

# アニ雑誌 AniMagazin

Japán Fanatikusoknak!

Szigetországi napló

Nyakunkon a tavaszi  
szezón

Ázsia Titkai

Nemzei Parkok  
Japánban

Olvasói Gondolatok

Ecchi ajánló fiúknak



## Szerkesztői levél:

// NewPlayer

Boldog születésnapot AniMagazin! Ugyanis a 18. számmal elérkeztünk az AniMagazin 3. születésnapjához. Egy kicsit később jelentünk meg, mint ahogy azt eredetileg terveztük, de itt vagyunk!

A késésünk egyik oka egy újítás. A cikkek első oldala ezentúl egy teljes oldalas kezdőlap lesz, ahol a cikk címe, bevezető szövege és egy kedvcsináló kép lesz látható. Így a magazint végiglapozva is könnyen és gyorsan észre lehet venni, hogy melyik cikk hol kezdődik!

Ezenkívül kicsit átváltottuk a fangirl és fanboy rovatunkat is. Hiába is különbözik a kettő egymástól mégis eléggé összetartoznak. Ezt ti is látni fogjátok olvasás közben a cikkek új dizájnából.

Facebook oldalunkra is visszatér az élet, ugyanis minden nap 10 órakor újra jelentkezik a Nap képe rovatunk! Változtattunk az eredeti felálláson és ezentúl nem csak hétköznapi, hanem hétvégén is lesz új kép, valamint lesznek állandó rovataink is. Egyik ilyen a Pokémon Péntek, aminek a nevéből már következtetni lehet, hogy minden pénteken valamilyen Pokémonos tartalommal találkozhattok.

Egy másik ilyen állandó rovatunk a Caturday. Aki ismeri a kifejezést, már tudja mire számíthat, aki pedig nem, a kedvükért elmondom: a cat (magyarul: macska) és a Saturday (magyarul: szombat) szavakból lett összegyúrva.

Ha neked is van olyan képed, amit szívesen látnál a Nap képe rovatunkban, akkor küldd el a [napeke@anipalace.hu](mailto:napeke@anipalace.hu) címre!

Ne felejtsetek el feliratkozni a következő szám megjelenésére a facebook oldalunkon:

<https://www.facebook.com/events/624698707620679/?context=eate&source=49>

Végezetül csak annyit szeretnék mondani, hogy köszönöm mindenkinek a kitartó munkáját, a cikkíróknak a sok-sok cikket, de most főleg Hirotakának szeretnék köszönetet mondani, aki sok oldalt újradizájnolt, csak mert megjelenés előtt pár héttel kitaláltam, hogy legyen a cikkeknek kezdőlapja. A magazinnak pedig még 33 évét!

### 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

Lady Marilyn

Daisetsu

pintergreg

Turbina

Aqualuna

### Támogatók



Fanservice Factory



Elhaym Blogja



Lady Marilyn Blogja



Budapesti Anime Klub



Pécsi Anime Fanclub



AnimeAddicts



AnimeHunter



AS-TEAM



Anime Sekai Team



Anime Series



AnimeWeb



BeHind Fansub



Chihana fansub



Dragon Hall +



Namida Fansub



Riz/Ronin Factories



Soul Society Team



UraharaShop.hu



Totenkopf



Will of Fire

## Eddigi számaink:

2013/11 - 17. szám

2013/11 - 16. szám

2013/09 - 15. szám

2013/07 - 14. szám

2013/05 - 13. szám

2013/03 - 12. szám

2013/01 - 11. szám

2012/11 - 10. szám

2012/09 - 9. szám

2012/07 - 8. szám

2012/05 - 7. szám

2012/03 - 6. szám

2012/02 - 5. szám

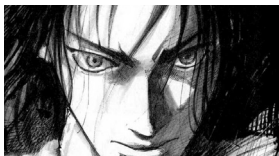
Állandó jelleggel  
várjuk cikkeiteket,  
a részletekért kattints  
ide és írd nekünk!

AniMagazin felhívás





Hakuouki 7



Élni 15



Tóhoku kiállítás 23

## Anime Ismertető

Silver Spoon	4
Hakuouki	7
Area 88	12

## Manga Ismertető

Itthon kiadott mangák: Élni	15
-----------------------------	----

## Fansub Riport

Anime Center	18
Winter-Triumph	21

## Rendezvények

Tóhoku - Kiállításbeszámoló	23
Kínai Holdújév - Kis szösszenet	27

## Szigetországi Napló

Hírek 18 + Tavaszi szezonajánló	28
---------------------------------	----

## Ázsia Titkai

Japán Nemzeti Parkjai 1. rész	35
-------------------------------	----

## Moziterem

Rough Cut	44
-----------	----

## Kontrollor

Go! Go! Nippon! - My First Trip to Japan	46
---	----

## Fanfiction

Turbina Pokemon mester naplója 3.	48
-----------------------------------	----

## Olvasói Gondolatok

Miket néz egy fangirl az aktuális animékből? 7.	50
Miket néz egy fanboy az aktuális animékből? 3.	55
Ecchi animék a korhatár alatt 1. - ajánló fiúknak	58

## Nuihari Műhely

Cosplay Gyorstalpaló	61
----------------------	----

## Otaku Tutorial

Anime Mirai - Az anime jövője	62
-------------------------------	----

## Sensei Tutorial

Az AniMagazin cikk-kategóriái, témakörei	65
--	----

## Házunk Táján...

Kérdés a szerkesztőkhöz	68
-------------------------	----



Go! Go! Nippon 46



Fanboy vs. Fangirl rovat 50



Anime Mirai 62

# Silver Spoon

// Daisetsu

Hiromu Arakawa, az FMA atyja 2011-ben fogott hozzá Gin no Saji-hoz vagy ahogy a legtöbben ismerik a Silver Spoon-hoz. A Silver Spoon egy mezőgazdasági szakközépiskolába iratkozott okostojás, Hachiken Yuugo életébe mutat betekintést. A jelenleg is futó manga/anime igen nagy népszerűségnek örvend, ami nem is csoda, hiszen a jelen egyik legjobb animevígjátékáról van szó.



**Cím:**  
Gin no Saji, azaz a Silver Spoon

**Írta:**  
Daisetsu

**Anime - Első évad**

**Év:** 2013  
**Részek:** 11

**Második évad**

**Év:** 2014  
**Részek:** 11

**Műfaj:** shounen, slice of life, vígjáték

**Értékelés:**

**AA:** 286 szavazat átlaga: 10/9  
**MAL:** 8,21  
**ANN:** 8,1  
**AniDB:** 7,93

## A beiratkozás után

Hachiken Yuugo a nagyvárosban zseniként volt számon tartva, folytonos elvárásoktól hemzsgő életéből azonban ki akart törni. Nem óhajtott többé versenyezni a legjobb címért, ezért nagy elhatározást hozott; továbbtanuláskor a „világvégére” fog jelentkezni egy

nyugisabb, kollégista élet reményében.

Így is tett. Főhősünk beiratkozott egy mezőgazdasági szakképzőbe jó távol a város zajától, aminek igencsak örült, bár egy dologgal nem számolt. Azzal, hogy életében még soha nem fogott kapát a kezében, sohasem vitt még trágyát A-ból B-be és



ma-  
gyarul meg-  
mondva: lövése  
sincs az egész mezőgaz-  
dasághoz. Hachikennek ezért  
többször javasolják, hogy vál-  
tson iskolát, mert ez nem neki



való, de a fiú hajthatatlan. Maradni szeretne, mert a lehető legtávolabb akar lenni a várostól és a családjától.

Yuugo azonban sok év után itt barátokra tesz szert. Örül, hogy végre az osztálytársaira barátként nézhet és nem úgy, mint egy versenytársra. Eleinte nagy különbségek vannak köztük és az ottani diákok között. Míg a szak-  
középben a legtöbb gyerek gyenge tanuló, addig Hachiken igen csak felhívja magára a figyelmet azzal, hogy ő az egyik legjobb a suliban. Míg a fiú a tanulásban ér el sikereket, addig a többiek a mezőgazdasági munkákban. Az éltanulót új barátai egyre inkább bevezetik a parasztmunka mindennapjaiba, amihez Yuugo igen nehezen szokik hozzá. Tojásgyűjtés, trágyázás, állatetetés – ezek miatt Hachiken igazán korán kelő lesz és lassan, de biztosan elindul a jó mezőgazdaság útján. Igen ám, de a fiúnak még semmi ötlete nincs a jövővel kapcsolatban. Nem tudja, hogy mi szeretne lenni és a mezőgazdasági munkákkal is még bizonytalan. Ezért a legtöbbször furcsán néznek rá, ugyanis valaki állatorvos szeretne lenni, valaki pedig biztosan az otthoni családi vállalkozást fogja tovább vinni. Tehát az ottaniaknak már van valami célja az életben.



## Szereplők – Diákok és tanárok

Hachikennek legnagyobb támasza Mikage Aki lesz, aki szintén egy családi vállalkozás miatt jelentkezett az iskolába azzal a céllal, hogy egyszer majd megörökli azt. De ez csak elvárás, mert míg családja ezt szeretné, ő inkább a lovaglás felé hajlik. Mindenesetre a lány eléri, hogy Yuugo csatlakozzon a lovagló klubhoz, aminek a fiú igen örül, hiszen Akival érzi csak igazán jól magát. A lovagló diákok szellemi atyja nem más, mint Buddha Nakajima sensei, aki bölcs tanácsokkal (és örült sajtímádatával) gyakran segíti Yuugót. Persze a fiú mellett nem csak ez a tanár áll, mivel idővel a többi tanító is meglátja benne a lehetőséget. Közülük a legkiemelkedőbb személy a pöttömke igazgató.

Mellettük több szakmai tanár is hasznos tanácsokat ad Hachikennek, aki ezeket hol megfogadja, hol nem, de egy szó mint szász; itt a tanároknak tényleg mindig igazuk van!

Az iskola munkái véget nem érőek, ezért Hachiken gyakran akad problémákba, amiket csak barátaival tud megoldani.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Mindegyik barátja ért valamihez. Valaki az evéshez, valaki a mezőgazdasági gépekhez, földműveléshez, vagy az állattenyésztéshez. A Silver Spoon tehát egy sokszereplős anime, ezért estig lehetne ragozni, hogy melyik barátja ki-vagy kicsoda.

### Nyári szünet és a megbízható Hachiken-kun

Az animében, amikor az első félév véget ér és elkezdődik a nyári szünet, Hachiken ismét nagy probléma előtt áll. A nyár alatt az összes kollégista hazamegy, de ő nem. Yuugo nem tud sehova se menni a kollégiumban meg nem maradhat, ezért Aki felajánlja, hogy dolgozzon náluk. A fiú ebbe bele is megy. Mikagээknél azonban több gond is felmerül, például az, hogy Mikage apukája nagyon félti Hachikentől a lányát, így a fiú érkezésétől rögtön érvénybe lép a „nemnyúlatszhozzáapucikisilányához!” szabály. Illetve a fiú szemszögéből egy nagyobbik gond is megjelenik: Hachiken Shingo, főszereplőnk bátyja, akiről Yuugo nemigen kedvel...

A nyár lassan és sok munkával telik. Yuugo több osztálytársa életébe betekint, vehetjük itt példának a beseballozó Ichibaru Komabát, akinek nehéz családi helyzetét megismerve Hachiken is elgondolkodik saját életén. A nyár végéhez közeledve olykor kiborul a tejesüveg, olykor gondokkal kell szembenézni, de az ifjú Hachiken állja a sarat és a nyár leteltekor még fizetést is kap a szigorú apától, de ami még ennél is fontosabb: a Mikage család bizalmát is elnyeri a fiú.

Az iskolában több programot is tartanak, ezek persze mind mezőgazdasági „mulatságok”, amikben Hachiken-kun

mindig szerepet vállal. Osztálytársai és tanárai nagyon tisztelik, mert amit a srác megígér, azt be is tartja. Ezért mindig programokat szervez, elvégezi az összes munkát, amire megkéri, és még az idióta Keiji Tokiwa szobatársát is korrepetálja, ha kell.

Az iskola felfigyel Hachikenre, akire hamarosan mindenki számíthat.



### Zárás

A Silver Spoon egy fiktív történetet mutat be, valós, hétköznapi eseményeken alapulva. Az anime nagyon jól mutatja a kamaszok gondjait, örömeit, illetve az első saját munka gyümölcsét szalonját. Mindenkinek ajánlott anime, aminek remek openingjei és még jobb endingjei szórakoztatnak minket. Ez az anime tökéletes vígjáték, ezt igazolja pl. az Animeaddicts értékelése, ahol közel 300 szavazat átlaga mutatja, hogy a nézők 10-ből majdnem 9-es értékelést adtak.

En személy szerint azért kezdem el nézni az animét, mert mezőgazdasági suliba járok és érdekelt az itthoni helyzet japán változata. Persze most már nem csak ezért nézem, inkább azért, mert a Silver Spoon szerintem

az egyik legbarátságosabb anime, amivel valaha találkoztam. Örülök, hogy ráakadtam és, hogy az első évad után nagyon hamar kijött a második évad (ami jelenleg is fut).

A második évadról csak annyit, hogy ugyanott folytatódik, ahol az első évad véget ért, de most már több kérdésre választ kapunk; például arra, hogy Hachiken-kun mit miért is csinál stb.. Szerencsére a színvonal nem csökkent a második évad alatt se, sőt talán még színesebb lett a sorozat, mivel megjelent egy-két új karakter is.

*Így meleg szívvel ajánlom mindenkinek ezt az animét, amiről nem lehet rosszat mondani! Jó szórakozást az anime folytatásához/kezdéséhez!*



"...sohasem vitt még trágyát A-ból B-be és magyarul megmondva: lövése sincs az egész mezőgazdasághoz."

# Hakuouki

// Hirotaka

A Hakuouki cím először 2008-ban tűnt fel visual novel formájában az Otomate (Ouran High School Host Club, Amnesia, Diabolic Lovers) fejlesztésében és az Idea Factory (Samurai 7, Ouran) kiadásában, ahol a cél a hön áhított úriember megszerzése volt. Ebből is következik, hogy a hölgyek képezik a célközönséget. Azóta sorra minden évben jönnek ki a kiegészítő játékok hozzá az ismertebb platformokra. Népszerűségének köszönhetően 2010-ben elindult az anime adaptálás folyamata. Erről lesz most szó a következőkben.

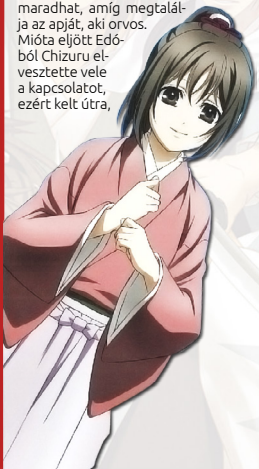




## Történet

A bakumatsu korszakában járunk, tehát a sōgunátus a végnapjait éli. A helyszín Kiotó, ahol egy fiúnak öltözött lányt, név szerint Yukimura Chizurut két lecsúszott ronin üldöz, ám szörnyű halált halnak két démoni alak kardja által. Az elbújt Chizurut végül kék haorit (kabátot) viselő szamurájok mentik meg. Aki jártas kicsit a témában, az egyből meglátja, hogy a jellegzetes kékhaori a shinsengumi\* tagjait hivatott jelezni.

Magukkal viszik a lányt a házukba és a férfitanács eldönti, hogy náluk maradhat, amíg megtalálja az apját, aki orvos. Mióta eljött Edóból Chizuru elvesztette vele a kapcsolatot, ezért kelt útra,



hogy megkeresse. Hozzá kell tenni, hogy a lánynak nem csak jó szándékból segítenek, a shinsenguminak és volna pár kérdése az említett orvoshoz. Azonban nem ez lesz az általános főszál, hanem maga a shinsengumi szervezete és azok fontosabb tagjai. Az anime végigköveti a csapat tevékenységét, megláthatjuk, hogyan veszik ki részüket a császárság ellen a sōgunátusért harcolva. Az anime valós történelmi eseményekre épít, ahol a shinsengumi valóban tevékenykedett illetve létezett. Az anime lassan indul, és lassú lefolyású is, csak a vége felé pörög fel jobban. A hangúly leginkább a párbeszédre, taktikázásra, és a karakterek mindennapjain van, úgyhogy aki hatalmas akciót vár, az csalódni fog. Természetesen lesz harc és csata is, ami aktuálisan felpörgeti az eseményeket a néha bizony unalomba fulladó párbeszéd után. Ehhez jön egy fantasy vonal, egy bizonyos folyadék, az ochimizu képében, ami plusz erőt ad a harcosoknak, fehér lesz a hajuk és mondhatni démonokká válnak, nagyobb sebességre és gyorsabb gyógyulási képességre tesznek szert. Itt kapcsolódik be a történetbe Chizuru apja... Ezen a vonalon kapunk komolyabb ellenfeleket is, akik kihívást biztosítanak a főhősünknek. Ezáltal, hogy egy igazán érdekes, - a valóságot a fantasyval tökéletes elegyben összekevert - történetet kapott, az is élvezheti a Hakuoukit, aki alpból nem szereti a háremet vagy a szépfüvet. A valós eseményekbe nem zavar be a démoni vonal, az alkotóknak remekül sikerült összeszövi a kettőt. Örömteli, hogy olyan szokványos háremelemek nem nagyon találhatók meg benne, mint mondjuk egy iskolás hárem esetében.

## A bishi kollektió

Nos, történelmi tény, hogy a shinsengumi tagjai férfiak voltak és ezt hogy lehetne jobban megoldani, mint hogy a mai kornak megfelelően igazi szépfüvet pakolunk a sorozatba.

Ez tökéletesen sikerült. Megtalálhatjuk az összes stílusú bishit és Chizuru



szerepeltetésével mondhatni egy férfi-háremet kapunk. Lásuk egyesével a karaktereket.

### Kondou Isami:

A Shinsengumi parancsnoka és egyben a legkevésbé bishinek mondható karakter. Ő irányítja a csapatot, övé a végső döntés, határozott, ám sokszor szorult barátja, Hiji-kata tanácsára.

**Valóságban:** Földműves családban született, majd kitanulta a kardforgatást. 1849-ben Kondó Súsuke örökre fogadta. Később vette fel az Isami nevet. 1860-ban házasságot kötött. 1861-ben dodzsó vezető lett. 1862-ben megszületett Tamako nevű lánya. Unokája Kondó Hiszataró az orosz-japán háborúban esett el.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez





## Hijikata Toshizō:

Süt róla, hogy rideg külseje kedves belsőt takar. A szervezet második embere és parancsnokhelyettese, élete a shinsengumi, bármikor meghalna érte.

**Valóságban:** 1835-ben született Edóban, szintén földműves családban. A legfiatalabb volt a hat gyerekből. Apja és anyja hamar meghalt. Fiatalkorát Ishida Sanyaku orvosnál töltötte és kardforgatást tanult. A Tennen Rinshin-ryū tanulásában közben találkozott Kondou Isamival.

## Saito Hajime

Igazi jégsvírkirály. Keveset beszél és rendkívüli kardforgató. Meglehetősen egyszerű természet ám bonyolult dolgokat fogat a fejében.

**Valóságban:** Edóban született 1844-ben. Életéről nagyon keveset tudni. Egy bátyja volt, Hiroaki és egy nővére, Katsu. 1862-ben elhagyta Edót, mert megölt egy magas rangú samurajt. Kiotóba ment és egy dozdóban tanított.

**Harada Sanosuke, Nagakura Shinpachi és Okita Shouji** hasonló karakteri jellemekkel rendelkeznek. A sorozat poénforrásai, szeretnek szórakozni, fogadókba járni, mulatni, ahol csak lehet. A munkájukat persze legnagyobb odaadással végzik és tisztelik feletteseiket.

**Valóságban:** Harada Sanosuke: Matsuyamában született 1840-ben, samuráj családban kard- és lándzsavírást tanult és a Hózóin-ryū technikát tanulta ki. Kiotóban feleségül vett egy Masza nevű hölgyet, egy fiuk született, Sigeru. Nagakura Shinpachi: 1839-ben született Edóban, szintén samuráj családban. 19 éves koráig kardforgatást tanult és magas szintet ért el. Hosszabb utazás során 1861-től Kondou Isami dozdájában tanított. Okita Shouji: 1842-ben született Edóban samuráj családban. 9 évesen került Kondo Isami nevelőapjának dozdájába.

## Sannan Keisuke

Ő az a karakter, akit elsőre valami sunyisággal vádolnánk, és nem is lövünk nagyon mellé. Bár hű a shinsengumihoz, mégis úgy érezni, hogy másfélel is kacsintgat. Az animében kevesebbet szerepel, bár ténykedései nagy hatással vannak az eseményekre.

**Valóságban:** 1833-ban született és múltját homály feddi. A Hokushin Itto-ryu stílust tanulta, de miután 1860-ban Kondo Isami legyőzte, Kondo dozdájában a Tennen Rinshin-ryūt kezdte el tanulni.

## Todou Heisuke

Tanonc, nagyon tehetséges, szintén poénforrásnak tekinthető, vidám és optimista karakter.



**Valóságban:** 1844-ben született. Egyes források Tōdō Takayuki a Tsu tartomány 11. urának törvénytelen fiaként tartják számon, de erről hiteles forrás nem található. 1862-től Kondo Isami dozdájában tanult.

**Yukimura Chizuru,** az apját kereső lány, a hárem középpontjában kapott helyet. Kedves és odaadó, sokat aggódik a fiukért. Egy-egy megnyilvánulása fárasztó lehet, mégsem bosszantó vagy felesleges karakter. Az ő szerepeltetése adja a minimális szerelmi szálát, bár ez inkább csak fűszere a sorozatnak.

Most pedig jöjjön a másik oldal.

