 4-én mutattak be a mozikban.

## Összegzés

Összességében ez egy jó manga, ami főleg a jó történetnek köszönhető. A grafika szép tiszta vonalakkal dolgozik, a történet is szépen halad előre. Egyedül a horror rajongók csalódhatnak az igazán rémisztő képek hiánya miatt, de a misztikum és a rejtély valóban átítja a művet. Hangsúlyozom, hogy ez az ismertető az Another manga alapján készült, nem az animét mutatja be.

Ha valaki elolvasta a mangát, érdemes rákeresnie az extra fejezetre, amelyből nem sokat tudunk meg, de kiegészíti egy-két apró részlettel a történetet, habár inkább a drámai vonalra koncentrálni.

# Who is "Another"?

## Összehasonlítás az animével

Manga tekintetében egy vélemény vagyok Strayerrel, és nagy részt az animének is sikerült hoznia a történet misztikus, izgalmas, feszültségkeltő hangulatát. Veterán horrorosoknak, azonban tényleg nem ajánlatos még az anime sem, nekik sok újat nem ad és többen unhatják is. Az anime persze próbál ijesztebb lenni, mivel technikailag ezt könnyebb kivitelezni, így a gyengébb idegzetűeknek lehet okuk borzongásra.

Számomra az anime, a mangához hasonlóan remek hangulattal bír, kellően érdekfeszítő, szórakoztató. A rajzolása kicsit még moébb, gyerekesebb, a karakterek is jobban

passzolnak egy szimpla sulis animébe, míg a mangában (bár ott is ugyanolyan tinik) szerintem felnőttesebb a légkör.

Mivel a készítőik hatásvadászok akartak lenni, a mangánál tartalmasabb eseteket, plusz jeleneteket, részeket (pl. strandos) csodálhatunk. A sorozat utolsó részei pedig sajnos nem enyhén túlzottak. Történetileg és látványilag is ugyanazt a befejezést kapjuk, de mindent egy hatalmas sokszorosan idióta kaoszban. Szerintem a szereplők akkori állapotát normálisabb mértékben is megmutathatták volna (ebben a manga mindenképp jobb). A sztoriban, főleg a múltat illetően itt is maradnak lyukak, de összességében ezek lényegtelenek. Valamint próbálták az embert

egy-két motívummal megtéveszteni, ami persze - ha kicsit is figyelünk - nem sikerül. Ezeknél az erőltetett kérdőjeleknél jobban élveztem a mangás, Strayer által is említett kulcsszereplős utalásokat (egyik helyen ez kimondottan viccesre sikerült).

Minden túlzása (és hülyesége) elenére szerintem az anime változat is jó lett, nekem remek kikapcsolódást nyújtott. A grafika, animáció és zene okozta előnyét pedig remekül kihasználta, számomra mindenképp tetszetős. Szívesen elolvasnám a regényt, és egyszer a filmet is beiktatom.

Amit még sajnállok, hogy a 0. epizód, azaz az OVA a manga kiegészítő részéhez hasonlóan elég semmilyen. Bár itt a két kiegészítés a múlt más szegletét mutatja be, de a készítő

egyiknél sem erőltették meg magukat. A Misakis anime ovában még enyhén ecchire is futotta-, de akinek tetszett a sorozat, az ezt se hagyja ki.

// Catrin



# KAWAII FANSUB

// AniMagazin

Első interjúnkat ezúttal egy kétéves dorama csapattal készítettük. Főként japán, koreai és tajvani sorozatokkal foglalkoznak. Most betekintést nyerhetünk az ő munkájukba is. Fogadjátok szeretettel! :)

Sziasztok! Rögtön meg is kérdezzük, hogy miért lett kawaii a csapat neve?

**Miyu:** Koival unatkoztunk egyik este, és mivel én már voltam egy másik fansub tagja, felvettem neki azt az ötletet, hogy csináljunk egy közös fansubot. Sokáig gondolkodtunk rajta, hogy mi legyen a neve, de nem találtunk semmi nekünk tetszőt. Ezen gondolkodva neten küldözgettünk egymásnak 'kawaii' dolgokat. Így adódott, hogy Kawaii FanSub legyen a nevünk.

## Weboldal:

<http://kawaii-fansub.portal.hu>

## Projektek:

Aktív: 10

Befejezett:

15 Dorama

11 Film

Sok-sok PV/MV

Ahhoz képest, jól beleszáptál a fansubba.

Mikor alakult meg a csapatotok? Kik voltak az alapítótagek?

**Miyu:** 2011. február 18-án alakultunk. Koi és én voltunk az alapító tagok. Utánunk chinatsu volt az első felvett tag.

**chinatsu:** Így igaz, Miyu keresett fel azzal, hogy nem akarok-e csatlakozni hozzájuk. Némi noszogtatás után belementem, és azóta sem bánom a dolgot. Az idő múlásával én lettem az oldal főszerkesztője, és ezúton is köszönöm a bizalmat.

Szép indulás! Jelenleg hányan vagytok?

**Miyu:** Jelenleg tízen vagyunk, ebből ketten inaktívak, mert lefoglalják őket a tanulmányaik. A tagok más-más posztokat töltenek be, így van, hogy valaki csak a háttérben tevékenykedik.

És megfelelő így a létszám, vagy szükségetek van még új tagokra?

**Miyu:** Úgy gondolom, hogy megfelelő, de bármikor szívesen felvesszünk új tagokat. Ha valaki jelentkezni szeretne, mert sok szabadideje van, mi szívesen látjuk. Ha nem tud időtzeni, mi megtanítjuk, segítünk neki projektet választani, ha nem tud dönteni. Próbálunk mindent megtenni, hogy jól érezze magát nálunk.

**EperCat:** Szerintem mindig szükség van új erőre. Rengeteg projekt van, amit érdemes lenne magyarra lefordítani. Mi is nagyon különbözők a csapatban, mindenkinek megvan a maga kedvenc országa, nyelve, műfaja, amit szívesen néz. Jó lenne minél több műfajból lefordítani sorozatokat, mert ki tudja, lehet, hogy kiderül, hogy angolul és magadtól nem álltál volna neki pont annak a sorozatnak, de ha már van hozzá magyarul elérhető felirat, bepillantasz és kiderül, hogy igazából nagyon is tetszik. Én is ilyen vagyok, így tudom miről beszélek.

Minél többet nézhetünk magyar felirattal, annál jobb. :) Milyen projekteken dolgoztok most? És eddig mennyit készítettetek el?

**chinatsu:** Eddig 15 dorama, 11 film és számtalan PV/MV van befejezve az oldalon (japán, koreai, tajvani egyaránt). És jelenleg 10 futó projektünk van. Összességében én eddig 13 projektet fejeztem be (volt ami közös fordítás volt mással), és jelenleg 5-ön dolgozom. (*Midás, Monstar, Asuko March!, Poseidon, Bad Boys J*)

**Miyu:** Eddig kevés projektet készítettem el személyes okok miatt. Az eddig elkészült projekteim az *Ouran High School Host Club*, a *Kimi To Boku*, az *Erina Fansub* által elkezdett, de nem befejezett *Tumbling*, amit chinatsu segítségével fejeztem be és pár PV/MV. De cikkeket és dalszövegeket is fordítok. Jelenlegi projekteim pedig a koreai *Please, Marry Me, Eternal First Love, Ouran High School Host Club Movie* a Dwaejitokki fansubbal, és a *Real Clothes*, amit Koival fordítunk.

**EperCat:** Eddig 3 projektem van befejezve. Mindhárom legjobb barátommal közösen dolgoztunk, ő adott nekem erőt a fordításhoz és néha seggberúgást is, ha sokat késtem. Nélküle még ma is fordítanám őket valószínűleg...

A nyárra több projektet is beterveztünk, így unatkozni nem fogok. Már kinéztem magamnak egy idén futott japán sorozatot és hamarosan belekezdünk chinatsual a *Fabulous Boys* című szintén idei tajvani sorozatba, ami történetét illetően nem lesz újdonság, de a szereplők miatt érdemes lesz beleélni. És ha ezeket befejeztünk, akkor sem fogok unatkozni, tele vagyok ötletekkel.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



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

**chinsatsu:** Ha az oldal összességét nézzük, szinte minden műfaj előfordul. Nem kategóriák szerint választunk, hanem mindenki azt, amit szeretne. Én bármit lefordítok, ami megtetszik, bár mostanában inkább az újabbak fognak meg. Témában jobban szeretem a pörgősebb doramákat. Nem vagyok oda a hű de nagy love sztorik fordításáért (nézni nagy ritkán azért szoktam azt is).

**Miyu:** Személy szerint az iskolás és a romantikus doramákat kedvelem, de bármit lefordítok, ami megtetszik. Az nem számít, hogy régi vagy új. A lényeg, hogy jó legyen.

**EperCat:** Nem harcolok a projektekért. Elégge nagy a küzdelem egy-egy dráma leforgatásáért és ebből szeretek kimaradni. Amúgy is először szeretek belenézni és csak azután eldönteni, hogy érdemes-e lefordítani vagy sem. Egy cím és egy szereplőlista alapján nem tudnék dönteni. A pár soros leírást pedig meg sem említem, mert legtöbbször teljesen mást írnak le benne, mint amiről valójában szól a sorozat. Ezért inkább maradok a régebbieknél. Olyan sorozatot fordítok csak, ami tetszik. És nem válogatok műfajokból. Abszolút mindenevő vagyok.

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

**Miyu:** Általában saját magunk választjuk ki, amit fordítani szeretnénk, de ha megkérnek minket rá, bármit lefordítunk. Általában saját magunk választjuk ki, amit fordítani szeretnénk, de ha megkérnek minket rá, bármit lefordítunk.

**chinsatsu:** Általában tartok egy rövid közvélemény kutatást, hogy lenne-e érdeklődés rá. Viszont amit nagyon szeretnek, azt úgy is lefordítom (persze ha nem kezdték már el máshol).

Bár már nagyrészt megválaszoltátok nem marad el a "Hogyan dolgoztok?" kérdésünk. Hány ember dolgozik egy-egy fordításon?

**Miyu:** Én csak chinsatsu és Koit szoktam felkérni, hogy segítsenek. Koi az időzítésben szokott segíteni, ha épp haldoklik a gépem, chinsatsu pedig a fordításom szokta ellenőrizni.

**chinsatsu:** Ha saját projektről van szó, akkor egyedül dolgozom, ha közös valaki mással, akkor 2-3 fő szokott egy fordításon dolgozni. Személy szerint EperCattel imádok együtt dolgozni. Nagyon jó munkaerő, bár néha noszogatni kell.

Szokatok visszajelzést kapni a munkátokkal kapcsolatban?

**chinsatsu:** Mivel az oldalon engedélyezett a hozzászólás, így rengeteg visszajelzést kapunk. Rádásul mostanában egyre többször képekkel is szoktak kedveskedni nekünk.

**Miyu:** Igen, sok kommentet kaptam az Ouran High School Host Club doramára és nagyon örülök neki, hogy ennyien látták. Annak meg még jobban örülök, hogy sok visszajelzést kapunk rá még most is.

Ezt öröm hallani, és reméljük a rajongók megtartják jó szokásukat. Melyik munkátokat szerettétek a legjobban? Mi volt a kedvenc projektetek?

**Miyu:** Az Ouran szerettem a legjobban fordítani. A kedvencem pedig chinsatsu doramája a Mostar, a Tumbling és az Asuko March!

**EperCat:** Azt hiszem mindig az aktuális a kedvenc. Bár volt egy fordítás, ami nem volt túlságosan kedvemre való, így ő pont kivételt képez, de azóta csak olyan sorozatokkal dolgoztam, amik hamar belopták magukat a szívembe és képtelen vagyok kivenni őket a fejemből.

**chinsatsu:** Nálam most abszolút a Monstar a favorit, de ahogy EperCat is mondta, az épp aktuális a kedvenc.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Tekintsünk a jövőbe is. Mik a terveitek a projektekre, oldalra, csapatra nézve?

**Miyu:** Idén nyáron minél több projektet be szeretném fejezni, hogy aztán találhassak újabbakat. Remélem, hogy még sokáig együtt marad ez a csapat, úgy gondolom igazán jó kis társaságnak sikerült összejönnie, és nem szeretném elveszíteni őket. Remek barátokra leltem bennük, még ha nem is találkoztam mindenkivel személyesen. Az oldal remélem legalább még 10-15 évig üzemelni fog, hogy mindenki megismerkedjen azzal a csodálatos érzéssel, amit Ázsia nyújtani tud a doramák/animek által.

**EperCat:** Szeretnék minél több örömet szerezni az embereknek a fordításaimmal. És szeretném, ha még nagyon sokáig fent tudna maradni a kis csapatunk.

**chinatsu:** Először is minél előbb be szeretném fejezni az aktuálisakat és a jövőben egyszerre max csak 3-ba belekezdeni. Szokásom kicsit túlvállalni magam. A jövőre nézve szeretném addig folytatni a csapattal, amíg csak tudom, mert nincs is annál jobb, ha örömet szerezhetünk másoknak.

Sok erőt és kitartást kívánunk a tervek megvalósításához! Szokatok cok-nokra vagy más hasonló rendezvényekre járni?

**Miyu:** Sajnos nem, mivel általában az ilyen rendezvények Budapesten vannak és nekem macerás lenne mindig feljutni.

**chinatsu:** Én szoktam, bár mostanában sajnos nem volt időm eljutni szinte sehova sem. Viszont ha eljutok valahová, a hangulat mindenért kárpótol.



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

**Miyu:** Igen. Szívesen elolvasnék egy hasonló interjút a Dweajitokki Fansubbal is.

**chinatsu:** Az Egao-Fs-ról szívesen olvasnék. Több fordításon is dolgoztunk együtt és nagyon jó projektjeik vannak.

Gyorsan felírtuk őket is a cikkterveink közé. Köszönjük az interjút. Üzennétek valamit zárásként az olvasóknak?

**Miyu:** Gyertek minél gyakrabban az oldalunkra, és bátran írjatok nekünk!

**EperCat:** Csak annyit: köszönöm, hogy támogatjátok az oldalt és velünk vagytok!

**chinatsu:** Mi köszönjük a lehetőséget. És ha valamit szeretnétek, hogy lefordítsunk, nyugodtan írjatok nekünk!

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





## Weboldal:

<http://saiyanrivals.hu/>  
Facebook

## Projektek:

Aktív: 32

Befejezett: 104



# Saiyan Rivals

// AniMagazin

Következő interjúnkban ismét egy animés csapatról olvashattok.

Sziasztok! Honnan/Miből jött a csapat neve?

**Danixx:** A legelső oldalam Dragon Ball-Hal foglalkozott, mint akkoriban mindenki. Eleinte csak részeket lehetett nálunk letölteni és az animével kapcsolatos történeteket olvasni. Aztán elindult egy erősebb fansub hullám, majd én is beleestem ebbe, és 2006 végén megalapítottam a SaiyanRivals csapatot. Bradockot már rég ismertem ekkor, de vele csak pár hónappal később fogtunk össze. Voltak ötletek csapatnévre, de végül megmaradtunk ennél. Talán ez kicsit különlegesebb, mint a többi, ami található a piacon.

**Bradock:** Igen, a név Danixx régi Dragon Ball oldalából ered. Miután az oldalainkat összeolvastottuk, gondolkodtunk más neveken, de maradtunk a jó öreg DB-nél.

**Ahito:** A csapat a Dragon Ball csillagharcosairól kapta a nevét. A legenda szerint a "saiyan-jin" nép közül minden 1000. évben születik egy csillagharcos.

Tehát már 2006-ban megalakultatok? Kik voltak még az alapítótagok?

**Chatterbox:** Maga a SaiyanRivals (tudomásom szerint) két külön fansub csapat összeolvadásából alakult meg, pontos időpontot így nem tudok. Az alapító tagok Danixx és Bradock voltak, később csatlakozott hozzájuk Ahito is a csapatával.

**Danixx:** Igen, 2006-ban alakult a csapat, pontosan 09.01-jén. Gabe63-mal alapítottuk, bár első nekifutásra elkaszált minket a szolgáltató és ekkor fogtunk össze Bradockkal. Ez 2007 eleje felé történt és azóta folyamatosan együtt dolgozunk, mai napig jó barátok vagyunk.

**Bradock:** Huha, jó kérdés. Danixx és én is külön oldalakkal indultunk, ő a jelenlegi oldalnév alatt, én pedig New Dragon Anime Site néven működtem olyan 2004-2005 környékén, de mint fansub csapat 2006-ban alakultunk meg Danixx-szal, egyik ismerősével és velem.

**Ahito:** Ahogy mondták 2006.09.01-jén alakultunk. Danixx és Gabe63 voltak a legelsőek. Utána jött nem sokkal Bradock, ami az oldalunk designján is meglátzik.

2009-ben csatlakoztam az akkori csapattal, az Anime Sekai-jal (nem a mostani Anime Sekai Team). Azóta páran már abbahagyták a fansubolást.

Szép összeolvadás. Jelenleg hányan vagytok?

**Danixx:** Sose tudom már követni, hogy mennyien vagyunk a csapatban, ezért is nevezünk ki anno részlegvezetőket, akik felügyelték a saját blokkjukat, bár az évek során ez egy kicsit felhígult és mindenki ott segít ahol tud, de jelenleg kb. 20 aktív csapattagunk van.

**Chatterbox:** Valóban 20 tagot számlálunk, akik között fordítók, lektorok, szerkesztők, felirattervezők és formázók tevékenykednek.

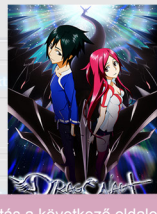
És megfelelő ez a létszám, vagy szükségetek van még új tagokra?

**Danixx:** A megfelelő létszámot sosem lehet elérni. Ugye minden csapat egyre többet akar fordítani, de sajnos valahol kell húzni egy határt. Ha sokan vagyunk, akkor a rendszertelen munka miatt nem lehet haladni, ha kevesen akkor meg azért. A fansub nem könnyű feladat, mert mindenki a szabidejéből áldoz rá. Én is kerültem már olyan helyzetbe, hogy egy időre elég volt. De természetesen mindig fogadunk új és lelkes tagokat.

**Bradock:** Tagokból sosem elég, de túlzásba se kell esni. Főként a manga szekció stagnál szerkesztői hiányában.

**Ahito:** Mindig szükség van új, gyorsan tanuló, megbízható, kitartó tagokra. Jónéhányan több posztot is ellátnak. Ha a feladatokat többen tudnánk megosztani, gyorsabban haladnánk, és akár több projektet is tudnánk vinni. De legfőképpen nem lenne az a néhány tagunk annyira leterhelve.

**Chatterbox:** Az oldalra regisztráltak igényeit tekintve tagokból szinte sosem elég. Elsősorban technikai jellegű ismeretekkel rendelkező tagok-ban szenvedünk hiányt, mivel minden megjelenéssel szinte csak két ember foglalkozik, ami az aktuális projektekkel arányban igencsak kevésnek mondható.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Reméljük sikerül még több lelkes taggal bővülnötök. Milyen projekteken dolgoztok most? És eddig mennyit készítettetek el?

**danixx:** Jelenleg már 100+-os csapat vagyunk projektek terén. Dolgozunk sok-sok mangán meg animén egyaránt.

**Bradock:** Most az épp szezonos sorozatokon, mangákban dolgozunk. De legfőképp a megszokott animékén. Eddig 18 manga, 103 (+15) anime sorozat, ova és movie készült el.

**Ahito:** A tavaszi szezonos animékén dolgozunk jelenleg. A *Jouuu Senjin!! Mushibugyo*, *Toaru Kagaku no Railgun S*, *Hentai Ougi to Warawanai Neko* még fut nálunk. Nem szezonosak: *Eyeshield 21*, *Scryed*, *Kyouran Kazoku Nikki*, *Glass Mask (2005)*, *Rocket Girls*, amikkel rendszeresen jelentkezőnk is. A korábbi SR-videós projekteinket pedig BD-ben is kiadjuk, amint megjelennek. Ezek mellett manga projekteink is szép számmal vannak: közösen az Anime Centerrel: *Magi*, *Freezing*. További projektek: *Dakara Boku wa, H ga Dekinai*, *High School DxD*, *Rosario Vampire II*, *To Love-Ru Darkness*, *KissXsis*, *Sankarea*, *Kimi no Iru Machi*, *Gamaran*, *Noblesse*, *Tower of God*, *Hiyokoi*, stb.

**Chatterbox:** A projektek általában az aktuális japán műsorbeosztásnak megfelelően válogatjuk össze. Én most a Mushibugyot és a Railgun sorozat legújabb szezonját fordítom, de nemrég fejeztük be egy másik fansub csapattal közösen megalkotva az Arata Kangarit is. Jelenleg 31 aktív projektünk van - ebbe persze az anime és manga egyaránt beleszámít.

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

**danixx:** Főként shouneneket illetve ecchit készítünk, de mellette szinte minden műfajjal lehet nálunk találkozni. Fordítunk újakat is, de vannak retro darabok is.

**Bradock:** Változó, épp ami megtetszik a csapatnak vagy a fordítónak. Bár a fő vonalak jelenleg is az ecchi és a shounen. Ebben van szezonos és régi is egyaránt.

**Ahito:** A csapat fő profilja. Hmm. Inkább azt mondanánk, kaland, vígjáték, ecchi, hentai, fantasy kategóriájú projekteket viszünk. Animét elsősorban az aktuális és a következő szezonból választunk. A fordítóink kiválasztják, ami tetszik nekik, aztán megbeszéljük csapatban belül ki mit tudna elvállalni. Ez alatt a formázást, időzítést, videó égetést, lektorálást értem. Ha csapatban belül nincs rá ember, akkor más csapatot keresünk a közös munka reményében.

A nem szezonos animék "részlege" inkább hozzám tartozik. Ezekből is van néhány futó projektünk egyéni fordítókkal és csapatokkal közösen. Itt az is számít, hogy ne legyen hozzá még magyar felirat, vagy régen félbehagyott legyen. Fontos a videók elérhetősége is.

Mangáknál is általában a fentebb említett kategóriákat választjuk. Néhány esetben pedig az anime projekteinket mangában folytatjuk tovább.

**Chatterbox:** Az oldal kezdetben a Dragon Ball sorozatot tudhatta fő projektjeként, később azonban már egészen kiszélesedett a repertoárja.