**Amagiri Kyuujuu, Kazama Chigake, és Shiranui Kyō.** Ők bizony démonok, vezetőjük Kazama. Természetfelettien jó harcosok és sokszor zaklatják hőseinket. Elsőre kialakul, hogy ki melyik shinsengumi taggal fog harcolni, ami az anime végére 100%-osan kiteljesedik. Amagiri a legjelentéktelenebb, keveset harcol, és keveset is beszél. Shiranui tipikus kalandkereső fajta, aki bármit megadna egy jó harcért. Kazama pedig hideg, számító, lenéző típus. Szavaival szereti felhergelni az ellenfelet. Ezeken kívül még sok más karakter is megfordul az animében, politikusok, gésák, akik befolyásolni akarják a történeteket.

## Shinsengumi

A karakterek korábbi életéről a cikkben olvashattok. 1863-ban a sōgunátus rónokból szervezett csapatot. Kondō Iszami a második legjelentősebb harcművészeti iskola vezetője akkori társaival, Hidzsikata Tosizōval, Jamanami Keiszükével, Okita Szódzsival, Harada Szanoszukével, Nagakura Sinpacsival, Tōdō Heiszükével és Inoue Genzaburóval közösen csatlakozott a Rōsigumi névre keresztelt csapathoz. Az alapító Kijokava Hacsirō célja a császárság támogatása volt, azonban Kondō és társai kiváltak a szervezettől és Kiotóban megalapították a Mibu Rōsigumit (Mibu: Kiotó melletti falu). Néhány ember indokulatlanul erőszakos fellépése miatt a Mibu Farkasai gúnynév ragadt rájuk. Az első parancsnokok: Szerizava Kamo, Kondō Iszami és Tonoucsi voltak. Tonoucsi később orgyilkossággá áldozta lett. A roshigumi Aiun dajmjóhoz fordult, hogy Kiotóban hadd folytathassanak orjáratot, így lecsaphattak a császárhoz hű forradalmi erőkre. 1863-ban a Csōsū klán be akart törni a császári palotába, de a Mibu Rōsigumi sikeresen megakadályozta. Jutalmaként a *Sinsengumi* nevet kapták. A további történelmüket már az animéből is megtudhatjuk. A Shinsengumi fénykorában 300 tagot számált a szervezet.

“...Yukimura Chizurut két lecsúszott ronin üldöz, ám szörnyű halált hálnak két démoni alak kaptja által.”

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



A karakterekből is látszik, amit először írtam, hogy ez bizony egy nőnek készült játékadaptáció. Így sajnos férfitársaimat le kell lomboznom: az animében nem nagyon szerepel hölgy. Egy-egy gésa tűnik fel néha, és ők is nagyon kevés szerepet kapnak. Chizuru pedig, aki Kenshinnek van öltözve nem igazán alkalmas az igazi nő karakterére.

## A holdfényben csillogó kard elvakít!

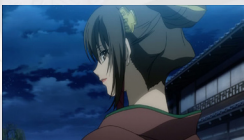
Az animációt a Studio Deen (*Fate/Stay Night*, *Hetalia*, *Nurarihyon no Mago*) készítette. El kell ismerni, pazar munkát végeztek. A Hakuouki grafikája gyönyörű, mondhatni jellemző Deen stílus. Szépek a karakterek, a hátterek részletek és a mozgás is teljesen okés. Tény, hogy előfordulnak kisebb hibák, de ez igazán nem von le se semmit az élvezhetőségéből. Az árnyékok is jók, ami nem meglepő, mert abból sok van. Az anime sokszor játszódnik sötétben, amit én kicsit sajnálók, több világos tájképnek jobban örültem volna. Bár tény, hogy azért később sikerült ezt orvosolni. Egy szó mint száz, a megjelenésre nem lehet panasz, 2010-ben ez remek munka volt. Az idő múlásával az egyes évadokon látszik, hogy javítottak a grafikán. A most érkező filmek látványosan szebbek mint az első sorozat és teljes mértékben hozzák a mai színvonalat.

## Csatataj

A zenére sincs panasz, de az igazat sincs megvalva, a kísérőzenének nem igazán emlékeztetéseket. Illeken hozzá, remek dallamok, de egyik sem kiemelkedő. A zeneszerző Ootani Kou (*Another*,



“...akik szeretik a történelmet, a csak bi-shikért rajongók unalmasnak találhatják. De legjobban azoknak fog tetszeni, akik mindkettőt szeretik.”



*Shakunaga no Shana*). Az openingek és endigek már sokkal jobbak. A nyitózenék szuperül sikerültek, bármikor meghallgatható számok, gyorsak, ille- nek az animéhez és hamar a fejünkbe kúsznak. A záró zene kellemes, lassú, nyugtató szám. Az első két évad openingének előadója Aika Yoshioka. Az első címe *Izayoi Namida*, a másodikiké *Mai Kaze*. A harmadik évadé *Reime* és az előadója Maon Kurosaki. Az endigek ugyanebben a sorrendben: *Kimi no Kioku*, *Akane Sora ni Negafu* és *Hana No Atosai*, Mao előadásában. Az OVA opening címe *Yume no Ukifu* ne és szintén Aika Yoshioka adja elő. Az endigek itt részenként változnak.

## Tálalás

Mind az a fentiekből kiderül, a Hakuouki egy több évados mű. A következőkben leírom melyikben mi történik.

## Hakuouki – Shinsengumi Kitan és a Hakuouki – Hekketsuroku:

Ez a két évad tartalmazza azt a fő történeti szálát, amit a cikk elején leírtam, így ez több magyarázatot nem igényel. A sztori folyamatosan halad, így egyszerre javasolt megnézni. A 1864, tehát az Edo-korszak utolsó éveit és a Meiji-kor második éve 1869 közötti időszakot mutatja be.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

**Hakuouki – Sekkaroku:** az első két sorozatba beilleszthető hat részes OVA és mindegyik egy-egy karaktert állít a középpontba. Egy fontosabb esemény körül forog a cselekmény, mely szerint merénylet készül a shinsengumi ellen, és ezt akarják megakadályozni. A fő helyszín egy fogadó, ahol Chizuru a beépített ember. A sorozat részenként, az egyes karakterek szemszögéből mutatja be a történetet. Függetlenül is nézhető, de javasolt az első két évad ismerete.

**Hakuouki – Reimeiroku:** Ez a harmadik évad, és előzmény, tehát a shinsengumi kitan előtt játszódik. Egészen pontosan 1863-ban és utána. Ez a leggyengébb évad és a benne szereplő főhős, Ibuki Ryunosuke igazán bosszantó. A történet azt mutatja be, hogy alakult ki a shinsengumi. Új karakter még Serizawa Kano, aki afféle negatív karakter, lenéző a modora és az embereivel szemben is nyers. Ryunosukét állandón kutyanak nevezi és szolgálonak használja, mivel a sorozat elején Kano megmentette az életét és ezért szolgálnia kell.

**Hakuouki Movie 1: Kyoto Ranbu:** Tavaly augusztusban jött ki, majd két órást alkotás.

**Hakuouki Movie 2: Shikon Soukyuu:** Premiere március 8-án várható. A két film egymáshoz kapcsolódik és új történetben meséli el az első két évadot.

**Hakuouki – Hekketsuroku Episode 0:** A második évad előtt vetítették, az első évad, a Shinsengumi Kitan összefoglalója.

**Hakuouki OVA:** Ez egy kétszer hat perces OVA. Az első részben a Shinsengumi tagjai egy macskát üldöznek, aki visszajáró vendég a konyhába. A második részben pedig a karaktereket modernkori iskolai gondok kerülgetik.

*A Hakuouki egy remek történelmi anime, remekül mutatja be shinsengumi tevékenységét és a karaktereket, azok életét. Az anime történelemhű, így elsősorban azoknak ajánlanám, akik szeretik a történelmet, a csak bishikért rajongók unalmasnak találhatják. De legjobban azoknak fog tetszeni, akik mindkettőt szeretik. Akik esetleg már látták az animét de valami hasonlót keresnek azoknak a kevésbé ismert, Bakumatsu Kikanetsu Irohanihoheto című animét ajánlom, ahol nagyobb hangsúlyt kap ugyan a fantasy, de megvannak a főbb történelmi események, és a kor bemutatása is megfelelő.*





# AREA 88

// Strayer8

Az 1970-es évek végén, az 1980-as évek elején egy japán fényképész (Shinjou Makoto) kiszállt a polgárháború dúlta Arslan királyság területén lévő sivatagban, hogy lencsevégre kapja a nagy fotót, amelyért jött. Uticélja a 88-as körzet, amely a kormánypártiak titkos légitámaszpontja, ahol csak zsoldos vadászpilóták teljesítenek szolgálatot. A támaszponton kemény az élet.



**Cím:** Area 88 (tévé sorozat)  
**Műfaj:** shounen, akció, kaland, dráma, katona-ság, háború, szerelem  
**Epizódok száma:** 12  
**Epizód hossza:** 25 perc  
**Leadták:** 2004. január 9. – 2004. március 26.

**MAL:** 7,22  
**ANN:** 6,982

**Cím:** Area 88 (OVA)  
**Műfaj:** seinen, akció, kaland, dráma, katona-ság, háború, szerelem  
**Epizódok száma:** 3  
**Epizód hossza:** 1 óra 7 perc  
**Leadták:** 1985. február – 1986. június 15.

**MAL:** 7,66  
**ANN:** 7,366

**Forrás:**  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Area\\_88](http://en.wikipedia.org/wiki/Area_88)

Nem elég, hogy a kínzó sivatag elzárja az itt élőket a külvilágtól, de minden nap számolniuk kell az eshetőséggel, hogy aznap ütött életük utolsó órája, hiszen a legváratlanabb pillanatban érkezhet egy elcsúszásos támadás vagy egy támadási parancs. És a sivatag nem engedi könnyen a foglyait, csupán két módon lehet elhagyni a körzetet: ha valaki le-szolgálja a szerződésben előírt 3 évet és sikeresen túléli ezt az időszakot, vagy ha kifizet 1,5 millió dollárt a szabadságáért cserébe. A dezertálá-sért automatikusan halálbüntetés jár. Nem lehetetlen ugyan a megsemmisített ellenségekért járó fejpenzékből összekuporgatni a szabadságot elvárt összeget, de a pilótáknak minden költségükért (étkezések, üzemanyag, repülőgép, javítások, alkatrészek) a saját zsebébe kell nyúlni.

Ebbe a zárt világba érkezik hát Makoto, aki azon nyomban érdekes témákat talál és ezután némi túlzással éjjel-nappal kattog a fényképezőgépe. Az azonban hamar szemébe szúr az itt élőknek, hogy a civil fényképész feltűnően érdekli a körzetben szolgáló egyetlen honfitársa, az ugyancsak japán nemzetiségű top pilóta, Kazama Shin iránt. A férfi természetesen mindent tagad, ám hamar kiderül, hogy nem véletlenül épp erre az elhagyatott, titkos helyre vetődött téma után kutatva, ahogy arra is fény derül, hogy hogyan került a hallgatag, búskomor, sértett Shin a zsoldosok közé.

Az anime kettejük viszonyára koncentrált, különös tekintettel a pilóta múltjára és mozgatórugóira és Makoto titkos megbízására. A történetből minden kiderül, sikeresen kibontja ezt a szálát.



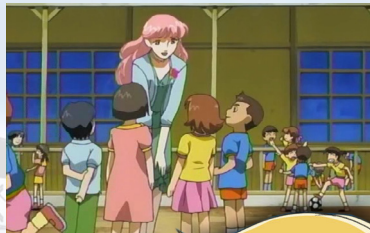
Emellett rengeteg akciót kapunk, mivel szinte nincs olyan rész, amelyben ne látnánk legalább egy légi párharcot, légi támadást. Erdemes kiemelni, hogy a harcokat állítólag élethűen mutatják be, ahogy a repülőgépeket is. Mindenképpen az anime javára írandó, hogy valósidejű harcokat mutat be, a különböző műveletek valóban változatosak, üldözőként és üldözötként is bemutatják a szereplőket. Az pedig külön öröm, hogy nem emberfeletti, sérhetetlen szereplőkkel untatnak minket és nincsenek öt perces visszaemlékezések egy-egy lövés között.

A karakterek közül érdelemszerűen Shint ismerjük meg a legjobban, hiszen ő a kulcsfigura. Elmondható, hogy a többiekhez hasonlóan ő is hozzá a töle elvárt kliséket, de az animének sikerül úgy adagolnia ezeket, hogy se nem zavaróak, se nem unalmasak. Makotóról is megtudunk pár dolgot, de ő inkább csak Shin szempontjából érdekes, illetve a történet azt is szépen végigvezeti, hogyan változik meg a megbízásához való hozzáállása.

Nem mehetünk el szó nélkül a többi állandóan jelenlevő szereplő mellett sem, habár csak keveset tudunk

meg róluk. Viszont ennek ellenére pár rész után ismerősként köszöntünk őket, sőt hiába olyan kevés az információnk róluk, mégis tudjuk, hogy kitől mire számíthatunk.

A teljesség igénye nélkül: Ott van Mickey, a volt amerikai pilóta, aki nem tudja feledni Vietnámot. Greg, a harsány dán pilóta, akit nagy hasa és torzonborz szakállja miatt csak Szakállas Buddhaként emlegetnek a körzetben. Kim, az ázsiai fiú, aki keményen megdolgozik azért, hogy a nagyok között kemény spórolással életben tartsa a gépét és persze saját magát. Saki, a körzet arslani parancsnoka. Kitri, Saki önféjű unokatestvére, aki egyetlen nő lévén a helyszínen, felforgatja a többi pilóta életét.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

*“...két módon lehet elhagyni a körzetet: ha valaki leszolgálja a szerződésben előírt 3 évet és sikeresen túléli ezt az időszakot, vagy ha kifizet 1,5 millió dollárt...”*

És végül de nem utolsó sorban McCoy, az öreg kufár, akinek a vérében van a profi kereskedelem. Bármint beszerez és továbbad, de csak megfelelő ellenszolgáltatásért cserébe.

A 88-as körzetben kívül gyakorlatilag nem sokat látunk a királyságból. Az egyetlen külső helyszín és a külső szereplők mind Shin múltjához és esetleges jövőjéhez tartoznak.

Az eredeti manga 1979 és 1986 között jelent meg, ami érdekes módon nagyban rányomja a bélyegét az animére. A története nem akar meglepni bennünket, egyre egyértelműbben halad a végkifejlet felé, de ez mégsem zavaró. Ugyanakkor sok kritika érte, mert a grafikája régimódinak tűnik, hiszen a karakterábrázolás emlékeztet a régi időkre és valóban csak ritkán csillan meg az anime egy-egy (ha nem is lélegzetelállító, de) szép képet, amihez manapság hozzászokhatott a szemünk.

A repülőgépek ábrázolása, a fel- és leszálláskor hallatszó realisztikus hangok viszont könnyen feledtethetik a fenti hiányosságokat. A harci jelenetek pörgősek, általában elektromos gitár vezette zene hallatszik alattuk és mivel nem hal-

hatatlanok ülnek a botkormány mögött, nem fulladnak unalomba, hanem fenntartják az érdeklődést. Az anime openingje mind képi világában, mind zeneileg jól sikerült, illik a történethez. Ugyancsak előnyként említhetjük meg, hogy az anime végig megtartja a rá jellemző tömörséget, pörgős tempót.

Összességében elmondható, hogy az Area 88 egy jó történet, amelyből hiányzik ugyan a meglepetés, de ennek ellenére jól működik és a harci jelenetek is élvezhetőek a nézők számára. Érdemes megnézni még a talán csalódást keltő utolsó percek ellenére is.



## Area 88 OVA

Ha valaki retrónak érzi a sorozatot, annak érdemes belenéznie az 1985-86-ban bemutatott 3 részes OVA-ba, hogy felülbírálja az ítéletét. Habár az alaptörténet azonos a tévé sorozatával, mégis számos lényeges elemük különbözik. A grafikája és tempója hamisítatlanul 80-as évekbeli: a karakterek rajzfilmfigura-szerűbbek, vékonyabbak, plasztikusabbak; a történetvezetés jóval lassabb, ráérősebb, cserébe sokkal részletesebb. Ha valaki nem szokott régi animéket nézni, érdemes rászánnia egy kis időt mire megszokja a grafikát és ráérez a tempóra, jutalomként egy sokkal emberibb történetet kap. A karakterek jóval árnyaltabbak, mint a sorozatban (igaz, kevesebb is van belőlük), teljesen más Shint kapunk, mint a tévé sorozatban. Ez a főszereplő sokkal fiatalabb, nem olyan férfiasan hallgatag és megfontolt. Mickeynek és a többi megmaradt szereplőnek több szerep jut, jobban megismerjük őket, ahogy végre az is kiderül, hogy egészen pontosan milyen polgárháború nyújt kereket az animéhez.

Külön érdekesség, hogy az OVA azt is bemutatja, hogy mi történik a tévé sorozat lezárása után és nagyjából egyértelmű lezárást kapunk, ami nem feltétlenül az, amire számítottunk. Mivel más korban készült, ezért a vietnámi háború és a 80-as évekre jellemző fel fogás a meghatározó.

Az Area 88 magát olyan meghatározónak érezték anno, hogy az első 3 Észak-Amerikában megjelentetett mangák közé került (1987-ben jelent meg a Mai, the Physic Girl és The Legend of Kamui mangákkal együtt). Ugyancsak akkori fontosságát jelezheti, hogy egy évvel a manga befejezése előtt, 1985-ben már kijött az első OVA. Sőt, 1989-ben a Capcom videójátékok készített az ötletből. Érdekes, hogy Nyugaton is megjelent egy hasonló játék, amelyet az eredeti ihletett, ám csak a karakterek (Shin, Mickey és Greg) egyeztek. (UN Squadron volt a neve.) 1995-ben ismét Area 88 néven adták ki egy PC játékot.

Majd 2004-ben ismét leporolták a történetet és elkészült a 12 részes tévé sorozat.



# ÉLNI

// Iskariotes

Takahashi Tsutomu a pszicho-manga mes-  
tere ebben a kötetében az egyik legősből lel-  
kiproblémát mutatja be: a bűneinkért meny-  
nyit kell vezekelnünk?



**Nyelv:** magyar  
**Kötésmód:** ragasztott karton, védőborítóval  
**Oldalszám:** 260  
**Hossza:** 1 kötet (10 fejezet)  
**Korhatár:** 16  
**Cím:** Élni (Alive)  
**Írta és rajzolta:** Takahasi Cutomu  
**Méret [mm]:** 128 x 181 x 20  
**Tömeg [g]:** 270  
**Kiadó:** MangaFan,  
**Év:** 2007  
**Eredeti kiadás:** 1999



Egyesek szerint, aki szándékosan embert öl, annak csupán egyetlen egy valós büntetése lehet, méghozzá az, ha őt is megölik. Yashiro Tenshu történetünk legfőbb karaktere pedig őlt, nem is egyszer, hanem ötször. Ezért a történet szerint laknia kell: vétkeiért cserébe meg kell halnia.

Yashiro - ahogy a történetből megismerjük - belenyugodott a végzetébe. Nem is ez nyomasztja leginkább, hanem maga a börtön, ahol élnie kell. Létezésének körülményei ugyanis dermesztőek. Vas és acél börtöne ez, ahol az acél és a vér színei dominálnak. A folyosók sötétek és hidegek, rideg falakkal és síri csenddel. Az elítéltek magányosak, a cellájukban senki és semmi sincsen, csak saját maguk és a bűneik. Mindenki mindennap a délelőtt 11 órát várja, hogy jön-e értük a halál vagy sem. Ha 11 elmúlt és nem vittek el kivégzésre, akkor maradt 24 órád a következőig... Természetesen ezeket a körülményeket épelmével/ lélekkel nem lehet átvészelni és Yashiro Tenshu sem képes rá.

Amikor eljön Tenshu kivégzése, hirtelen egy lehetőség adódik a számára. Vagy a biztos halálba megy vagy a bizonytalan életbe. A lehetőséget egy gyanúsán kifinomult úr és hölgy biztosítja számára, Tenshunak pedig döntenie kell ott és akkor, hogy mit válasszon. Természetesen a bizonytalanságot vállalja még akkor is, ha hivatalosan halottnak nyilvánítják. Attól kezdve ő nem létezik, egy ember lesz, aki mindentől kívül kerül immár véglegesen: társadalomtól, normáktól, tabuktól, ő sehova sem tartozik már. Azzal pedig, hogy aláírja a hivatalos papírokat megszűnt a múltja, megszűnt Yashiro Tenshu.



*"...aki szándékosan embert öl, annak csupán egyetlen egy valós büntetése lehet, méghozzá az, ha őt is megölik."*



Tenshu és egy másik rab, Gondo az új rabtartójukkal egy újabb börtönbe mennek, ahol zavaróan hatalmas terembe zárják őket. Az előző helyhez hasonlóan itt is ugyanaz a legfőbb problémájuk: hogyan töltsék el leghasznosabban a rendelkezésükre álló teret és időt? Gondolnak egy válasza van: alkohol. Tenshunak nincs válasza, egyedül az időre lenne kíváncsi. De mivel ők már nem léteznek, így nem kapnak órát. Sehol és semmikor élnék.

A "Ryuki" létben, mint lédús alma, úgy jelenik meg egy nap a tabu: a hűsvér nő. Gondo, aki az idő múlásával kanos ösztönlénnyé itta magát mindent megtenne a "muffért". A nő, pontosabban a boszorkány pedig definiálja a



"mindent": aki hozzá akar érni, annak el kell pusztítania egy embertársát. Gondo meghozza a döntést: Tenshunak halnia kell...

A kötet végére kiderül, miért is hozták őket ide... Tenshu, aki a cselekmény elején még öntudatos ember volt a történet végére egy ösztönlénnyé vedlik át.