Az érdeklődésnek megfelelően fordítunk újakat, de mindig akad egy-két, már régebben kiadott darab is, ami fordításra kerül a csapatunk által, így azok igényeit is próbáljuk kielégíteni, akik esetleg a régebbi, kicsit retro darabokat kedvelik.

Szeretem vegyíteni a kettőt, bár ennek elsősorban olyan oka is van, hogy míg a szezonos részekre hetente várni kell, addig egy régebbi, már befejezett sorozatot a saját tempómban, összetettebben tudom fordítani és a végén átláthatom az egész történetmenetet, amivel így egy komplex képet kapok. Nem is beszélve arról, hogy nem kell tövig rágnom a körmöm és egy újabb hetet várnom, ha izgalmas részeket fordítok.

Szerintem nincs konkrétan olyan témánk, amire az egész csapat építkezett. A fordítóink saját maguk választhatnak és dönthetnek arról, mit szeretnének fordítani, így mindenki kialakíthatta a saját stílusát.

Eddig még nem találtam meg kifejezetten a stílusomat. A Gintamával megszerettem a vígjátékokat, a Mushibugyo és Railgun S sorozatok akciódús részei belopták magukat a szívembe, de szívesen fordítok egy-egy könnyebb, romantikusabb hangvételű animét is.

Alapos választ adtatok. És befolyásolja a csapatot, hogy a közönség mit szeretne?

**danixx:** Természetesen szeretnénk a közönség kedvére tenni az animeválasztással, de a régi motoros csapatoknak megvan a joguk, hogy bármit fordítsanak, mert ők már letettek valamit az asztalra. Az újaknak általában kezdésnek választunk valami könnyebbet, aztán ha beválnak, akkor felvehetnek saját projekteket is.

**Bradock:** Természetesen a közönség is befolyásol minket, de általában azt fordítjuk, ami épp megtetszik. Vagy amihez esetleg még nincs felirat.

**Ahito:** Általában a fordítóink döntik el, miket viszünk. Csapatban belül megvitátjuk a kérdést, milyen posztokat tudunk elvállalni. Aktuális szezonosnál fontos, hogy ne a sokadik csapat legyünk.

Néha teljesítő pár közönség, vagy csapatban belüli kérés, ami leginkább a kapacitásunktól függ.

**Chatterbox:** Természetesen igyekszünk felmérni a minket látogatók igényeit is, ezt általában egy-egy szezonban úgy valósítjuk meg, hogy a fordítóink által kiválasztott projekteket szavazásra bocsátjuk, így kapunk visszajelzést arról, mire fektessünk nagyobb hangsúlyt. De emellett persze minden azt fordíthatja, amit szeretne.

Projektválasztáskor igyekszem több műfajból összeválogatni az esélyeseket és később úgy redukálni őket, hogy csak azt fordítsam, ami igazán érdekel és meg tudom szeretetni a közönséggel is. Persze mi is a látogatóinknak köszönhetően a népszerűségüket, így elsősorban nekik kedvezve válogatunk, de szerintem akkor tudod egy projektből kihozni a legjobbat, ha azt valóban a magadénak érzed, ezt pedig egy olyan felirat fordításánál nehéz elérni, amivel nem tudsz megfelelően azonosulni.

Nagyrészt már elhangzott, de töletek is megkérdezzük: Hogyan dolgoztok? Hány ember dolgozik egy-egy fordításon?

**danixx:** Egy projekten egyszerre többen dolgoznak, minden területet más ember lát el. Átlagosan 2-5 ember dolgozik egy munkán.

**Bradock:** A fordításokon általában 2-3 ember dolgozik, ez a sorozat hosszától is függ.

**Chatterbox:** Anime és manga projekteknél más-más felállással dolgozunk. Az anime projekteknél egy felíraton fordító, lektor, esetlegesen utóellenőr és formázó is dolgozik, mielőtt a közönség elé kerül. Manga esetében tisztító, fordító, lektor, szerkesztő és utóellenőr készíti a projekteket.

**Ahito:** Így van. Általában 2-5 ember dolgozik egy animén, ahogy Chatterbox is felsorolta. Egy-egy tagunk pedig több posztot is elláthat az adott projektnél.

Friss szezonos animénél általában az angol felírat megjelenéstől számítva 2-4 napon belül publikálunk.

Manga esetében is 2-4 fő van. Itt már nagyobb a mozgásterünk. Általában 1-2 héten belül jelentkezünk 1-1 fejezettel.

Szoktatok visszajelzést kapni a munkátokkal kapcsolatban?

**danixx:** Mostanság egyre több visszajelzés érkezik, ami nagyon jól esik, bár mint mindenhol, nálunk is vannak telhetetlen emberek.

**Bradock:** Persze, többször is, ebben van negatív és pozitív egyaránt, amiket szívesen fogadunk. Ez alapján tudjuk fejleszteni magunkat vagy épp a megszokottat hozni.

**Ahito:** A rajongóktól sok köszönőmöt, hozzászólást, kérdést, észrevételt, "like"-ot kapunk a kikerült munkákkal kapcsolatban.

Ebből látszik, hogy szeretik, amit csinálunk és ez persze jó érzéssel tölt el.

**Chatterbox:** A visszajelzéseket általában a projekteknél kapjuk egy-egy köszönetnyilvánítás formájában, de remek példa erre a fórumban megmutatkozó érdeklődés vagy az esetleges személyes üzenet formájában való felkeresés.

• Minden más



Melyik munkákat szerettétek a legjobban? Mi volt a kedvenc projekteitek?

**danixx:** Nekem a kedvencem a *School Days* manga volt, ugyanis egyik kedvenc animém is. Továbbá szeretem az *Eyeshield 21*-et illetve a *Jackals* mangát.

**Bradock:** Hát a csapat nevében nem beszélhetek, de számomra a *Gintama* volt a kedvenc és az is marad.

**Ahito:** Természetesen a Gintamát! Ez a nagy kedvenc!

**Chatterbox:** A legnépszerűbb - legalábbis a letöltési listán - projektek között általában akciódúsabb, kicsit merészebb megjelenést ígérő darabok kaptak helyet - *Dakara boku wa, H ga Dekinai*, *High School DxD*, *Oda Nobuna no Yabou* -, de imádták a *Gintama* sorozatot is.

A projekt fordítójaként sajátos viszonyban vagyok a *Gintama* sorozattal, ami kedvencem volt és marad is örökre. 265 rész kökémény szórakoztatás és fanyar gúny, amivel esetlegesen más animéket is parodizáltak. Remélem, hogy a most tartott szünet is csak átmeneti és hamarosan visszatér hozzánk az elvetemült trió!



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

**danixx:** Folytatjuk a megszokott minőségi munkát, fejlesztjük az oldalt és várjuk a hozzánk látogatókat.

**Bradock:** Volt egy hosszabb kihagyásom, de mivel én felelek az oldal fejlesztéséért, így annyit megérhetek, hogy a fejlesztések nem álltak meg. Sőt újult erővel vettem bele megint magam a programozásba. Projektek terén pedig biztos vagyok benne, hogy nem fognak a látogatók hiányt szenvedni.

**Ahito:** A futó projektjeink rendszeres publikálása és befejezése. A jelenlegi tervezettek listája olvasható az oldalunkon. A honlapunk fejlesztése és a csapat bővítése.

**Chatterbox:** A csapathoz szinte hetente érkezik egy-egy csatlakozásra való kérés, így nem aggódom. A projektek végeláthatatlan mennyiségben özönlnek Japánból és amíg van elszánt és lelkiismeretes munkatárs, addig lesz csapat is!

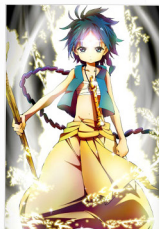
Hajrá továbbra is! Szokatok conokra vagy más hasonló rendezvényekre járni?

**danixx:** Conokra nem nagyon járunk, inkább ázsiai zenét felvonultató bulikra, pl.: a ShinshokuFEVER.

**Bradock:** Conra? Hááát őszinte leszek, rendezvényen már voltam, de időm hiányába nem tehetem meg, hogy elmenjek, de ami késik, nem múlik.

**Ahito:** Megfordultunk pár conon és a Shinshoku Feveren is. De az utóbbi 1-2 évben nem jellemző.

**Chatterbox:** Conon még nem vettem részt, bár többször terveztem és év végén mindig megbánom, hogy idén sem sikerült.



Idén is sok con lesz még, hátha végül mentek valamelyikre. Van-e olyan csapat, akiről szívesen olvasnátok egy interjút az elkövetkezendő időben?

**danixx:** Yurit mondtam volna, de vele már készült, szívesen olvastam.

**Bradock:** Olyat, aki nem szerepelt a magazinokban nem tudok mondani, mást meg nem igazán szoktam nézegetni, esetleg a magánfordítók közül PitBullról szívesen olvasnék.

**Ahito:** Anime Center, Anime-Series Hun-Sub, és Namida Fansub. Már ha lehet többet is említeni.

Aho, ajánljuk figyelmedbe a korábbi számainkat (7. és 13.), melyekben Anime Series és Namida interjút is készítettünk. :) Köszönjük az interjút. Üzennétek valamit záróként az olvasóknak?

**danixx:** Az olvasóknak annyit üzennék, hogy higgyék el, hogy jó gyerekek lenni és animéket nézni. De csak ésszel

**Bradock:** Persze, nyár van, tipli a strandra, este buli, másnap meg pihentetőként pár rész anime.

**Ahito:** Mi köszönjük a lehetőséget. Reméljük továbbra is megelégedtek a munkánkkal.

**Chatterbox:** Azt, hogy soha ne szűnjenek meg gyerekek lenni és akármit is hoz az élet, ne felejtsek el, mennyi fájdalmasan vicces, örömteli, megható vagy épp drámai pillanatot kaptak az animéktől, amikhez kortól függetlenül bármikor fordulhatnak.

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

Mások jogtalanul meggyezési itt: [Savanykivalt.hu](http://Savanykivalt.hu) Osszes

Ehrbár Krisztián

Mikora várható a High School DxD NEW 1.rész ? :)

2014. július 13., 15:51

Balázs Gyimesi

Dakara Boku wa, H ga Dekinai. anime OVA-ja le lesz fordítva?

2014. július 13., 15:51



# Holdfénycon // Hirotaka

**Rendezvény neve:**  
Tavaszi Holdfénycon

**Helyszín:**  
Millenáris D csarnok és  
Teátrum

**Dátum:** 2013. május 18.

**További képek:**  
AniPalace Facebook

Május közepén rendezték meg a tavaszi holdfénycon, és ismét a Millenáris adott neki otthont. Ám ezúttal a D-csarnok és a teátrum nyitotta meg kapuit a fantasy és sci-fi rajongóinak.

Körülbelül nyitásra értünk oda, a karszalagot még mindig az erre „szakosodott” személyzet helyezi fel kecses kacsónkra, amit én személy szerint hüffel és tavaly meglehetősen megnehezítette a bejutást. Most ez nem volt gond, és később leírom, hogy miért. Ilyenkor mindig felteszem magamnak a kérdést, hogy vajon nem olcsóbb csak a karszalagot nyomtatni és azt árulni? De bizonyára ennek is megvan az oka. A bejutást követően egy asztal fogadott, ami roskadásig volt magával, amiből lehetett válogatni afféle „köszöntő ajándék” gyanánt. A rendezvény ketté volt osztva ugye a két csarnok között. Ez úgy nézett ki, hogy a teátrumban volt a nagyszínpad, így a programok nagy része is (aki volt a Cosplayer Expon, az tudja melyik), a többi program és az árusok pedig a D-csarnokban kaptak helyet.

Mi a körbenézéssel kezdtük a napot. Az árufelhozatalra nincs mit mondanom, szokásos, vagy annál talán kevesebb. Természetesen volt az 501-es légió, a Star Trekese, mindenféle szerep- és kártyajáték és a Szellemlovás társasjátékbolt által is lehetett társasokat kipróbálni. Leginkább a nagyterem programjairól tudok részletesen beszámolni, mivel ott töltöttük a legtöbb időt. A programok nagyjából a rendes mederben zajlottak, leszámítva az egy óras csúszást, a tömegkvíz kimaradását, és egy-két program felcserélését. Szóval, aki a programfüzet alapján választott nagyszínpadi programot, az kisebb problémákba ütközhetett. Az egész csúszásnak egyrészt az volt az oka, hogy a külföldi cosplayes beszélgetés irreálisan hosszú lett, másrészt a határainkon belüli és túli cosplay zsúri miatt a magyar és angol féloldalas bevezetőszövegek felolvasása tovább tartott, mint amennyit a versenyző eltöltött a színpadon.

Miért is kell például a Death Note történetét elmesélni a felkonferáló szövegben? Javaslat: vagy ne legyen szöveg, vagy X karakternél ne lehessen többet írni. Egyébként jó sok versenyző volt, sajnos nem sok jót láttam. Beharangozták az idei Cosplayer Expót is, aminek a dátumát azóta eltolták (lásd: Hírek).



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Természetesen idén is lehet majd jótékonykodni, adakozni, szóval hajrá. A ramenevő versenyről írnék még. Az rendben van, hogy két forduló van, de hogy mindkét fordulóban ugyanazok játszanak és a cél hogy együnk hányásig, kissé furcsa. Nem tudom, miért nem lehet más embereket is versenyeztetni?

A D-csarnok előadójában voltak különféle előadások, mint a manga rajzolás története, steampunk, vagy Star Wars előadás. A workshop teremben pedig gyurmázni vagy akár rizsszemet is lehetett festeni. Ezeken a helyeken saját érdeklődésem okán nem jártam, de akik ott voltak, biztos élvezték. A Star Wars pultjánál egyébként bárki kipróbálhatta milyen egy rohamosztagosa lenni. Ez egy műanyag játék fegyverrel történt kb. 3 méterről, és a rohamosztagosnak öltözött illető próbált elugrani előle, viszonylag nagy sikerrel. Itt, a D-csarnokban voltak a konzolok is, különféle játékokkal. Mielőtt elfelejteném, idén tavasszal csak egy napos volt ez a con és nem volt együtt a PlayIT-el. (Utóbbi egyébként egy hónappal a holdfénycon előtt volt.)

A rendezvénynek díszvendége is volt, Finn Jones személyében, aki Trónok Harcában szerepel. Épp ezért volt külön VIP jegy, ami magában foglalt egy közös fényképet, egy autogramot és üléshelyet a közönségalközzőre.



Autogramot sima jeggyel is lehetett kérni, 1000 Ft-ért cserébe.

Elvileg szerepelt a programban egy horror labirintus is, de megtudtuk, hogy ők lemondták a részvételt.

A napot eredményhirdetés és táncos buli zárta. Itt jegyezném meg, hogy cosplay versenyre nem volt szavazólap, és ez nem először fordul elő. Vagy ha volt is, akkor nagyon eldugták. Ez már csak azért is baj, mert miért ne dönthetne a közönség is, és jó lenne tudni hány fellépő van. A táncos buli meg annyit tett, hogy amiket adtak és lehetett táncolni a színpadon. Fergeteges volt. Jó zenék mentek, és egy idő után már az amv sem kellett, csak a zene ment, egészen zárásig. Az egész rendezvényen nem voltak olyan hüüde sokan, (ezért is nem volt időigényes a bejutás) ergo, mindenki nagyon kényelmesen elfért, és a nap végére még kevesebben lettek, de így is remek volt a lezárás.

Összegezve, biztos vagyok benne, hogy sokan jól érezték magukat. Programok tekintetében elég gyengusra sikeredett a dolog, én inkább a társaság miatt éreztem jól magam. A csúszás és a programkimaradás meg real-time csere-bere elég bosszantó, tudván, hogy a szervezők elvileg már gyakorlottak, ennek nem kéne megtörténnie ilyen mértékben.



**Rendezvény neve:**

TOMA CON

**Időpont:** 2013.07.13.

**Helyszín:** Tamási Művelődési Központ

**Főszervezők:**

M.A.K.S.Z. Fan Klub (SZAC), Dombóvári Anime Klub (DAKU)

**Társzervezők:** Szekszárdi Anime Club (SZAC), Dombóvári Anime Klub (DAKU)

**További képek:** ToMA CON Facebook



# ToMA CON

// Hajdics Norbert  
(M.A.K.S.Z. Fan Klub)

2013. július 13-án a vidéki kisváros, Tamási polgárai különös meggondolásra lettek figyelmesek. A Művelődési Központ előtti kézműves piacot furcsa, jellemezbe öltözött fiatalok lepték el. Az első ToMA CON-ra gyülekeztek a vendégek, hogy részesei legyenek az első Tolna megyei anime, manga, képregény és szereplőjék találkozásának.

A M.A.K.S.Z. Fan Klub a Pécsi Anime Fanclubbal közösen egy merész lépésre szánta el magát. Magyarországon ilyen kis település még nem adott otthont ekkora animés rendezvénynek. Persze igyekeztünk mindent megtenni, hogy érdekes programokkal csábítsuk ide a rajongókat, főleg a dél-dunántúli régióból. Meglepetésmódon – és egyben nagy örömről – azonban a fővárosból is sokan részvételüket magukat, hogy kocsiba üljenek, és a meleg nyári napon leutazzanak kis városunkba.

A rendezvényhez fő szponzorunk, a Tamási Művelődési Központ biztosította a helyszínt, ezért egyszerűen több program is futtatott a különböző termekben. A színházteremben zajlottak a főbb események, mint a cosplay-verseny (amelyre 14-en is neveztek),

az 501-es Légió Magyarországi Helyőrségének bemutatója és a BATár Cosplay Team műsora. Itt kapott még helyet az Aiki Hikari Ryu Harcművészeti Iskola előadása és a Home Made Asia együttes koncertje, akik nagy meglepetésünkre nálunk debütáltak.

A kisebb termek adtak otthont a szűkebb rajongói köröknek, mint például a DDR-ezőknek és a Yu-Gi-Oh! kártyaversenynek, de lehetett még Cardfight!! Vanguard és Android: Netrunner (The Card Game) előadásokat hallgatni, valamint a Jade Dynasty és a Guild Wars 2 játékokkal ismerkedni. Mától a M.A.G.U.S. és a Dungeons & Dragons szereplőjékek világába nyelhetek bepillantást az érdeklődők. A kalandos kedvűek bevezethettek a kincskereső játékokra, amely izgalmas feladatokat vezetett végig, és a győztes



csapat a végén személyesen Darth Vader-t vehette át a kincset rejtő ládikót.

A képregények szerelmesei pedig a galérián megnézheték a három klubtagunk személyes gyűjteményéből származó képregénykiállítást, köztük az ország legnagyobb The Walking Dead képregénygyűjteményét is. A nap folyamán a sok program közül a leglátványosabb mégis a cosplays fotózás volt, ahol az összes jelmez egyszerre pózolt a kamerák előtt. Reméljük, hogy a több mint 200 résztvevő jól érezte magát nálunk, és ha sor kerül még hasonló rendezvényre, akkor ismét megtisztelnék minket a jelenlétükkel!



## Képek forrása:

501-es Légió Magyarországi Helyőrsége, Hambuch Gábor, Molnár Ferenc, Pintér Tamás (Cosplay.hu), Varga Attila és a szervezők.





## Nyári Mondocon

// Hirotaka

**Rendezvény neve:**  
Nyári Mondocon

**Helyszín:**  
Hungexpo

**Dátum:** 2013. július 20.

**További képek:**  
AniPalace Facebook

Az idei Nyári Mondocon meglehetősen más volt, mint a többi. Nem programokban, hanem a helyszín elrendezésében. A con többi része meg úgy sikerült, ahogy. Lássuk miként zajlott ez az esemény.

Mindenek előtt leírnám, hogy mik voltak rendkívüli módon most a con helyszínei. Először is a szervezők fogták a jól bevált K pavilont és egy mozdulattal kihúzták az egyenletről, majd az egész nagyszínpadot kipakolták a szabadtérre. Merész vállalkozás, de végtére is nyár van. A 25-ös csarnok maradt a vásárlás rész, és ennek az első emeletén kapott helyet a DDR, és egy kisebb terem volt megnyitva az előadásoknak. A fogadóban voltak a fantasy és játék szekció falatnyi képviselői. De mivel ennyi helyszín még kevés lett volna, ezért hozzacsapták az egészhez, a B pavilon egyik első emeleti kis termét.

Nyitásra értünk a Hungexpo elé. Furcsálva vettem tudomásul, hogy még nem lehetett bemenni, csak egy kis késéssel. A beléptetést vélhetőleg a fent leírtak miatt, most megint kitétek a főkapuhoz.

Nagyon hosszú sor állt és tényleg sokan jöttek el, hogy némi napon aszalódás után bejussanak a conra. A dologgal két probléma volt. Egyik, hogy most kevesebb helyen lehetett a jegyet megváltani, mint például tavasszal. Ergo sokkal lassabban is lehetett bejutni. A másik nagyobb probléma, hogy sehoá nem volt kiírva, hogy melyik az elővételes (neten rendelt) és melyik a helyben vásárlás sor, már ha egyáltalán volt különbség a kettő között. De mivel szokott, ezért gondolom most is volt. Mi, boltos jeggyel rendelkezők a sorok mellett tudtunk befurakodni, de ahogy láttam sokaknak nem volt egyértelmű, hogy a sor a jegyvásárláshoz/átvételhez vezet, így a besétálás helyett a várakozást választották...

Bejutás után a kapott programlap átfutása és a körbenézés mindig az első. A vásár a szokásos volt, a megszokott árufelhozatallal, vagy talán egy kicsit többel.



Szóval ha mást nem is, vásárolni lehetett.

Na de nézzük a programokat. Leginkább úgy tudnám jellemezni, hogy lapos, mint egy szőnyeg. A nagyszínpadon a megnyitó után az ázsiai kultúrához nem igazán tartozó Viking kori előadást és harci bemutatót láthattuk. Ez egyébként nem tudom honnan jött és legfőképp miért, de a fellépők hitelesek voltak.

Utána némi agyalás, számomra érdektelen beszélgetés következett, igaz én csak a végébe kapcsolódtam be. Merthogy jött a cosplay, ami a megszokott módon zajlott. A craftsmanship kategóriát leginkább az original és a játék cp-k uralták. Kezdtém azt érezni, hogy az emberek nem néznek már animéket. Olyan kevesen voltak animéből beöltözöttek, mint sivatagban az oázis (legalábbis a versenyen).



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Rádásul a szavazólapon az original mellett a „saját” kategória is megjelent. Nyilván a kettő között semmi különbség nem volt, így felesleges kétféleképp írni. A mezőnyben, egy-két jó cp volt. A performance-ről inkább nem szólnék. A cikk írásának pillanatáig nem jutott eszembe olyan szó, ami az előadásokat jellemezni tudná. A rémes és unalmas enyhé kifejezés. Nyári conokok szinte mindig ez van. Azonban én még nem álltam fel cosplay verseny közben, de most megtörtént, nem bírtam tovább.

A nagyszínpadhoz csak később mentünk vissza, de itt a továbbiakban az Animés Krimi játékokt játszhatták az érdeklődők. Volt Cosfighters és a terpasztalok és fegyverkészítés szerelmeseinek Alkimista labor bemutató. Ezekről nem tudok nyilatkozni.

A nagyszínpadról még annyit mondanék, hogy vegyes érzéseim vannak. Az jó, hogy járt a levegő, jól látható volt a kivetítő és hallani is lehetett mindent. Szóval az ötlet nem volt annyira rossz. A negatív érzésem abból fakad, hogy kora délutántól a nézőtér felét folyamatosan erősen sütötte a nap. Lehet jobb lett volna az egész színpad+székek terepet 180 fokkal elforgatni, így a 25-ös csarnok árnyékolta volna a közönséget.

A fogadóban egész nap mentek a játékversenyek, pl. Just Dance 4, Naruto Storm 3 vagy az Injustice. Itt volt a helybenrajzoló verseny is.

A média terem a B pavilon 1. emeletén kapott helyet. Ide csak az AMV verseny miatt mentünk be. Örültem füledt meleg várt minket, alig lehetett megmaradni. A verseny egy fél óras

késéssel kezdődött, és a hagyományos mellett volt táncos kategória is. Ha kicsit gondolkodom, talán azért, mert az esti táncos AMV-k műsorszámában ugyanazok mennek évek óta és így szeretnék volna a szervezők frissíteni. Jó pont, hogy olyan 13 óra környékére sikerült megjavítani a légkondit. Egyébként ebben a teremben egész nap szabad karaoke volt, de mentek JPop és JRock videók is. Este pedig az Iron Sky című szintén nem a rendezvény témájába passzoló filmet lehetett megnézni.

Essen szó a kultúr kornerről is. Bevallom erre egyáltalán nem jártam. Nemes egyszerűséggel azért, mert egyik előadás sem érdekelt. Egyiknek sem közé Japánhoz, de még Ázsiához sem. De azért leírnám mik voltak a program szerint. A „Miért érdemes nézni a Star Treket?” előadást nem hiszem, hogy ki kéne fejteni. Akit érdekelt, az beülhetett a Faun nyomban című film elemzésére, de más filmek is célkeresztbe kerültek. Ezután a Myterious Universe írókról hallhatunk előadást. Ezt követően pedig Neil Gaiman angol fantasy, képregény, sci-fi regényíró munkásságáról lehetett többet megtudni. Nos, az biztos, hogy a fantasy kedvelőinek ezen előadások nagyon érdekesek voltak.

A lelkesek napközben Nyuffy-kun próbáin mehettek végig. Ez olyan különböző helyszíneken végrehajtandó feladatokat takar, mint az ismerj fel valamilyen anime ending képet, stb.

Később mentünk vissza a nagyszínpadhoz, a Táncos AMV-k közben nagyrészt a szokásos zenéket hallhattuk, az ezt követő Paraparában viszont több új szám is felcsendült. Miniket főleg a Home Made Asia érdekelt. Ez annyit tesz, hogy fiatalok japán, koreai és kínai dalokat adnak elő vagy ezekre táncolnak. A fellépők ügyesek voltak, jó programszám volt a végére. Akik viszont még nem akarták, hogy véget érjen a nap, azok kedvezményesen mehettek (akár conbusszal is) a Nippon Groove-ra a Kék Yuk klubba, egy ütős hajnalig tartó afterpartyra, amire már rég nem volt példa a conok történetében.

Örömmre szolgált a rendezvényen, hogy láttam új amv-ke a programok között. Úgy látszik sikerült frissíteni. A szavazólapok elválasztásához sikerült egy ollót is beszerezni, vagy csak nagyon ügyesen tépték el. Szerintem mindkettő igaz. A szervezésre igazából nincsen panaszom. Azt tudnám felírni, hogy a nagy átalakítás miatt, nem minden ment teljesen gördülékenyen. Annyi hiányolok még, hogy az animés programszámok aránya a szokottnál kevesebb volt.

*Lezárásként azt mondanám, hogy számomra ez egy unalmas con volt és csak a társaság dobta fel. Így a jegy megvásárlása nem feltétlen érte meg. Viszont ahogy elnéztem a közönség nagy része jól érezte magát, és ez a lényeg.*



július:

24-én:

- Corpse Party: Tortured Souls (OAD)
- Sukitte Ii no yo. (OAD)

26-án:

- Mobile Suit Gundam AGE: Memory of Eden (OVA)
- Mirai Nikki: Redial (OAD)
- Kobayashi ga Kawai Sugite Tsurai!! (OAD)

27-én:

- Toriko Movie: Bishokushin no Special Menu (Film)

31-én:

- Queen's Blade: Vanquished Queens (OVA)

augusztus:

6-án:

- Minami-ke (OVA)

8-án:

- Yowamushi Pedal (OAD)

# HÍREK

// AniMagazin

## Rendezvények

A továbbiakban sem maradunk események nélkül. Folytatódik a conáradat.

**Natsumeet** - 2013. augusztus 10. Miskolc, Földes Ferenc Gimnázium

**MAT - Animecon:** 2013. augusztus 17.

**Cosplayer Expo:** 2013. szeptember 21.

**Őszi Mondocon:** 2013. október 5-6.

Egyszóval, senki ne zárja be a pénztárcáját, még jön a java.

## K movie

A tavaly nagy sikerrel futott K című anime film formájában kap folytatást. A premier valamikor 2014-ben lesz.

AnimeNation

## Új anime a Fate/Stay Night-ből.

Nemrég jelentették be, hogy az ufotable, új animeadaptációt készít a Type-Moon gyöngyszeméből, a *Fate/Stay Night*-ből. A formátumát, tehát, hogy TV, OVA, vagy film lesz-e, még nem közölték.

Crunchyroll



## Japán könyvvásár

Magazinunk jelen volt a Budapesti Japán Iskola által június 15-ére szervezett jótékonyági könyvvásáron is. A kapunyitást egy órára hirdették meg, mi azonban előrelátó módon már fél egy előtt a helyszínrre értünk. Meg kell hagyni, nem elsőként! A kapu előtt már jelentékeny számú japán fanatikus várakozott és az idő előrehaladtával számuk csak tovább nőtt.

Néhány perccel egy óra előtt aztán beeresztették a prédára áhító népeket. Miért is ez a felhajtás? A jótékonyági vásár portékája mindenféle japán nyelvű kiadvány volt (ide kell sorolni a regényeket, újságokat, magazinokat és igen, mangákat is!).

Mikor eldördült a rajtpisztol, mint a sáskák úgy rohanták le a könyveket a jelenlevők, igazi harcot folytatva a legértékesebb kincsekért. A teljes esemény - bár 13:00-15:00-ig időzítették - durván 10 perc alatt lezajlott. A későn érkezők már csak néhány lakberendezési és sportmagazin közül válogathattak, de azt sem sokáig.

Köszönjük a hazánkban élő japán közösségnek ezeket a kincseket.

// pinterreg

## Vanguard folytatás

Ugyan még fut a 3. évad, de már bejelentették, hogy lesz következő, ami folytatja a történetet. Kidani Takaaki, aki az eredeti ötlet még hozzátette, hogy 5. évad is lesz.

MAL

## Vexille remake

Hollywood ezt is remake-eli. A Universal Pictures szerzte meg a dicsőséget, hogy adaptálja a 2007-ben készült *Vexille* című animét. Egyelőre se rendező, se színész nincs. Mint ahogy azt az ilyen munkáknál megszoktuk. Azonban azt tudni, hogy Evan Spiliotopoulos írja a forgatókönyvet.

Japan Daily Press



## Date A live 2

Még csak most fejeződött be a 12 részes sorozat, de az utolsó részben a készítő már elárulták, hogy jön a 2. évad. Pontos dátum azonban még nincs.

Moetron



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



## ■ Szigetországi napló

16-án:

- Fairy Tail x Rave (OAD)  
- Namiuchigiwa no Muro-mi-san (OAD)

18-án:

- Ore no Imouto ga Kon-nani Kawaii Wake ga Nai (ONA)

19-én:

- To LOVE-Ru Darkness (OVA)

20-án:

- Kamisama Hajime-mashita (OAD)

23-án:

- Aa! Megami-sama! (OAD)

24-én:

- Hakuouki Movie 1: Kyoto Ranbu (Film)

28-án:

- Little Busters! (OVA)  
- Suissei no Gargantia (OVA)  
- Toaru Majutsu no Index: Endymion no Kiseki Special (OVA)

31-én:

- Ano Hi Mita Hana no Namae wo Boku-tachi wa Mada Shiranai. (Film)

### Mangák, amik véget érnek...

#### Deadman Wonderland

Jinsei Kataoka és Kazuma Kondou közös mangája a *Deadman Wonderland* most július 26-án véget ér. A következő és egyben utolsó kötet a 13. lesz.

ANN

#### Sket Dance

Shinohara Kenta népszerű mangája a hónapban ért véget a 288. fejezettel.

MAL

#### Soul Eater

Ez az év a manga befejezésének éve. Ha minden jól megy, szeptemberben egy újabb híres manga, a *Soul Eater* fejeződik be a következő 2 fejezettel.

MAL

#### Kaichou wa Maid-sama

Hiro Fujiwara híres mangája is a végéhez közelít. Még három fejezet várható, a novemberi befejezésig.

MAL

#### Initial D

A 47. kötetével július végén befejeződik az *Initial D* manga. A híres képregény 1995-óta, 18 éve fut. 1998-ban kapott először anime adaptációt. Ebből azóta 5 készült, de egyértelmű volt, hogy bejelentik a következő és egyben utolsó évadot is, ami a Final Stage alcímet kapja. A premier dátuma természetesen ismeretlen, de egy új film jön 2014 nyarán.

Végezetül pedig az *Aoi Hana* című manga is véget ér ebben a hónapban.

MAL

### Újabb Kenshin Live Action

Két újabb *Rurouni Kenshin* live action film érkezik 2014 nyarán. A filmek címei "Kyoto Taika hen" (Great Fire of Kyoto) és "Densetsu no Saigo hen" (The Legendary Death) lesznek. Ezek az alkotások így teljesen lefedik Kenshin kiotoi kalandját.

MAL



### Assassin's Creed manga

Mangaadaptációt kap az *Assassin's Creed* 4. része, a Black Flag. A rajzoló Kenji Ooiwa (Welcome to the N.H.K., Goth), a történetet pedig Takashi Yano (Sengoku Basara 3: Date Masamune no Shou) írja. A manga szeptembertől indul a Jump X magazinban.

MAL



### Madoka Magica 3. film

A *Madoka Magica* 3. filmje idén október 26-án érkezik a japán mozikba. Az előző kettővel ellentétben ez folytatás lesz. Emellett már egy ideje tudjuk, hogy Urobuchi Gen mindenképp folytatni fogja a Madokát, tehát a történet még nem ért véget. Moetron

### Fairy Tail folyt. köv.

Az animét idén márciusban fagyasztották be a készítők egy rövid időre. Akkor a mangaka Hiro Mashima türelmet és kitartást kért a rajongóitól. De végre elérkezett a várakozás vége. Az anime újra indul és folytatódik. Mindenesetre a bejelentés váratlanul érte a rajongókat. Hosszabb várakozási időre számítottak. Dátum viszont még nincs.

### Új Gundam

Nem múlhat el év Gundam nélkül. Ez már törvény. Azonban semmi nem tiltja, hogy egy évben ne lehessen több Gundam. Lesz is. Ezúttal egy sorozat jön októberben *Gundam Build Fighters* címmel. Az új sorozat a közeljövőben játszódik, ahol a gunpla harcok (kis modell gumdekak közötti harc) nagyon népszerűek. A történet főhőse Iori Sei, egy fiatal és ambiciózus és rendkívül tehetséges gunpla építő, ám a vezérléshez nem ért. Azonban egy Reiji nevű srác pont ehhez ért, így adott a tökéletes páros.

MAL

### Animés kabalái lesznek a NASA-nak

Globális csapadékmérés céljából a NASA és a JAXA közös műholdat indít újtárra. A projekthez anime karaktereket is terveztek, megalkotásuk a japán és usabeli fiatalokra várt, így hozzájuk is közelebb kerül a csapadék kérdése.

A két nyertes munka végül Mizu-Chan és GPM lett. Mizu-chan alkotója egy kolarádó 14 éves animefan, Sabryne Buchholz, a karakter pedig a vizet, a csapadékot, a felhőket testesíti meg. GPM-et pedig a képregény író és rajzoló Kiriga Yuki készítette, a karakter magát a műholdat kelti életre.

A NASA elmondta, hogy Mizu-chanról és GPM-ről tanító jellegű képregényt is készítenek.

Japan Daily Press

### Új manga a DB alkotójától

Új manga a DB alkotójától

Akira Toriyama a múltán híres *Dragon Ball* atyja új mangába kezd. A címe *Ginga Patrol Jako* (*Galactic Patrol Jako*). A manga ehónapban indult a Shounen Jump magazinban.

ANN

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

# Szezonajánló

A nyári szezonajánlót az előző számban olvashattátok, több most indult rövid anime ismertetését tartalmazta, aki még nem tudta eldönteni, hogy mibe fogjon bele, annak érdemes azt a cikket elolvasni. Az őszi ajánlót pedig a szeptemberi számunkban kapjátok majd, addig is itt van néhány rövid gondolat pár mostani animéről...

Mivel ebben a rovatban főleg olyan animékről írunk, amiknek semmi előzménye és nem kapcsolódnak más animékhez (a többi megjelenést pedig az oldalsávokon láthatjátok), most kicsit foglalkozunk pár meglévő franchise újabb darabjával is.



## Rozen Maiden (2013)

Következőként a Rozen Maiden új sorozatát említeném, ami azért érdekes, mert az eddigi animékhez képest másmerre kanyarodik, így a 2. évaddal ellentétben hű a manga folytatásához. A főhősrácnak, Junnak a tini karaktere mellett a főslis alakjával is megismerkedünk... A történet érdekes irányt vesz, a zene szokásos, opening Ali Projekt, a grafikán pedig mintha picit butítottak volna. Az első rész egy babakamutató/alapszitu összefoglaló epizód, a 2.-ban pedig kezdetét veszi az évad rendes sztorija. Eddig okés, főként a Rozen Maiden kedvelőknek ajánlom.



## Fate/kaleid liner Prisma Ilya

Itt van nekünk rögtön az imádott Fate világa, ami időnként újabb címekkel bővül. Most a Fate/kaleid liner Prisma Ilya manga kapott egy kiváló anime adaptációt. Az FSN alternatív világaként értelmezhető sztoriban Ilya a főhős, családja teljesen egyben van (Kiritsugustól, Irisvielestől - apuci-anyuci egyébként utazóban/dolgozóban vannak), mostohatestvérével Shiróval és szolgálonőikkel él, valamint hatalmas animefan. Műfajként ezúttal a mahou shoujo uralkodik, így mondanom sem kell, hogy Ilyából is csini varázsboszi lesz... Ahogy említettem az adaptáció eddig jól teljesít, remekül visszatér a mangát, az animáció is nagyon szép lett, a zene pedig illik a sorozathoz. Tehát könnyed nyári animének nézünk elébe aranyos szereplőkkel és kellő izgalmal, akik olvasták a mangát, szeretik megismerni a Fate minden cuccát vagy szimplán a műfaj kedvelői, semmiképp se hagyják ki.



## Monogatari Series: Second Season

Harmadik kiemelkedőbb címként a Nisio regénysorozat újabb adaptációjáról esszen szó, tehát a Monogatari Series: Second Season-ról, mely folytatja a Monogatari sztorit. A First Seasonnal ellentétben (melynek epizódjai/kötetei külön animéket kaptak - Bakemonogatari, Nisemonogatari, Nekomonogatari: Kuro és a még érkező Kizumonogatari film) a mostani évad címéből ítélve a Second mind a 6 kötete szerepelni fog az animében, így akár hosszabb sorozatra is számíthatunk. Az újabb darab hozza a szokásos hangulatot, kezdve Hanekawa sztorijával és most a narráció is a lánynál van, Araragi majd később szerepel. Nem csak a férfiak öröme persze most sincs ecchiben hiány. Természetesen a sorozatot a monogatari sztorik eddigi nézőinek és kedvelőinek ajánlom.

## Highschool DxD



Az ecchiről jut eszembe, hogy ebben a szezonban is folytatódik a vetkőzés (nyáron persze még inkább kell), így senki sem panaszkodhat, aki fedetlen anime karakterekre vágyik. Hanekawa és Hitagi vetkőzése mellett a hírek a *Highschool DxD* folytatásának is örülhetnek, de az újabb címek közül pl. a *Blood Lad* sem mellőzi az ecchit. A lányok pedig örülhetnek a *Free!*-ben feszítő izmos úszóbishiknek. De a 13 kanos megahárem, a *Brothers Conflict* fan-service-ére is nyálazhatnak a nők. Azért akadnak animék a szezonban, amik ezek nélkül (kipp-kopp) is szórakoztatnak, de sajnos igazán nagy durranás most sem érkezett.

## Blood Lad



## Free!



## Brothers Conflict



## Shingeki no Kyojin



Azért így a cikk végére egy új, tavaszi szezonban indult, de jelenleg is futó címről is elmélkedjünk, ami mindenképp a komolyabb hangvételű művek közé tartozik és a 2013-as év egyik (eddig) legjelentősebb alkotása: ez lenne az *Attack on Titan* (*Shingeki no Kyojin*). Az anime már most óriási hype-pal bír, bár a shounenfan nézők nagy része előszeretettel kritizálja/unja, a másik réteg imádja, a harmadik, idősebb réteg pedig egyelőre (optimistán=tetszik vagy pesszimistán=uncsi) kitar mellett... , kétségtelen, hogy a cucc egyedi hangulattal bír. A jelenleg is futó manga eladásai pedig természetesen már az egekben.

Az anime nemrég lépte át a felét. 25 részesre tervezik és kérdéses, hogy animeoriginal (tehát alternatív) lezárást kap vagy elvágják a sztorit és majd egyszer (talán) folytatják... Történet szempontjából nagyrészt sablonos az AoT, de akadnak remek ötletek, karakterek tekintetében pedig első látásra semmilyen a felhozatal, ami idővel talán jobb lesz. A zene, a grafika és az animáció fantasztikus, bár utóbbiban nem nyújtják mindig a maximumot, így is nagyon tetszetős darab. Az első openingre már rengeteg alternatív paródia/amv változat készült, nem véletlenül kapták fel ennyire. A szám teljes verziója azonban már sokaknak csalódást okozott, de mindenképp egyedi alkotás. Az eddigiek kellemesek, az új op pedig látványilag ütősebb, zeneileg már nem. A történet az anime első felében sajnos belassult, de reméljük a hátralévő részek kárpótolnak minket.



# Kedves Olvasók!

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

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

# JELENTKEZZ MOST!

Mangaismertető

Mangattack

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

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

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

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

## Elérhetőségünk:

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

Merülj bele  
jobban Ázsia  
titkaiba, az  
AniMagazin  
korábbi  
számaival:

Sintó  
Gyorséttermek  
Nindzsák  
Bizarr állások  
Rjúkjú királyság  
Szumó



# Apró szelet Japán: A japán ember ezer arca: **Az alvilági**

// Lady Marilyn

A Jakuzs a világ egyik legrégebbi bűnszervezete, ami Japánban jött létre. Maga a kifejezés három számról, a 8-ra (ya), a 9-re (ku) és a 3-ra (za) utal. Ez egyébként egy kártyajáték Japánban, ami nálunk nagyjából a huszonegyesnek felel meg. Ez többek közt azért jelentős, mert a szerencse meghatározó a jakuzák életében. Érdekes ellentmondásnak tűnik, hogy a rendőrség kérésére a japánok erőszakos csoportulásoknak nevezik őket, de ők maguk „nagyilekű szervezeteknek” hívják magukat.

## Eredetük

Eredetük a XVII. század elejéig tekint vissza. Az Edo-korban a feudális anarchia és a polgárháborúk következtében rengeteg szamuráj vált mester nélküli csavargóvá, akik nagyrészt szerencsejátékokból és fosz-togatásból, védelmi pénzszedésből tartották fenn magukat. Ebben az időben a Jakuzát még csak a szerencsejátékosok és az utcai kereskedők alkották.

A II. világháború után kezdtek klánokba szerveződni, és világméretű szervezetté erősödni. Mára a Jakuzs a világ egyik legnagyobb alvilági szervezetévé nőtte ki magát.

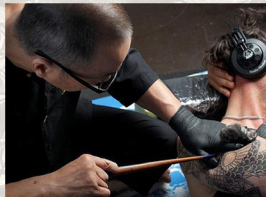
## A jakuzák világa

A szervezetet teljesen áthatja a Japánra jellemző hierarchikus szerkezet; az élen az oyabun vagy más néven kumichó áll, aki a kobunek, vagyis az alárendelteknek, követőknek adja az utasításokat.

A Jakuzát csaknem 100%-ban férfiak alkotják, kevés nő tölt be jelentős szerepet a szervezetben, őket nee-sanoknak, „nővéreknek” nevezik. Jó példa erre, mikor 1980-ban Kazuo Taokát, a Jamagucci klán fejét meggyilkolták, Fumiko nevű felesége vette át a család irányítását – bár csak igen rövid időre.

## Szervezeti berendezése

A Jakuzs felettébb összetett szervezeti berendezkedéssel bír. A kumichó alatt a saiko komon, vagyis vezető tanácsadó és a so-honbucso, a székház vezetője állnak, alattuk pedig a wakagashira, aki egy adott területen felügyeli a bandákat a fuku-honbucsoval együttműködve. A jamaguchiklán például közel 2500 vállalatot és 500 Jakuzs bandát irányít.