*"Ha 11 elmúlt és nem vittek el kivégzésre, akkor maradt 24 órád a következőig..."*

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



## Grafika

A grafika nagyon jóra sikeredett, valamint rendkívüli módon depressziós. A rajzolás és a panelek híven követik a cselekmény változását. Ezt leginkább a terek változásán érzékeljük. Ahogyan szűkül Tenshu értelme, úgy szűkül be a tér is körülötte. Amikor pedig végre kijut a szabadra és a lehetőségei gyakorlatilag végtelenné válnak, úgy hozza meg a legszűkebb megoldást az életéről. A mangaka gyakran fókuszál az arcokra és a szemekre, amik így igazán hatásosak. A testek rajzolása néha nem az igazi, de ez inkább akkor fordul elő, mikor nem azon van a hangsúly. A perspektívákat is jól alkalmazza az egyes termek bemutatásánál.

További erőnye a kötetnek, hogy olyan apróságokra is odafigyelt, mint a képernyőn lévő pixelek vagy éppen a tisztviselők nyakkendőinek a mintázata.



## Takahashi Tsutomu

A mangaka 1965. szeptember 20-án született Tokióban. Egygyermekes családapa, aki nagy Kuroszava Akira és Rolling Stones rajongó. Első igazán komoly munkája 1987-ben jelent meg az *Afternoon* magazinban *Gotavoice* címmel. Ezt követően 1992 és 1999 között a *Jiraishin* mangán dolgozott, majd elérkezett az egy kötetes *Alive*. 2000-tól dolgozni kezdett a *Tetsuwan Girl*-ön, mely a női baseballról szól. Aztán jött szép sorban a többi történet: *Skyhigh*, *Bakuon Rettou*, *Skyhigh Karma*. Igazi mesterműve a *Blue Heaven*, mely egy luxus óceánjárón játszódik, félelmetesen sok problémát bemutatva az emberi lélekről. Majd kétéves csend következett, amit 2005-ben a *Sidooh* munkája követett. Mindeközben olyan one-shotokat írt, mint a *69*, *Route 69*, *Deadflowers* és az *Angel's Share*.



Takahashi nem állt meg a mangáknál. Rajzolóként segédkezett az *Ergo Proxy*-nél és a *Samurai Champloo*-nál. Filmesként pedig a *LoveDeath*t és a *Yellow Dragon*t jegyzi, mint forgatókönyvíró, az *Ichigo no Kakerában* pedig társrendezőként vett részt. Mentorként olyan mangakák útját egyengette, mint Nihei Tsutomu (*Noise*, *Blame!*, *Biomega*, *Snikt!*) és Szató Sühó (*Umizaru*, *Blackjack ni jorosiku*).

## FILM

2002-ben Kitamura Rjúhei vitte vászonra a mangát, a rendező később a wbl is filmet készített. A filmben Hideo Sakaki, Ryó Koyuki, Shun Sugata és Erika Oda is szerepelnek.



“Ahogyan szűkül Tenshu értelme, úgy szűkül be a tér is körülötte.”





## Elérhetőségek:

Weboldal:

<http://acteam.hu/>

Indavideo: <http://indavideo.hu/profile/Markuskusa>

## Projektek:

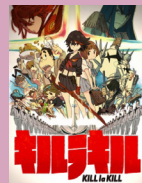
Anime:

Aktív: 9

Befejezett: 77

Manga:

Aktív: 7



# ANIME CENTER

Fogadjátok szeretettel ezúttal az Anime Center fansub csapat bemutatkozóját.

Sziasztok! Szokásos első kérdésünk, hogy honnan/miből jött a csapat neve?

**ENERGIZER:** Nos, erre egy összetettebb választ adok, ugyanis a mostani oldal egy régi, más név oldal utódja. Az eredeti csapatnév a Pokémon Center volt, ami akkoriban csak ezzel a témával foglalkozott. A nevet a játékokban és az azok alapján készített sorozatokban szereplő Pokémon Centerek ihlették. Amikor úgy döntöttünk, elkezdünk egyéb animékkel is foglalkozni, akkor jött a gondolat, hogy a régi nevet is ez alapján kellene módosítani, így alakult ki a mostani Anime Center név.

Egyszerű, de nagyszerű módosítás. Mikor alakult meg a csapatotok? Kik voltak az alapítótagok?

**ENERGIZER:** Az eredeti oldal 2009 márciusában lett beüzemelve. Az alapítótág én voltam, bár az oldal eredeti céljának (ami a kezdetekkor még nem a fordítás volt) megvalósításában már a kezdetek óta is többen segítettek. A jelenlegi Anime Center néven futó oldal pedig 2011 szeptemberére készült el.

Hű, már annak is lassan három éve. Jelenleg hányan vagytok? Megfelelő a létszám, vagy szükségetek van még új tagokra?

**ENERGIZER:** A csapatunk jelenleg 10 főből áll. Mivel a feladatkörök elég specifikusak és többnyire nem fednek le nagy skálát, azt mondanám, hogy kevesen vagyunk. Noha jelenleg nem hirdetünk tagfelvételt, bizonyos területeken szükség lenne új tagokra. Persze az, hogy nem hirdetünk tagfelvételt, nem azt jelenti, hogy nem is lehet jelentkezni.

Hátha jelentkezik pár lelkes olvasó. Nézzük a munkákat. Milyen projekteken dolgoztok most? És eddig mennyit készítettetek el?

**ENERGIZER:** Leginkább anime, de mostanra már több manga projektünk is van. Befejezett projekteink száma már 70 fölött jár, amik között vannak rövidebb és hosszabb projektek is.

**oyi:** Nekem a két fő projektem a „Freezing”, és a „Nozoki ana” mangák. Ezeket tervezük jelenleg kötetenként kiadni, és behozni a kiadásig. A Freezingből 15, míg a Nozoki anából 8 kötet készült el eddig. Ezenkívül még High school DxD és Sol trigger mangaprojektjeim vannak, de ezekhez jelenleg nincs angol fordítás tovább. Segítséget nyújtok még ENERGIZER-nek is néhány manga és light novel projektjének átnézésében.

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

**ENERGIZER:** A projekteink többsége az újabbakból kerül ki, de egy-egy régebbi művet is elkészítettünk már. A témák inkább csak annyiban számítanak, hogy milyeneket nem csinálunk (ez egyéntől függő, a csapatban nincs megszabva, milyen témából lehet projektet választani), bár egy-egy kedvencebb műfaj nyomot hagyhat a választásokon.

**oyi:** Én leginkább a manga-tisztítás és szerkesztés területén vagyok otthon. Sajnos csak nagyon alapszinten beszélek idegen nyelveken, ezért ezt tűnt a legkézenfekvőbb megoldásnak, hogy fansubolni tudjak. De szeretem csinálni és nem bántam meg a dolgot. Szeretem a régi és az új mangákat is, így inkább a tartalom alapján válogatok, mint az alapján, hogy mikor jött ki. Témából szintén szeretem a változatosságot, mert nem mindig ugyanahhoz van kedve az embernek.



Korábbi szavazások

Chatbox

Üzenet küldéséhez jelentkez be!

ENERGIZER

014-03-12 12:09:03

Kösz az észrevételt, invitottam

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Tehát főleg a saját kedv befolyásolja a projekt választást vagy esetleg az is, hogy a közönség mit szeretne?

**ENERGIZER:** Leginkább előzetesen döntünk a projektekről az előzetes információk alapján, esetleg belenézünk abba is, amiből adaptálni fogják, bár ez esetenként nem sokat számít. A közönség kérései annyiban befolyásolnak, hogyha számunkra is érdekesnek tűnik az anime, akkor szóba kerülhet a projektelése.

**oyi:** Személy szerint a projektjeimet főleg magam válogattam, esetleg ha segítőknek kértek fel egy projektben, átgondolom belefele-e a többi mellett. Nyilván a közönség is befolyásol minket valamilyen szinten, de ugye mindenkinek nem lehet eleget tenni. Ezenkívül ha az embernek nem tetszik valami, azzal nem is fog igazán haladni, mert kevesebb kedve lesz hozzá.

**Raisen:** Az alapján döntök, ami nekem tetszik a leírás, előzetes és egyéb infók alapján a leendő animéről. Mindig át szoktam nézni a következő idény listáját a várható animekről, majd kiválogatom azokat, amik tetszenek. És ezekből válogatok magamnak projektet.

Merülünk bele a részletekbe. Hogyan dolgoztok? Hány ember dolgozik egy-egy fordításon?

**ENERGIZER:** Ez elég változó. Csapaton belül projektenként többnyire csak egy vagy két fő dolgozik, aminek vannak előnyei és hátrányai is, viszont több közös projektünk is van, amik esetében már a két-három fő az átlag.

**oyi:** Minden projektünk esetében megvan, ki mit csinál, és mindig ugyanazt csinálja. Ez lehet egy vagy több dolog is egy-egy projektnél. Mindenki lelkiismeretesen a legtöbbet hozza ki a munkájából, és a lehető legjobb minőségre törekszik.

Szokatok visszajelzést kapni a munkátokkal kapcsolatban?

**ENERGIZER:** Többnyire szokat visszajelzések érkeznek. Amennyiben javaslatokat kapunk, azokat igyekszünk figyelembe venni a későbbiek során.

**oyi:** Igen, nagy örömről sok köszönetet kapunk hozzászólásként. Meg az is önmagáért beszél, amikor a chatboxban illetelmes stílusban kérdezik, hogy hogy állunk egy-egy projekttel. Jó érzés ilyenkor, hogy vannak, akik értékelik az ember munkáját. Ilyenkor az embernek több kedve is lesz a munkához.

Igen, ez nagyon motiváló. Melyik munkátokat szerettétek a legjobban? Mi volt a kedvenc projektetek?

**ENERGIZER:** Sajnos több esetben is előfordult, hogy nem azt kaptuk, amit vártunk, esetenként köze sem volt az egésznek ahhoz, amire számítottunk. Szerencsére ez nem minden projektünk esetében volt így. Én a befejezettjeink közül kettőt tudnék kiemelni, ami számomra kellemesen hatottak. Az egyik a *Sakurasou no Pet no Kanojo*, a másik pedig a néhány hónapja véget ért *Non Non Biyori*.

**oyi:** Nekem a Freezing a kedvencem egyértelműen. Jó harcok vannak benne, és amit különösen szeretek, hogy akit rossznak gondol benne először az ember, arról kiderül, hogy megvannak a maga okai. Sokszor nem tudtam igazán, kinek is szurkoljak a küzdelmek során. Ezenkívül nagy fantasy és sci-fi rajongó vagyok.

**Raisen:** Csak nemrég kezdtem el fordítani (nincs mögöttem nagy fordítói múlt), így a projektjeim közül talán az elég rövid címmel bírós: *Mondai-Ji-tachi ga Isekai kara Kuru Sou Desu yo* anime volt az, amit kiemelnék. De nagyon jó volt fordítani például a talán nem annyira ismert *Weiss Survive* című rövid, pár perces anime két évadtát.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

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

**ENERGIZER:** A projekteket a továbbiakban is az eddigi szisztéma alapján tervezzük folytatni. Az oldallal kapcsolatban tervben és folyamatban van egy megújulás, ami nem csak egy designváltást jelent, úgyhogy ez még elhúzódhat egy darabig. A csapat tekintetében pedig akkor tervezzük kibővíteni a posztokat, ha a megújulás megtörtént. Ez az oka annak, amit korábban írtam a jelenlegi tagfelvételi állapotról.

**oyi:** Szeretném behozni vagy befejezni a jelenlegi projekteket. Addig nem akarok újnak nekiállni, amíg ezek nincsenek készen. Utána bármi, ami megtetszik, jöhet. Szeretnék még sokáig a csapat tagja maradni.

## Anime letöltése egyben:

Hajrá a tervek megvalósításához! Kis kitekintő: Szoktatok conokra vagy más hasonló rendezvényekre járni?

**ENERGIZER:** Mindenki nevében erről nem tudok nyilatkozni. Én már voltam conokon, de a távolság miatt nem mindenki tudja megoldani az eljövételt, pedig lehet, hogy különben eljönne rájuk.

**oyi:** Igen, szoktam. Mostanában kezdtem csak el járni, így nem sokon voltam, de évente 1-2-re sikerül elmennem. Remélem a közeljövőben megtartandó Mondoconra is sikerül eljutnom.

**Raisen:** Már elég régóta tervezem, hogy el kéne már jutni egy CON-ra, de sajnos mivel már nem vagyok diák, így az oda-vissza út kapásból 8-9 ezer forint lenne. De ami késik, nem múlik, vagy idén, de max jövőre mindenképp megegyek egy CON-látogatást. (Dansai Bunri no Crime Edge)

Sikeres rendezvény látogatást kívánunk! Van-e olyan csapat, akiről szívesen olvasnátok egy interjút az elkövetkezendő időben?

## Befejezett projekt

**ENERGIZER:** Így hirtelen nem tudom, kik nem szerepeltek még, de bárkiről szívesen olvasnék.

**oyi:** Otaku Critics, K.o.G.A Fansub, Aincrad fansub, Vampire Famiglia

Köszönjük az ajánlásokat és az interjút. Üzennétek valamit zárásként az olvasóknak?

**ENERGIZER:** Egyrészt szeretnék köszönetet mondani azoknak az olvasóknak, akik látogatnak minket, akik pedig még nem ismernének minket, ha gondolják, nézzenek be hozzánk.

**oyi:** Az olvasóknak csak annyit, hogy nézzenek továbbra is minket.

## Teljesen leadva

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 be tesszük az interjú kérdések közé.



Date a Live



# Winter-Triumph

// AniMagazin

Bemutakozik a Winter-Triumph csapata is! Kellemes ismerkedést kívánunk!

Sziasztok! Honnan/Miből jött a csapat neve?

**Nosferathus:** A csapat neve a 1/2 Prince nevű manhwa egyik karakteréről kapta a nevét. Ezt közösen választottuk Izumichannel, de főleg az én befolyásomra.

Érdekes választás. Mikor alakult meg a csapatotok? Kik voltak az alapító-tagok?

**Nosferathus:** 2011 májusában alakult a csapatunk, szerény mindössze három fővel. Az alapító tagok közt a jelenlegi főadmin Izumichan, Renee-chan és én, Nosferathus voltunk.

Azóta bővültetek?

**Nosferathus:** A csapat hat főből áll jelenleg, kik kisebb-nagyobb munkákat végeznek a csapaton belül. Ezenkívül még két tiszteletbeli tagunk van, akikkel folyamatosan együtt dolgozunk.



Megfelelő a létszám, vagy szükségetek van még új tagokra?

**Nosferathus:** Szükségünk lenne még pár szorgos kézre, főleg manga szerkesztőket és fordítókat várunk szeretettel.

**Izumichan:** Főleg manga szerkesztőt szeretnék magam mellé, mivel egyedül kevésnek érzem magam erre a posztra.

Reméljük, hamar jelentkeznek! Milyen projekteken dolgoztok most? És eddig mennyit készítettetek el?

**Nosferathus:** Jelenleg három nagyobb mangát fordítunk ez az *Itadakimasu*, *Mx0* és a *Yamada-kun to 7-nin to Majo*. Ez utóbbi az egyetemi tanulmányok miatt került „parkoló pályára”.

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

**Nosferathus:** Főleg az alapján válogatunk, kinek mi tetszik, de külső befolyásoló tényezők alapján is szoktunk dönteni. Utóbbi projectjeink inkább újabbak, de fordítottunk régebbi, még fordítással nem rendelkező mangát és animét is.

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

**Nosferathus:** Amikor animét választunk projektnek főleg a többi csapattal „konzultálunk”, hogy olyat vigyünk, ami tetszik is és nem is fordítja más sem. Ha netán mégis lenne másik csapat, megpróbálunk megegyezni velük a közös munkában.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Jó stratégia. Hogyan dolgoztok? Hány ember dolgozik egy-egy fordításon?

**Nosferathus:** Általában három ember dolgozott egy adott projekten legyen szó animéről vagy mangáról. Az utóbbi időben történt át arra, hogy csak két ember dolgozik egy művön. Sajnos nem vagyunk elegenden minden feladatkörre.

*(Művegyadatok: Katti)*

Igen, segítő kezek mindig kellene. Szokatok visszajelzést kapni a munkáttal kapcsolatban?

**Nosferathus:** Igen, mindig szoktunk. Sokat számít, hiszen Izumi kisasszony néha belustul, és olyankor csak akkor kezd neki bárminek is, ha kap egy kis ösztönzést. Szerencsére mindig van visszajelzés, aminek hatására újult erővel belemerül a következő manga fordításába.

**Izumichan:** Manapság mindig kapunk pozitív visszajelzéseket, aminek nagyon örülünk, főleg én, mivel hangulatember vagyok, ezért mindig szükségem van rájuk. Sok olyan látogatóm van, akik mindig, minden projektünket megköszönik, így igyekszünk minél jobban megismerni a látogatóinkat.

*Brakko: Hol kaphatok projektet?*

*Brakko: Hy*

Remek, hogy ennyire motiváltak. Melyik munkákat szerettétek a legjobban? Mi volt a kedvenc projektetek?

**Nosferathus:** Én személy szerint a *Katte ni Kaizou*-t szerettem a legjobban, már az első rész megnézése közben majd lefordultam a székéről a nevetéstől.

**Izumichan:** Minden projekten élvezettel dolgozom, de talán a *Yuru Yuri* volt számomra a legidősebb projekt.

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

**Nosferathus:** Jelenleg nem tervezünk újabb projektet, hiszen egy elég hosszú mangán dolgozunk. Esetlegesen pár apróbb dologba belekezdünk, illetve ha újabb dolgozó kézre bukkanunk, akkor talán választunk valami nekünk tetszőt. Az oldal folyamatosan, nagyjából félfévente „renoválva” van. Jelenleg tárhelycserén gondolkozunk, de ez még elvállal.

**Izumichan:** Én felelek az oldal karbantartásáért, így szeretném tartalmilag bővíteni az oldalunkat, ám idő hiányában ez még csak tervezési fázisban van.

*Katte ni Kaizou*

Kategória: anime

Év: 2009

Kész: 5

Kész: 6/6

Frisstíve: 2012.09.11

HAJRTÉTO



Kíváncsi lennék még több időt és további tagokat! Szokatok conokra vagy más hasonló rendezvényekre járni?

**Nosferathus:** Igen, rendszeresen, akár szervezőként is. A márciusi miskolci conon voltam utoljára, ott szervezőként.

**Izumichan:** Szoktam conra járni, de ritkán, mivel nincs mindig lehetőségem rá. Remélhetőleg a nyári conra eljutok.

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

**Nosferathus:** Igen, a HLT-ről szeretnék többet megtudni, szeretném hallani a történetüket. Igaz már megszűntek, de ha sikerül utólról hallani őket azt megköszönném.

**Izumichan:** A Manga Indexről szívesen olvasnék, mivel remek mangákat fordítanak, mégis keveset hallani róluk.

Feljegyeztük őket és köszönjük az interjút! Üzennétek valamit zárásként az olvasóknak?

Köszönjük a figyelmet és a lehetőséget veletek erre az interjúra illetve, hogy bátran néztek be hozzánk, ha még nem ismertetek minket, biztos találtok kedvetekre valót.

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 be tesszük az interjú kérdések közé.

# TÓHOKU

egy hányatott sorsú vidék kézműves hagyománya

// Aqualuna (<http://animeweb.hu/>)

Touhoku – vagy a magyarított írásmóddal Tóhoku –, mond ez a név valakinek valamit? Nos, talán annak az animerajongónak igen, aki valamelyik animés oldalon (vagy máshol) belefutott a „Tóhoku – egy hányatott sorsú vidék kézműves hagyománya” című kiállítás hirdetésébe.





**Tohoku**  
Egy helyszíni reportázs a Tohoku régióhoz tartozó  
japán népművészeti kiállítás

**Cím:**

Tohoku - Egy  
hányattartott sorsú vidék  
kézműves hagyománya

**Írta:**

Aqualuna

<http://animeweb.hu/>



Aha, szóval ez Japán egy vidéke, csillannak fel az értő szemek.

Am ha hozzáteszem, hogy Tohoku egyik prefektúrája nem más, mint Fukushima, már többeknek beugorhat a nagy japán földrengés- és cunamikatasztrófa pár éve. Egészen pontosan 2011. március 11-én történt, hogy Kelet-Japánban 9-es magnitúdójú földrengés csapott le, mely a következményes szökőárral együtt különösen egyetlenlűl tépázta meg Tohoku területének keleti felét, ahol a fukushimai atomreaktorok rongálódása következtében még radioaktív szennyeződés is súlyosbította a természeti katasztrófát, amely így végül a 7-es, azaz legmagasabb szintű katasztrófa besorolását kapta.

Tohoku tehát Japán legnagyobb szigetének, Honshunak az észak-keleti részét elfoglaló régió, mely hat prefektúrából áll, ezek: Akita, Aomori, Fukushima, Iwate, Miyagi és Yamagata. A főleg hegyes-völgyes terület természeti szépségeiben gazdag, ám a sziget más területeihez képest mostohább, zordabb időjárás és a hajózásnak nem kedvező partvonal miatt sohasem volt sűrűn lakott, lakossága nagy része a központi hegylánc két oldalán levő alacsonyabb vidékeken csoportosult. Előbb a késő '50-es, majd a korai '80-as években népessége csökkenést mutatott, s a korábban leglakottabb Fukushima prefektúra mára átadta ezt a titulust Miyagi területének.

E vidék hagyományos kézművességének valamint iparművészeti hagyományainak igyekszik emléket állítani a fentebb említett vándorkiállítás, mely ez év február 12. és március 5. között a budapesti Népraj-

zi Múzeumban, majd március 11-től 28-ig Pécsen, a pécsi Művészetek és Irodalom Házában tekinthető meg. A kiállítást hazánkban a Kiotói Modern Művészeti Múzeum főkurátora, Matsubara Ryuichi, valamint a Japán Alapítvány közreműködése tette lehetővé. Mi a fővárosban látogattuk meg, következésképp hát egy kis beszámoló s egyben egy kis ismeretterjesztés is Tohokuról.