## Tetoválások

A jakuzákat méltán tették híressé a gyakran egész testüket betöltő tetoválásaik; gyakran klánjuk címerét is magukra varratják. Az efféle tetoválások, irezumik elkészítése nagyfokú precizitást igényel és akár több száz órát is igénybe vehet, mivel sokszor nem használnak árammal működő tetoválógépet, hanem kézi eszközökkel viszik a festéket a bőr alá. Maguk a tetoválások nem csak díszként szolgálnak, harc közben is arra való, hogy az ellenfél figyelmét eltereljék. Annyira hírhedtették őket a tetoválásaik, hogy sok fürdőt manapság tetovált japán férfiak nem is látogathatnak.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



入墨の泥酔の方は、ご入店  
を固くお断り致します。

(万が一入浴中の方でも、すみやかに  
御帰りのいただきます)

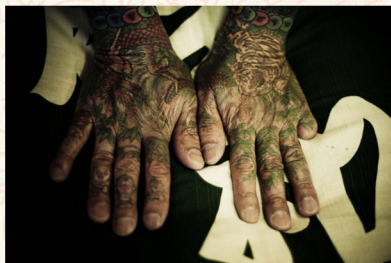


## Tetoválások

Az igencsak szembeötlő tetoválások mellett a szervezet igen jellegzetes rituálékkal is rendelkezik. Ilyen például az ujjelevágás. Ilyenkor a törvényszegőnek le kell vágnia a kisu-jának az első ujpercét a bal kezén, és a levágott darabot át kell adnia felettesének. Ez a szokás még a régi időkbeli ered; a megcsontított delikvens az ujperc hiányából kifolyólag gyengébben tudta csak szorítani katanájának markolatát.

## Tabuk nélkül?

A jakuzát legfőképp az különbözteti meg versenytársaitól, az olasz maffiától vagy épp a kínai triádoktól, hogy nem egy titkos szervezet; sok jakuza szervezetnek saját irodája is van, aminek bejáratánál egy fa cégér jelzi az adott csoportosulás nevét és emblémáját. A tagok sokszor nyilvánosan is megmutatják magukat a közönségnek különböző fesztiválokon, matsurikon.



## A beszédes számadatok

A Jakuza 24 piramisszerű struktúrából áll, tagjai elérik a 80-100 ezres létszámot. A legtöbb taggal az 1915-ben létrejött Jamagucsi-gumi rendelkezik. A jakuzák 45%-a ebbe a családba tartozik, a több mint 45 ezer tag hozzávetőleg 750 klánba tömörül. A második legnagyobb család, a Szumijosi-Rengo 10 ezer taggal és 177 klánnal bír. Jelenlegi ojabunja (vezére) Sigeo Nisigucsi. A harmadik legnagyobb jakuza család az Inagava-kai, 7400 taggal, ez a szervezet 313 klánt foglal magába. A negyedik legnagyobb jakuza család a Toua Juai Dzsigo Kumiai. 1948-ban alakult, 1000 tag alkotja, ami 6 klánt tesz ki.

## A segítőkész bűnözők

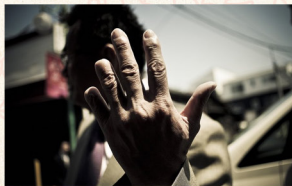
Órákkal a 2011. március 11-i első, a Richter-skála szerinti 8,8-as erősségű földrengés után Japán két nagy bűnszervezete lendült akcióba, és teherautókkal, valamint egyéb közlekedési járművel vizet, ételt, takarókat szállítottak a katasztrófa-sújtotta övezetbe.

Egy nappal a földrengés után a harmadik legnagyobb szervezet, az 1948-ban alapított Inagava-kai huszonöt teherautónyi elemet, zseblámpát, papírpelenkát, és a mindennapi élethez szükséges dolgokat szállított a Tohoku-régióba, ami körülbelül száz tonna ellátmánynak felel meg.

Az Inagava-kait erős gyökerek kötik a földrengés sújtotta területekhez. Az Ibaraki-prefektúrában fekvő Hitacsina városba ötven tonna humanitárius ellátmányt küldtek, valamint a szervezet teherautói Fukusimába is szállítottak.



A Jamagucsi-gumi, a legnagyobb jakuza-szervezet országszerte kinyitotta irodáit a köz számára, és az Inagava-kaihoz hasonlóan diszkréten, minden hírverés nélkül számos teherautónyi ellátmányt küldött a rászorulóknak. A Jamaguchi-guminak egyébként nem ez volt az első ilyen akciója. Tizenhat éve, az 1995-ös kobei földrengés kapcsán is hasonló módon látta el a katasztrófa sújtotta területeket, és osztotta szét az ellátmányt a helyiek között.





Források:

[http://en.rocketnews24.com/2013/03/26/tokyo-metro-manner-posters-confuse-and-delight-foreign-passengers-\[photo-gallery\]/](http://en.rocketnews24.com/2013/03/26/tokyo-metro-manner-posters-confuse-and-delight-foreign-passengers-[photo-gallery]/)

<http://gakuran.com/36-iconic-tokyo-metro-subway-manner-posters-2008-2010/>

<http://www.japan-trends.com/tokyo-metro-subway-manner-posters-april/>

# TOKIOI ILLEMTAN // Strayer8

A világ összes nagyvárosában lehetnek gondok a tömegközlekedésben részt vevők szokásaival. Itthon is láthatunk figyelmeztető piktogramokat a régi metrószervevényeken, buszokon.

Tokióban sem jobb a helyzet, ezért 2008-ban úgy döntött a tokiói metró üzemeltető cége, hogy egy nevelő célzatú 3 éves kampányt indít az udvarias közlekedés érdekében. Voltaképpen már 1974 óta jelen vannak kisebb-nagyobb grafikák a szervevényeken, de a 2008-as kampány vált a legnépszerűbbé, amelyet Bunpei Yorifuji (Bunpei Jorifudszji) készített. A rajzok annyira tetszettek az embereknek, hogy paródiák készültek belőlük. Sőt, 2012-ben új kampány indult, ámbar az új posztetek talán nem feltétlenül arattak olyan osztatlan sikert, mint az előző széria.

Mindenesetre úgy tűnik, hogy a problémák általánosak, a grafikák szinte a világ bármely táján felhasználhatóak lennének a metrókon, buszokon és egyéb tömegközlekedési eszközökön.

## 社でやろう。 Please do it at the office.



マナーモードに設定の上、通話はご遠慮ください。  
Please set your mobile phone to silent mode and refrain from making calls.

## 家でやろう。 Please do it at home.



乗客は乗車されるお客様へお譲りください。  
Please offer courtesy seats when boarded by other passengers.

## 家でやろう。 Please do it at home.



車内では周りのお客様にご配慮ください。  
Please be considerate of those around you on the train.

## 山でやろう。 Please do it on the mountain.



大きな荷物を取り置いにはご配慮ください。  
Please be considerate of those when leaving heavy baggage.

## 家でやろう。 Please do it at home.



車内での飲食は周りのお客様にご配慮ください。  
Please refrain from eating and drinking on the train, please be considerate of those around you.

## 家でやろう。 Please do it at home.



車内では周りのお客様にご配慮ください。  
Please be considerate of those around you on the train.

## 家でやろう。

Please do it at home.



車内での音漏れに、ご注意ください。

Please be careful of noise leaking from your headphones in the train.



## 部でやろう。

Please do it in the athletic club.



車内では席りのお客様にご迷惑ください。

Please be considerate of those around you on the train.



## またやろう。

Please do it again.



座席は、  
ゆずりあって  
ご利用ください。

Please offer  
your seat to  
those in need.



## またやろう。

Please do it again.



車内では  
席りのお客様に  
思いやりを。

Please  
be considerate of  
others on the train.



## またやろう。

Please do it again.



車内での  
大きな荷物  
の取り回しには  
お気をつけを。

Please be considerate  
of others when carrying  
bulky belongings.



## またやろう。

Please do it again.



スムーズな  
乗り降りに  
ご協力ください。

Please cooperate  
so that others can get on  
and off the train smoothly.



## またやろう。

Please do it again.



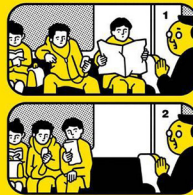
手荷物  
の取り回しは  
他のお客様に  
ご配慮を。

Please be considerate  
of others when  
carrying your baggage.



## またやろう。

Please do it again.



より多くの  
お客様が  
座れるよう、  
ご協力を。

Please cooperate  
so that more passengers  
can sit down.



**HAPPY FLIGHT**  
ハッピーフライト  
トヨタ映画ニュース



# Happy Flight

// Catrin

Könyved nyári cikkeink sorát ez a 2008-as japán film sem töri meg. A kellemes kikapcsolódás adott eme remek alkotás társaságában is. Élvezzük hát egy nemzetközi reptér napi rutinmunkáját a dolgozók, az utasok, a turisták vagy épp a környezetvédők szemszögéből. Ezt a filmet mindenkinek ajánlom!

A Happy Flightnek nincs nagy története, sokkal inkább egy szimpla életkép egy utasszállító aktuális járatáról, de bemutatónak is tekinthetjük. Persze ne dokumentum- vagy ismeretterjesztő film hangulatra gondoljunk, az alkotás végig megőrzi pörgős, szórakoztató jellegét. Igazi mozifilm, melyen egyszerre nevelhetünk, izgulhatunk.

A sztori középpontjában lévő gép Tokióból Honoluluba tart, de az utazás nem a tervek szerint alakul... A film rendkívül hétfőznapi légköre miatt azonban a hiba oka nem terror-cselekmény vagy épp valamilyen hatalmas katasztrófa, így nem kell aggódnunk: a cím - bár sokszor ironikus - valóban boldogsághoz juttatja az embert.

Cím: Happy Flight

Hossz: 1 óra 42 perc

Megjelenési év: 2008

Rendező:

Yaguchi Shinobu

Műfaj: vígjáték

Néhány színész:

- Tanabe Seichi
- Ayase Haruka
- Tokitou Saburo
- Kishibe Ittoku
- Terajima Shinobu



És egyszerre fogalmazódik meg bennünk:

"Soha nem szállok fel egy repülőre... hmmm... vagy talán mégis? persze, simán!"

Szereplők tekintetében, ahogy a bevezetőben is említettem, szinte mindenkit megismerünk. Kezdvé a repülő személylétől, az érkező utasoktól, a reptéri alkalmazottaktól, egészen az irányítóközpontban dolgozóig, vezetőig, a főbb szerepeket pedig magán a repülőn lévő stewardess és pilóták adják. Bár minden munkaterületen vannak kiemelkedő egyéniségek: főnökök, kisemberek, és párhuzamosan követhetjük mindenki munkáját. A film igyekszik a részterületeken a végleteket is jól bemutatni a legkedőbb alkalmazottaktól a veterán rókákig, így remek, hogy mindenkire jut valami jó jelenet.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!





Össességében akadnak a filmben túlzó részek, de ezek azt szolgálják, hogy a lehető legalaposabban bemutathassák az utazást egy egyszerű film keretein belül. És így minden ember/utas/apróbb probléma szituációját, típusát láthatjuk. Igazából ezek a túlzások egyáltalán nem zavaróak, sőt az egész film könnyedén lehetne egy kiragadott valós esemény. Ettől is olyan fantasztikus. Talán csak az utaskísérők pillanatainál említhetjük, hogy kevés időbe túl sokat zsúfoltak bele, de mint szórakoztató filmes eszközök és mint példák nagyon találóak voltak.

Mindegy, hogy repültünk-e már életünkben, a film mindenkinek fantasztikus és új élményt nyújt. Együtt követhetünk mindenkit, együtt izgulhatunk a gép felszállásánál és landolásánál, az emberben szinte benne van a feszültség és mégis végignévtük a történetet, mert a karakterek és a japán humor valami elképesztően jó egyveleget alkotnak. A felvételek is csodálatosak lettek, mind fokozzák az élményt.

A *Happy Flight* megnézését kettesben vagy csoportosan ajánlom, tipikus baráti vagy családi film. Mindenki találhat benne imádnivalót. Nekem a pilóták és az egyik idős főnök voltak a kedvenceim. Ez a történet az egyszerűsége mellett is extrém, számomra az egyik legjobb japán film lett. Tényleg csak ajánlani tudom.

A filmet a Japán Alapítványnak köszönhetően június végén a budapesti Örökmozgó moziban ingyen is megnézhetjük. Érdemes az ingyenes filmklub kínálatát követni, weboldalunkon is már többször kihíreztük, ha kitűzték egy új film időpontját. A vetítések általában angol felirattal, valamint választható magyar színronk tolmácsolással zajlanak. Aki teheti, ne maradjon ki ezekből a gyöngyszemekből, figyeljétek a híreket!





# A gójátékos

// Strayer8

Bevallom, sokat gondolkoztam azon, hogy írjak-e erről a regényről. Az egyik okom a tépelődésre az volt, hogy nem japán, hanem kínai író tollából született műről van szó. A történetben azonban a japánok ugyanolyan fontosak, mint a kínaiak, emellett egy olyan jól megírt regény, amit olyan gondos igényességgel fordítottak magyarra, hogy már csak ezért is megérdemli a figyelmet. De talán beszéljen A gójátékos maga, remélem, hogy a regény első két bekezdése igazolja a fenti mondatot és sikerül ízelítőt adnia a mű hangulatából:

„Az Ezer Szél Tere, a zúzmárával borított játékosok valóságos höemberek, orruk-ból és szájukból fehér pára csap ki. A kalapjuk karimájáról apró jégtűk csúngenek, hegyükkel a föld felé. Az ég gyöngyházzsínú, a nap karmazsinban nyugszik le. Hol lehet a nap végső nyughelye?

Mikor alakult át a tér a gójáték rajongóinak találkahelyévé? Fogalmam sincs. A gránitkőbe vésett gótáblák sok kockája ezernyi játszma után arccá, gondlattá, imává vált.”

## A történet

Kínában járunk, az 1930-as években. Az erőszakosan terjeszkedő Japán Birodalom célkeresztjében most éppen Kína áll, azon belül is Mandzsúria. A főszereplő 16 éves kínai kamaszlány szülei erről a földről származnak, de a lányt sokkal jobban leköti a mindennapi élet apróságai és főleg a gójáték, mint az állam politikai helyzete. Körülötte a felszín alatt forróg az ország, ám a lány lelkében még nagyobb a felfordulás, miután különleges szerelmi háromszögbe keveredik. Ebben a romantikamentesen bemutatott szerelemben fejezi fel a testiséget. Minden gondnal, bajjal, de az örömmel is egyedül kell megbirkóznia. Egyetlen olyan képes valóban elterelni a gondolatait hosszabb-rövidebb időre: a gó.

A véletlen játéka, hogy a fiatal japán katonatisztet éppen abba a kisvárosba veti a sors és hogy egyik felettese jóvoltából szabad idejében kínai áruházban az Ezer Szél Terén kellene feltűnés nélkül információkat gyűjtenie. Habár először meglepődik, hogy egy fiatal lány ilyen szabadosan a saját útját járhatja, ráadásul a csupa férfi gójátékos között egyedüli nőként láthatóan senkit nem zavar a jelenléte, hamar rájön, hogy fiatal játékos-társa méltó ellenfélnek bizonyul.

Ezután minden nap találkoznak a téren, hogy folytassák játékaikat, amely során nem beszélgetnek, mégis fokozatosan kiismerik vagy kiismerni vélik egymást. A játék különös köteléket teremt köztük, azt pedig külön érdekes megfigyelni, hogy a szereplőkben fokozatosan végbemenő változásokból mennyit észlel a másik fél és hogyan értelmezi azt.

A történelem azonban nincs tekintettel senki érzelmeire, megállíthatatlanul robot tovább a végkifejlet felé, magával sodorva a porszemnyi embereket, akár akarják, akár nem.

## A regény szerkezete

Különleges regénnyel van dolgunk, amely hű marad a címéhez. Az egyes fejezetek egyes szám első személyben íródtak, és felváltva hol a lány, hol a fiatal férfi beszél benne; mint a gójátékosok, felváltva kerül rájuk a sor. Az író nő remekül érzékelteti a szereplők lelkivilágát, gondolatait. A már említett költőiség pedig képes egy-egy szóval hangulatot teremteni még az egyébként egyszerű mondatok ellenére is. A cselekményeket például kifejezetten lényegretörően közli Shan Sa, ám a szövegből áradó atmoszféra miatt ez mégsem zavaró.

A történet nem halad teljesen kronológiai sorrendben. Az első fejezet történéseire később kerül sor, de addig is megtudjuk, hogy hogyan kerültek oda a szereplők. Végigkövethetjük a lány minden napjait, a gójátékkal töltött napokat, bepillantást nyerhetünk az akkoriban általánosan elfogadott nézetekbe, a formálódó szerelembé, az együtt-létebe, csatlódásokba. Ezzel párhuzamosan a japán katonák életét is nyomon követhetjük az indulástól kezdve a tűzkeresztségen és harcokon át egészen a megszálló élet minden napjailig.

A fejezetek kifejezetten rövidiek. Átlagosan másfél, két oldal hosszúak; vannak csupán féloldalasak, de a regény vége felé már hét-nyolc oldalas fejezeteket is olvashatunk.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Kiadó: Ulpius-Ház  
Könyvkiadó KFT.  
Oldalak száma: 264  
Borító: PUHATÁBLÁS,  
RAGASZTÓKÖTÖTT  
Súly: 230 gr  
ISBN: 9789632541013  
Nyelv: MAGYAR  
Kiadás éve: 2008

Források:  
<http://hu.wikipedia.org/wiki/Mandzs%C3%BAria>  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Shan\\_Sa](http://en.wikipedia.org/wiki/Shan_Sa)

## Szereplők

A kínai lány:

Szülei huzamosabb ideig Angliában éltek, ő maga Londonban született, aminek következtében alapvető eltérések vannak a család gondolkodásmódja és a Kínában/Mandsúriában társadalmilag elfogadott íratlan szabályok között. Az az egyik legfontosabb, hogy a szülők beleegyeznek abba, hogy lányaik szerelemből házasodjanak.

Azonban a főszereplő lányunk nincsenek illúzió a szerelemmel, különösen nem a házassággal kapcsolatban, mivel ott lebeg szeme előtt nővére (Holdgyöngy) balszerencsés házassága, amely intő példaként szolgál. Talán részben emiatt temetkezik szinte fanatikusan a gójátékba és marad ki a lányiskola növendékeinek szünetben lefolytatott csevegyéből, amikben a házasságletről ábrándoznak és hogy szüleik jó férjét választanak számukra.

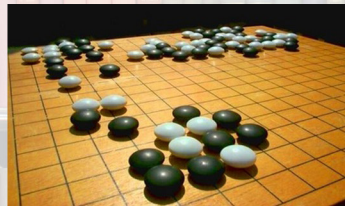
Az ellenállás akcióbá lépésekor változik meg a lány élete, ekkor érkezik életébe a szerelem, habár a fentiek tükrében talán nem meglepő, hogy mindez nem túlzottan romantikus; inkább az új élmény és a testiséggel járó kapcsolatbeli változások keltik fel az érdeklődését. Valamint ezek következményei.

Nem tudatlan vagy nemtörődöm a körülötte folyó harcokkal szemben. Tudatában van annak, hogy otthona japán megszállás alá került, ám előbb a gó világába merül el, majd a szerelem sajátítja ki figyelmét. Emellett ugyan gondolataiban is érett nővé válik, de továbbra is magánéletén keresztül figyeli az eseményeket, mint legtöbbször tenné. Ahogy mondani szokás, az élet megy tovább, még háborús helyzetben is.

A fiatal japán katonatiszt:

Tösgyökeres japán családból származik, vérébe ivódott a számurájszellem. A becsület, a japán nemzet mindenek előtt való számára. Emellett az általános hangulatnak és a katonai kiképzésnek köszönhetően látszólag hatásos volt a társadalmi agymosás: büszkén vallja, hogy bármikor feladná életét a haza dicsőségéért.

Ennek megfelelően szinte mindenről a halálra asszociál. Igaz, ki ne tenné, ha éppen egy ellenséges országra vezényelnék, meghozza megállóként. Ahogy a szerelemből, úgy a háború ismertetéséből is hiányzik minden romantika. Am ahogy a lányon keresztül szinte szavak nélkül megismeri a kínai népet, nagyon lassan, fokozatosan előbújnak valódi, cenzúrázatlan gondolatai is. Kiderül, hogy az elvártan érzéketlen, hazafias külső mögött érző ember lakozik, aki igenis félti az életét és érzi, hogy a propagandaszövegek elhárítása sem helyes egy másik ország elnyomása.



## Szimbolizmus

Ennek a cikknek nem műelemzés a célja, de bizonyára nem véletlen, hogy nem derül fény a főszereplők nevére, hiszen a lényeg a férfi-nő, megszálló-elynyomott kapcsolat. Talán az sem a véletlen műve, hogy éppen ebben az elnyomott ország képviselője a lány, aki fokozatosan felfedezi a férfiak működését, míg az elnyomó hatalom részéről egy fiatal katonatiszt szerepel, akiről idővel kiderül, hogy jóval több kétség gyötri, mint ami meglátszik rajta.

A gó szakértői pedig talán nemcsak a játékosok hangulatát lennének képesek kiolvasni a regényben közölt taktikákból, hanem esetleg az országok közti viszonytalán párhuzamokat.





## Történelmi háttér



Mandzsúria Kína északkeleti részén fekszik. Azelőtt innen származott a Csing-dinasztia, amely körülbelül 250 évig uralta Kínát. Később Mandzsúria orosz fennhatóság alá került, majd az orosz-japán háború következtében Japán kaparintotta meg. Azért volt olyan becses ez a terület, mert gazdag volt nyersanyagokban valamint jó a termőföldje.

1925-re azonban az erőteljes orosz/szovjet építkezéseknek köszönhetően az ország gyakorlatilag újból szovjet befolyás alá került, amit a japánok nem tűrtek. Így 1928-ban meggyilkolták a terület hadurát. A mandzsuk természetesen lázadtak az elnyomás ellen, aminek az 1931-es mukdeni incidens lett a következménye. 1932-ben tehát a Japán Birodalom legnagyobb és legrangosabb hadteste (Kvantung-hadsereg vagy Kuantung hadsereg) megszállta a területet. A könyvben ez a hadművelet keretezi a történetet. Később a japánok létrehozták a Mandzsukuo nevű bábállamot.

## Összegzés

*Annak ellenére, hogy távol-keleti műről van szó, A gőjátékos egy nagyon erős hangulatú regény. Kerüli a giccset, nem merül el a történelmi részletekben, többször naturalisztikusan ír kellemetlen témákról, és mégis megmarad az emlékeztünkben egy-egy költői félmondat, ami képes akár egy egész fejezetet átítani.*

*Külön előnye, hogy képes naturalisztikusan és mégis finoman fogalmazni, ha olyan kényes témák merülnek fel, mint a testiség, kínzások, fizikai tünetek. Ugyanaz jellemző ezen témák leírására, mint a regény egészére. Rövid, célravezető mondatok, amelyekben egy-egy jól eltalált szó több hangulatot teremt, mint 5-10 barokkos körmondat.*

*Mindenesetre a témák miatt mindenképpen 16 éven felülieknek ajánlanám.*

*A már említett kevésbé romantikus szerelmi szál mellett pedig ott húzódik a keletiesen rejtett szerelem is, amely kitűnően illik a japán katona és kínai kamaszlány kapcsolatához.*

## Shan Sa

Shan Sa eredetileg Yan Nin néven látta meg a napvilágot 1972-ben, Pekingben. Már korán kitűnt tehetségével, mikor 8 évesen megnyert egy 12 éven aluliak számára kiírt versversenyt. 1990-ben Párizsba költözött, ahol filozófia szakon végzett. Több regénye és verses kötet is megjelent. Emellett festőművészként kiállításai is vannak.



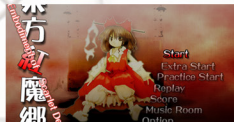
# Touhou-

Cuki repkedő lányok démonokat ölnek,  
a valaha létező legszebb koncepció!

// Hikaru Takaheshi

Most egy olyan játékról szeretnék beszélni, aminek ugyan rövid a történelme, nem túl változatos a játékmenete, de ennek ellenére képes lett egy teljes franchise-á válni.

Az első játék 1995-ben jött ki egy japán gyártású PC fajtára, és semmi köze nem volt a mai részeihez a játéknak.



hogy még annak ellenére is kivétel tudok tenni, hogy egy darab férfi nem található az egész sorozatban.

És a repkedés mellett persze vannak spin-offok, ahol verekedhetsz vagy fényképezhetsz a karakterekkel. A játék főszálát egytől számozzák kerek számokkal, míg a spin-offokat alsószámokkal mint például hét pont öt és a többi. Olyanok, mintha a főjátékon belül kis játékok lennének, azzal a különbséggel, hogy ezek önmagukban is nagyon szórakoztatóak, és nem csak azért, mert mindenki megtalálhatja a neki tetsző játéktípust, hanem mert újra és újra talákozhatasz a kedvenc karaktereiddel.

A játék főszálán a tizenharmadik résznél tart, amihez tartozik rengeteg spin-off és fanok által készített játék, de a sorozat még nem áll le. Minden évben jön legalább egy új Touhou játék és egyre nagyobb rajongótábornak örülhet. Egy meleg nyári napon, amikor még a strandoláshoz is meleg van, javasolom hogy próbáld ki. Jó időtöltés, véget nem érő játék, minden pályán egyedi zene, és a legfontosabb: új imádnivaló karakterek minden részben.

A harmadik résztől megismerhettük Marisa Kirisamét és még pár aranyos, szerethető karaktert. És ezután, a hatodik rész már PC-n jelent meg, és így folytatta ezt egészen idáig.

A repkedős játékmenetről tényleg nincs mit mondani. Repülsz, eltalálsz, amit tudsz és kikerülsz, amit ki tudsz. Természetesen a játékokat folyamatosan fejlesztgették kis apróságokkal, mint például csapattársakkal, a szimpla lövés mellett megjelent egy megerősített lövőmód, a fej-fej melletti harc, és ezek hozzá is járulnak a játék népszerűségéhez. A játék viszont a lányok és a zene miatt kihagyhatatlan.

Rengeteg karakter van, és ha elég játszol, és megismered őket, biztos megszereted legalább az egyiküket. Én személy szerint nem szeretem az olyan játékokat, ahol lány a főszereplő, mert szeretem beleélni magam a játékba, és férfiként elég bonyolult lenne beleképzelnem magam egy nő helyébe, ám itt a karakterek annyira szerethetőek,

A főszereplő már akkor ugyanaz volt, mint most, de Reimu Hakurein kívül nem volt más választható karakter. A karakterekkel lényegében egy pattogó labdát kellett mindig úgy felütnöd, hogy négyzeteket tudj leütni, démonokkal csak ritkán kellett harcolnod, de akkor szenvedhetnél eleget. Érdekes volt a játék, el lehetett vele lenni, de nem igazán vált híressé, többek között azért, mert PC-re nem jött ki, így rendes angol vagy bármilyen nyelvű fordítás hiányzik belőle. A következő rész azonban teljesen megváltozott.

Az egész játékmenet a labdaütögetésből átváltozott lövöldözéssé. Persze nem egy CoD-ot kaptunk, hanem függőlegesen repülő, mágiával hadonászó lányokat. És ezt a koncepciót meg is tartotta egészen mostanáig. A játéktípus valószínűleg jobban megfoghatta a vevőket, hiszen a maradék három rész ezen a konzolon szintén ebben a játéktípusban jött ki.

Cím: TouHou

Megjelenés:  
1996-2013

Műfaj:  
Shoot'em up, Harcolós

Fejlesztő és Kiadó:  
Team Shanghai Alice

Platform:  
NEC PC-9801, Windows

Legelső kiadás:  
Highly Responsive to  
Prayers - 1996

Legutóbbi kiadás:  
Hopeless Masquerade  
2013. május 26.

# Inuyasha: A Feudal Fairy Tale

// Hikaru Takaheshi

Miután elővettem a régi PlayStationöm, nemcsak elfogott, de egyenesen rabul ejtett a nosztalgia. Sorról sorra vettem elő a régi játékaim és megállás nélkül azokkal játszottam. (Ennek mondjuk ahhoz is köze van, hogy mennyire gagyi lett a Storm 3, de erről majd akkor írok, ha már lesz türelmem újra berakni a BluRayt.) Sok játék élményét elevenítettem fel, de ami a legjobban megfogott, az az Inuyasha: A Feudal Fairy Tale volt.

Azon túl, hogy az egyik kedvenc animém alapszik, olyan készítő munkája, akikben eddig sose csalódtam. Persze a Dimps akkor még csak kezdő cégnek számított, és sose gondoltak volna arra, hogy olyan nagy címetek fognak készíteni, mint például a Dragon Ball Z Burst Limit vagy a Street Fighter 4, de a játékaik színvonala már ekkor, 2002-ben is magas volt. A kiadó – mint az animés játékok kilencven százalékánál – a Bandai, akik akkor még tudták,

hogy mire adnak ki pénzt, és nem sürgették túl a játékaik készítőit. Na de térjünk is a lényegre: a játék. Szerintem egy Inuyasha játék jó minden műfajban, de a Dimps jól tette, hogy ehhez a verekedést választotta. Összesen csak tíz plusz kettő karakterrel játszhatunk, de kiválogatták a legfontosabb karaktereket az animéből, így szerintem mindenki találhat magának egy kedvencet, hogy azzal harcolhasson a legtöbbet. Minden karakternek van jó pár menő kombó, rengeteg lehetőségünk van a közelharcban. Ezenkívül mindenkinek van három-három speciális támadása plusz egy, amit hívhatunk ultimét támadásnak.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez





A támadások mind illenek egy verekedős játékba, jól kihasználhatók, és ugyan van egy-kettő, amit az adott karakter igen keveset használ az anime alatt, de még így is látványosak. Az utímét támadásokról csak azt kell tudni hogy erősek, és hogy az egész energia csíkotat felhasználják. Ami érdekes, hogy ezt az energia csíkot csak ezekhez a támadásokhoz kell használnod.

A történetmód alatt a készítők arra gondolhattak, hogy csináljanak valamit, ami nem ismétli újra teljesen az animét, minden karakternek lehet valami egyedisége, és ennek ellenére is könnyű lehet megírni. Nos ez félig egy csalódás, félig egész jó lett. Mind-egyik karakterrel végig lehet játszani a saját történetét, ami egy a játékhöz megírt fő történet szál körül megy. Ez a tizedik alkalomra már eléggé ismétlődővé válik, de ezt színebbé tették azzal, hogy a történet alatt te választhatod meg, hogy melyik harcot szeretnéd előbb megcsinálni, minden harc előtt más és más, a karakterhez illő párbeszéd játszódik és tettek bele mini játékokat. Ezek rendszere ugyan nagyon hasonlít a normális harcéhoz, de jó kikapcsolódni velük, izgalmasak, van bennük kihívás, és elérték, hogy hűek legyenek az animéhez.

A dialógokról még annyit, hogy itt kiderül egy-két érdekesség, ha angol nyelvű játékkal játszunk. A fordítók csak a feliratokat és a menüket fordították le, a beszéd mindenhol japán. Ez egy olyan dolog, amiért ma minden animémél könyörgünk.

A főmenüben több opció is választható a történeten és a sima harc kivül, hiszen van itt még csapatos harc is, ahol ha úgy érzed, már nem bírod tovább a harcot, vagy ha az ellenség túl erős, segítségül hívhatod a barátod, vagy a másik karaktered, akit erre tartogattál. Másik érdekes menüpont, ahol a történetnél már említett mini játékokat újra játszhatod azzal a karakterrel akivel csak szeretnéd, sőt még a rekordjaidat is elmentheted.

Ez a játék hatalmas szórakozás volt régen és most is, nem végtelen, de jó néha elővenni és harcolni a haverok ellen. A dinamikus pályák, melyek a karakterekhez vannak készítve, sose válnak unalmassá, és ezt segíti a játékban lévő sok-sok extra, pl. az hogy beállíthatod harc előtt, hogy mit mondanak egymásnak a karakterek, csak egyike ezeknek. Ha valakinek meghozta a kedvét valamelyik cikem, bármelyik játékhoz, írjon egy e-mailt nekem ([destiny003@gmail.com](mailto:destiny003@gmail.com)), és megmondom bármelyiknek a legegyszerűbb beszerzési módját, utána pedig kipróbálható, hogy milyen egy vérbeli gamer ellen játszani.





**Forrás:**

- wikipedia  
- PS2 és PS3 manual



# DualShock

// NewPlayer

Az előző számban elkezdtünk építeni egy oltárt a Sony-nak és a PlayStationnek, most ehhez fogunk egy-két apróságot hozzátenni. Megnézzük közelebbről a számomra legeslegjobb kontrollert a DualShock2-öt és az utódját, a 3-at. A szerkezeteket nemcsak kívülről de belülről is szemügyre fogjuk venni, valamint megpróbáljuk őket különböző eszközökre rácsatlakoztatni és használni.

## Az elődök

Még mielőtt nagyon belemélyednénk a dolgokba kezdjük (már megint) az egészet egy kis történelemmel és egy fontos ténnyel: nem a DualShock szériát gyártották eredetileg a PlayStationokhoz.

A PlayStation 1-hez eredetileg egy PlayStation Controller nevű eszközt adtak, ami a NES vezérlőkön alapult. Megtalálható volt rajta a 4 iránygomb (fel, le, jobbra, balra), 4 vezérlőgomb (háromszög, kör, x, négyzet), 2 speciális gomb (select, start) és a NES-en lévő két hátsó gombot megfejtelték még kettővel, ami összesen 14 db gombot jelentett.

Itt még nincsen nyomás érzékelés, vagy analóg vezérlők, így a következő logikus lépés ez lett: került a vezérlőre két analóg irányító joystick és ezzel megszületett a Dual Analog Controller.



A legnagyobb különbség a PS Controllerhez képest, a két joystickon kívül, hogy bekerült egy harmadik speciális gomb az: analóg gomb. Ez hívatott ki-és bekapcsolni a joystickot, valamint volt még egy harmadik állása is, amivel a PlayStation Analog Joystickot lehetett emulálni.

Ugyancsak érdekes, hogy a tényértámasza másfél centivel hosszabb volt, mint az elődjéé vagy mint a későbbi DualShockoknak, a ház valamivel szélesebb volt és az R/L 1 és R/L 2 gombok távolabb kerültek egymástól. Ezenkívül elkezdődött egyfajta fejlődés is, amit később is vittek magukkal tovább a készítőik: az L2 és R2 gombok megnöttek.

## PlayStation Analog Joystick:

Az első analóg vezérlő a PlayStation 1-hez nem a Dual Analog Controller volt, hanem ez a szépség itt.



## DualShock



Ha ezeket a tulajdonságokat végignézték, akkor láthatjátok, hogy már nem vagyunk messze a DualShocktól, ugyanis csak egy rezgőmotor hiányzik... legalábbis nekünk, európaiaknak...

Ugyanis azok a vezérlők, amik Japánban kerültek forgalomba rendelkeztek a rezgőmotorral. Az európai és amerikai verziókból kisereltek és csak a helyük maradt meg, ahova a barkácsolni vágyók beépíthették egyet. Egyébként érthető, hogy miért hagyták ki Sonyék: annyira kevés játék támogatta, hogy egyszerűen felesleges volt.

Először is tartsa mindenki észben, hogy még mindig a PlayStation 1-nél tartunk!

A DualShock neve arra utal, hogy két rezgőmotor van benne, amik közül meglepő módon a bal oldali erősebb. Nem is értem, hogy miért? Egyedül arra tudok gondolni, hogy általában a legtöbb ember a bal kezével irányít, forog, mozog (nem úgy mint az egyik haverom, aki GranTurismo 5-özés közben a jobb oldalit használja kanyarodásra... egyszerűen felfoghatatlan számomra és természetellenes! Igen ám Feri! Rólad van most szó!).

A külön végbement változások eredményeképpen a DualShock nemcsak szebbé, hanem használhatóbbá is vált, mint az Analog Controllerrel: a tényértámasz kisebb lett, de még pont akkora, hogy kényelmesen támaszkodjon. A vezérlő keskenyebb lett, így még könnyebb elérni minden gombot. Az L2 és R2 tovább nőttek, és közelebb kerültek az L1 és R1-hez, így még könnyebb volt őket használni. Valamint az analóg joystickokat le nyomva újabb gombokat kaptunk, amik L3 és R3 néven híresültek el. Ezenkívül a joystickokra nagyon kellemes gumiborítás is került.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

### A nagy öreg

Sokat agyaltam azon, hogy a DualShock2-öt hogyan is lehetne jellemezni. Rengeteg minden eszembe jutott de igazából egy szó írja le mindazt, amit az elmúlt években tapasztaltam a használatában: király. Egyszerűen csak királyság használni. Kézenyelen, kézre áll, természetesen tűnik, hogy melyik újjammal melyik gombot nyomjam meg és teljesen jól át tudom fogni a vezérlőt.

Egy olyan 5-6 évnyi rugdós, leesés és mindenféle folyékony és száraz veszélynek való kitétel után is még mindig megfelelően működik. Egyedül azért nem modhatom, hogy jól is működik, mert ki kéne takarítanom a gombok alatt... egy picit már koszos és így nem mindig érzékeli rendesen a nyomás erejét.



Ha már itt tartunk, akkor meg kell említenem a legnagyobb változást a DS1-hez képest: az összes vezérlő- és iránygomb most már teljesen analóg lett, azaz nyomásérzékelős. Úgyhogy ha legközelebb valami interneten huszár azt mondja, hogy minek nyomod olyan erősen azt az X-et, akkor nyugodtan válaszolhatsz rá: azért mert analóg!



### Egy új kihívó jelenik meg!

Mikor 2008-ban végre Európában is megjelent a DualShock3, már akkor eldöntöttem, hogy nem fogok vele foglalkozni. Vezeték nélküli és nehéz, elhagynám csak, meg amúgy is jó a DS2!

Nahát ennél nagyobb nem is tévedhettem volna. Kis időre rá volt szerencsém kipróbálni egy áruházban a PS3-at és bár igaz, hogy a kontroller rögzítve volt, de ugyanolyan természetesen és egyértelműnek tűnt a használata,



A DS1-hez képest nem sok változás történt: az alapfestése fekete lett (nagy álmom azért egy szürke DS2, vagy DS3... azért az milyen menő lenne már?). Kapott a hátlapon egy új csavart és egy két DUALSHOCK 2 feliratot a vezetékek kivezetése mellett. Valamint az analóg gomb beljebb került, így kisebb volt az esélye hogy véletlenül megnyomja az ember egy-egy hevesebb csata közben.

Számomra valahogy ez a legjobb controller. Volt szerencsém egy csomóféle vezérlőt kipróbálni barátoknál, ismerősöknél, családtagoknál, de valahogy még mindig ez tűnik a legtermészetesebbnek. És a legszebb az egészben, hogy ezt már szinte tényleg mindenre rá tudod csatlakoztatni, ugyanis nemcsak a PS1-gyel de a PS3-mal is kompatibilis.

Mint az elődjének. Ez már csak azért is lehet, mert fizikai méreteiben semmit sem változtattak. Az L/R 2, azaz a ravasz viszont iszonyatosan furcsa volt. Hozzá kell szokni.

Csak még később, nagyjából 3 éve, sikerült rendesen kipróbálnom és tesztelnem, és ahhoz képest, hogy tényleg milyen nehéz, mikor először felemeled, miután a tenyeredbe fogod, teljesen belesimul és stabilan ott marad!

A másik nagy problémám a vezeték nélküli kapcsolat és a velejárója: az akkumulátor. Ugye a vezeték nélküli kapcsolatot Bluetooth biztosítja, ami teljesen jól és gyorsan képes reagálni. Miután összeszinkronizált a géppel, már minden nagyon simán megy. Az akkora sem lehet panasz, ugyanis egy hosszú hétvégi játék után sem sikerült lemeríteni. Ha mégis véletlen játék közben merülne le, egyáltalán nem baj! Rácsatlakoztatod USB-re és máris egy vezetékes kontrollerként használhatod tovább!

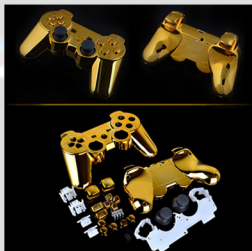
### Mit jelentenek a gombok?

Pontos jelentésükre az eredeti vezérlő egyik dizájnere, Teiyu Goto, adott választ: kör: igen, X: nem, háromszög: az irány merre nézünk, a négyzet pedig egy stilizált lap akarna lenni, ami a menük elérését tenné lehetővé.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez





### Kompatibilitás

Már említettem, hogy a DS2-öt szinte bármire rá tudod csatlakoztatni és használni. Én rengeteget használom PC-n is, mert könnyű kezelni és nem kell hozzá tényleg semmi más csak egy usb-s átalakító. Ugyanezzel az átalakítóval ráköthető PS3-ra, sőt elvileg még Xbox 360-ra is, amit nem tudtam kipróbálni. De ha tényleg így van, akkor halleluja, ki lehet dobni azt a vacakot, amit hozzá adnak!

A DS3-nál egy kicsit kevésbé rózsás a helyzet. Sajnos felejtős a PS2 kompatibilitás, PC-re szerencsére léteznek megoldások. Különböző drivereket kell leszedni, és vezeték segítségével vagy a szerencsésebbek, akik rendelkeznek egy Bluetooth vevővel, akár vezeték nélkül is használhatják! Az Xbox-ra is valahogy elvileg rá lehet csatlakoztatni, de ezt sem próbáltam ki.

Azt viszont senki se felejtse el, hogy ha ilyen összekötőtegetést létesít, akkor vannak funkciók, amik kimaradhatnak, és így bizonyos játékok

játszhatatlanok is lesznek. Erre egy nagyon jó példa a PS3-as Heavy Rain és DS2 párosítás. Nem fog működni! A DS2-ben nincsen gíroszkóp, ami érzékelné a kontroller mozgását!

### Szerelés

Talán minden játékos életében eljön az az idő, amikor úgy érzi, hogy a kontrollere már annyira koszos, hogy ideje kitakarítani. Vagy csak olyan, mint én, és szereti szétszedni a dolgokat, hogy megnézze hogyan működik és hogy esetleg hogyan lehetne bele mondjuk egy ledet tenni, ami világítana a gombok alatt vagy amikor rezeg...

A régebbiek (DS1 és DS2) szerelése nagyon egyszerű, egy pár csavar fogja és utána könnyen kb. magától szétpattan a szerkezet. Egyszerű elektronika van benne, amivel nem lehet bajunk, ha vigyázunk rá.

Ezzel szemben egy Sixaxis szerelése rémálom! Nem tartom magam bénának, de komolyan mondom, vagy egy órát szenvedtem azzal, hogy a hátsó részén lévő kis műanyag pöcköket a helyükre játszom! Valahogy sosem akart sikerülni. A ravasz gombokra viszont mindegyik kontrollernél ügyeljünk! Mikor először szétszedtem egy DS2-öt, akkor sikeresen rosszul raktam össze és nem érzékelte az R2 és L2 gombokat. Jó móka volt még egyszer szétszedni és összerakni. Meg utána még egyszer, mert persze másodjára sem sikerült...

Ha ténylegesen moddolásra adjuk a fejünket, akkor a DS3-hoz ma már annyi mindent lehet kapni, hogy csak

győzzünk válogatni: különböző kerekre vagy védőburkok, sőt még akár más gombokat is szerelhetünk bele. Számomra az abszolút giccs netovábbja egy aranyozott borítás volt aranyozott gombokkal! Hogy miket ki nem találunk! Mondjuk a 9mm-es gombok se kutyák....



### Az a bizonyos: De!

Azt hiszem elég sok pozitívumot felsoroltam, és mindenkit meg tudtam arról győzni, hogy számomra ezek az ultimate kontrollerek. De... Mindig van de!

Van egy olyan érdekes dolog az egészben, hogy ahhoz képest hogy a DualShocks milyen jó anyagokból készülnek, a Sixaxis pl. nagyon silány, gagyi tapintása van, sőt még át is látszódik, annyira vékony.

Főleg a joystickok, de a gombok is eléggé ki tudnak kopni és egy idő után már kvázi "önálló életre" kelnek: hiába nyomod az x gombot egy NFS-ben, az autód csak nem akar gyorsulni. A DS2 kábele irreálisan vastag és ezáltal nehéz is, így mindig bajban vagyok azzal, hogy hogyan helyezzem el úgy, hogy ne érezzem azt, hogy ki akarja húzni a kezemből a vezérlőt.

Hálás eszközök ezek, csak nagyon karban kell őket tartani, tisztítani és esetleg cserélni a részeit. Vagy csak én használom túl sokat?