Egy esős délutánnál nincs is alkalmasabb időpont múzeumba menni. A Néprajzi Múzeum – melynek belseje lélegzetelátlítóan szép a maga boltíveivel, márványborításával, színes üvegablakaival, patinás lépcsőivel, oszlopaival, faragványaival, legalábbis ami a fő fogadótermet illeti – a Parlament mögött helyezkedik el, tehát autóval mostanában gyakorlatilag megközelíthetetlen, és gyalog sem olyan egyszerű a területen zaja útépítések és egyéb túrárok-fúrások közepette. Ha az ember mégis megtalálja,

már csak meg kell venni a jegyeket – na itt ért minket az első csalódás, ugyanis ellentétben a múzeum többi kiállításával, a japános kiállítás nem engedélyezték a fotózást.

A kasszától fölballagva, a belső üvegajtókon túl egy idősebb úr kezelte a jegyeinket, és útbaigazított, hogy merre induljunk.

A japán kiállítás az emeleten van kérem, de ugyanezzel a belépővel megnézhetjük a többi aktuális (és a földszinten is helyet kapott) kiállítást is. Ő mondta – nem mi találtuk ki.



Elindultunk hát, és az első fordulónál rossz irányba is tévedtünk, így máris megtudhattuk, hogy a többi kiállítás egyikének tárgya a horvát népművészet. No de minket most nem ez érdekelt, így aztán visszafordultunk, hogy először is megkeressük a japánt. Miután megcsodáltuk a múzeum belsejét, hála a kirakott útbaigazító tábláknak és a padlóra ragasztott háromszögeknek, hol jobbra, hol balra fordulva és egy labirintushoz hasonló útvonalat megtérve (melynek egyik fő látványossága az egyik elhagyatott helyiségben álldigáló plafonig érő létra volt) végre-valahára megtaláltuk, amit kerestünk.

Kicsit összefoglalóan: bár a három kis helyiségben elrendezett kiállítás változatos palettát vonultatott fel a céltémát illetően, a tárgyak száma bennem pici hiányérzetet hagyott. Bár a szellősen, állványokon és a falon elrendezett darabokat így jól meg lehetett szemlélni, személy szerint mindenképpen örültem volna több információnak az egyes tárgyokról a nevén és az anyagán kívül is. Szívesen megtudtam volna, hogy például a különböző japán nevekkkel fémjelzett kerámiák között mi a különbség, hogy ezek technikák nevei-e, hogy mi az eredetük, mi a lényegük, és így tovább, vagy hogy mikor is készültek az egyes kiállítási darabok. Összefoglaló információk táblák lógtak azonban a falakon, melyek gyorstalpaltól nyújtottak Tohoku kézművességének válfajairól, alapjairól.

A kiállítás az alkotások széles skálájából válogatott, a már említett kerámiákon kívül voltak laktárgyak, fából, bambuszból vagy vesszőből

Siraiva kerámia  
szake tartó edény

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



### Kosárfonás

készítettek, textíliák, fémöntvények, de még kézzel festett igen szép gyertyák is. De járjuk végig a kiállítást virtuálisan, sorra véve a touhokui technikákat.

A természetből kiindulva, mi sem egyértelműbb, mint hogy a kézművesség bemutatása a kosárfonás művészetével kezdődött. Minden kultúrában megtalálható a növényi alapanyagokból font tárgyak készítése, Touhokuban erre bambuszt, szőlővesszőt, valamint a magyarul csokoládéfutónak nevezett (a szőlővesszőhöz igen hasonló, de sötétebb) akébit használták. Igen precíz és gondos munkával készített fedeles tárolódobozok és különböző formájú kosarak mellett több rostát is meg lehetett szemlélni a kiállításon, itt igencsak érdekelt volna ezeknek a tárgyaknak a kora, mert a legtöbb igen jó állapotú lévén meglehetősen újnak látszott. Volt pár fonással-szövessel készített hátmelegítő, amiken már eléggé látszott a kor (finoman szólva), ezeket úgy kell elképzelni, mint valami lapos, a fenék alá érő „hátzísákot”,

ugyanis vállpántokkal lehetett fölvenni őket a rendes ruházatra (hasznolókat ma is készítenek textiltől). A fonáson túl lenyűgözően használták a hajlított fát és fakérget, szintén kosarakat, dobozokat, de még bentos dobozt is készítettek ilyen módon. Az ilyen eljárásokkal főleg hegyi cseresznyefából és diófa kéregből, illetve Akita tartományban a rugalmasságáról ismert illatos Akita cédrusból készített tárgyak Touhoku legrégibb autentikus hagyományának példái. Sajnos a készítési eljárásokról itt sem tudunk meg bővebbet.

Ha tovább lépünk a népművészet következő, magától értetődő állomása a fazekesség. Japán fazekasművészete igen gazdag régiműltra tekinthet vissza, bár Touhokuban kevesebb fazekasmű-

hely és égetőkemence volt megtalálható a szigetország más területeihez képest, ám sajátos díszítési eljárásai méltó helyet nyújtanak neki. Kerámiai jellemző formavilágát és máztechnikáját vegyessen régi, még az Edo korban készült illetve modern művészek által alkotott darabok mutatták be. A legtöbb ilyen edény ételtárolási funkcióval készült a hosszú és kemény telek átveszélésére.

Touhoku általánosan híres fémöntvényegéről, pontosabban fémöntvényeiről, reprezentatív alkotásai a vas teakiöntők és szélharangok. Az Aomori és Iwate prefektúrából származó ún. Nambu vasedények (Nambu tekkik) nevüket a terület Nambu régióját az Edo-korban uraló jelentős szamuráj klánról kapták. Yamagata is neves öntvényeiről. Az ún. arare yama stílusú teakiöntő, mely a kiállításon is helyet kapott, a jég szemre (arare) emlékeztető, dudoros mintát kapta a nevét.



### Iwate lakktárgyak - étkezés



### Modern japán hátmelegítő

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Jellegzetes forma még az alján kiszélesedő karimával ellátott öntöttvas teakiöntő, mely kinézetre olyasmi, mintha egy fejfel fordított csészét házastítottak volna egy teáskannával.

Mindenképpen említést kell tenni a világhíres japán lakktéchnikáról. Ami Kínának a porcelán, az Japánnak a lakkművesség, azaz az urushi. Erről rengeteget lehetne írni, a lényege az, hogy egy bizonyos fajta nedvével vonják be több rétegben egy tárgy felületét, rétegenként megszáritva. A rétegek maguk egy fényes, csillogó felületet képeznek száradás után, és számos módszerrel lehet őket tovább díszíteni, mint például úgy, hogy finom aranyport szórnak a lakkrétegek közé. Ezzel a technikával megkapódnak gyönyörű, ugyanakkor roppantul erős és tartós, kemény tárgyakat lehet létrehozni. Ezen a kiállításon főleg edények, mint egy pár piros, díszített szakétáról edény, evéshez használt talkák és evőpálcikák voltak megtekinthetőek. Touhoku Joboji nevű térségére a nyers lakktéchnika volt jellemző, melyben kevés és nem annyira kifinomult díszítést alkalmaztak, valószínűleg nem a szépség, hanem ezeknek a tárgyaknak a tartóssága lehetett készítésük elsődleges szempontja.

A hasznosságból lavírozunk át kissé a szépség felé, bár amint mindjárt kiderül, a kettő időnként egymással járhat. A szövés és szövésfestés bár eljárásokban nem olyan gazdag például a japán textilipar fellegvárához, Kiotóhoz képest, ám Touhoku textilkultúrája mégis produkált pár egyedülálló terméket. A kiállításon látható például az Akita Hachijo természetes színezésű se-



Lakkozott szakétartó

lyemkelme, valamint a fukushimai tsutsugaki eljárással készült kézi festésű obik is. Utóbbiak a plafonról vannak lelógatva, úgyhogy felmérhető, mekkora darab kelméről van is valójában szó. A textílfestés mintapéldánya egy embermagasságú térelválasztó paraván is.

A szövés persze nemcsak festeni lehet, hanem hímezni is. A touhokura jellemző kogin hímezési technika Aomori prefektúra Tsugaru területéről terjedt el. A kogin szó eredetileg a munkában viselt ruhák megjelölése volt, a későbbiekben indigókékre színezett kenderanyag fehér fonálal történő megerősítésének technikaként vált ismeretessé. Az Edo korszakban ugyanis az urak rendletekkel szabályozták a költségeket, és ez megtiltotta, hogy a földműves réteg pamut kimonót viseljen, ruházatuk csupán kenderből készült,

ami viszont durvasága mellett nem volt elég meleg sem a zord telek átveszelésére. Így aztán amint lehetővé vált a paraszti réteg számára a pamutfonalak használata, sűrű pamut-hímzéssel erősítették meg kender ruháikat a fagy ellen, elsősorban a legfontosabb részekben, mint például a mellkason. Hasznossága mellett a hímzés szépsége is egyhamar előtérbe került és éles versengést váltott ki az azt készítő asszonyok között, mely elősegítette a kogin hímezési technikák különféle változatainak kialakulását és elterjedését.

Festeni sem csak szövötteket lehet, így aztán el is érkeztünk a kiállítás legutóbbi, legszínesebb darabjaihoz. Méretes fából készült kokeshi babákban, élénk színű papírsárkányokban, gyönyörűen kidekorált gyertyákban figyelhetjük meg a touhokui festészet formavilágát. A festett díszítésekben általános a szerencsehozó jegyek használata, amelyek biztonságot, boldogságot és bőséget hivatottak nyújtani a tárgyak birtokosai számára.

Ezzel végig is sétáltunk a kiállításon. Zárzóként megemlítenéd még az ún. Mingei mozgalom, melyet az 1920-30-as években alapított Souetsu Yanagi, és lényege, hogy a művészetet a hétköznapi emberek által készített használati tárgyakban látsz meg. Olyan alkotásokat tartunk mingei művészetnek, melyeket anonim kézművesek készítettek kézzel és nagy mennyiségben, és lényegében olcsó, tömeges által használt, a mindennapi életben szerepet betöltő tárgyak voltak, melyek reprezentálják azt a régiót, amelyben készültek. A népművészeti mozgalom követői között megnevezendő az Aomoriban született Munakata Shi-



Kokeshi babák

kou festő és fametszetkészítő, de más neves japán művészek, mint Serizawa Keisuke textilművész, Hamada Shouji és Kawai Kanjirou fazekasművészek is ihletet nyertek a touhokui kézművesség alkotásából. Ezeknek a művészeknek egy-egy alkotása megtekinthető előben is a kiállításon.



Munakata Shikou - Oroszlánbarlang

Reméljük tetszett ez a kis összefoglaló, és többen kedvet kapnak megnézni a kiállítást, amíg még tart. Amiért mindenképpen érdemes elmenni: viszonylag mérsékelt belépői áron láthatunk olyan népművészeti vagy a népművészet által ihletett alkotásokat, amelyeket az eddig meglátogatott, hazai gyűjteményekből álló japán témájú kiállításokon nem láthattunk, sőt az interneten is viszonylag kevés az ide vágó anyag, főleg egy laikusabb Japán-rajongó számára, aki még nem tudja, mit is keresen.



# Holdujév fesztivál

2014. FEBRUÁR 1.

MILLENÁRIS B CSARNOK  
1024 BUDAPEST, KIS RÓKUS U. 16-20.



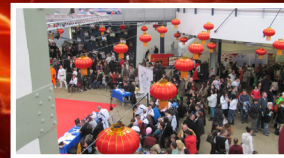
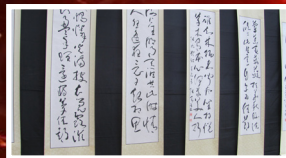
Idén, február 1-jén második alkalommal rendezték meg a kínai holdujév ünnepét a Millenárison: január 31-ével ugyanis beköszöntött a ló éve. A programok között éppúgy megtalálhatóak voltak zenei, harcművészeti bemutatók, mint az interaktív programok (kínai orvoslás, harcművészet, kínai mondókák és társasjátékok, gó, ping-pong, mediball, kvízek, kulturális programok, kalligráfia). Ezenkívül fotó- és kalligráfia kiállítás, továbbá árusok is helyet kaptak a rendezvényen, valamint lehetőség nyílt távol-keleti ételek, teák kóstolására is, a galérián található előadótérben pedig egész nap Ázsiával kapcsolatos előadásokat lehetett hallgatni.

*pintergreg (SuAnKai)*



A rendezvény egyik nagy hátránya volt, hogy akit nem hoztunk lázba valamelyik verseny vagy nem áll sorban orvosi vizsgálatra az hamar megunhatta a rendezvényt. Ha meg is hallgat egy előadást, akkor sem marad az ember két óránál tovább. Az árusoknál sokféle távol-keleti és keleti stílusú portékát lehetett venni. Azonban rossz ötlet volt pont az édességes pultot betenni a lehető legszűkebb helyre, ahol 3 embernél nem fért el több. Persze pont itt voltak ötszáz. Több hazai felsőoktatási intézmény is bemutatkozott, és fel lehetett próbálni koreai népi öltözetet is.

*Hirota*



## ■ Szigetországi napló

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

### március:

- 1-jén:
  - Harmonie (Film)
  - Kuro no Sumika - Chronus- (Film)
  - Ookii 1 Nensei to Chisana 2 Nensei (Film)
  - Parol no Mirai Shima (Film)

### 8-án:

- Hakuouki Movie 2: Shikon Soukyuu (Film)
- Pretty Rhythm All Stars Selection Prism Show? Best Ten Movie (Film)

### 9-én:

- Cardfight!! Vanguard: Legion Mate-hen (TV)
- 10-én:
  - Nandaka Velonica (TV)
  - Washimo (TV)
  - Yuusha ni Narenakatta Ore wa Shibubushi Shuushoku wo Ketsui Shimashita. (OAD)

### 12-én:

- Mitsuwana (OVA)
- Sekai de Ichiban Tsuyoku Naritai! (BD)

### 15-én:

- Precure All Stars New Stage 3: Eien no Tomodachi (Film)
- Sekaiichi Hatsukoi Movie: Yokozawa Takafumi no Baai (Film)
- Sekaiichi Hatsukoi: Valentine-hen (SP)

# Hírek

// AniMagazin

## Rendezvények

**Míyavi koncert:** 2014. március 24. (hétfő) - Barba Negra Music Club. Jegyár: 6900 Ft

**Teen Top koncert:** 2014. április 12. (szombat) - Petőfi Csarnok. Jegyár: 45 euro (Első k-pop koncert Magyarországon.)

**OSzAKE:** 2014. április 12. (szombat) - Medgyessy Ferenc Gimnázium és Művészeti Szakközépiskola, Debrecen. Jegyár: 1500 Ft

**PlayIT:** 2014. április 26. (szombat) - Syma Csarnok. Jegyár: 1800 Ft-tól.

**Mondocon:** 2014. április 26-27. (szombat-vasárnap) - Hungexpo. Jegyár: Csak két napos!!: 3500 Ft

**Girugamesh koncert:** 2014. május 28. (szerda) - Club 202 Live Music Hall. Jegyár: 6900 Ft

## Berserk restart

A 2012 végén szüneteltetett *Berserk* manga visszatér. Az új fejezetet április 11-től olvashatják a rajongók. Ezidáig Miura Kentaro egy 6 fejezetes mangán, a *Gigantomaxia*n dolgozott, melynek témája egy háború Zeus és Alcyoneus között.

MAL

## SAO 2 nyáron

Júliusban jön a korábban bejelentett *Sword Art Online 2*. Az anime az eredeti regény 5. és 6. kötetét, a *Phantom Bullet*t dolgozza fel.

Sankaku Complex

## Hayate OVA



A Shounen Sunday legutóbbi számában olvashattuk, hogy új OVA érkezik a *Hayate no Gotoku*hoz. Az OVA három részes lesz és a manga 41-43. kötetét dolgozza fel, az első rész június 18-án érkezik. Ez a kis szösszenet amúgy része a manga 10. évfordulójának.

MAL

## Újra itt vannak a királyok



A 2012-es sorozat után idén július 12-én egy film érkezik a K című animéhez *K-Missing Kings* címmel. A film folytatás lesz, melyben Yatogami Kuroh és Neko a mesterüket, Shirót keresik. Azonban semmi nyomot nem találnak addig a napig, míg az útjukba nem kerül két Homra tag: Kamamoto Rikio és Kushina Anna, akiket épp üldöznek.

ANN

## Osamu Tezuka díj

Az Osamu Tezuka emlékére létrehozott kulturális díjat azok a mangák és alkotók kapják, amik a legjobban továbbviszik a manga hagyományát. A nyerteseket április végén jelentik be, míg a díjat május 31-én adják át. A névsor jelölőbizottság idén a következőket találta a legjobbnak:

Igarashi Mikio - I  
Fujiko Fujio A - Ai... Shirisio meshi Koro ni...  
Arakawa Hiromu - Silver Spoon  
Umino Chica - March comes in like a lion  
Miushiro Setona - Un chocolatier de l'amour perdu  
Isayama Hajime - Attack on Titan  
Raiku Makoto - Animal Land  
Yamagami Tatsuhiro és Igarashi Mikio - Hitsuji no Ki  
Iwamoto Nao - Machi de Uwasa no Tengu no Ko  
Kyou Machiko - Mitsuami no Kami-sama



ANN

## DRRR!! 2



A Dengeki Game Fesztiválon bejelentették, hogy új tv-sorozat készül a *Durarara*hoz. A rendezői székben ismét Morita Takahiro ül majd és a többi stábtagnak is vizsgát kell tennie. A 2. évad a Studio Shuka berkeiben készül. Egyelőre nem tudni, hogy az előző évadot készítő Brians Base is besegít-e. Az új sorozat fél évvel az első után fog játszódni.

ANN

17-én:

- Kimi no Iru Machi (OAD)

19-én:

- Chuunibyou demo Koi ga Shitai! Ren (BD)  
- Mikakunin de Shin-koukei! Mite. Are ga Watashitachi no Tomatteiru Ryokan yo. (BD)  
- Yozakura Quartet: Yoza-Quar! (BD)

21-én:

- Sengoku Musou SP: Sanada no Shou (SP)

22-én:

- Keroro (TV)

26-án:

- Choujigen Game Neptune: The Animation (BD)  
- Freezing Vibration Specials (BD)  
- Kobayashi ga Kawai Sugite Tsurai!! (OAD)  
- Little Busters! EX (BD)  
- Machine-Doll wa Kizutsukanai (BD)

27-én:

- Puchimas!!: Petit iDOLM@STER (OAD)  
- Toaru Kagaku no Railgun S - Daiji na Koto wa Zenbu Sentou ni Oso-watta (OVA)

28-án:

- Mikakunin de Shin-koukei (OAD)

29-én:

- Vanquished Queens: Numachi no Majo Werbellia (OVA)

## Tavaszi szezonajnló -

### Néhány anime sorozat rövid bemutatása

április 3-án



Akuma no Riddle

A történet a Myoujou Akadémián, egy bentlakásos magániskolában játszódik, ahová csak lányok járnak. Az egyik osztályba járó Ichinose Harut 12 bérnyilkos diák akarja megölni, a gyilkosok sorát pedig egy új cserediák, Azuma Tokaku is gyarapítja. Azonban az új lány egyre közelebb kerül Haruhoz...

**Hossz:** 13 rész  
**Műfaj:** akció, iskola, yuri  
**Stúdió:** Diomedea

**Rendező:** Kusakawa Keizo  
**Seiyuuk:** Suwa Ayaka, Kanemoto Hisako, Ootsubo Yuka, Arakawa Miho

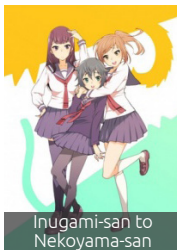
április 4-én



Bokura wa Minna Kawaious

Usa, a középsulis diák próbál a saját lábára állni, így szüleiktől új lakásba költözik. Az új helyhez tartozik egy perverz, kislányokat kedvelő szobatárs és egy Ritsu nevű barátőnlőlt, aki ugyanabban az épületben lakik.

**Műfaj:** vígjáték, romantika, iskola, slice of life  
**Stúdió:** Brains Base  
**Rendező:** Miya Shigeyuki  
**Seiyuuk:** Hanazawa Kana, Iguchi Yuuichi, Kobayashi Sanae, Satou Rina



Inugami-san to Nekoyama-san

Adott két lány: Nekoyama Suzu, a félénk, szégyenlős tsunderé, aki szereti a kutyákat és Inugami Yachio, a mazohista, üresfejű, aki szereti a macskákat. A lányok találkozásként kezdve vonzzák egymást. Inugami közeledésére azonban Nekoyama szégyenlősen reagál... Így barátőnlőjnek, Akinak kell néha rendet tenni köztük.

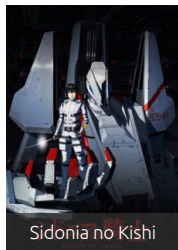
**Hossz:** 12 rész  
**Műfaj:** vígjáték, sulis, shoujo ai  
**Stúdió:** Seven  
**Rendező:** Nagai Shinpei  
**Seiyuuk:** Uesaka Sumire, Touyama Nao



Selector Infected Wixoss

Remény, vágy, kapzsiság. Ezek az érzések lakoznak a lányok szívében, kiket felemészt egy veszélyes játék örvénye...

**Hossz:** 12 rész  
**Műfaj:** játék, pszichológia  
**Stúdió:** J.C.Staff  
**Rendező:** Satou Takuya  
**Seiyuuk:** Akasaki Chinatsu, Kakuma Ai, Sakura Ayane, Kobayashi Yuusuke



Sidonia no Kishi

Ezer éve, hogy Gauna, egy különös idegen faj elpusztította a naprendszer. Az emberiség egy része sikeresen elmenekült a "mag hajók" segítségével. Egyik ilyen űrhajó a Sidonia, ahol a fiatal Tanikaze Nagate is nevelkedett. A fiú a hatalmas Gardes robotok egyik pilótája és rábízák a legendás egység, a Tsugumori vezetését. Nagate és társai felteszik éltüket a Gauna elleni végső csatára. Cél az emberiség túlélése.

**Műfaj:** akció, fantasy, természetfeletti, seinen  
**Stúdió:** Polygon Pictures  
**Rendező:** Shizuno Koubun  
**Seiyuuk:** Toyosaki Aki, Ohsaka Ryota, Arai Satomi, Kitamura Eri

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



## Szigetországi napló

április:

1-jén:

- Majin Bone (TV)
- Puchimas!! Petit Petit IDOLM@STER (ONA)

2-án:

- Disk Wars: Avengers (TV)
- KutsuDaru (TV)

3-án:

- 12-sai. (OAD)
- Blade and Soul (TV)

4-én:

- JoJo's Bizarre Adventure Part 3: Stardust Crusaders (TV)
- Mushishi Zoku Shou (TV)

5-én:

- Fairy Tail (2014) (TV)
- Kindaichi Shounen no Jikenbo R (Returns) (TV)
- Kin'iro no Chord: Bluesky (TV)
- Lady Jewelpet (TV)
- Pretty Rhythm: All Star Selection (TV)

6-án:

- Abarenbou Kishi!! Matsutarou (TV)
- Break Blade (2014) (TV)
- Dragonball Z Kai – Majin Buu Arc (TV)
- Love Live! School Idol Project 2nd Season (TV)
- Yu-Gi-Oh! Arc-V (TV)

7-én:

- Dragon Collection (TV)
- Hero Bank (TV)
- Monster Retsuden Oeca Battle (TV)

április 5-én



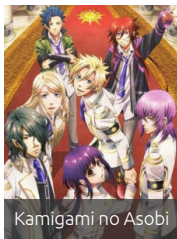
Baby Steps

Maruo Eiitirou (Ei-chan) a kitűnő tanuló rájön, hogy hiányzik éltéből a testmozgás. Meglátja a tenisz klub hirdetését és úgy dönt, benéz hozzájuk. A tapasztalatlan fiút hamar rabul ejti a sport, és egy csinos teniszező lánnyal, Natsuval is megismerkedik.

Hossz: 25 rész

**Műfaj:** romantika, iskola, shounen, sport  
**Stúdió:** Studio Pierrot  
**Rendező:** Murata Masahiko

**Seiyuuk:** Murata Taishi, Kotobuki Minako



Kusanagi Yui azt a megbízást kapja Zeustól, az iskolát alapító istentől, hogy tanítsa meg a fiatal és jóképű isteneket a szerelem jelentésére. Erre azért van szükség, hogy megszűnjenek a negatív hatások az istenek és az emberek világa között.

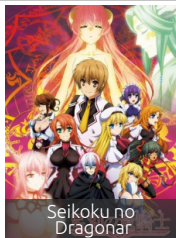
**Műfaj:** fantasy, romantika, shoujo, hárem

**Stúdió:** Brains Base

**Seiyuuk:** Irino Miyu, Ono Daisuke, Morikawa Toshiyuki, Kamiya Hiroshi



Kenzen Robo Daimidaler



Seikoku no Dragonar

Az Ansarivan Dragonar Akadémia tanulóinak gyerekjáték megszelídíteni és megülni egy sárkányt, kivéve az elsős Ash Blake-nek, akinek még egy sem jelent meg. Ash tehát nevetség tárgya, hogy nap azonban felébred az ő sárkánya is, méghozzá gyönyörű lányként. Viszont csak most jön a neheze. A lány kijelenti, hogy ő a mester, Ash pedig a szolgája... így elég nehéz lesz a sárkányon lovagolni...

**Műfaj:** vígjáték, ecchi, fantasy, iskola

**Stúdió:** C-Station

**Rendező:** Tada Shunsuke  
**Seiyuuk:** Ise Mariya, Takahashi Kouji, Sakura Ayane, Inoue Marina

A középiskolás Madanabashi Kouichi Hi-Ero részecskéivel egy robotot, a Daimidalert képes irányítani. A fiú ezen ereje lányok tapizásából fakad. Kouichi hatalmával szembeszáll az emberiséget aggasztó Pingvin Birodalom ellen, ebben segítkezik Sonan Kyouko is, a misztikus Herceg Szépségszalonn Szervezettől.

**Műfaj:** vígjáték, ecchi, mecha, seinen

**Stúdió:** TNK

**Rendező:** Yanagisawa Tetsuya  
**Seiyuuk:** Shimazaki Nobunaga, Hikasa Yoko, Suzuki Aya



Soredemo Sekai wa Utsukushii

Nike az Eső birodalom hercegnője, képessége az eső irányítása. A lány kénytelen házasságot kötni a fiatalabb Liviuszal, a Nap királyság uralkodójával. Livius hirtelen arra kéri Nikét, hogy esőt fakasszon, de mivel a lány ezt megtagadja, börtönbe kerül... A történet kettőjük kapcsolatát mutatja be, idővel névházasságukból valódi érzelmek születnek.

**Műfaj:** kaland, fantasy, romantika, shoujo

**Stúdió:** Studio Pierrot  
**Rendező:** Kamegaki Hajime  
**Seiyuuk:** Shimazaki Nobunaga, Maeda Rena, Sugita Tomokazu, Namikawa Daisuke

április 6-án



Captain Earth

Daichi Manatsu a nyári szünete előtti éjjel egy különös szivárványt lát lebegni az égen a Seed sziget fölött, így odamerészkedik. Eszébe jut, hogy már korábban is látta ezt... Az apja misztikus halálának valamint egy fiú és egy lány csatájának emlékével Daiji a szigetre érkezik, miközben az „Earth Engine” (Föld motor) épület riasztója elromlik. Valaki azt kérdezi tőle: „te kapitány vagy?” az Uránuszról érkező Kiltgang robotoké? A csata kezdetét veszi...

**Műfaj:** akció, mecha, sci-fi  
**Stúdió:** Bones

**Rendező:** Igarashi Takuya  
**Seiyuuk:** Kamiya Hiroshi, Irino Miyu, Kayano Ai, Hidaka Rina

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

## ■ Szigetországi napló

8-án:

- Kakko-Kawaii Sengen! (OAD)
- Mahou Shoujo Taisen (TV)
- Soul Eater Not! (TV)

9-én:

- Attack on Titan (OAD)
- Tenkai Knights (TV)

10-én:

- Ryuugajou Nanana no Maizoukin (TV)

11-én:

- Date A Live II (TV)

12-én:

- Sekai de Ichiban Tsuyoku Naritai! (BD)

16-án:

- Nameko-ke no Ichizoku (OVA)
- Yozakura Quartet: Yoza-Quart (BD)

19-én:

- Crayon Shin-chan Movie 22: Gachinko! Gyakushuu no Robo Tochan (Film)
- Detective Conan Movie 18: The Sniper from Another Dimension (Film)

23-án:

- Little Busters! EX (BD)
- xxxHolic: Rei (OVA)

25-én:

- Freezing Vibration Specials (BD)
- Machine-Doll wa Kizutsukanai (BD)



Gokukoku no Brynhildr

Murakami Ryouta nem tudja elfelejteni egy balesetben meghalt gyerekkori barátját. A lánynak azt az ígéretet tette, hogy bebizonyítja az idegenek létezését, így azóta is az eget kémleli. Egy nap osztályába új cserediák érkezik, aki amellet, hogy hasonlít elvesztett barátjára, ugyanazt a nevet is viseli. A lány, Kuroha Neko egy kísérleti laborból menekült ide, és különleges képessége, hogy megjósolja a jövőt.

**Műfaj:** misztikum, dráma, fantasy, sci-fi, seinen  
**Stúdió:** Arms

**Rendező:** Imaizumi Kenichi  
**Seiyuuk:** Taneda Risa, Ohsaka Ryota, Ichimichi Mao, Suzaki Aya



Haikyuu!!

Hinata Shouyou a röplabda szerelmese, viszont a klubjában nincsenek más tagok. Mikor mégis lehetősége nyílik játszani egy középiskolai meccsen, a nagymenő játékos, Kageyama Tobio könnyedén legyőzi. Hogy Hinata megbosszulja vereségét, jelentkezik a Karasuno röplabda klubba, melynek riválisa, Kageyama is tagja.

**Műfaj:** shounen, sport  
**Stúdió:** Production I.G  
**Rendező:** Mitsunaka Susumu

**Seiyuuk:** Murase Ayumu, Ishikawa Kaito, Hosoya Yoshimasa, Masuda Toshiaki



Isshuukan Friends.

Fujimiya Kaori állandóan egyedül van, mert minden emléke, a barátaival töltött időt is beleértve hétfőnként eltűnik. De Hase Yuuki ennek ellenére is a barátja szeretne lenni...

**Műfaj:** iskola  
**Stúdió:** Brains Base  
**Rendező:** Iwasaki Tarou  
**Seiyuuk:** Amamiya Sora, Yamaya Yoshitaka, Hosoya Yoshitaka, Ookubo Rumi



Kanojo ga Flag wo Orareta

A középiskolai fiúnak, Hatate Sotának az a különleges képessége, hogy zászlókat lát mások feje fölött. Pl. barátság, szerelem, halál zászlókat, amik jövőbeli eseményekre utalnak. A képessége miatt elkerüli a barátkozást, négy gyönyörű lány azonban érdekli őt, akikkel egy kollégiumba kerül.

**Műfaj:** vígjáték, romantika, iskola, hárem  
**Stúdió:** Hoods Entertainment  
**Rendező:** Watanabe Ayumu

**Seiyuuk:** Kido Ibuki Ohsaka Ryota, Kayano Ai, Asumi Kana



Mahouka Koukou no Rettousei

A mágia nem legenda vagy tündérmese, hanem valós technológia már időtlen idők óta. Tehát a természetfeletti erőt birtoklókat mágia technikusoknak is nevezhetjük, akik számára külön középiskola és egyetem is működik. Az anime főszereplői egy testvérpár, a detektív Tatsuya és tökéletes húga Miyuki, akik szintén a mágia középiskolái diákjai.

**Műfaj:** mágia, romantika, iskola, sci-fi, shounen, természetfeletti  
**Stúdió:** Madhouse  
**Rendező:** Ono Manabu  
**Seiyuuk:** Hayami Saori, Nakamura Yuuichi, Uchiyama Yumi, Kimura Ryouhei

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

## ■ Szigetországi napló

**26-án:**

- Sora no Otoshimono  
Final: Eternal My Master (Film)  
- Tamako Love Story (Film)

**Még áprilisban:**

- G-J-bu@ (SP)  
- Himitsu Kessha Taka no Tsume EX (TV)

**májusban:**

**12-én:**

- Sekai de Ichiban Tsuyoku Naritai! (BD)

**16-án:**

- Magi: Sinbad no Bouken (OAD)  
- Seitokai Yakuindomo (OVA)

**17-én:**

- Mobile Suit Gundam Unicorn episode 7 (Film)

**20-án:**

- Ore no Nounai Sentakushi ga, Gakuen Lovecome o Zenryoku de Jama Shiteiru (OAD)

**21-én:**

- Yozakura Quartet: Yoza-Quar! (BD)

**24-én:**

- Yuuto-kun ga Iku Movie (Film)

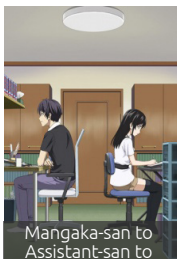
**26-án:**

- Wild Adapter (OVA)

**28-án:**

- Freezing Vibration Specials (BD)  
- Machine-Doll wa Kizutsukanai (BD)  
- Little Busters! EX (BD)

április 7-én



A történet egy perverz mangakáról, Aito Yuukiról és asszisztenséről, Ashisu Sahotoról szól. Mivel Yuuki tapasztalatlan, és nehezen képzei el karakterei érzéseit, Sahoto segítségét kéri. A nő így referenciaként szolgál és bevezeti őt a dolgok rejtelmeibe, pl. engedni, hogy a mangaka megfogja a mellét...

**Műfaj:** vígjáték, ecchi, hárem, slice of life, seinen  
**Stúdió:** Zexcs

**Seiyuuk:** Matsuoka Yoshitsugu, Hayami Saori, Kugimiya Rie

április 8-án



A közeljövőben az emberek legyőzik a Gastrea parazitákat. Rentaro, a fiatal középiskola civil szervezet tagja, mely harcol a különös faj ellen. Partnere Enju a koraérett lány, különleges képességükkel egymás után vívják a csatákat, majd egy titkos küldetést kapnak. Cél Tokió elpusztításának megakadályozása.

**Műfaj:** akció, misztikum, sci-fi, seinen  
**Stúdió:** Kinema Citrus  
**Rendező:** Kojima Masayuki  
**Seiyuuk:** Hidaka Rina, Kaji Yuki, Kurosawa Tomoyo, Horie Yui

április 9-én



Acura Toru a 20 éves nyugdíjazott katona leszerelése óta nem találja az életcélját. Találkozik Trabant Chaikával, a 14 éves boszorkánnyal, és követi őt abban a reményben, hogy ismét magára talál. Velük utazik Toru nővére is, aki a fiú jövedelemforrása.

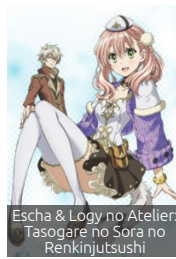
**Műfaj:** akció, kaland, vígjáték, fantasy, romantika, shounen  
**Stúdió:** Bones  
**Rendező:** Masui Soichi  
**Seiyuuk:** Majima Junji, Hara Yuuko, Anzai Chika, Saito Chiwa



A történet egy neet, hikikomori, gamer testvérpárról Shirórol és Soráról szól, akik a valóságot egy vacak játéknak tartják. A két gémet megidézi egy alternatív világ istene, ahol egyetlen törvény van: mindezt a játékok határozzák meg. A fiatalok feladata, hogy megmentse a más fajok által egyetlen városba zárt emberiséget. Vajon sikerül nekik?

**Műfaj:** kaland, vígjáték, ecchi, fantasy, természetfelelt  
**Stúdió:** Madhouse  
**Rendező:** Ishizuka Atsuko  
**Seiyuuk:** Matsuoka Yoshitsugu, Kayano Ai, Hikasa Yoko, Tamura Yukari

április 10-én



A világ rengeteg alkonya után a végéhez közeledik. Megakadályozni csak a régi alkimista technológiával lehet, melyet az emberek szeretnének újraalkotni, megismerni. Centrál városban él Logy, a fiatal alkimista, aki áthelyezését kéri a Fejlesztési Minisztériumhoz. Itt egy Escha nevű lánnyal ígéretet tesznek, hogy erejüket használva sikerre viszik a régi erő megszerzésének tervét, és véget vetnek az alkonyatnak.

**Műfaj:** fantasy  
**Stúdió:** Studio Gokumi  
**Rendező:** Iwasaki Yoshiaki  
**Seiyuuk:** Ishikawa Kaito, Murakawa Rie, Koshimizu Ami, Yamamura Hibiku

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez





Fuuin Ishin  
Dai☆Shogun

A késő Edó-korban a tengerentúlról feketé hajók érkeznek, de a hatalmas Onigami robot, mely az ókor óta létezik, elűzi őket, így az ország végleg kizárja a külföldieket. Az igazi történet 1868-ban, egy olyan Japánban veszi kezdetét, melyben a Meidzsi restauráció sosem történt meg. A szlogen szerint: „En lehetek a világ legnagyobb embere, mert szűz vagyok!”

**Műfaj:** akció, történelem, mecha

**Stúdió:** J.C.Staff

**Rendező:** Watanabe Takashi

**Seiyuuk:** Tamura Yukari, Kawasumi Ayako, Kakihiro Tetsuya, Ogihara Hideki



Gochuumon wa  
Usagi Desu ka?

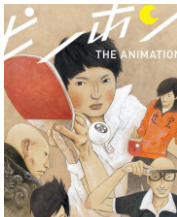
Cocoa egy nap megérkezik és beköltözik a Nyusziház kávézóba. Itt sok lánnyal ismerkedik meg: a vékony és menő Chinóval, az erős és katonás Lize-zel, a formabontó és hamisítatlan Chiyóval, valamint az átlagos, de méltóságteljes Sharóval.

**Műfaj:** vígjáték, slice of life

**Stúdió:** White Fox

**Rendező:** Hashimoto Hiroyuki

**Seiyuuk:** Sakura Ayane, Minase Inori, Uchida Maaya, Taneda Risa



Ping Pong  
The Animation

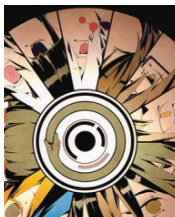
Tsukimoto Makoto (Smile), a csendes közép-sulis és barátja a hangos, energikus Yukata Hoshino (Peco) az asztali tenisz klub tagjai. Mindketten tehetségesek, de személyiségük miatt mindig Pecoé a győzelem. Tanáruk azonban felismeri Smile tehetségét, és azon munkálkodik, hogy megváltoztassa a fiú játéktílusát.

**Hossz:** 11 rész

**Műfaj:** sport, seinen  
**Stúdió:** Tatsunoko Productions

**Rendező:** Yuasa Masaaki  
**Seiyuuk:** Uchiyama Kouki, Nozawa Masako, Sakuya Shunsuke

április 12-én



Mekaku City Actors

A kocka Kisaragi Shintaro már két éve bezárkózott a szobájába. Korábban egy Ene nevű virtuális lány jelent meg a monitorján, amikor egy furcsa névtelen e-mailt kapott. Egy nap Ene tönkretette a fiú gépét, aki így két év után először kimozdult otthonról... Rögtön egy balhéba keveredik és megismerkedik egy különleges csoporttal, a Mekakushi Dannel.

**Hossz:** 11 rész

**Műfaj:** vígjáték, romantika, sci-fi, természetfeletti

**Stúdió:** Shaft

**Rendező:** Iwakami Atsushi

**Seiyuuk:** Togashi Misuzu, Asumi Kana, Tachibana Shinnosuke, Kaida Yuku

Még áprilisban:



Futsuu no Joshikousei ga [Locodol] Yattemita.

A történet két közép-sulis lányról, Nanakóról és Yukariról szól, akik városi idollá, helyi sztárrá válnak Nanako nagybátyjának kérésére. Interjú és koncertet adnak, tévében szerepelnek, fizetésüket pedig a városi adóból kapják.

**Műfaj:** vígjáték, seinen

**Stúdió:** Feel

**Rendező:** Nawa Munenori

**Seiyuuk:** Misawa Sachika, Itou Miku



Sudden Death

Koume egy magániskolában tanul. Barátjától, Sasugától azt hallja, ha belép a tea ceremónia klubba, akkor nassolhat. Így két osztálytársukkal, Mikaeruval és Momijivel együtt csatlakozik a klubhoz...

**Műfaj:** vígjáték, iskola, slice of life

**Stúdió:** Gainax

# 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:

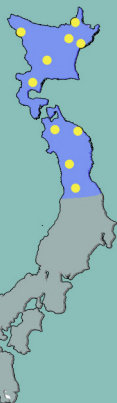
- Ha munkáitokat (cikk, fanart, fanfic) szeretnétek elküldeni, azt a [bekuldes@anipalace.hu](mailto:bekuldes@anipalace.hu) címre várjuk.
- Ha pedig ötleteket, kérdéseket, véleményeket szeretnétek, azt az állandó e-mail címünkre küldhetitek: [info@anipalace.hu](mailto:info@anipalace.hu) vagy keressetek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

# JAPÁN NEMZETI PARKJAI I.

// Hirotaka

Bizonyára sokan vannak, akik jártak már valamilyen nemzeti parkban kis hazánkban. Akár egyszerűen kirándulás céljából, üdülés egyik programjaként, vagy iskolai foglalkozás keretében. Szerintem megegyezhetünk abban, hogy mindenkinek kellemes élmény. Japán szebb-nél szebb természeti képződménnyel rendelkezik, melyek elkápráztatnak, megnyugtatnak és izgalomba hoznak.





Cím:

Japán Nemzeti  
Parkjai 1. rész

Írta:

Hirokata

## Források:

<http://www.env.go.jp/en/nature/nps/park/>
<http://www.japan-guide.com/e/e2325.html>
[http://hu.wikipedia.org/wiki/Jap%C3%A1n\\_nemzeti\\_parkjai](http://hu.wikipedia.org/wiki/Jap%C3%A1n_nemzeti_parkjai)

Mi is a nemzeti park? Nos, a hivatalos, a Természetvédelmi Világszövetség (IUCN) megfogalmazása szerint olyan terület, amelynek ökológiai egységességét meg kell őrizni a jelen és a jövő generációi számára. A területet védeni kell bármilyen mezőgazdasági és ipari felhasználástól, helyette lehetőség nyílik nemcsak tudományos, hanem oktatási és szabadidős tevékenységek végzésére is.

A nemzeti parkok története 1864-ig nyúlik vissza, ugyanis Abraham Lincoln ebben az évben hozta létre a Yosemite Nemzeti Parkot (akkor még Yosemite Valley). Később 1872-ben alakult meg a Yellowstone Nemzeti Park. Európában 1909. május 24-én alakultak meg az első, méghozzá Svédországban egyszerre kilenc. Azóta ez a nap az Európai Nemzeti Park Napja.

Japánban a nemzeti parkokat rendkívül szigorú szabályok védik. Ezen szabályok ismertetésével senkit nem kívánok fárasztani. De a három fő alapvető érdemes megismerni: „megőrizni a területeket és azok ökoszisztémáját, egészséges és szép környezet biztosítása a kikapcsolódáshoz, valamint környezet nevelés és környezetgazdálkodás.”

Utazásunkat északról kezdjük a hideg Hokkaidóról és haladunk dél felé, egészen Okinaváig. Japánban összesen 30 nemzeti park található. Ezek bemutatása kimeríti egy cikk terjedelmét ezért háromfelé osztottam, így a többit csak később olvashatjátok. Am ez nem egyszerű bemutató lesz, végignézitek Japán sok-sok természeti csodáját. Induljunk hát!