### Sixaxis:

Első ránézésre semmi különbség sem látszódik a DualShock 3 és a Sixaxis között. Viszont ha jobban megnézzük, akkor láthatjuk, hogy az R/L 1 és R/L 2 közötti műanyag kivehető (szereléskor ezt különösen jó játék visszaszenvedni), valamint rajta van a kék típusfelirat: Sixaxis. Ezenkívül már csak belsőben tér el: nincsen rezgő motor.

# Lépteid árnyéka

// Masa

Fáradtan görnyedtem egy halom papír felett, amik „reggeliként” vartak a barna tölgyfa íróasztalomon, és azon gondolkodtam, vajon mennyire nem nemeshez való viselkedés az, ha rájuk borulva elalszom. Aludni? Hah, legfeljebb úgy tenni.

Miközben ezen és ilyesféle dolgokon járt az agyam, kopogást hallottam.

- Szabad. – Csak ajkaim mozogtak, túlonlól kimerült voltam ahhoz, hogy esetleg fel is nézzek.

- Elnézését kérem a kora reggeli zavarását, Bocchan – lépte át a küszöböt feketébe öltözött komornyikom.

- Mondd, mit akarsz – nyögtem ki, még mindig mozdulatlanul.

- Remélem nem zavartam meg, biztosan nagyon elfoglalt volt... - Hanglejtésében akaratlanul is felfedeztem cinikusságát, és szinte láttam lelki szemeim előtt, ahogyan gúnyos mosolyra húzza száját. Eppen ezért gyorsan kiegyenesedtem, majd zavarom leplezve próbáltam hidegvérrel reagálni szavaira.

- Akármilyen hihetetlen, minden dolgom fontosabb nálad. Nem fogom rád pazarolni a drága időmet. Mondjad, mit akarsz, azután meg távozz és hagyd magamra – mormogtam.

- Egy újabb levél érkezett Öfelségétől. – Erre a mondatra viszont rögtön felkaptam a fejem. Tekintetem a másodperc töredékéig összetalálkozott azzal a vérvörösén izzó szempárral. Ám még mielőtt egybefonódva az enyémmel emlékeztethetett volna valós

kilétemre, lesütöttem szemeim, és inkább a komornyik fekete szövetbe burkolódott alkarjára összpontosítottam.

- Nocsak, nocsak... Talán még mindig történhetnek olyan dolgok, ami felkelthetik érdeklődését.

- Ne gúnyolódj velem, Sebastian! Pontosan tudod, mik történtek az elmúlt két évben... Ezek után pedig teljesen természetes, hogy érdekel az a levél, szóval add ide! – nyújtottam felé kezemet, mire komótosan felém sétált, és ahelyett, hogy szépen a tenyerembe csúsztatta volna a Királynő pecsétjével ellátott üzenetet, megkerülte az asztalt, és a székem mögé állva arcával közeledni kezdett felém.

Szívem egy dobbanást biztosan kihagyott, ugyanis utána rohamos ütemben kezdett el verni, és orcám színe is lassan átváltott pirosasba. Tenyerem izzadt, szinte minden vágyammá nőtte ki magát az, hogy felfofozhassam. De nem mozdultam.

- Parancsoljon – suttogta és szemtelen módon eléem rakta a levelet. Zavarodottan húztam vissza a még akkor is kinyújtott karomat, majd felnyitottam a borítékot.

Tekintetemmel gyorsan, s kíváncsian futtattam át a sorokon, közben törekedtem arra, hogy a lehető leglényegesebb dolgokat vegyem ki a szövegből, illetve választ kaphassak főbb kérdéseimre. Szapora légzésem csillapítása pedig már egy teljesen más történet volt.

- Nos, Bocchan? – hajolt le hozzám Sebastian, aminek következtében majdnem összekoccant feje az enyémmel, amit a válaszadás előtt emeltem fel. Kérdő tekintetét szinte belefúrta szemeimbe, ezért hogy

elkerüljek egy újabb pirulást, egy mozdulattal felálltam székből, és elindultam az ajtó felé. - Indulunk – jelentettem ki határozottan. Mikor már majdnem kiléptem a szobából, komornyikom megszólalt.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

- És a papírmunka? – Hangjában rejülő éles szarkazmusát próbáltam figyelmen kívül hagyni, és erősen azon voltam, hogy egyenes háttal tűröm megszólalását, de mint mindig, most sem ment.

- Azt hiszem, a humorodat még mindig nem sikerült a pokolból előkaparni. A közeljövőben ne is próbálkozz vele, dolgunk van! – adtam ki határozottan a burkolt parancsot, mire hátra sem kellett néznom, tudtam mi következik.

- Yes, my Lord – hajtott fejet, majd utánam indult, maga mögött halkán becsukta az ajtót.

- Lássuk csak... – gondolkodtam, miközben London belvárosának utcáit szeltek át, egy ideje már gyalog. Nem szerettem volna fényes nappal kitűnni a tömegből, főleg, mikor ilyen fontos feladatot róttak ránk, és hosszabb ideje először hagytam el a kastélyt. Végre megint éreztem, hogy valamilyen szinten még mindig számítanak rám ezen a világon.

- Bocchan, csak nem megint a démoni és az emberi lét dolgain vesződök? – olvasta ki szinte az elméből, mire szaporában léptem és magam mögött hagytam. Természetesen kérdését nem válaszoltam meg, de ugyan, minek is lenne értelme? Minden feltett kérdésre már azelőtt tudja a választomat, mielőtt kimondanám.

- Tíz halott két nap alatt, a London Bridge közelében találták meg őket, holttestük meglepő módon érintetlen kívülről... – soroltam fel az eddig ismert tényeket egy elég kihalt utcára érve, amikre Sebastian csak

bológatott.

- Vajon mi vezérelte a gyilkost, hogy így gyilkoljon? – vezettem tovább a gondolatmenetemet. A híd közelében lévő összes kis zugot felkutattuk, de sehol nem akadt semmi nyom. Sem holttestek, sem kíváncsiskodó járókelők, de még csak a Scotland Yard minden lében kanál embereit se láttam.

- Engem inkább az érdekel jobban, hogy vajon a Királynőt mi vezérelte arra, hogy ily sok idő után felkeresse Önt? Hiszen még Őfelsége is abban a hitben élt, hogy Ciel Phantomhive elhunyt... Mily érdekes, nem gondolja, Bocchan? – evezett át egy másik, de annál kényelmetlenebb témára. Továbbra is arra mentünk, amerre a lábaim vezettek minket.

- Nem tudom, mi van veled mostanában, Sebastian, de ne akard, hogy egy parancsot arra áldozzak, hogy befogd a szád. – Amint végigmondtam, éreztem, hogy megint meg fog szólalni, ezért gyorsan folytattam. – Csend, nem kell foglalkoznod ezekkel, a hangszúlyt most mindenféleképpen az ügy megoldására kell fektetnünk.

- Elnézését kérem – figyelmeztetésemre rá sem hederítve, szemtelen módon be akarta fejezni, amit elkezdett -, de Ön nem gondolja ezt az egészet furcsának?

- Mégis mit gondolnék mindezzel kapcsolatban furcsának? – fordultam meg tengelyem körül, így pont egy méterre tőle, vele szemben álltam. – A Királynő biztosan a kapcsolatai által tudomást szerzett arról, hogy még élek, így újra segítséget kért tőlem, ezzel kapcsolatban nincs semmi rendkívüli. – Egyáltalán nem értettem, mire gondolhatott, így vártam, hátha

magától megmondja, és pontot tehetünk az ügy végére. Habár hirtelen szöveget ütött a fejembe a gondolat, miszerint mi van akkor, ha tényleg van valami különös, amit csak én nem veszek észre.

- Őfelsége már nem él. – Szavai határozottan hagyták el ajkaim, mire a vér megfagyott bennem. Hirtelen a körülöttem lévő levegő is mintha lehűlt volna, majd fojtogatni kezdett.

- Mégis... M-mit... Mit hordasz te itt össze? – dadogtam a meglepődöttségtől és a sokktól. Ujjaim elzsibbadtak, ami rövidesen az egész felkaromig kiterjedt.

- Ahogy mondtam, Bocchan, Őfelsége közel másfél éve, miután Önnek is csatlakoznia kellett a démonok hosszú és végelethatatlan sorába, eltávozott az élők közül – zord szavai csípték fülem, semleges hangjától megijedtem.

- De... Akkor ez a levél mégis miccsda? – húztam elő fekete ballonkabátom zsebéből a kissé összegyűrődött lapot.

- Ez a halála előtti ügy miatt való segítséget kérő levele volt. És ez az ügy, ami azóta megoldódott, volt a vesztes Anglia Királynőjének. – Egyszerűen nem hittem annak, amit hallottam. Az nem lehet, hogy meghalt! Kizárt! Hiszen... arról én tudtam volna, nem?

Túl sok minden történt egyszerre. Nem tudtam feldolgozni a hallottakat, vagy szimplán csak nem akartam. De ez nem olyan rossz dolog, nem?





Egyszerűen nem vágytam arra, hogy emberiségem maradék törmelékei is eltűnjek a feneketlen mélységbe, holott teljesen jól tudtam, már nem maradt belőlem az ég egy adta világon semmi.

- Miért nem szóltál róla? – támadtam neki komornyikomnak, hiszen ez tűnt a legésszerűbbnek akkor. Talán egy újabb világ dőlt össze bennem egy ilyen aprónak tűnő dolog miatt. – Mióta a terved kudarcba fulladt, miszerint véget vetettünk volna kettőnk kapcsolatának a lellem megszerzésével, és én is olyaná váltam, mint te magad, hihetetlenül rosszul érzem magam. Az emberi életem csupán egy pillanatnyi létnek tűnik számomra már, és soha nem gondoltam volna, hogy ilyen jelentéktelennek fogom magam érezni. – Ezek az őszinte szavak maguktól buktak ki belőlem. Elvesztett voltam már, nem is rövid ideje, és ezt magamnak sem akartam bevallani, de itt volt az ideje, hogy leszokjak arról a szinte mindennaposá vált szokásomról, hogy megpróbáljam elrejtetni az érzelmeit.

- Mélységesen sajnálom, Bocchan... - hajtotta le fejét Sebastian. Bűnbánat? Még mit nem!

- Ne csinálj ezt! – kiabáltam rá. – Hagyd abba! Most azonnal! – csatantam fel éppen úgy, mint egy kedvenc játéktól megfosztott gyermek. - Elegendem van a megszokott, unalmas, monoton, helyeslő szavaidból! Úgy érzem, hogy minden egyes levegővételeim hiábavaló, és tudod miért? Mert valójában nem is élek... pont miattad! Akkor hogy van merszed még szórakozni velem? Nem volt elég ennyi neked? Elvesztetted, amit akartál, és én is, akkor hát miért nem vagy képes

belenyugodni a helyzetbe és felhagyni a lellem tönkretételével? – Nem voltam tudatában annak, hogy miről beszélék. Egyszerűen ez a két év szörnyű volt. Egyedül voltam, habár ott volt a sarkamban Sebastian, mégis visszakívántam azt a nyomorult régi életet... A Királynő kutyájaként, Sebastian gazdjaként és Elizabeth vőlegényeként élhettem legalább! De ennek már vége... Főleg így, hogy többé nem is érdemes próbálkoznom azzal, hogy egyáltalán úgy tudjak پسogni, mint egy földi halandó.

Könnyekkel megtelt szemekkel, bágyadtan néztem fel Sebastianra, akinek nem kellett több, máris két lépés megtételével levágta a közöttünk lévő távolságot. Tekintetével szinte belenyúlt szemeimbe, lehatolt szívemig, végül gyöngéden megismogatta azt. Letérdelt elem és karjait széttárva ölelte át derekamat.

- Mélységesen sajnálom, Bocchan... - sajnálta, sajnálom... - sajnálta folytatatosan, és ha nem lettem volna kellőképpen komor és csalódott hangulatban, biztos ráförmedtem volna. Habár a régi énemként bármikor meg tudtam ezt tenni, ma már nem, így ezzel is felhagyva csak hagytam, hogy öleljen. - Nem tudtam tovább nézni, ahogyan szenved - kezdte. Fejem lehajtottam, és néztem, ahogyan a lány szellő éjfékete hajtincseivel játszadozik.

- Hogy érted? – estek ki ajkaim között a szavak, alig hallhatóan. Kezeim csak lógtak kihűlt testem mellett, és abban a pillanatban az sem érdekelt, hogy a londoni lakosság mekkora része röhöghet rajtunk, és süghat össze egy-egy megvető, ránk mért pillantás után.

- Üres tekintetével kell találkoznom kora reggel, mikor ébresztem Önt. Utána azzal a semmitmondó arc kifejezésével tűri, ahogy átöltöztetem, reggelit hozok, amihez hozzá sem nyúl, de a teájából iszik, hiszen ez is része a nemesek életének, majd besétál a dolgozószobájába, és keül az íróasztalához. Akárhányszor lépek be oda is, csak nézegeti a betűket a papírokon, soha nem csinál velük semmit. S lehet, hogy bugyután hangzik, de minden nap csak arra vágyom, hogy egyszer tényleg úgy nyithassak be hálószobájába, hogy aludni látom, mint rég. Mikor ilyen gondolatok cikáznak át agyamban, mindig azt hiszem, ha ez egyszer így történne, azzal minden múltbéli dolgot átvethetnék a jelenbe. Így gondoltam, hogy ha fel tudnám valamivel kelteni érdeklődését, talán csak egy perc, de vissza fog térni az a fény és remény azokba a gyönyörű szempárokba... Igaz, nem ugyanazokban a színekben pompáznak, de így is káprázatosak, akárcsak a kertjében növekedő vörös rózsák szirmai.

- Sebastian... - Torkomban egy hatalmas nagy gombóc nőtt, majd mit sem törődve a nemességgel, erkölcs-csel, és egyéb balgaten, többé már számomra lényegtelen dologgal, leborultam, és visszaöleltem komornyikomát. Ahogyan még szorosabban és erősebben ölelt át kezével, lágy, jóleső borszög futott végig gerincemen, majd meleg áradt szét bennem. Minden megszűnt körülöttem.

A Tér és az Idő eddig a mindent jelentették számomra, de ez is a múltban ragadt Ciel Phantomhive gróffal. Mocorogni kezdtem, mire meghalottam édesen, mégis ércesen bűgö hangját.

- Kérem, ne foglalkozzon most semmivel, csak maradjon így... - suttogta lágyan, mire sikerült egy démonná vált nemes szívét megolvasztania. Végleg.



# Haiku verseny // AniMagazin

Július 7-én lezárult haiku versenyünk, amit azóta oldalainkon is kihirdettünk. Mint láthatjátok nagyon sok munka érkezett. Mindet örömmel olvastuk, de ezzel együtt nagyon nehéz volt a választás is. Ám végül megszülettek a nyertesek, akikkel már felvettük a kapcsolatot. Szeretnénk megköszönni minden beküldőnek a munkáját, igazán remek alkotások születtek. Mindenkinek jó szórakozást kívánunk a versekhez.

## Szerelem kategória

Takács Anna  
(volt)

Fájdalmas távol.  
Akár az ég, akár én,  
szentjánosbogár.

Orel Ádám  
(treffbubi)

Egy szó sokszor fáj.  
Mindig jó a magány, de  
kellesz szerelem

Rigely Ádám  
(mrbrodix)

Boldogságra csak  
akkor találhatok, ha  
végre rád lelek...

Nagy Anna Tímea

Címe: A nyíló rózsza

Vérbe borított  
majd szirmokká változott,  
a rózsza volt az.

Ignác Kende  
(Uruk)

Apró gyertyaláng,  
mit véletlen gyújtottál,  
tűzed felemész.

Liskány Gergő  
(interlude)

Búgó gerlepár  
A végtelen szerelem  
zöld lugasa szől

"  
SZERKESZTÖK  
KEDVENCE

Tóth Rebeka  
(mayasumi)

Most már minden fáj,  
a tudat is, hogy voltál  
létem tavaszán.

Szabó Dzsénifer  
(Dzsennii)

Örökké álmodj,  
Cseresznyevirág lelkem  
Vár rád Odaát

Sánta Barbara  
(Monoka)

Neki adtam, de  
ő eldobta! Fájó, mert  
számomra nincs más.

Boczkó Péter  
(Klopek)

Eszem elvették  
szemek ajkak s keblek.  
Szerelmes lettem.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Deák József  
(Joe88)

Nézem a szemed  
Hajad csillog gyönyörű  
Megbabonázol

Pintér Anna  
(annechan)

Verőfényes nyár  
jeges viharait lágy  
szellő fújja el.

Erdődi Péter  
(Hiroshi)

A sziluetünk,  
Könnyed, ölelő formák,  
S szívünk túl ragyog

**SORSOLÁSOS  
NYERTES**

Hojdák Kristóf József  
(th3xile)

Egyetlen rózsám,  
Ugyan tövised megszúr,  
Illatod édes

Révész Ágnes  
(Malawi)

Karod ágain  
nyíló szívvirág harmat  
tenger ölelé

Szebegyinszki Szilvia  
(Via)

Szempillád mögött  
Barna örvény hívogat,  
Elvesztem benned.

Somogyi Mónika  
(Monalisa88)

A vörös rózsát  
A szikrázó fagyos hó  
Elsorvasztja.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



Kiss Boglárka  
(ete14)

Az éj gyermeke,  
Örök éhű átkozott,  
Csak békére vár.

Takács Anna  
(volt)  
Tán szívembe mart.  
Telihold lángolt bennem,  
s halállá lettem.

Dékány Dorottya  
(dohi)  
Hull a vér csepp csepp  
Nyak,vörös szipoly, románc  
Közeleg az éj.

Orel Ádám  
(treffbubi)  
Nyak vére folyik  
méznél íze édesebb.  
Meghalt kedvesed

Nagy Anna Tímea  
Sötét éjszakán,  
Nyakamból szívárgó vér.  
félek, néz engem.

Liskány Gergő  
(interlude)  
Sötétlő éjfély  
Kerüli a nap fényét  
Pirkad már az ég

Szabó Dzsénifer  
(Dzsennii)  
S véged nem lesz már  
Véres folt az ajkakon.  
Vörös éjjel vár.

Boczkó Péter  
(Klopek)  
Éjszakai dög,  
mohó és falánk véreb  
szomjazza véred.

Erdődi Péter  
(Hiroshi)  
Kínzó éjszaka  
harap belém, szívem fáj,  
érezem Te vagy az.

**SORSOLÁSOS  
NYERTES**

Horkai Dorottya  
(Hulur)  
A napfény elér,  
és nem kell ölnöm többé.  
Szélfúttá hamvak.

Pintér Anna  
(annechan)  
Éjsötét világ  
vörös folyói partján  
halál szagú kéj.



Deák József  
(Joe88)  
A vér illata  
Fémes édes vadító  
Harapom nyakad

Hojdák Kristóf József  
(th3xile)  
Sötét éjszaka,  
eltévedt vándor felett  
denevér szárnyal.

**SZERKESZTŐK  
KEDVENCE**

Morvai Edit  
(Eri)  
Sötét éj ura  
Véremet szívja bőszen;  
Kéne egy karó.

Szebegyinszki Szilvia  
(Via)

Szürke alkonyat  
Színezi át a tájat;  
Ébred a lelkem

Somogyi Brigitta  
(Cori98)  
Fehér fogairól  
Csak úgy folyt a vörös vér  
Mint a szép festék

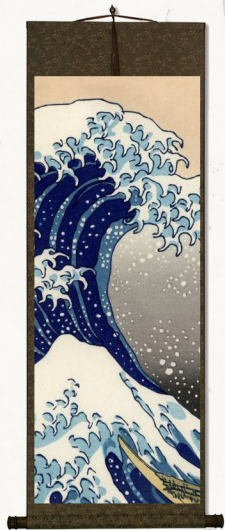
Kertész Csilla  
(Raven)  
Csupasz nyaka csak  
rám vár. Harapok és már  
élvezem a vért.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Egy kellemes meglepetésben is részesültünk a verseny alatt. Az itt látható haitukakat versenyen kívül küldték be nekünk. Igazán szép alkotások, így mindenképp érdemes őket elolvasni.



**Szabó Dzszenifer  
(ChiliPapaya)**

Kezdet

Nyári éjjelen,  
Palotám alatt állva  
Kívánsz az éjjbe.

Dallam

Lantodon lágy hang  
Száll a hűs, forró széllel.  
Ujjad kecses vonal.

Menyasszony

A hercegnőnek  
Holdvilág arca pirul.  
Hangja elszorul.

Szanhva tánc

Megtörve táncol.  
Az éjszaka magánya  
Sivár szerelem.

Végzet

Azon fák árnya  
Alatt beteljesül a  
Vízisten átká.

**Kertész Csilla  
(Raven)**

Szúró fájdalom.  
Egy tör áll ki belőlem.  
Ijedten állok.

Nem látom, hogy ki  
támadott meg, de karja  
véremtől vörös.

A halál hűvös  
lehelete folyt. Érzem,  
nem itt halok meg.

Mintha erőre  
kapnák, a vér illata  
feltűzel, s várok.

Támadom közel  
hajol arcomhoz, egyre  
éhesebb vagyok.

Csupasz nyaka csak  
rám vár. Harapok és már  
élvezem a vért

Vadul szívom ki  
minden erejét, nagyon  
ízletes vérét.

Csont és bőr maradt  
belőle, mely a földre  
hullik hanyagul.

Kezd virradni. Itt  
nem maradhatok. A tört  
kitépem és a

zsebembe rakom.  
Emlékezni akarok  
a támadómra.

Boldogan fekszek  
be egy koporsóba és  
az életemre

gondolok, milyen  
jó, hogy ilyen, szép, erős  
vám্পírrá lettem.



A következő  
Bakemonogatari  
fanartot kedves  
olvasónk, Fülöp  
Péter (Satori axial)  
küldte be nekünk.

Az alkotó  
elérhetősége:

Facebook

DeviantArt

Ha neked is van  
kedved megosz-  
tani az AniMagazin  
olvasóival a rajzaidat,  
akkor ne habozz.  
Küld be nekünk a  
bekuldes@anipalace.  
hu e-mail címre és a  
következő számban  
viszontláthatod  
munkádat.

## OSHINO SHINOBU



A képet készítette: Fülöp Péter (Satori axial)



## Miket néz egy fangirl az aktuális animékből? 5

// Miichan (Su.An.Kai)

Most sajnos a rovat címétől el kell térnem, mert egy rövidebb cikkel érkeztem, a Photo Kanon és a Hentai Ojji folytatást és az újabb animék bemutatását később kapjátok meg. Helyette végre elég időm jutott a Magi befejezésére, az élményt gyorsan kiírtam magamból, így most arról olvashattok egy spoileres beszámolót.