## Rishiri-Rebun-Szarobecu Nemzeti Park

(Rishiri-Rebun-Sarobetsu Nemzeti Park: Alapítva: 1974, Területe: 212,22 km<sup>2</sup>)

A parkot nyugatról az óceán határolja tehát víz általi erózió alakítja a partvonalat, és innen remek rálátás nyílik a Rishiri és Rebun szigetekre. A park keleti határa a Tesio folyó. A terület tölgy és fenyőerdők által tarkított síkság. A környező városokban könnyen megszállhat a látogató. Két nagyobb helység van, Vakkanai és Tojotomi. Aki nem szeret erdőkben barangolni, az a vízenyos területeken, lápokon, réteken, és síkságokon, gyönyörű virágokon legeltetheti a szemét, és ha az ég felé pillantunk, akár réti sast is láthatunk. Ilyen a Sarobecu síkság. A 150 km<sup>2</sup>-es szubarktikus éghajlatú vidéket a Szarobecu és a Tesio folyók alakítják és 2005 óta Ramszari területnek minősül. A park élővilága gazdag, rengeteg növény- és állatfaj található benne, mint például a vörös nyakú vöcsök, vadkacsa, vetési lúd. A Rishiri vulkán (1719m) ideális a hegemászóknak, vagy akik egyszerűen csak magaslati levegőt szeretnének szívni. A hegyet a régi tengerészek navigációs pontként használták. Júliustól augusztusig gyönyörű alpesi növények virágoznak itt. A Rebun-sziget Japán legészakibb szigete. Ezekre a szigetekre Vakkanai kikötőjéből indul komp.

**Ramszari terület:** Bővebb nevén Egyezmény a nemzetközi jelentőségű vadzivekről, különös tekintettel a vízimadarak élőhelyeire. A világháborúk utáni időszakban annyira gyorsan romlottak a vizes élőhelyek, hogy egy iráni városban, Ramszarban 1971. február 2-án összegyűltek a szakértők és az egyezmény 1975. december 21-én életbe is lépett. A megállapodás célja, hogy megőrizzük a vizes élőhelyeket, jogi, állami, egyéb intézményi beavatkozás segítségével. Ezen védettség alatt álló helyek szerepelnek a Ramsari listán. Jelenleg a lista majd 2000 helyet tartalmaz. Magyarországon 28 ilyen élőhely van.

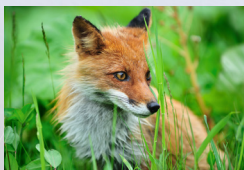
Folytatás a következő oldalon!

## Siretoko Nemzeti Park

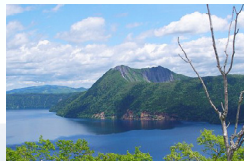
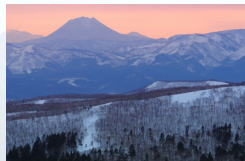


(Shiretoko Nemzeti Park: Alapítva: 1964, Területe: 386.33 km<sup>2</sup>)

Ezt a parkot a Siretoko félszigeten találjuk meg. Ez Japán egyik legszebb és legérzékenyebb területe. A félsziget háromnegyedén nincsenek utak és az északi része csak hajóról vagy többnapos túrával járható be. A terület javarészt erdős, különféle fenyvesek borítják. Népszerű látványosság az öt tó, amelyek közül a harmadik, negyedik és ötödik tavat nyári szezonban elektromos kerítéssel védik, mert ekkor a barna medvék különösen aktívak. A tavak köré turistaút van kiépítve. A növényzet könnyen szemügyre vehető a 740 méteres tengerszint feletti magasságon húzódó Trans-Siretoko autópályán, ami összeköti a félsziget nyugati oldalán fekvő Utoro és a keleti oldalon lévő Rasu városát. Az út azért is különleges, mert törpefenyő erdőt érint, márpedig ez a növény természetes körülmények között 3000m tenger szint feletti magasságon nő és Japánon belül Honsu szigetén található meg. Az útról remek kilátás nyílik a Rasu-hegyre (1661m). A félsziget mellett az orosz fennhatóságú Kuna-siri-sziget húzódik. A Siretoko nemzeti park másik látványossága a Furepe vízesés, ami 100m magasról az Okhotsk-tengerbe ömlik. Másik vízesés a Kamuivakka, mely a meleg vizeről híres és az Osinkoshin vízesés, mely egyike Japán 100 legszebb vízesésének. A park területén több kilátó is található, ahonnan csodás a kilátás és megfigyelhető a Siretoko-hegylánc, aminek az előbb említett Rasu-hegy is a része. A területen rengeteg élőlény található. Jellemző a barnamedve és a róka, a fakopáncs, különféle sasok, ezek mellett a tengerparti sziklák sok tengeri madárfajnak adnak otthont. Növények tekintetében találhatunk itt például csillagfűrtőt, nárciszt. Télen a havas tájon sílécce, vagy sítalpalp érdemes közlekedni. 2005-ben a terület a világörökség részévé vált rendkívüli élővilága és ökoszisztémája miatt.



## Akan Nemzeti Park



(Alapítva: 1934, Területe: 904,81 km<sup>2</sup>)

Még mindig Hokkaido szigetén vagyunk. Földrajzilag a Siretoko nemzeti parktól délre. A terület a három nagy taváról az Akan-tóról, a Masu-tóról, és a Kussaro-tóról ismert. Ezek remek horgászhelyek, pisztráng és lazac fogásához. A Masu-tavat gyakran borítja köd, de ez az egyik legtisztább tó a világon, telente általában befagy. A területen több kilátóról és a Nisibecu-hegyről páratlan kilátás nyílik a tóra. A park két részre osztható, a nyugati felén található az Akan-tó és az Akankohan Onsen, ami ismert célpont a turisták körében. A nagyobb keleti területen található a másik két tó, az Iozan nevű kénhegy, ahol a látogató közvetlenül a gőzölgő nyílások közelébe mehet és nézheti a kéntől sárga repedéseket. A közepben főtt tojás kapható, ami természetes hő segítségével főtt, tehát ki lehet találni, hogy készült. Pihenésre alkalmas hely a Kawaju Onsen. A gyógyvizet fürdő vize az Iozan-tól ered, és népszerű turistaközpont, szállodákkal. A területet tölgy, nyír és fenyőerdők övezik az évszaknak megfelelő színekkel. Az Iozan (Ainu nevén: Atosanupuri vagyis Csusasz-hegy) több mint 1500 vulkáni kráterrel rendelkezik, melyből vízgőz és különböző vulkáni gázok (SO<sub>2</sub>, H<sub>2</sub>S) szállnak fel. A Cucudzsigahara egy különleges síkvidéki terület, ami rendkívüli növényvilággal rendelkezik. Mindössze 140-170 méterrel fekszik a tengerszint felett, de mégis olyan növények élnek itt, mint törpefenyők, vörösfánya, melyek általában alpesi körülmények között élnek. A szakértők szerint itt az Iozan-hegrről származó vulkáni hamu miatt maradnak meg ezek a növények. Ettől távolabb a Kavaju területen, a mintegy száz hektárt beborító Rhododendron diversipilosum gyönyörű fehér virágait csodálhatjuk.

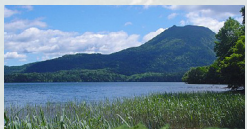
A Kussaró-tó egy kaldera tó, körülötte kellemes erdővel tarkított terület. Rengeteg turista látogat ide a melegvízi források miatt. Hotelek, kempingek várják az érkezőket. A geotermikus energia biztosítja, hogy erre melegebb a tél és ezért ekkor is sok hatóúti lehet látni a tavon. Bár februárban ez is be tud fagyni. A Bihoro ösvény széles körben ismert. Az útról belátható a Kussaró kaldera, az Iozan-hegy, a tóban lévő Vakoto félsziget és tiszta napokon akár a Siretoko-hegység is. Az út mellett több szálláslehetőség is van. A félsziget annak a vulkánnak a maradványa, amiből a Kussaró-tó kialakult. A talajhőmérséklet magas és nem fagy meg a föld, ezért sok élőlénynek ad otthont, ilyen például a kabóca. Említésre méltó még a Nihibecu-hegy, amely majd 800 méterrel emelkedik a tengerszint fölé a Kussaró-tó keleti partján. Innen remekül rálátni a Masu-tóra, melyen alpesi növényvilág uralkodik. A felfelé vezető út elején parkolók, mosdók várják a túrázókat.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



További képek az Akan Nemzeti Parkból:



## Daiszecuzan Nemzeti Park



(Daisetsuzan Nemzeti Park: Alapítva: 1934. Területe: 2267,64 km<sup>2</sup>)

A Daiszecuzan nemzeti park Hokkaido közepén terül el és ez a sziget legnagyobb nemzeti parkja. A park egyértelműen a hegymászás vagy hegyi túrázás szerelmeseinek kedvez. Sűrűek az erdők és szinte érintetlen a táj. Utazásunkat érdemes az Isikari folyó környékén kezdeni, amely mellett több szálláslehetőség várja az utazókat. A legközelebbi nagyváros Aszahikava. Az Isikari folyótól délre található a Daiszecu-hegység, melynek két kilométeres körzetében több csúcs is található. Ilyen a Pippu-hegy (2197m), a Kuro-hegy (1984m) vagy a hegység legmagasabb csúcsa az Aszahi-hegy (2290m), a hegymászók és kirándulók kedvére. Ezekre drótkötélpályás lifttel is felmehetünk. Nyáron alpesi virágok nyílnak, ősszel a nyírfák sárga, a hegyi kőris vörös és a törpe fenyő zöld lombzata festi be a tájat. A hegy lábánál egymás mellett a Ginga és a Rjuszei vízesések, melynek vizei a Daiszecu-hegyből erednek. Az előbbi egy vékony, kecsesen lezúgó vízesés, míg a másik szélesebben, erőteljesebben tör elő a sziklából. A helyiek „feleség és férj” vízesésnek nevezik. A túra végén a Sónkjo Onsenben bárki megpihenhet. Ha már az onsennél járunk, a térség egyik legkiemelkedőbb helye a Kogen Onsen. 1350m-es magasságon található és a területen itt a leginkább megtapasztalható a geotermikus aktivitás. A hely továbbá alaptáborként szolgál a hegymászóknak, akik a Csubecu- vagy Midori-hegyet szeretnék meghódítani. A park területén, de főleg a két hegy közelében elég elterjedtek a medvék, így séta közben nem árt vigyázni. Találunk itt egy barnamedve információs központot is, ahol mindenről tájékozódhatunk. Továbbá láthatunk itt szarvast is. A hegységtől kicsit északnyugatra található Aizankei üdülőterület.

Folytatás a következő oldalon!



Ez az övezet a Meidzsi korszakban medve- vadászatok helyszíne volt. A területet jellemzően vörösfenyő erdő tarkítja. A közelben több mocsár található, ilyen a Numanohira és a Kumoi-gahara. Ideális hely a kirándulóknak, túrázóknak. Hegymászóknak a Pippu-hegy (2197m) lehet jó célpont. Elhagyva a hegyeket dél, dél-keletnek indulva találjuk a Sikaribecu tavat. A tó 800 méteres magasságban terül el és ezeket is hegyek övezik: Higasi-Nupukašinupuri, Nisi-Nupukašinupuri, Tenbo stb. Mindegyik több mind 1200 méteres magassággal rendelkezik, kezdő hegymászóknak ajánlott. A fentebb említett Kogen és Aizankei onszenbe vezető utakat télen lezárják, de a tóhoz egész évben mehetünk, és a befagyott Sikaribecu remek sportolási lehetőséget teremt. A tó mellett a Fuszui hotelben vagy kempingben szállhatunk meg. Aki igazán hosszú utakra vágyik, főleg kocsival, annak a Mikuni-Pass javasolt. Átszeli a parkot valamint Kamishihoro és Kamikawa városát. Régen ez az út választotta el Tokacsi, Kitami és Isikari tartományokat. Ez Hokkaido legmagasabban fekvő útja, 1139 méteren kanyarog. Az útról remek a kilátás az erdőkre, vagy a Tokacsi-Micumata-medencére. A területen rendszeres a lavina veszély, ezért indulás előtt nem árt tájékozódni.



### Kusiro Sicugen Nemzeti Park



(Kushiro Shitsugen: Alapítva: 1987. Területe 268,61 km<sup>2</sup>)

A parkot északról az Akan nemzeti park határolja és a déli felén a tengerparti Kusiro városa fekszik. Itt található az ország legnagyobb vizes és mocsaras élőhelye, ezért minden- képp védelem alá kellett vonni. További indok, hogy itt él az ország egyetlen ismert daru populációja, ami sok fotóst vonz a parkba. Hóesés ritkán van.

A Hosóka kilátó a Kusiro folyó mentén, egy dombos területen található. Remek kilátás nyílik a mocsaras területre, a folyóra és jó időben az Akan-hegységet is láthatjuk. Az Onnenai túraút a Kusiro mocsáron vezet keresztül. Valahol falból készült útról csodálhatjuk a mocsár vegetációját. Télen az Onnenai turista központból lehet tájékozódni a népszerű, sífutásra szánt pályákról. A Toro-tó az egyik legnagyobb a területen. A Szarubo kilátóról remek kilátás nyílik a tóra. Pár éve nagy népszerűségnek örvend a kenuzás, mind a tavon, mind szervezett túra keretében a tótól a Kusiro folyón Hosókáig. Télen a jégkölészet a köz- kedvelt. A tó mentén több kemping várja a látogatókat. A darvak mellett több vízi madár- fajnak ad élőhelyet a nemzeti park.

**A japán darut** kihaltak hitték a túl- vadászat és az élőhelyek pusztulása miatt. Azonban 1926-ban egy 20 madár- ból álló csoportot találtak a Kushiroi mocsarak környékén. Szerencsére és az azóta tartó mentőprogramoknak hála a számuk ma már meghaladja az ezret. A darvak tánca igazán érdekes látvány, főleg ha párban csinálják. Leginkább télen látni őket, és a megfigyelőhelyeket mind autóval mind tömegközlekedéssel megközelíthetjük.



## Sikocu-Toja Nemzeti Park

(Shikotsu-Toja: Alapítva: 1949, Területe 993,02 km<sup>2</sup>)

Ez az utolsó nemzeti park Hokkaido szigetén, Szapporótól délre fekszik. A nevét a területén található két nagy tóról, a Sikocu-tóról és a Toja-tóról kapta. Ezen a területen is rengeteg látnivaló és sportolási lehetőség van, Szapporo közelsége miatt, talán a sziget legnépszerűbb parkja.

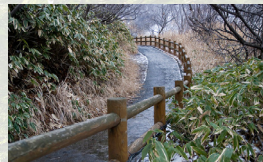
A Sikocu-tó mellett emelkedik a Tarumae vulkán, ami mind a mai napig aktív és vulkánii füst tör fel belőle, a kráter belsejében már szép kis kúp alakult ki.

A Bifue-no-Taki egy vízesés, mely a Csitosze-folyón található és a Sikocu-tóba folyik. Egy közeli parkolóból 15 perces erdei séta a vízesés. A tó nyugati partján az Eniva-hegy magasodik. A nyugati lábánál fekszik a kicsi Okotanpe-tó, mely egy folyóból alakult ki, de a hegy elállta az útját és így tudott felgyülemelni a víz. Kellemes erdős terület, csodás kilátással.

A Sikocu-tól jöcskán délre található a Noboribecu Onsen területe ennek része az Ojunuma. Ez a Kuttara krátertől levő terület a Hijori-hegyen található. 132 fokok kén tör elő az Ojunuma alján és ez 40 fokos vizet eredményez. Természetesen nagyon népszerű célpont. A területen gyönyörű erdő található, amelyet Japánban természeti emlékként tartanak nyilván 1924-től és körülbelül 186 hektár területű. Jellemző a tölgyfa.

A Sikocu-tótól nyugatabbra található az önmagában álló Jotei-hegy, melynek nyugati oldalán egy félhold alakú kis tó található, ami a hegyre induló túraút kezdőpontja.

Az Ucsira-öböl észak-keleti oldalán található a Toja-tó. A hely legnagyobb szépsége májusban mutatkozik meg, mikor a cseresznyefák virágoznak a tó körül. A tó közepén a Nakadzima-sziget és a Kannon-sziget fekszik. A déli részén magasodó Usu vulkán 2000 márciusában tört ki a hegy nyugati oldalát elpusztítva. A környező utakon, házakon jelentős károkat okozott. A Toja-tó és a Kuttara-tó között húzódó Orufure-hegy csúcsán 360 fokok panoráma nyílik meg a csúcstól meghódított számára. A hegymászó ösvény körülbelül 1,5 óra alatt megtehető.





## Tovada-Hacsimantai Nemzeti Park

(Towada Hachimantai Nemzeti Park: Alapítva: 1936, Területe 854 km²)

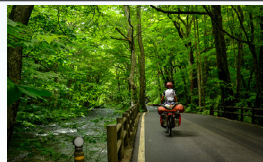
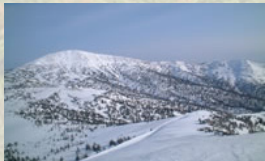
Ez a nemzeti park már Honsu szigetén helyezkedik el, annak is az északi részén, Tóhoku régióban. A park három prefektúrára is kiterjed, Aomori, Akitara és Ivatere. A park két nagyobb területre osztható, az északi részén terül el a Tovada-tó és a Hakkoda-hegy, míg a déli felén a Hacsimantai terület. A kettő között 50km távolság van.

A Tovada-tó körül gyönyörű sűrű erdővel borított vulkanikus hegyek magasodnak és két félsziget is található itt, a Nakajama- és a Mikura-félsziget. Az előbbi félszigeten található egy látogatóközpont, ahol a turisták informálódhatnak a terület érdekességeiről, és érdeklődhetnek a tanösvényekről, szállásokról. Hajó is indul innen. Népszerűek a tó körüli útvonalak, ahonnan több kilátóról is megcsodálhatjuk a tavat.

Nem messze innen található az Oirasze hegyipatak, amely 11 kilométeren keresztül vezet végig a kellemes a bükkfákból és vadgesztenyefákból álló erdőben. Az úton természetesen tanösvény vezet végig, hogy gyönyörködhessünk a tiszta vízben, a mohás sziklákban és az énekesmadarakban. A tótól északabbra Aomori városa felé magasodik a Hakkoda hegység. A hegység adottságai lehetővé teszik a könnyű és az extrém sportok üzését is. Tavasszal erdős, fenyves terület remek egy kis hegyi túrához, hegymászáshoz. Télen a hóval borított hegy, az alpesi síelés szerelmeseinek kedvez. Természetesen itt is találunk információs központot, ahol a túra-, sí-, és hegymászó utakról, valamint kempingekről, egyéb szállásról tudunk érdeklődni. A hegy déli részén található a Cuta Onsen zóna, ahol búkkösök és kis tavak mellett vezet az utunk. A területet a változatos madárpopulációk miatt kimagaslóan védettnek nyilvánította a japán kormány. Ha elfáradtunk, akkor nap végén a Szukaju és Cuta meleg vizes fürdőkben tudunk megpihenni.

A park egyik leghíresebb útja a Mikaeri turistaút. Az út lápos területeken vezet végig és a nagy tengerszint feletti magasság, a hűvös idő és a sok csapadék lehetővé teszi a tőzeg moha kialakulását. Emellett több növény lassú bomlása is elősegíti a tőzeg képződését. Tartunk pihenőt a Hacsimantai-hegyen lévő Gosogake Onsenben, ahol megfigyelhetjük a geotermikus aktivitást. Külön érdekesség a helyi iszap vulkán, amely a legnagyobb a maga nemében, Japánban belül. A Hacsimantai-hegytől nyugatra található a Tamagava Onsen, melyet egy 98 fokos, 1,1-es ph értékkel rendelkező, tehát erősen savas forrás táplál. Ezen felül még itt található a hokutolít nevű ritka rádiiumtartalmú ásvány.

Végeztül pedig az Ivate-hegyet érdemes elmélni, aminek tetejéről remek 360 fokos kilátás nyílik a közelgő tájra. A csúcson a kráter körül 63 Kannon szobor van felállítva, ami arra figyelmeztet, hogy a történelem során szent hegyként tisztelték a helyet.



## Szanriku-Fukko Nemzeti Park



(Sanriku-Fukko Nemzeti Park: Alapítás:2013, Terület: 146,35 km²)

Ezt a nemzeti parkot Rikucsu-Kaigan nemzeti park és több kisebb prefektúrai természetvédelmi terület összeolvastásával hozták létre. Ez a park a legújabb Japánban. Aomori, Ivate és Mijagi prefektúra egy részére terjed ki. A park jelentős részét alkotja egy 200 km hosszúságú sziklás, öblökkel tarkított parti szakasz a csendes óceán partján. A Sanriku part teljesen ki van téve a cunamiknak. A legutóbbira bizonyára sokan emlékeznek, három éve 2011. március 11-én sújtotta cunami a partot, ami eddig a legnagyobb volt. A területen majd 20000 ember veszítette életét, több város vagy falu teljesen eltűnt. Ez a természeti katasztrófa sújtotta a délebbre fekvő Fukusimát is. A terület rekonstrukciója még ma is zajlik, és a területen sokat segíthet a turizmus újbóli fellendítése. De nézzük mit tartogat számunkra ez a park.

A Hacsinohe városa mellett található Kabusime több ezer fekete farkú sirálynak ad otthont márciustól augusztusig. Emellett található még itt egy szentély is.

A szintén a városhoz tartozó Tanesasi part remek sétára ad lehetőséget. Van itt homokos tengerpart és japán fekete fenyők is.

Délre indulva a Kudzsi városánál lévő tengerpart a sok különböző alakú sziklákról híres.