# Magi



Ugyanis a herceg iránt érzett ellenszenv segítségével (és Alibaba megátkozott testével) a szervezet egyik tagja, Isnan bejutott az országra és megátkozta Sinbadot is. Ahhoz hogy meggyógyuljanak, Zagan vártornyát kell kiüríteniük. Így hát hőseink egy újabb kaland elé néznek, amiről később kiderül, hogy csak Sinbad tervének része. Ez a terv pedig nem segít hőseinken, hanem még nagyobb bajba keveri őket. Miközben Alibabáék Hakuryuu idegesítő természetével és Zagan aranyos teremtményeivel küzdenek meg, addig Sinbadéknál egy váratlan személy tűnik fel. Ez az alak nem más, mint Judal, aki Aladdin titokzatos feltűnéséről és a szervezetről kezd el beszélni, majd Al Thamen vénei egy kisebb háborút indítanak Szindria ellen. Ezek után felváltva figyelhetjük a két helyszín eseményeit.



## The Labyrinth of Magic

Tehát kissé megkésve, de sikerült megtekintem a maradék 7 részt is. Úgy kezdtem neki, hogy biztos valami gyors, érdektelen befejezése lesz, mivel össze jött a folytatás. Mégis sikerült egy-két érdekes dolgot beletenni. Persze ettől még a vége szokásos volt. Még azt is el tudtam volna képzelni, hogy az utolsó 5 rész a vártorony kiürítéséről szolt volna. Ez félig így is lett...

### Vártorony és Al-Thamen...

Aladdin és Alibaba Szindriában rejtőztek a szervezet elől és különleges mesterekkel edzettek. Alibaba mestere Sharrkan, Aladdin pedig Yamuraiha volt. Ők a Sinbad nyolc tábornokai közül ketten. Az edzés nem ment gördülékenyen, mivel a Kou birodalom negyedik hercegének, Ren Hakuryuunak jelenléte újabb próbát jelentett Alibabának és barátainak.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Alibabáéknál Morgiana új erőre tesz szert, utána pedig az Al Thamen elleni küzdelmet „izgulhatjuk” végig. Persze ez hatásosabb lenne, ha tudnánk, hogy nem lesz több széria. A vártoronyban az első két ellenfél, akikkel szembe kerülnek, Mustasim Dunnya és Isaac. Időközben a hercegnőnek és hű szolgájának múltja annyira megrázza Alibabát, hogy gyorsan átállt a sötét oldalra. A kis maginak tehát újra segítenie kell szárnalmas barátján. Mivel egyedül nem arathatja le a babérokat, Morgiana és Hakuryuu szintén Alibaba megmentésére indul. Itt lehet elmondani azt is, hogy Zagan erejét az idegesítő herceg kapta meg, akinek karját Alibaba véletlenül levágta.

Mindezek után persze az évad happy enddel zárul. És végül Sinbadról kiderül, hogy félig bukkott, Aladdinról, hogy ő a földön a negyedik magi, plusz megtudjuk, hogy a következő szériában színe lép az ultra bishi Ren Kouen és társai megannyi új szereplővel. Így a végzet megváltoztatása és a béke még odébb van, helyette jön még megannyi kaland.



## Szereplők...

**Yamuraiha:** Szeret mágikus tárgyakat gyűjteni és mágikus erőt tároló tárgyakat készíteni. Egy igazi zseni, aki nagyon jól használja a mágiaikat. A víz típusú mágiaira specializálódott. Gyakran harcol Sharrkannal. Olyan tsundere típus.

**Sharrkan:** Nagyon jó kardforgató, aki Alibaba mestere lett. Optimista, jókedvű személy. Sűrűn iszik, és közben lányokkal flörtöl.

**Ren Kougyoku:** Kou birodalom nyolcadik hercegnője, aki fülig szerelmes Sinbadba. A hirtelen támadásnál is igyekezett segíteni Sinnek. Gyerekes személyiségű, de olykor képes komoly lenni.

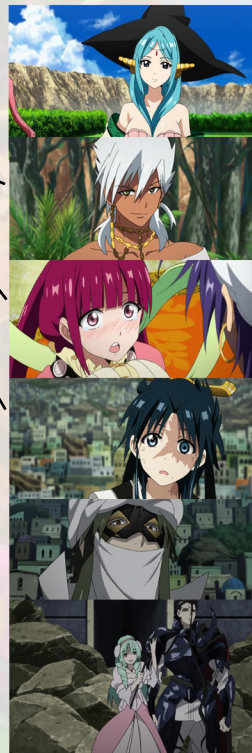
**Ren Hakuryuu:** A negyedik herceg, aki a vártoronyban idegösszeroppanást kapott. Sokszor szárnalmas és béna. Eleinte roppant idegesítő személy, aki el akarja pusztítani saját hazáját. Az anime vége felé kezd normalizálódni. Megszerzi Zagan erejét, és szerintem Aladdinéhoz csatlakozik vagy legalábbis segít, amikor kell.

**Isnan:** A szervezet egyik tagja, aki meg akarta ölni Aladint és Alibabát. Régen ő is magi volt. Abban reménykedett, hogy ha sötétségbe taszítja a világot, az bukottá válik akkor szabaddá válhat.

**Isaac és Dunnya:** Dunnya a Mustashim királyság egykori hercegnője, akinek kiskorában el kellett menekülnie. Célja a régi hazájának újjáépítése lett. Ehhez át kellett állnia a bukkott oldalára. Reményei szerint, ha teljesíti a parancsokat, akkor a szervezet segít újjáépíteni a hazáját. Isaac volt Dunnya hű szolgája, aki meghalt, miközben a kis hercegnőt próbálta védeni.

## Utószó...

Hát nem is tudom, mit mondjak. Összességében nem ez a legizgalmasabb anime így végiggondolva, mégis a főhőseinknek sok nehézségeken kellett keresztül menniük, aminek szerencsére nincs vége. Remélem azért egy kicsit izgalmasabbá fogják tenni, és Aladdin titokzatoss kiletére is teljesen fény derül. Azért érdekel, hogy milyen arcot fognak vágni mikor kiderül, hogy Sin félig bukkott. Örülnék, hogyha Alibaba szárnalmas jelenetei és viselkedése kicsit javulnának. Tény, hogy bátrabb lett, mégis annyira idegesítő, hogy mindig neki akadnak problémái. Egy uralkodó ne legyen ennyire szárnalmas. A változást meglátjuk októberben, amikor kiadják a második széria első részét. Még elég messze van, de addig is lehet más egyéb animéket elkezdni vagy folytatni.







# monsuno - Akad még a tévénkben anime

// Sak

Mikor már az Animaxen semmilyen új animére nincs remény és a Viasat6 DBZ vetítése is csak az első 52 rész ismétlésébe fullad (persze jó, hogy legalább elővették), az RTL klub még néha előrrukkol valamivel. Félreértés ne essék, nem fogom a retekétvét az egekbe magasztalni, már csak azért sem, mert a szóban forgó címet tavaly nyáron ugyan a Nickelodeon is adta, valamint a csatornán lévő animék sem a világ csúcsai. De legalább vannak.

A részletekbe merülve az újabb "gyöngyszem" a Monsuno lett. A gyereksávnak megfelelően egy igazi Pokémon-Beyblade-Bakugan sorstárs, mely Japánban a tavaly őszi szezonban indult útjára, 52 részesre tervezik és második fele hazájában még jelenleg is fut. Hozzá kell tenni azt is, hogy koprodukcióról van szó, így az amerikai fiatalok (sőt más országok - pl. Magyarország - Nickelodeon nézői) még előbb (már 2012 februárjától, júniusától, stb) élvezhették a sorozat első felét. Ahogy látható, a kereskedelmi csatorna is az amerikai verziót sugározza, de átrajzolás (Yu-Gi-Oh! effektus) aggodalomra nincs okunk.

Az animét az RTL idén május-júniusban, minden hétköznap a "Jó reggelt, skacok!" műsorsávon adta, de csak az első 13 rész került levetítésre.

Ez persze megint csak szájhúzásra ad okot, de meg kell említeni azt is, hogy a Transformers: Prime-ből és más, a csatornán vetített rajzfilmekből kiindulva a 13-as blokkokban adás mostanság nem meglepő. Így reméljük a sorozat ismétlésére és folytatására is számíthatunk... Addig is érdemes a koránkelő Beyblade, Dino King imádóknak és más shounen rajongóknak figyelni, ugyanis valamelyik animére általában számítani lehet. (De a részek a vetítést követő hetekben-napokban a csatorna online videotárában is megtekinthetők.) Hogy ne csak az rtl-t reklámozzam: a bevezetőben említett adókon kívül a tv2-ón vagy különböző gyerekcsoportoknál is sokszor fellelhető anime. Számomra a legnagyobb örömet pl. az m2 új kínálata okozza a retro címek újraadásával.



**Cím:** Juusen Battle Monsuno

**Angol cím:** Monsuno: World Master

**Megjelenési év:** 2012

**Terjedelem:** 52 rész

**Stúdió:** Dentsu Entertainment

**Rendező:** Okumura Yoshiaki

**Műfajok:** akció, kaland, sci-fi, shounen

**Néhány szinkron:**

**Chase Suno**

- Kenn, Kovács Dániel  
Jinja - Tano Asami,  
Laudon Andrea

**Beyal** - Kokuryu Sachi,  
Baráth István

**Értékelés:**

MAL: 6,3



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Na de miről szólt ez a 13 rész, tehát milyen a Monsuno? "A bolygóba meteorok csapódtak be, amelyek egy új ÉLETFORMÁT hoztak magukkal. Ez az élet teljesen kaotikus, erős és irányíthatatlan genetikai állomány formájában jelent meg." - olvashatjuk a hivatalos oldalon a Történet menüpont alatt. Lényegében az anime nem ezzel indul, de főbonyodalmát az új életformával való kísérletezés, a monsunók, tehát a új energiforrásból létrehozott lények megismerése, kihasználása adja. A monsunók kinézetre óriási, felturbózott állatok,

gép-állatok, akik hatalmas erővel bírnak. Egy vékony kapszulaszerű tartóból hívhatók elő, kb. mint a pokémonok a pokelabdából.

Az anime természetesen pár fiatalal, Chase Sunóval és barátjaival indul.

A barátok, Jinja és Bren Chase apjának keresésében segítik, mert naná, hogy eltűnt a fater. Így az apuka laborjában felfedezik és megszerzik az ottani monsunókat, amiért a lényekkel foglalkozó szervezet, a S.T.O.R.M üldözöbe vább veszi őket. Hogy to-bonyolódjon a do-log, kos

EKLIPSE is követi, akik természetesen agresszívabbnál agresszívabb monsunókkal rendelkeznek. Chaséknek tehát az apja keresésén kívül rengeteg kaland, veszély és izgalom is jut, melyben új barátokkal, monsunókkal és ellenségekkel gazdagodnak.

És persze ne feledjük, hogy az ember-monsuno összehangolt barátság mindig elengedhetetlen a győzelemhez, mivel ezek az óriás szörnyek is érzőlények.

A karakterek poénosak és hozzák a tipikus shounen brigád sablonokat jóknál-rosszaknál egyaránt, bővebben nem térek ki a részletekre. A grafika élénk, színes, kissé "amcsis", ahogy a zenék is. A magyar szinkron pedig nekem nagyon tetszett: a szöveg vicces, jók a szófordulatok és a hangok is illenek a karakterekhez.

Természetesen az üzleti érdekek sem utolsók, bár még az itthon megvásárolható monsunók nem öltöttek bakugani méreteket, a kutyuk már szép számmal kaphatók. A monsuno.comon pedig magyarul is olvashatunk a világról, a játékokról és ezek beszerzéséről is.

*Személy szerint remélem, hogy itthon is majd végig leadják az animét, persze igazán annak örülnénk, ha más, jobb címetek adnának, és ha nem az rtlen, hanem egy hazai animescatornán. De ne panaszkodjunk, elvégre az animék elérhetőek, miért is kell nekünk aktívabb hazai piac? Hogy szenvedélyes hazai nézőként/gyűjtőként ne csak nyafogjak és ironizáljak, azért az jó, hogy a conokon elvélve kezd ismét több árukészlet lenni. Még egy utolsó gondolatilag visszakanyarodva a Monsunóra, az jutott eszembe, hogy szerencsére a fiatalabbaknak még mindig akad itthon valami anime a tévében, amire majd visszagon-dolhatnak: "nekem ez volt az első".*



# Cosplay gyorstalpaló VII.

// Lady Marylin

## Cosplay tippek (nem csak) srácoknak!

## Végletek

Most főleg fiú karaktereket ajánlok a viszonylag könnyen kivitelezhető karakterek közül azoknak, akik nem igazán jártasak a szabásminták és a modellezés világában. Azoknak, akik csak szeretnék jól érezni magukat a conon úgy, hogy ha kissé kezdő szinten is, de cosplayt öltenek magukra.

*Íme tehát a tippeim azok számára, akik fejlődésre vágynak, de nem merik egyből nagy fába vágni a fejszájukat!*

Néha úgy érezheti az ember, hogy a cosplay világában csak két véglet létezik: a nagyon kezdő és a profi. Próbálkozni márpedig lehet, és kell is! A cosplay készítést saját magatoknak kell elsajátítani (gondolok itt a varrásra, modellezésre, különböző anyagokkal való ismerkedésre), de bátran kérjétek tanácsot ismerőseitektől, családtagoktól!



## Akatsukis karakterek

Az akatsukis karakterek megvalósításához a megfelelő köpeny elengedhetetlen kellék. Ezután következhetnek az egyéb kiegészítők. Ha egyszer elkészítetted a köpenyt, akár több karakter megvalósításához is felhasználhatod, hiszen az iskolás egyenruhákhoz hasonlóan egy csapatnyi karakter viseli ezt a köpenyt.

Lányok! Ezúttal sem maradtok ki a jóból! Szerencsére sok női karakter található az akatsukisok között!

## A klasszikus játékszereplő

Super Mario sokunk gyermekkorának népszerű karaktere volt. A conokon teljesen belefért, ha játékból öltöztél be (a 2013-as Mondoconon a League Of Legends külön kategória lesz a cosplay versenyre jelentkezők számára), így bátran merem ajánlani ezt a kedves, klasszikus kis karaktert.

Mire lesz szükséged? Egy kék kántáros munkásruha elkészítését ajánlom, és egy piros hosszú ujjú felsőrészt. Kiegészítőként még a sapka dukál.

Amint azt írtam ez a cikk nem csak fiúknak szól! Lányoknak Enji Night munkáját ajánlom inspirációként.







## Bleach csapat

Ismét az egyenruha jellegén van a hangsúly, itt azonban ezek kisebb-nagyobb mértékben eltérhetnek! Figyeljétek a részletekre!

Egy tanács: Ha csoportos cosplayezésre készültök, próbáljátok meg minél több embert bevonni, hogy sok karaktert láthassanak a conra látogatók!

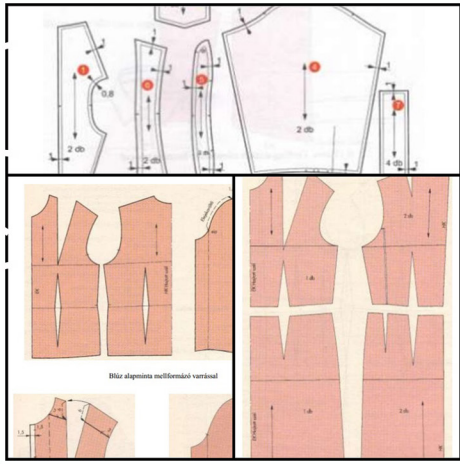
A lányok ebben az esetben is találhatnak maguknak hozzájuk illő, szívükhöz kedves karaktert.



## Cosplay az Ao no exorcist című animéből

A történet egyik főhősét, Rint viszonylag egyszerűen megoldható egy fehér inggel, megfelelő nyakkendővel és fekete nadrággal (no meg persze az elengedhetetlen kiegészítőkkel) de ha gondold, elkészítheted a köpenyt is!

A sátán fia mellett persze női karakterek is megjelennek az animében, ilyen például a képen is látható Shura.





# HENTAI 2. *Altípusok*

Miután az előző számban röviden bemutatásra kerültek az erotikus hentai alapok, a műfaj kialakulása és története, most kicsit elmerülünk a sajátosságai-  
ban és a típusaiban.

Egy hentaiban is rengeteg vonás és almfaj keveredhet, így sok címet nem is érdemes kimondott (a későbbiekben jobban kifejtésre kerülő) típusokba sorolni. A hentai animék többségére a heteroszexualitás a jellemző és elsősorban férfiaknak készülnek. (Mangáknál és játékoknál is hasonló a helyzet, de példaként most inkább az animékkel dobálózom.) Persze épp a hímek kényeztetése végett sokszor előfordulhat lány-lány megnyilvánulás az animékben (és a konkrét leszbikus hentai is gyakorabb - pl. *Lesbian Byoutou*), de pasi-pasi jelenet csak nagyon ritkán jön elő (pl. *Dark Future*-ben). A férfiak közti szexre kb. 40. elérhető yaoi anime és számos manga jut, melyek bishijekkel főként a nők kényeztetésére hivatottak.



Számok tekintetében a netes adatbázisok - pl. mal, ann - hentaiként közel 4000 magánt és lassan 1000 animét tartanak számon. Természetesen ezekből is mindig jön újdonság. Egy normál, mindenféle fétisektől és egyediségtől mentes hentai teljesen szokványos szexjelenetekből áll (vaginális, orális, anális, mellszex, grouppen, maszturbáció, stb), főként középsulis tizenévesek vagy felnőttek szerepelnek benne, köréjük szönek egy rövid történetet (sulis, barátos, munkahelyes, családi, stb). Ezt vehetjük - az átlagos élőpornónál kreatívab - alapnak, gyakran az extrémbebb hentai vonások (vizelés, kikötözés, loli szereplő) csak fűszerezik az ilyen lájtos történeteket, és csak ezen túlmenően következnek a kimondottan egy-egy almfajra építkező sztorik (pl. főként szado-mazo, loli, szörnyes, csápos, vérfertőzéses, stb. hentai).

Az egyszerű és a fétises/kategorizáltabb hentaiook egyaránt kaphatnak egyedi környezeteket, ezzel is árnyalva az adott művet, így a nagyobb műfajok szerelmesei eszerint is könnyedén választhatnak maguknak "izgató/szórakoztató eszközt": sci-fi, fantasy, akció, romantikus hentai, stb. Előfordul még az is, hogy az adott történetben a hentai vonás, tehát maga a cenzúrázatlan szex csak másodlagos fűszer és a sztori vagy más elem nagyobb hangsúlyt kap (pl. *Kite*). Továbbá olyan is szépszámmal akad, ahol a nemi szerveket nem

mutatják, de szexuális tartalmuk miatt ezek a történetek is inkább hentaioak nevezhetők (pl. *Aki Sora*), nem pedig simpla (jobbán sikerült XD) ecchik.



Animék tekintetében ugye legtöbbször ovákról beszélhetünk, minél több részeszt próbálunk, annál több sztorit, szexet és szereplőt kapunk (na jó ez nem feltétlen igaz), de ilyenkor az unalom faktor is könnyen növekszik. Minden evökként és hentaifanokként szinte válogatás nélkül nézhetjük a cuccokat, idővel persze biztos mindenki talál olyan darabot, ami megpiszkálja a tőröképességét... A gyengébb idegzetűeknek, kezdő hentaioosoknak, stb. kicsit alaposab utánajárásért ajánlok egy-egy darab megnézése előtt, a simpla borító és screen képek, valamint a leírások nem feltétlen figyelmeztetnek, de azért jók szoktak lenni.

Ezzel szemben viszonylag gyors módszere a minél többfajta hentai megismerésének a rövid pornóoldalas videó nézése. Így rengetegféle animéből látunk szex részleteket, de általában, aki ezeket nézi, annak nincs szüksége a történet/rész további (teljes) megismerésére. (Személyes példám ezzel kapcsolatban az, hogy egy idő után a növekvő otaku szintem miatt már a komplett hentai animék megismerése jobban érdekelt a kíváncsi "mindenből egy kicsit" elvnl, így azóta rendszeren megnézem/jelölöm a hentaiokat.) Az egyszerűbb hentaiook iránt érdeklődőknek talán még annyit említenék, hogy a pisilős jelenetekből írtók csak óvatossan, a japánok ugyanis ha kell-ha nem, ezt bárhol szeretik alkalmazni. Biztosan többeknek ismerős a sokadik hentai után való örömteli tapasztalat: "ebben végre nem vizeltek!".

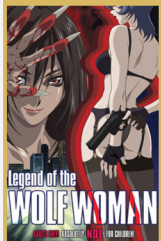
Most pedig nézzünk pár hentai típust/ eszközt/kifejezést, az extrémítások iránt érdeklődőknek Iskarotes jóvoltából.

// Catrin

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

16+



Típusok

## Ero Guro:

Maga a stílus az 1920-as években jelent meg Japánban. Egyfajta kozmopolita-dekadens-nihilista-hedonista életérzésben tengődő újjagdagok vagy legalábbis felesleges pénzzel rendelkező személyek közt terjedt el. A guro lényege, hogy extrém legyen és meghökkentő, a II. világháború után pedig egyre durvább stílus lett. A hentaikokban is rendkívül bizarr (pl. állat-szörny-növény szex), erőszakos jeleneteket takar, így több alműfaj is ide sorolható vagy pont ezt a groteszk erotikát szolgáltatja.

## Pedofília:

**Shotacon vagy shota:** Az első ilyen típusú mangaként az 1956-ban indult és 1966-ig futó Tetsujin 28 go-t szokták megemlíteni. A történetekben általában olyan fiúk szerepelnek, akik még nem érték el a pubertást és írántuk mutatnak érdeklődést náluk jóval idősebb személyek, gyakori a vérfertőzés is. Ismertebb darabok: *Shounen Ai no Bigaku*, *Boku no Pico*.