A Fudai falunál lenyűgöző 100 méteres függőleges sziklákat láthatunk és a Tanohata falunál lévő 8 km-es tengerparti szakaszt is érdemes szemügyre venni. Júniusban fehér rododendronok ékesítik az amúgy kopár sziklákat.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



A parton több kilátó is emelkedik, de a tengerparti sziklákról is remek a kilátás. Magukat a sziklákat kirándulójákról nézhetjük meg. Az Unoszu Dgainai partszakasz azért különleges, mert úgy néz ki, mint egy japán paraván.

A Mijako városánál lévő Dzsodogahama, nevét egy buddhista paptól kapta. A terület csodás festői szépsége kihagyhatatlan. Egyszerre vannak jelen a tengerparti fehér sziklák, a zöld fenyők és az óceán kék vize. Nyáron sokan jönnek ide fürdeni. A siofukiana szintén különleges hely. Ez egy hasadék, melybe az erős hullámok nagy erővel törnek be és a felszínen lévő repedésből hatalmas üvöltéssel tör elő, akár 30 méter magasba.

Az Ofunato városnál lévő Goisi part, a Szanriku-Fukko nemzeti park déli részének jellegzetes része. Egy turistaúton keresztül több látványosságot is érinthetünk. Ilyen a Ranboja-csatorna, a felszigetek partjain fekete farkú sirályok seregét találjuk. Goisi Promontory pedig egy híres világítótorony.

Érdeemes megemlíteni még az Anatosiisot, ami egy, az óceánban álló szikla, de három lyukkal találhatunk rajta.

Ezen kívül még sok-sok érdekes alakú szikla, több kilométernyi tengerpart várja a látogatókat. Több városban és faluban is megatálhatunk, ha hosszabb kirándulást tervezünk.



## Bandai-Aszahi Nemzeti Park

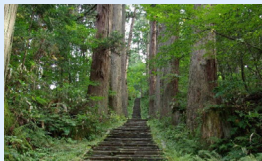
(Bandai-Asahi Nemzeti Park:  
Alapítva: 1950 Területe: 1870,41 km<sup>2</sup>)

A Bandai régió Fukushima prefektúrában található, Honsu középső részén. Középpontjában a Bandai vulkán áll, mely legutoljára 1886-ban tört ki. Tőle északabbra található az Azuma-hegység, több csúccsal, ott áll például az Azuma-Kofudzsi, amely hasonlít a Fudzsiira, ide számos ösvényen tudunk feljutni. A hegyen nyári időszakban az alpesi flóra virágzását láthatjuk. A Bandai-hegytől délre található Japán egyik legnagyobb tava, az Inawasiro. A tó környékén több város is található, ahol megszállhatunk. A Bandai-hegytől északra találjuk a Gosikunuma halastavat. A tóhoz egy 4 km-es tanösvény is tartozik, ahol a tórtól és élővilágáról olvashatunk. A tó híres a színeiről, kobaltkék, smaragdzöld, és egyéb színeket láthatunk. Állatvilágát tekintve, különféle majmok és fekete medve a jellemző.

Deva Szanzan a gyűjtőneve a három szent hegynek Curuoka városa mellett: Haguro-hegy (414m), Gasszan-hegy (1984m) és a Judono-hegy (1500m). 1400 évvel ezelőtt Hacsiko herceg, Szusun császár fia nyitotta meg az Ideha-dzsindzsa szentélyt a Haguro-hegyen. A hegyre vezető úton egy ötemeletes pagoda található a cédrusfák között. Ez a legrégebbi pagoda Tohoku körzetben, épp ezért nemzeti kincseknek számít.

A Gasszan-dzsindzsa szentély a Gasszai-hegy tetején található és az istene Cukijomi. Továbbá a mezőgazdaság, vitorlázás és horgászat isteneit is tisztelik itt.

Végezetül itt van a Judono-san-dzsindzsa szentély is. Főistene



a jó termés és jó szerencse. A szentély mindössze 200 méterrel található a buszmegállótól.

A szentély a taoizmus és a tantrikus buddhizmus képviselője volt, a Meidzsi-korszak óta viszont a sintó vallást követi.





## Oze Nemzeti Park

(Alapítva: 2007 Területe: 1,034 km<sup>2</sup>)

Közeledünk Tokióhoz, a park mindössze 150km-re fekszik tőle. A Bantai-Aszahi parktól délre és Tokiótól kicsit észak-nyugatra található. A park két legjellemzőbb látványossága az Ozegahara láp és az Ozenuma-tó. A láp 1400 méterrel fekszik a tengerszint felett és ez Japán legnagyobb alpesi mocsara, körülbelül 650 hektár. A látogatók deszkaúton járhatják be az egész területet. Jellemző növény a görénykaposzta és a sásliliom.

A láptól keletre található az Ozenuma-tó, mely mellett halad a Numajama turistaút. Innen északnak indulva érünk el a Hiucsigatake-hegyhez (2,356m). Az úton különböző mocsári növényeket láthatunk.

A hegy egy sztrato- vagy rétegvulkán és Tohoku régió északi részén

fekszik. 350 000 évvel ezelőtt alakult ki. Bár mostanában nem tört ki, de a hivatalos szervek szerint aktívknak tekintendő. Öt nagy csúcsa van, melyek közül a Shibayasugura a legmagasabb. A további csúcsok: Manaitagura (2346m) Minobucsi-dake, Akanagure-dake és Mike-dake. Ezekről gyönyörű kilátás nyílik a parkra, természetesen mind alkalmas a hegymászásra.

Kicsit dél-nyugatra található a Sibucu-hegy (2228 m). A csúcs része szerpentin kőzet, míg az alsó felén gránit az uralkodó. A hegyre vezető útvonalak május 11. és június 30. között zárva tartanak, mert ekkor különleges, ritka növények virágznak.

A park híres hegye az Aizukomagadake-hegy és több része is különösen védettnek minősül. Három út vezet a hegyre: a Takizava és Kirinte út, amik Hinoemata faluból indulnak és Mike út, ami a csúcsra vezet. Az első két út gyönyörű bükkös, tölgyes, fenyves, és nyíres területeken vezet végig. A park 2007-ig a Nikko nemzeti park rész volt, amiről a következő számban olvashattok.



Bejártunk tehát tíz nemzeti parkot, Japán északi részétől kezdve egészen Tokióig. A következő számban innen folytatjuk, és haladunk tovább dél felé, ahol hasonlóan páratlan természeti és kulturális értékekkel ismerkedhetünk meg.



# ROUGH CUT

// Catrin

Menő gengszter + bunyós filmsztár = veszélyesen emlékezetes, különös és idióta filmforgatás. Valami ilyesmi ennek a 2008-as dél-koreai alkotásnak a képlete. Egyszerre akció, vígjáték, dráma, hatásos maffiaérzéssel és könnyed karakterekkel. Garantált a szórakozás.





**Cím:**  
Rough Cut  
**Írta:**  
Catrin

**Cím:** Rough Cut (Jonghvanun jonghvada, "A film egy film", "Ez csak egy film")

**Ország:** Dél-Korea

**Hossz:** 113 perc

**Év:** 2008

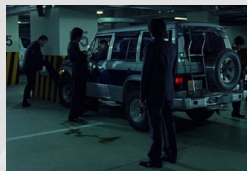
**Rendező:** Kim Gidok

**Főszereplők:**

- Szo Dzsiszop (Kangphe)  
- Kang Dzsihsan (Szutha)

Egy karaoke bárban kezdődik minden: két férfi felejtethetetlen találkozósa. Egy gengszter és egy filmsztáré. Jang Su Ta, a színész híres verekedős, maffia szerepeiről, így a ténylegesen bűnöző Kang Phe is „ott integet” rajongói között. Rögtön itt megjegyzem azt a kis érdekességet, hogy nevük a koreai szutha (sztár, csillag) és a kkgangphe (gengszter, verekedős) szavak paródiája, szójátéka. A bárban egy nehézkes autogramkérő művelet során főszereplőink közt konfliktus adódik, majd nem túl illedelmesen mindenki megy a maga dolgára. Egy mást bíráló szavai azonban jelentősen az agyukba égnek.

Su Tának épp nem megy jól, vesztélyben a karrierje a forgatásos balhé miatt. Egyre gyakrabban fordul elő ugyanis, hogy színész- és kaszkadőr társait a felvételeken ténylegesen megveri. Forr benne az indulat és alig figyel az áljeleletekre, így nem csoda, hogy senki sem akar vele együtt dolgozni. Néhány reménytelen agyalás és próbálkozás után arra a következtetésre jut, hogy a múltkoriban megismert gengszter talán eljátszhatná filmbeli ellenfelét. Hiszen mi lehetne ennél jobb ötlet...?



hogy állhatna ellen szerepe = saját maga menőségének), de csak azzal a feltétellel, ha élesben bunyóznak. Így kezdetét veszi a vére menő forgatás.

A film nagyrészt a forgatáson játszódik, és lényege nem meglepő módon két férfi kakasviadala, ergo méreteik összemérése, saját egójuk villogtatásának álcázott önkeresése és önértékelése. Ezáltal bepillantást nyerünk a filmvilágba és a maffia létbe egyaránt.

*„A film nagyrészt a forgatáson játszódik, és lényege nem meglepő módon két férfi kakasviadala, ...”*

Megismerhetjük a főhősök életét, helyzetét, problémáit, gondolkodásmódját. Egyszerre vannak barátokká és ellenségekké, különlegesebb történetet adva így az általuk eljátszott sablonos-gengszter sztorinál. Bár az is tény, hogy a filmben készült film főmomentuma, összecsapása a tényleges mű csúcspontja is, melyet mindennek nevezhetünk, csak sablonosnak nem. Durva, megrázó képsorok, melyek egyszerű hozzák ki az emberből a taszító, ledöb-bent, „hagyják már abba” érzést és a „kész, ezek hülyék” nevetéskörkört. De ezt a bizarr tragikomikus

egyveleget csak a filmet látva érezzük meg igazán.

Karakterek tekintetében egyensúlyt kapunk. Su és Kang pont annyira hasonlítanak, mint amennyire különböznek. Su jó színész a köré épített keretek között, beképzelt, gógós, de belül mégis gyenge, nincs igazán erős jelleme, csak egy biztonságos álcaja. A gengszter az, aki végre lerántja a magas lóról, és motiválja, hogy erősebb váljon. Vele ellentétben Kang a véletekig sugározza a laza magabiztosságot, bármikor kész ijesztővé válni. Nyilván ez is lehet egy szerep, de ez életviteléből adódóan egy levakarhatatlan stílus, mellyel

a karakter már egygyé vált, nem tudna szabadulni tőle. Egy tisztességes munka, egy másközegű barát, egy újdonsult nő nem fogja kiemelni gengszterlétéből... vagy mégis? Vágyik egyáltalán a változásra? A többi szereplőt csúnyán mondva dísztetnek is tekinthetjük, mindegyik a két főhőst segíti, hátráltatja, befolyásolja vagy szimplán a humort

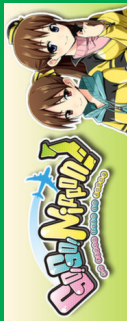


szolgáltatja. Szükséges kellékek a jeleneteknek, a megjelenő érzelmeknek. Tehát mindenképp fontos díszletek, de jellemükön nincs mit részletezni.

A színészek és a kivitelezés meseri. Már az ad egy plusz hangulatot, ha belegondolunk, milyen lehetett ezeknek a jeleneteknek a tényleges forgatása. Ahogy látjuk Kang történetül hiteles rosszfiú szerepét, a mű témája miatt újra és újra rá kell döbbernünk, hogy a valóságban ő tényleg egy színész. De ez csak egy példa, óriási alkatlanok. A kulisszatitkok, a film a filmben hatás és a rengeteg humor és önkritika rendkívül szórakoztatóak. Mindehhez pazar bunyók társulnak, a fentebb már ködösen említett felejtethetetlen utolsó összecsapással. A film záró jelenetei azonban még nagyobb ütnek. Igazán katartikus és tökéletes zárás.

Ezt a művet minden maffiás, bunyós filmért rajongóknak, akció, vígjáték és dráma szórakoztató egyvelegére vágyóknak ajánlom. Véres, brutális jelenetekkel természetesen számolhatunk. És ne hagyják ki a dögös színészekért rajongók sem.





# Go! Go! Nippon! - My First Trip to Japan

// NewPlayer

Akik kicsit is beleásták magukat a japán játékok világába, már biztos, hogy találkoztak a visual novelekkel. Ezek olyan interaktív könyvek, ahol az olvasó a történet előrehaladtát és végkimenetét a menet közben feltett kérdések vagy egyéb más feladatok alapján döntheti el. A Go! Go! Nippon! 2011-ben jelent meg, de csak mostanában került fel Steamre. Ennek apropójaként fogjuk megnézni egy kicsit közelebbről a játékot.

Az alaptörténet szerint a főszereplő elutazik Japánba, ahol két barátját látogatja meg. Egy jó VN-hez híven ezt egy félreértéssel is megfűszereztek, ugyanis főhősünk a két vendéglátójáról azt hiszi, hogy fiúk. Így első nagy megrökönyödése, hogy a hetet a másik nem képviselőivel fogja töltetni.

tud, amit próbál kompenzálni két nyomós érveléssel! Ha tudjátok, hogy hogyan értem...

Húga, Akira, az a tipikus tsundere, akit nagyon imádunk. Néha persze kiborító és sőt tesz a kávénkba, de mindezt kompenzálja remek főzési képességével. Angolul egyáltalán nem tud, de néha megpróbál mondani egy-két mondatot. Persze ezeket egy született angol sem értené, hát még mi, angolul tanulni próbáló magyarok!

## Játékmenet

A játékmenetről nem sokat lehet elmondani, ugyanis aki játszott már legalább egy VN-nel az tudja, hogy mire számíton. Olvassuk a történetet, közben pedig vadul kattintunk. Amikor pedig már belefájdult az ujjunk a kattintásba, elgondolkodunk egy picit azon, hogy a lányok által feltett kérdésre mit is bökjünk.

## Amiről az egész igazából szól

Ahogy azt a cím is sejteti, itt nem egy egyszerű, hagyományos játékról van szó. Az egy hét alatt, amit Japánban tölt a főszereplő szeretne minél több dolgot megnézni, a lányok pedig elkísérik. Azt, hogy pontosan mit nézzem meg, már a játékos fogja eldönteni!

Valamint megismerhetünk sok olyan érdekességet vagy fontos dolgot, amit egy Japánba utazó embernek tudnia kell. Például ti tudtátok, hogy a különböző előre kifizetett kártyákkal nem csak vonatjegyet lehet venni, de néhány boltban is elfogadják?

## Szereplők

A szereplők közül első körben ismerkedjünk meg Misaki Makotóval, az idősebb nővérrel. Ügyesen beszél angolul, talpraesett és átlátja a helyzeteket. Számíthatunk rá, egészen addig, amíg a konyha közelébe nem kerül. Főzni ugyanis egyáltalán nem



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

**Cím:**  
Go! Go! Nippon! ~My First Trip to Japan~  
(ゴー!ゴー!日本!)

**Hossz:**  
Rövid (2 - 10 óra)

**Feljesztő:** Overdrive

**Forgalmazó:**  
MangaGamer

**Kiadási év:** 2011

**Platform:** PC  
(XP, Vista, 7)



*"Főhősünk a két vendéglátójáról azt hiszi, hogy fiúk. Így első nagy megrökönyödése, hogy a hetet a másik nem képviselőivel fogja tölteni."*

Vagy azt, hogy az éjjel-nappali boltokban még wc-re is el lehet menni?

A játék elején még azt is beállíthatjuk, hogy a jent dollárban vagy euróban is mutassa. Ez akkor jön jól, amikor a játékban utazunk vagy belépőt veszünk, így egyből tudjuk, hogy mi mennyibe kerül. Ez eléggé feldobja szerintem a játékmenetet.

Ezenkívül még rengeteg érdekességet megtudhatunk a kultúráról, a különböző látványosságokról, de még arról is, hogy hogyan érdemes utazni! Aki még ennyivel nem érte be, az tanulhat japánul is! Ugyanis a játék nem csak angolul, hanem japánul is kiírja a párbeszédet, így lehetőségünk van arra, hogy egy picit jobban megismerkedjünk az írott japán szövegekkel, és ha mást nem, egy-két kulcsszót megtanuljunk!

### Zene és hangok

Sajnos a játék ezen a területen nagyon gyenge. Szinkronhangok egyáltalán nincsenek, és a zenék is annyira egysíkúak, ismétlődőek és unalmasak, hogy kis idő után én inkább levettem a hangot. Így vagy hang nélkül játszottam tovább vagy bekapcsoltam valami kicsit változatosabb zenét.



### Grafika

A szereplők alapvetően szépen vannak megrajzolva. Nem kiemelkedő, de egy ilyen rövid játéknál mint ez, elfogadható! A CG képeket pedig lehet gyűjteni, de annyira kevés van, hogy az első végigjátszásomnál csak három vagy négy maradt ki.

### Végsgő

Szerintem a játék nem ér 10\$-ért (kb 2500Ft) amennyiért árulják. Viszont sokszor be lehet szerezni olcsóbban és én is így jutottam hozzá. Ha megtaláljuk valahol akciósan, akkor érdemes beszerezni, mert nagyon jó kis dolgokat írnak a különböző látványokról!





# TURBINA Pokémon mester naplója 3.

// Turbina

## Befogott Pokémonok:

BRUCEWAYNE (Zubat)  
HAROLD (Paras)  
ROCKY (Geodude)  
LAJOS (Ekans)

## Aktív Pokémonok:

KUKACKA  
(Butterfree) lvl 21  
ELEKTRA  
(Pikachu) lvl 13  
BOXOS  
(Mankey) lvl 5  
TL,DR  
(Bulbasaur) lvl 23  
JANOS  
(Nidoran) lvl 11  
HAMMER  
(Pidgey) lvl 12

### Január 5.:

Kedves Naplóm! Itt az idő, hogy újult erővel folytassam az utamat és Pokémon mesterré váljak! Holnap indulok! Igen, holnap!

### Január 6.:

A 4-es úton, a semmi közepén találtam egy Pokémon centrumot, közvetlenül a hegy bejárata előtt. Miért rak bárki is ide ilyet?

### Január 8.:

Úgy döntöttem, hogy ideje szétnézni a Moon-hegyben. Állítólag található ott még pár holdkő. Talán szerencsém lesz és szerzek magamnak is egyet!

### Január 9.:

Viccesek a Pokémonok, ha lárvá állapotban vannak. Ma Robert találkozott egy kakunával! A csata minden perce hatalmas izgalomban telt egészen addig, amíg a srácok nem bírták már tovább növelni védelmüket! Akkor egy picit alább hagyott a lelkesedésem. Főleg azért, mert percekig csak bámulták egymást...

### Január 11.:

Négy napja vagyok a hegyben és kezdem azt hinni, hogy eltévedtem!

### Január 14.:

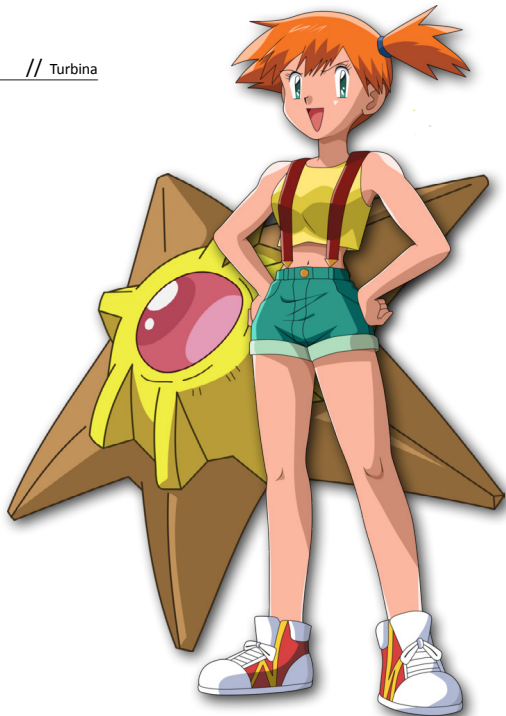
Soha többet nem jövök ide! Eltévedtem, több sebből vérzek és minden Pokémonom teljesen legyengült! Alig jutottam ki! Soha! Soha! SOHA!

### Január 20.:

Egy kicsit edzettünk és Robert átalakult Beedrillé. Azt hiszem, mégis megpróbálok újra a Hold-hegyet.

### Január 22.:

Eldöntöttem. Visszamegyek! Legyőzők mindenkit és én leszek a legjobb!



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

### Január 23:

Beljebb jutottam, ahol még több vad Pokémonnal találkoztam. Táborít verek egy kis helyen és meggyógyítok mindenkit, így újult erővel haladhatunk majd tovább! Át kéne jutni ezen a hegyen, mert különben soha nem érek Ceruleanba. Jól jönne egy rendszeres vonatjárat a környéken!

### Január 27:

Kezd fogyni az élelmem, minél előbb ki kéne jutnom ebből a rémálomból!

### Január 28:

Ez a hegy tényleg egy rémálom! Találkoztam a Rakéta csapat több tagjával! Ki akarok innen szabadulni minél előbb!

### Január 31:

Ezek a hegyek mindig kifognak rajtam, viszont most hálát adok minden Pokémon istennek, hogy kijutottam belőle! Cerulean városban első utam a Pokémon Centerbe vezetett, ahol nemcsak a Pokémonjaim, hanem én is megpihentem egy kicsit!

### Február 3:

Volt egy kis szabadidőm, így körbenéztem a városban. Aranyos kis hely, lehet hogy ha felnövök, ide költözöm!

### Február 5:

Találkoztam egy rendőrrel, éppen a környéken járőrözött! Elmondtam neki, hogy találkoztam a Rakéta csapattal. Mint kiderült, már ők is régóta keresik a tagokat. A hegy tele van velük, lehet hogy ott is kéne keresniük!