**Lolita Complex vagy Rorikon:** Ez egy szexuális parafília, melyben szexuálisan érett férfiak olyan lányokkal szeretnének nemi kapcsolatot teremteni, akik még nem érettek erre. Általában 6/8-13/14 évesek kerülnek előtérbe, de extrém esetben ez alá is szoktak menni. A kifejezést Shinji Wada alkotta meg 1974-ben a *Kyabetsu-Batake de Tsumazuite* mangában. Több országban úgy értelmezik, hogy aki ilyen típusú animéket és vagy mangákat néz, esetleg

birtokol, azok pedofil, és büntetni kell. Kanadában, Ausztráliában, Új-Zélandon, Írorszában, Franciaországban, Svédországban és a Fülöp-szigeteken büntetik azokat, akik ilyen terméket birtokolnak. Több országban pedig a jogértelmezésen múlik, hogy a bíróság hogyan értékeli az ilyen műveket (pl. Németország, USA, Dél-Afrika). A szigetországban is gyakran felmerül ennek a stílusnak a betiltása, legutóbb egy UNESCO kérelem után, de eddig ez nem valósult meg.



## Szótár

**Lolilezu:** Kislányok nemi kapcsolatba lépnek egymással.

**Toddlercon bebikon:** Ez a műfaj leginkább 0 – 6 éves korosztállyal történő eseteket mutat be.

**PTHC Pre Teen Hard Core:** Tehát a cselekményben, még tinikor előttiek szerepelnek.

**Hebefília (gr. hebe: fiatal):** Egy felnőtt személy - rendszerint férfi - szexuális vonzalma serdülő fiatalok iránt. Néha az „ephebofília” szinonimájaként használják.

**Ephebofília (gr. ephebos: serdülő):** Egy felnőtt személy - rendszerint férfi - szexuális vonzalma fiatal, a pubertást már elérő személyek iránt. Néha a „hebefília” szinonimájaként használják.

**Pederasztia:** A szónak kettős értelme van. Egyrészt jelentheti, hogy egy idősebb férfi szeretetet érez egy fiatalab serdülő fiú iránt (inkább ilyen apa-fia, mester és tanítványa kapcsolatáról van szó). Rozsabb értelemben pedig nemi vonzódást jelent.

18+

## Szótár

**Hermafrodita:** Olyan egyén, aki születésekor mindkét nemiség jegeit hordozza, a kérdés az, hogy a belső szervei miképpen alakultak ki, és ez alapján lehet műtétit úton beavatkozni. Van olyan eset is, amikor ez külsőleg nem vehető észre, ilyenkor csak jóval később, általában pubertás korban fedezik fel a rendellenességet.

**Interszexuális:** Sem elsőleges, sem másodlagos nemi jegyeiből nem állapítható meg, hogy valaki férfi vagy nő, illetve kromoszómaszerkezete sem ad rá lelkítő választ.

**Transz nemű:** Fizikailag eldönthető, hogy az egyén mely csoportba sorolható, de az agyi működések a másik nemnek megfelelőek.

**Transzvesztita:** Ez a legfelforratlanabb fogalom és sokan sok mindent értenek alatta. Vannak, akik szexuális kielégülést éreznek akkor, amikor a másik nem ruháiba öltöznék, megint mások a társadalmi nemüket nem tudják elfogadni, vannak, akik ezt a kettőt egyben értik.

## Nemi identitás

**Gender bender:** A gender bender magyarul a nemek felcserélése, vagyis amikor egy fiú lánynak öltözik vagy egy lány fiúnak, de lehet testi átváltozás is valami varázslat által. Olyasmi, mint a crossdressing - a különbség annyi, hogy itt az egyénnek nem csak az öltözködése változik meg, hanem a viselkedése is. Általában vígjáték műfajban fordul elő, pl.: *Kaichou wa Maid-sama*, *Oresama Teacher (manga)*, *Ouran Highschool Host Club...*

**Futanari:** Olyan történet, ahol a lányoknak vagy nőknek péniszük lesz, sokszor a csikló növekszik akkorára, mint egy himtag. Jellemző erre a műfajra, hogy a női karaktereknek nagy mellük van, és a férfiaságukat könnyebb megadni deciméterben, mint centiméterben. Ez a műfaj leginkább a férfi közönségnek készült.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



## BDSM:



Ez a típus a BD (Bondage - ki- és megkötözés, Discipline - fegyelem és fegyelmezés), a Ds (Domination - dominancia, uralkodás, irányítás, Subordination - alárendeltség, szubmisszivitás) és az SM (Sadism - szadizmus: a partner kínzása okoz örömet, Masochism - mazochizmus: a kínzás élvezése) fogalmakat egyesíti magában. Mondanom sem kell, hogy az ilyen hentaiokban vagy hentai jelenetekben is szado-mazora számíthatunk.

A műfaj igen kedvelt Japánban, ami leginkább három összetevőnek köszönhető:

1. Társadalmi hierarchia (sempai-kohai, orvos-beteg, tanár-diák stb.)
2. Nem vallási tabu
3. Önkifejezés vágya – önmegvalósítás terepe

**Shibari:** A japán BDSM csúcs kategóriája. Eredetileg régen a rabok megkötözését jelentette.

Mivel a japánok egy precíz nemzet, így a rabkötözésnek is megvolt a maga sorrendje. Először a törzset, majd a feneket, utána a hasat és végezetül a maradék testrészeket kellett. A Tokugava sógúnatus alatt ez tovább fejlődött és kialakult a hobokujutsu, melynek híralom fontos szempontja volt: 1. A fogoly ne szenvedjen maradandó károsodást 2. A fogoly ne tudjon kiszabadulni 3. A technikát csak samurájok ismerhetik meg. Manapság természetesen nem a samurájok gyakorolják ezt a kötözést, de meg kell jegyezni, hogy a szigetországban mai napig is komoly gyakorlásra és tanulásra van ahhoz szükség, hogy valaki kötözömester legyen. A kötözéshez juta kötelet használnak, mely 8-12 mm vastag és 6-15 méter hosszú. Alapvetően három nagy kötözési stílus van, részletes leírásuktól most eltekintek:

- Shinju (gyöngy): mell szolgásg
- Sakuranbo (cseresznye): bondage farfekvéses
- Karada (test): bondage egész test

## Bukkake:

Ez általában a jelenetek végén történik, amikor több férfi körbe áll egy nőt. Ezekben a jelenetekben a nőt ténylegesen csak tárgyként kezelik. Maga a stílus az 1980-as években kezdett el terjedni Japánban, mivel az aktust csak cenzúrázva mutathatták. Így a rendezők ezzel szerették volna bizonyítani, hogy mégis megtörtént az esemény.

**Gokkun:** Ez a bukkake egyik változata, itt a szituáció ugyanaz mint az előbb, csak a jelenet végén egy tárgy pl.: tölcser vagy pohár szerepel, majd ezek tartalmát a nő elfogyasztja.

## Koprofilia (szkakatofília, urofilia):

A szexuális izalmat az emberi vécetermékhez köti.

**Omorashi:** Ez az urofilia egy alága, lényege, hogy az embereket olyan állapotban mutatják, ahol küzdenek a vizeletartási problémájukkal.



### Szótár

**Omorashi yagai:** Nyilvános vizelés

**Yanai honyo:** Nyilvános vizelés, de nagyobb a lebukás esélye

**Omotu omorashi vagy oshime o--morashi:** pelenka felnőtteknek

## Shokushu qukan vagy Tentacle sex:

A shokusho jelentése csáp. Legtöbbször női karaktereket támad meg egy több-csapos lény, régebben ez csak polip volt, ritkábban valamilyen misztikus lény, esetleg növény, ma már sok esetben földönkívülinek van több csápjá.



## Homoszexuális tartalmú műfajok

Nagyon sok helyen az egyneműek közti szerelmi életet bemutató mangákat, animéket a hentai alműfajának sorolják, mondván ez is valahol egy szexuális elferdülés. Személy szerint én ebben nem hiszek, inkább a (cenzúrázatlan) szexjelenetek azok, amik miatt ezeket a történeteket hentaioknak is nevezhetjük.

**Shōjo-ai:** Lányok közti szerelem. Ezt a kifejezést Japánban nem használják. Helyette inkább a yuri részesítik előnyben, a különböző kereszteműveket ritkán szoktak különbséget tenni a yuri és a shōjo-ai között. Bár Európában és Észak-Amerikában ilyen termékek birtoklása nem ütközik törvénybe, az iszlám országokban viszont igen. Tehát aki a tunézai tengerparton szeretné kiolvasni a *Princess Princess*-t az jobb, ha le tesz erről az ötletéről.

Magát a kifejezést 1976-ban a *Bungaku Ito* a *Barazoku* nevű magazin főszerkesztője találta ki, pontosabban így nevezte a meleg magazin női olvasóit. A műfaj a nők közti szerelmiéletet mutatja be, akár a testiség is elmenve. Bár eredetileg nők olvasták ma már férfiaknak is készülnek ilyen történetek, és vannak kifejezetten yuri hentaiok. Külföldön azért használnak két külön megjelölést, mert míg a shōjo ai alatt a romantikát, addig a yuri alatt a testiséget értik. Mondhatni a yaoi párja. Ma már gyakran használják szleng kifejezésként is, ha valaki-ki lesbizkusnak akarnak megjelölni.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

## További hentai fétisek, kifejezések:

**Ashikoki:** Gyakorlatilag lábfétis, angolul úgy mondanánk, hogy footjob.

**Bakunyū:** Igazán nagy mellű karakterek pl.: Matsumoto Rangiku, de előben ilyen Hitomi Tanaka is. **Incest:** Vértörzész, családtagokkal való közösülés.

**Burusera:** Női bugyi gyűjtemény, amit gyakran zacskóban tárolnak a tulajdonosai, hogy volt viselőjük szagát/illatát minél tovább megőrizze.

**Shumaitō:** Olyan alkalom, amikor a hősnő egyed partnerének a hónaljához, könyök vagy combhajlatához teszi nemi szervét és ott imitálja a közösülést.

**Oiroke:** vágy, szenvedély, (szexuális) vonzerő, kb: szexbomba – (Naruto Sexi no jutsuban pont ilyen).

**Ahego:** Gyakori látvány animékben és mangákban; olyan fizikai és lelki állapot, amikor a karakter teljesen elveszíti önmaga felett a kontrollt a túlzott kénjtől.

**Shanai waisetsu:** tömegközlekedési eszközön elkövetett obszcitás

**Enjo kousai:** Ajándékért, némi pénzért mindent.

**Fukusuu purei:** csoportos szex

**Hadaka:** meztelen

**Hadaka apron:** A meztelen testet gyakorlatilag csak egyetlen kötény takarja el. Általában a gondos háziasszonyok várják így férjüket a munkából, hogy a finom és izletes vacsora után a desszert felkínálása minél könnyebb legyen.

**Shimapan:** Vízszintesen csikozott bugyi.

**Meido fuku:** Bár nem hentai szó, de úgy gondolom nem lehet kihagyni. Jelentése: szobalányruha.

**Pantsi:** bugyi

**Mizugi:** Fürdőruha, bikini

**Pantsu ga chirarito mieru:** bugyi megpillantása

**Sailor fuku – seiraa fuku:** matrózruha

**Nyuu:** mell

**Kyonyuu:** nagymellű női karakter

**Hitozuma:** Feleség, házas nő. Hentai kontextusban inkább akkor használják, amikor egy férfi valaki más asszonnyal kerül mélyebb barátságba.

**Seiyoku:** szexuális vágy

**Iyarashi:** kéjvágy, piszkos

**Tsunero:** Olyan tsundere akit ha elkap a szerelem, akkor nagyon rákattan a témára.

Alapkarakterei a tachi (vagy otoko, yaku), mely leginkább a yaoiból ismert seme (erős) karaktert testesíti meg, míg az uke (gyenge) párja a neko (musume vagy yaku). Ugyanakkor vannak olyan karakterek is, akik mindkét tulajdonsággal rendelkeznek, őket takochinak, tekónak vagy nekotachinak nevezzük. Ilyen például Shinobu Handa.



**Shounen-ai:** Fiúk közti szerelem. Itt inkább a romantikán van a hangsúly, a testiségre csak utalnak, de nem jelenik meg szemben a yaoival, ami már hentai magasságokba is emelkedik. A teljesség kedvéért azért erről is írok pár szót. A főszereplők szemmel is szépek mondható, gyönyörű bishounenek. Alkotóik leginkább női mangakák. Ilyen mű pl.: *Gravitation* (kimagaslóan jól teljesített a piacon, USA-ban állítólag közel 9 millió dollárt hozott a konyhára), *Mirage of Blaze*. Ezek a történetek főleg nőknek készülnek és nem homoszexuális férfiaknak.

A típus megjelenését az is tovább segítette, hogy a nők ritkán láttak meztelen férfitestet, így ezt szívesen fogadták, arra pedig, hogy miért nem egy lánnyal ábrázolták őket nagyon egyszerű a válasz: Mi jobb egy szexi pasinál? Hát két szexi pasi.

Japánban a tizenéves lányok körében nagyon népszerű ez a műfaj, Európában és Észak-Amerikában valamivel idősebb korosztály kedveli, illetve megjelennek a homoszexuális fiatal férfiak is. Ebből eredendően a shounen ai főszereplői is inkább késő tizenévesek és huszonévesek.

Érdekesség, hogy manapság a pedofília szleng változataként is megjelenik, illetve egyre gyakrabban cseréli fel ezt és a yaoi fogalmat a Boy's Love kifejezés.

**Yaoi:** ("Yama nashi, Ochi nashi, Imi nashi" – Semmi tetőpont, semmi csattanó, semmi értelem) A shonen-aijal ellentétben itt már a testiség is megjelenik. Nagy népszerűséget a XXI. században szerzett magának, amikor az internet segítségével már Japánon kívül is megismerkedtek a típpsal. Sok szexuál pszichológus véli úgy, hogy sokan toleránsabbak lesznek a melegekkel szemben, ha ilyeneket olvasnak. Tipikus karakterei a gyenge uke (ukeru - kapni szóból származik) és az erős, magabiztos seme (mely a serner - támadás szóból származik), a történetek általában a közöttük lévő szerelmet mutatják be. De akad pár brutálisabb, szado-mazós, igaz hentai yaoi is.

**Bara (rózsza):** Olyan típus, mely meglehetősen férfiaknak készül. Kezdeté az 1960-as évekig nyúlik vissza. Mivel itt a célközönség más mint a yaoi esetében, így a karakterek inkább hajaznak Kenpachira és Armstrongra, semmint a babaarcú Byakuyara a *Bleach*ből.



18+

Összeírtam még jópár általános, az egész kikkel kapcsolatos fogalmat, valamint olyan animés kifejezéseket, amik a hentinak is alapelemel és szinte minden fan ismeri őket (pl. fanservice, hárem, ecchi), de ezek végül nem kerültek a cikkbe. Még talán a doujinshi műfajt említeném meg, ahogy az előző számban is írtam, ezek fan alkotások és már meglevő anime/manga szereplőkről készülnek. Ilyen doujinshi füzeteket készít a magazin partnere, a Fanservice Factory is, amikben remek munkával találkozhatunk. Ajánlom mindenki figyelmébe, ahogy az egyetlen magyarul kiadott hentai mangát, a *Pirontant* is.

// Iskariotes

# Körkérdés a szerkesztőkhöz 9.

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

Kedvenc openinged/endinged?

| LINKEK |

## WOF TAGTOBORZÓ!

**NewPlayer:** Alapvetően nem nagyon szoktam openingeket nézni. Esetleg egyszer megnézem, de utána már el szoktam tekerni. Persze vannak kivételek, mint a *Beelzebub*, a *Nodame Cantabile*, a *Cowboy Bebop* és a *Samurai Champloo*. Ha a klasszikusokból kellene idéznem, akkor a *Pokémont* és a *Yu-gi-oh-t* emliteném meg, de szorosán utánuk a *Yu Yu Hakusho* openingje következik!

Ha mégis egy kedvencet kellene emlitenem, akkor a *Lucky Star* openingja lenne az, ami már annyira idegesítő és rossz, hogy az már jó. Mindig mikor elkezdődik 9001-es hangerővel, az ember megijed tőle és hirtelen megugrik a vérnyomása! Ilyen megfontolásból lett ez a csengőhangom is!

info@wof.hu-ra!

**Strayer8:** A teljesség igénye nélkül:

**Opening:** *Wolf's Rain: Stray*, *Serial Experiments Lain*; *Bokura no Uninstall*; *Bakuretsu Tenshi*.

**Ending:** *Blassreiter: Sad Rain/A Wish for the Star*; *X-1999: Forever Love*.

És ehhez jönnek még a *Hellsing*, *Blade of the Immortal*, *Bleach* és *Naruto* openingek endigek jól sikerült darabjai és azok az animék, amiket kihagytam.

DÁTUM 2013 MÁJUS 12, VASÁRNAP

**Catrin:** Rengeteget szeretek, így inkább leírom a top 10 legkedveltebbet, de még tudnám sorolni.

**Top 10 Op:** *Shiki* 2. op; *Fate/Zero* 2. szezon op; *Fafner* op; *Steins;Gate* op; *Shingeki no Kyojin* op (engem is megfertőzött); *Hakuoki* 2. szezon op; *Darker than Black* 1. évad 2. op; *Deadman Wonderland* op; *Durarara* 1. op; *Durarara* 2. op.

**Top 10 End:** *Macross Frontier* 3.7 end (*Northern Cross*); *Fafner* end; *Steins;Gate* 1. end; *FMA Brotherhood* 4. end; *Blood-C* end; *Clannad* 1. évad end; *Psycho-Pass* 1. end; *Monte Cristo* end; *Fate/Zero* 2. évad end; *Madoka Magica* end.

**Hirotaka:** Sűrűn csak úgy random is megnézek egy-egy kedvenc animés op/end zenét a youtube-on, ha épp unatkozom. Ilyen a *Fate/Zero* összes, *FMA:B* op 4,5 és end 4. Több *Macross* zenét nagyon szeretek, *Steins;Gate* és *Shingeki no Kyojin* op, *Psycho-Pass*, *Shiki* op2, *Gundam Seed* end 1. Meg még néhány amit a többiek már említettek előttem.

DÁTUM 2013 MÁJUS 07, KEDD

A 9. Budapesti Nemzetközi Képregényfesztivál kiemelt témája az olasz képregény. Az év

AKTUÁLIS



Letöltés

ÜDVÖZL

ONLINE

Vendég

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



## Kedvenc zenei stílusod?

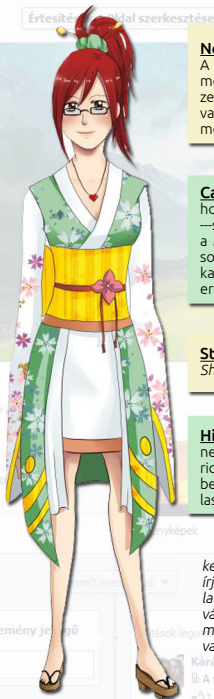
**NewPlayer:** Húha, én eléggé sokféle zenét meghallgatok, de a kedvenc stílusom még mindig az elektronikus zene. Azok közül is leginkább minimált, trance-et, nightcore-t szoktam hallgatni. De ha olyanom van, akkor van hogy nem hallgatok semmi mást egész nap csak a 80-as 90-es évek slágereit, amin felnőttem...

**Catrin:** Bármí jöhet, mindegy milyen stílus, ha pedig dalszöveges, mindegy milyen nyelven van, ez sosem érdekelt. Azon múlik, hogy az adott számot mennyire kedvelem meg. Nem tudnék olyan stílust mondani, amit leginkább előnyben részesítek. Az persze tény, hogy a hobbim miatt legtöbbször anime zenéket hallgatok, de azok közül is és azokon kívül is bármí megfoghat.

**Strayer8:** Nagyjából mindenevő vagyok és amúgy is a hangulatomtól függ. Általában a 80-as évek zenéjét nem kedvelem, de ott is van egy-két kivétel.

**Hirotaka:** Ez nehéz kérdés, mert úgy nagy általánában nem hallgatok zenét, csak ha itt a gépnél kedvem támad egy-egy valamit meghallgatni. Összeségében azt tudnám mondani, hogy az anime zenék a No.1 és abból is a pop-rock stílusú. De előfordul más stílus is, de ez csak egy-egy.

A kérdéseket ide várjuk:  
**info@anipalace.hu**



## Kedvenc soundtracked?

**NewPlayer:** Úgy látom most csak zenés kérdések lettek összeválogatva... A soundtrack nehéz kérdés, mert nagyon ritkán hallgatok úgy zenét, hogy akkor most csak egy adott játék, anime, film zenéit fogom hallgatni. Egy időben elég sok zenét hallgattam *Narutóból*, vagy a *Final Fantasyból*. Mostanában ha keveredik be valami, akkor azt meghallgatom... Így kedvenc soundtracket nem igazán tudnék mondani.

**Catrin:** Hú, ebben még nehezebben tudnék dönteni, és itt annyira egyenrangúak, hogy nem kezdek bele hosszas sorolásba (Strayer jókat írt^^). Ami legelőször e—szembe jutott, hogy a *Macross-univerzum* zenéit rengeteget hallgatom, de a *FaFneré* is nagyon jó (külön öröm, hogy az összefoglaló ovájában végig csak a soundtrack megy a jelenetek alatt). Nagyon sok filmzenét is imádok, ezeket alkalmanként szeretem újra és újra meghallgatni. *Hirotaka* jóvoltából pedig rendszeresen valamilyen anime soundtrackre kelünk.

**Strayer8:** *Death Note*, *Wolf's Rain*, *Cowboy Beebop*, *Noir*, *Armitage*, *Ghost in the Shell*, *Bakuretsu Tenshi* és még sokan mások. .

**Hirotaka:** A *Fate/Stay Night* OST-okat szeretem nagyon, de az FZ-t is imádom, nem anime témában pedig Az utolsó samuráj zenéjét szeretem, és Ennio Morricone örök érvényű zenéit. De szumma nem hallgatok soundtrackeket. A legtöbbet valóban akkor hallgatom meg, amikor ébresztő hangot választok, ami általában lassú és halk, és szerintem a hangyák se ébrednének fel rá, csak Catrin és én.

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

# Fanservice FACTORY

## VIGYÁZAT!

MAGYAR DOUJINSHI, MAGYAR HENTAI!

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

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

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

Legújabb alkotásom:



doujin  
Hentai  
**18+**  
csak felnőtteknek



# AniStation - a kötetlen rádióbeszélgetés.

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

Töltsd le az eddigi felvételeket: Innen

***Látogass el  
hozzánk!***



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



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



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