### Február 12:

Találkoztam BENA-val és újra összemértük az erőnket. A csapat KUKACKA-val kezdtem, akit Pidgeotto két legyintésre kiűtött, de szerencsére sikerült összezavarnia és így Pidgeotto saját magát is kiűtötte. Ezután JANOS-t küldtem csatába, míg BENA Rattatát, aki kb. 2 másodpercig bírta. Bena azt mondta, vívjunk még egy utolsó ütközetet, hogy lássuk mennyit fejlődtek a kezdő Pokémonjaink. Mondanom sem kell, hogy TL,DR fölényes

győzelmet aratott! Szerettem volna még beszélgetni BENA-val, de ő elszaladt, mondván, hogy nagyon sok dolga van!

### Február 16:

Cerulean városban is van egy edzőterem. Állítólag egy Misty nevű hölgy a terem vezetője és a jól tudom ő vízi Pokémonokkal harcol.

### Február 20:

Megküzdöttem Misty elsődleges tanítványaival. Nem volt valami nagy szám, de majd talán holnap Misty! Ma már sajnos nem ért rá.

### Február 21:

Misty két vízi Pokémonja meg sem kottyant az én kis KUKACKAM-nak! Misty annyira meg volt lepődve, hogy valaki legyőzte. Nem sűrűn történhet vele ilyen!

### Február 24:

Elég sok időt töltöttem már Ceruleanban. Talán ideje lenne tovább indulni!

### Március 7:


Észak felé vettem az irányt, ahol a hídon átsétálva megküzdöttem 5 emberrel, ami inkább egy ujjgyakorlat volt és nem kihívás. A 6. elárulta nekem, hogy a Rakéta csapathoz tartozik. Megkért rá, hogy csatlakozz a csapathoz, de azt már nem várta meg, hogy válaszoljak, inkább rám támadt. Vajon a rendőrség nem akarja őket elkapni most már végre valahára?



# TÉLI SZEZON

Miket néz egy fangirl és egy fanboy?

// Catrin, NewPlayer



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



# FANGIRL MÓD

Miichan barátnőm következő cikkéig garázdálkodom kicsit a rovatban, hogy NewPlayer kolléga ne érezze magát egyedül. Következzen pár sorozat rövid véleményezése a téli felhozatalból fujoshi otaku onna szemszögből, erősen szubjektíven.

Az igazság az, hogy szezonból általában mindig keveset, csak 1-2 címet követek. Most valamilyen csoda folytán viszont egyszerre 6-tal is próbálkozom. Ez se sok, de magamhoz képest meglepő. Szóval nézzük mik is ezek: *Gin no Saji 2*, *Gundam Build Fighter*, *Hoozuki no Reitesu*, *Nobunaga the Fool*, *Space Dandy* és *Super Sonico*.

Igy jobban belegondolva most esik le, hogy a cikk címétől eltérően nem fest valami csajosan a kép. Ehhehe. Ilyenkor eszembe jut, hogy Miichan a Kuroko és Magi folytatást nézi, amikről talán több élvezettel mesélhetne, én pedig itt vagyok egy halom középserű animével. De a gagyi szezonokkal nincs mit tenni. Mondjuk az előző ABC-triumvirátusnál (*Arpeggio-BlazBlue-Coppellion*) sokkal biztatóbb a helyzet, persze azoknál nem nehéz jobbnak lenni.

## Gin no Saji 2

Mostani számunkban egy remek cikket olvashattok róla, mindenkinek ajánlom. Az első évad nekem is nagyon tetszett, hangulatos, humoros, szeretnivaló, remek karakterekkel. Néha kicsit túlzásba viszik a dolgokat, a főhős lelkijét főleg, de ezt feledteti a sok egyedi kaland. Mindenkinek

ajánlom tehát ezt a szórakoztató mezőgazdasági sulis slice of life-ot. Az *FMA* alkotója most is remekelt egy egészen más stílusban. Viszont a második évad gyengébb az elsőhöz képest. Míg az első az alaphévízesség mellett végig változatos maradt, addig itt az első felében főként a lovas témákon van a hangsúly, amiből már kicsit sok volt (főleg, hogy még túl is spilázzák a mondanivalót). Erre jön rá, hogy a romantikusnak ígérkező szál is igen lassan dől, de hát ez van. A sorozat második fele már hozza a remek színvonalat. A manga még fut, szóval valószínű kapunk egy - az első évad végéhez hasonló - random lezárót és egyszer majd folytatódik a srácok állatos-sulis kalandja.

Azért a szezonból még így is ez a kedvencem (tudom ez nem túl bizalomgerjesztő a cikk elején). A rajzolását imádom, a zenéje viszont gyengécske. Egyelőre 7 körülire pontoznám.



"Kicsit szórakoztatnak, kicsit kikapcsolnak, kicsit untatnak."



## Gundam Build Fighter



Ezt a shounen-kütyös-harcolás gyerek stílust anno én is szerettem, most azonban totál hidegen hagy. Akkor mégis miért nézem? 1. Eltökélt szándékom megnézni az összes *Gundam* címűt. Egyelőre a sorozatait követem és gondoltam hatékonyabb, ha az aktuálisan futót is már most le tudom (csak azt bánom, hogy tavaly a *Gundam AGE*-nél erre még nem jöttem rá). 2. Óó, nincs több okom.

**Sztori:** Kissrácok a saját kezűleg összerakott és fejlesztett Gunplájukkal (= Gundam plastic összerakhatós

figura) vívna menő mecha csatákat az erre létrehozott virtuális térben. Ehhez jön a barátság, a család, a versengés, a bajnokság, az ellenfelek és a Gundam fanság, és kész is a Sunrise legújabb gyerek hülyítése.

### Vélemény:

Azt kaptam, amit vártam, se többet, se kevesebbet. Így számomra egy részben unalmas, részben elmenő alkotás lett. A karakterek bár aranyosak közönbösek maradtak. A részek minimum felét kitevő Gunpla harcok pedig érdektelenek és egyértelműek, de van köztük pár látványos, emlékezetesebb megvalósítás. A látványvilágra nincs panasz, a zenét - mint a többi Gundamnál is - nagyon szerettem. A vígjáték elemek miatt időnként szórakoztat, összességében viszont érdektelen, részben időhúzásnak, részben pedig laza kikapcsolódásnak okés sorozat. Akik látták a *Beyblade* és társait, tudják mire számíthatnak. Nem ragozom tovább. Örömhír, hogy elvileg csak 25 részes (nem 50 mint *G* társai nagyrésze). Lehet mire a véleményemet olvassátok, már az anime is befejeződik (hm, ez a többire is igaz). Nálam 5 pont körül mozog.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

## Hoozuki no Reitetsu

Hoozuki vicces, érdekes figurának tűnt, a téma is tetszett, így végül belekezdtem. Lényegében egy slice of life vígjáték animéről van szó, ami a japán pokolban játszódik és erősen épít kultúrájukra, hiedelmvilágukra. Hoozuki ott a szuperüjgintző, aki mindenkit (még főnökét is) papfával lekezel, továbbá nevelgeti kedves aranyhálnővény-terméseit. Igen, az egész anime eléggé bizarr, tele fekete humorral és agymenésekkel, aranyos, de nem kiemelkedő karakterekkel. Sajnos Hoozuki is menő helyett inkább átlagos lett a maga nemében, de azért nem rossz.

Az anime képi világa egyedi, az OST-já hozzáillő, az opening pedig elsőre rendkívül idegesítő és taszító, de aztán megszokható. Összességében kellemes kikapcsolódást nyújt, de számomra nem elég élvezetes, helyenként ez is érdektelenségbe/unalomba fullad. De mondhatnám inkább könynyen felejtethető sorozatnak (már ami a történeteit illeti), a hangulata azért picit maradandóbb. Kedvenc részem az volt, mikor Sztán látogatába jött, hogy szemügyre vegye a keleti alvilágot... aztán erősen szörnyülködött és ijedezett. Szerintem ez a sorozat is 5 körül zár majd nálam.

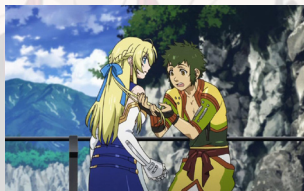


## Nobunaga the Fool

Random módon összehajigált történelmi alakok + fura sci-fi világ + mecha harc + egy nagy rakás népszerű (fangirlködést kiváltó) seiyou = mi ez a marha nagy baromság? Na ná, hogy nézem! A kutyaszó főszereplője Oda Nobunaga, aki a Kelet Bolygón igyekszik erős férfiként viselkedni és Take-da Shingen ellen harcolni. De, hogy ezt egy (később Záfűrűnek - The Fool - elnevezett) fullos mechában tegye, szükség van a Nyugat Bolygóról Da Vincire, aki biztosítja neki a csodafegyvert és még lufi-tőgyű nőt is (=Jeanne D'Arc) is ad hozzá. Eredeti mi? Aztán felbukkan az Oda klán többi része, nyugatról pedig pl. a Magellán, Caesar, Artúr király neveknek is örülhetünk. A hatalmas csata közben még egy loli is megjelenik házassági szándékát jelezve

Nobunaga felé.

Akármekkora hülyeségnek látszik ez a sztori bizony dráma és igyekszik komolyan venni magát. Azon pedig még mindig agyalok én mennyire akarjam komolyan venni... Kétségtelen, hogy helyenként ez a sorozat jobban leköt, mint az előbb említett, köszönhető ez műfájának, egy-egy pózörkődésének és a "mi lesz ebből" kíváncsiságnak. Plusz a karakterek felnőttek, ármánykodnak és harcolnak, de ez nem jelenti azt, hogy máris egy érdekes animét kapunk. Az eddig látott részekből túl sok reményt nem fűzök hozzá, attól tartok végig egy mű mecha-komolykodás lesz, talán később némi romantikával... talán... Azért valamennyire érdekel és még benne van a sztoriban egy "hátha", szóval meglátjuk. 25 rész alatt sok minden történhet(ne).



## Eddigi pozitívumok:

- Kellemes kivittelezés (pl. jó op-ed, szép karakterek).
- Kedvenc seiyyuk (Miyano M., Sakurai T., Koyama R.).
- Tetszetős, enyhe kíváncsiságot kiváltó hangulat.
- Okés, rövid csaták.
- Néhány poén moment.
- Írásos pillanatában a főhőshöz valamilyen formában kapcsolódó 3,5 karakter halála (igazán kár, hogy nem kerekítették fel ezt 4re, tapsikoltam volna az örömtől).

## Eddigi negatívumok:

- Rögtön az előző pozitívumhoz tartozik a főhős erőltetett megtömése spirálisan növekvő műdráma hegygel (szóval nem is tudom örüljek-e vagy ne örüljek, majd meglátjuk).
- Túl sok történelmi személy céltalan, felesleges és menőnek gondolt összehajigálása, és ezek mélységesen semmilyen mondatai.
- A loli.
- Jeanne idéltén mellei (legyen nagy, de ne ilyen természetellenes). Mondjuk nem panaszkodom, mert a pozitívban elfelejtettem felsorolni, hogy Jeanne eddig nagyrészt fiú ruhában van, így nem kapok kínos vigyor görcsöt, ha ránézek. Ugyanakkor ez újabb negatívumot generál:
- Jeanne férfilétét naná hogy megkajálják (még ha mélyebb hangon beszélne...).
- Hiányzik az "anima spiritia" (lásd Macross7). Szóval hiába van egy termékenynek tűnő alaphangulata, összességében semmi hűha/lenyűgöző/igazán érdekes esemény nem történt.

Egyszerűen érződik, hogy a készítő a "nesze nektek itt egy óriási coolság, egyétek meg" üzenetet egyfolytában közvetítik, de sajnos ez így elég erőltetett. A sorozat többször unalomba fullad. Nem panaszkodom tovább, mert félig-meddig szórakoztat a NtF, és így is túl sokat írtam róla. De egyelőre ez is 5/10 körül kering.



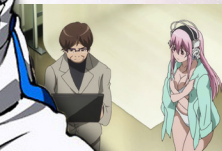
Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

## Space☆Dandy

Kihagyhatatlan alapanyaggal rendelkező, abszolút nézős anime. Most a Frank Drebin x John Travolta, Ford Ferra x MIB, stb képletek helyett csak annyit mondok: Dandy egy "jámpiszipórszerencsétlenkedőhülye" és épp ezért szeretjük. Az anime annyiból áll, hogy Dandy űrlényekre vadászik, célja a felfedezetlen fajok begyűjtése, két bolygóközi út között pedig betéved kedvez helyére, az egyik Boobies bárba, ahol nőkre nyáladzik. Mindehhez két kedvelhető társ, egyedi űrhajó és egy állandó (háttérben asszisztáló) ellenfél is jár. A sztorik totál epizodikusak, egy-egy témát boncolgatnak rendkívül humoros, drogos, elvont és hatásvadász kontextusban. Dandy-ék szinte részenként elpatkolnak különböző agymenések közepette, hogy aztán a következő epizódban, mintha mi sem történt volna, ismét szórakoztassanak.

Kellemes és poénos sorozat, remek látványvilággal, de az igazság az, hogy lehetne még szórakoztatóbb. Van benne lehetőség, egyedi, de egyelőre inkább az "egynek elmegy" kategóriát erősíti. Végülis tetszik, elvagyok vele, de nem ragadott magával. A részek közt akadnak gyengék és találoak is. Személyes kedvencem eddig a zombis, de a legtöbb epizódban találtam valami best momentet. Kíváncsian várom a további kalandokat. OP/ED páros illik hozzá, jók lettek. Szigorúan pontozva 6 körüinek érzem.



## Super Sonico The Animation

Gondoltam WhiteFox fronton is kezdeni kéne magammal valamit, így a Nitro+ kabala lányáról készült slice of life anime most könnyű választásnak tűnt. Sonico eléggé meglepett. NewPlayerrel ellentétben mondhatni elvárások nélkül sikerült pozitívan csalódnom. Gondoltam lesz egy túl cuki ecchi/fanservice animém farszító lányakkal a szezonból, amit majd valahogy végigszenvedek (hehe, lehet NP-nek fanboyságából kifolyólag pont ez tetszett volna). De szerencsémre Sonico annyira aranyos és kedvelhető, hogy eléggé leköt mi történik vele. Félreértés ne essék, összességében ez egy gyengébb anime, de mégis valamilyen szinten magávalragadó.

Sonico modell, énekes, egyetemista és rész munkaidőben a mamájánál dolgozik, a különböző epizódok által pedig megismerhetjük mindennapjait. Az anime összességében nem farszító, nem túl csillogó, vagy nyáladzó, nem pörgős, sőt kifejezetten nyugodt, enyhe fanservicezel és humorral. Igazából nem akarom kritizálni, mert műfajában - bár alig szól valamiről - kellemes, korrekt sztori. Az ember nem is várja tőle, hogy ennél kerekesebb, több legyen (én legalábbis nem).



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



Hibája nálam szimplán annyi, hogy ilyen animénél erősen befolyásol a szeretem tényező. Tehát, hogy mennyire tudok rajongani érte. Nos Sonicoval kapcsolatban nem talált el hatalmas szeretetszapot, így ezt is szimplán egy elmenős, kellemes, kedves animének tudom besorolni. A részek pedig általában hullámzóak: hol gyengébbek, érdektelenebbek, hol kedvesebbek, viccesebbek, aranyosabbak. Szerencsére (vagy épp nem szerencsére?) - nálam inkább előbbi) semmilyen adalékanyag nem dominál erősen az animében: se a zene, se Sonico (a gigamellek ellenére is baromi arányos, esztétikus) kinézete/teste, se a csajbanda, stb. Ami állandó az maga a kedves, moe, "belassult" Sonico karakter, aki önmagában hangulatos, szerethető lány (kedvenc nyilván nem lett belőle). Nemrég még Kurisut is cosplayelte a S;G-ből, de valjuk be borzalmasan állt neki (azért az utalás miatt örültem). Plusz megjegyzem, hogy eléggé zavaró, hogy a headphone-ját soha nem veszi le, abban fürdik, alszik, stb. Oké, hogy kabala tartozék, de ez viszont már fárasztó túlzásnak mondható... legálabbis nem történt volna semmi, ha néha lekerül róla, sőt ha látnánk, hogy egyáltalán sűrűn használja...

Animáció és grafika terén a stúdió hozta magát, szép lett. Sonico zenéi viszont elég gyengék, nem valami jók, bár akadnak közöttük jobbak, elfogadhatóbbak. Az openinget pl. végül megkedveltem. Érdekeség, hogy az endingek mindig mások, egyediek (képileg külön kiemelni a zombisat, ami hát... emlékeztet - ja és igen, Dandy után itt is "zombultak").



Kedvencem egyértelműen a 7. rész, ami külön ovaként, speciálként vagy rövidfilmként is remekül szerepelt. Muzogatóm mindkettőnek, annyira kiemelkedő. Sonico szimplán egymaga utazik benne és ezt csodálhatjuk elképesztően hangulatos 20 percen át. Ha valamit, akkor ez a szezonból maradandóan megetttem. De ez az egy rész nem vetíthető rá az egész sorozatra, így összességében egyelőre ezt is 6 pont körülire saccolom.

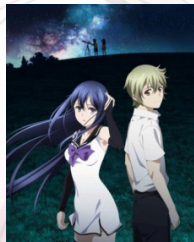


## Összegzés

Tudom a pontok nem hangzottak bizalomgerjesztően, de az az igazság, hogy tényleg szinte mindegyik sorozattal erőnyei és hibái ellenére most totál közöpszerűen állók. Kicsit szórakoztatnak, kicsit kikapcsolnak, kicsit untatnak. Ez persze változhat még bármelyik irányba, de jelentősen nem hiszem... (ahogy azt sem, hogy idővel újranézem őket, de ki tudja). Lehet félév múlva azt fogom mondani, hogy hmm ez a Dandy tetszett adok rá még egy pontot... vagy a Hoozükiből már semmire sem

emlékszem -1. Mert otaku szokásom az időnkénti átpontozás...

Ezeket kívül még kedvet kaptam a *Toaru Hikuushi e no Koiutához*, amit később majd biztosan megnézek (plusz a korábbi filmje is tetszett). Érdekel még a *Buddy Complex* (mert sunrise és mecha), és valamikor pótolom majd a Seitokai folytatását is. Gondolom hozzá/folytatja, amit az első sorozatban megkezdett. NP kedvéért majdnem elkezdtem a *Sakura Tricket*, hogy legyen róla fangirl vélemény is, de egyelőre nem hagytam rá időt.



## Tervek a tavaszi szezonból

Ha előrébb lapoztok, láthatjátok a tavaszi animék listáját, és egyes sorozatok rövid bemutatóit is. Még én sem döntöttem el, pontosan miket követek majd, de a következő címekkel szemezgetek:

*Soredemo Sekai wa Utsukushii*, *Captain Earth*, *Mahouka Koukou no Rettousei*, *Gokukoku no Brynhildr*, de ez még módosulhat. Plusz a *Kiniro no Coda* és a *Soul Eater* újabb sorozatait egyszer majd biztos megnézem, de hétről hétre nem fogom követni.

Következő számunkban remélem Miichannak ismét lesz ideje véleményezni/bemutatni valamit. Hogy ehhez hasonlóan cikkel jelentkezünk-e az még eldől, de fanboy rovatra biztosan számíthatunk!

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

# FANBOY MÓD

Vége a télnek és kezdődik a tavasz. Ez abból is jól látható, hogy a téli szezon lassan a végéhez ér, sőt igazából a tavaszi szezonos animék első részeit vetítése már el is kezdődött mire a magazin olvassátok! Amíg komolyabban nem indul be egyik tavaszi anime sem, addig szedjük ki szakállunkból a pörkölt maradékokat és nézzük át még egyszer utoljára, hogy mik is voltak a mostani szezonban!

## Space☆Dandy

Történetünk az Aloha Oe csapata körül forog, akik új fajokot kutatnak fel és jegyeztetnek be. Az űrhajó kapitánya Dandy, aki olyan mintha a Grease-ből pattant volna ki. Hű társa, másodpilótája és (majdnem) mindent tudó segédje QT, aki egy robot. Sajnos elég régi darab, így nem igazán tudja fejleszteni magát és gyakran lemerül!

Hőseink első küldetése egy Boobies nevű bárba vezet (ez talán a mai Hooters űr megfelelője lesz), ahol különleges fajok után kutatnak. Majd kiugranak a nadrágyukból mikor találnak egy macska szerű lényt, akiről azt hiszik, hogy egy új faj képviselője! Egy nagy üldözés és a fél étterem lerombolása után kiderült, hogy nem az, csak egy matricát ragasztottak az arcára. Így sajnos nem tudják bejegyeztetni. Helyette beveszik őt is a bandába és így, hármasan kutatnak új fajok után. Ha ennyi nem lenne elég, akkor ott van még a gonosz Gogol birodalom, akiknek feltett szándékuk elpusztítani Dandy-t! Persze mindig kudarcot valanak...

A történet kellően vicces, de semmi extra nincsen benne. A részek különállóan is élvezhetőek, nem kell tudnunk, hogy mi történt 2 részel korábban az aktuális rész élvezéséhez.

Amit viszont nem tudtam hova tenni, hogy Dandy-ék rendszeresen elpatkolnak valamilyen módon, majd utána megjelenik a nagy THE END felirat és a következő rész előzetese..... :Most akkor hogy is van ez?



## Nisekoi

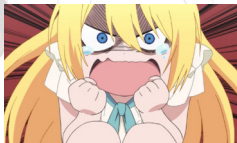
Hogyan lehetne megoldani egy vizslyt a jakuza és a maffia között, ráadásul úgy, hogy az minél kevesebb áldozattal járjon? Az öreg vezérek régi barátok, de a fiatal bandatagok, nagyon forrófejűek és a legkisebb szikra is elég ahhoz, hogy a szembenálló felek egymásnak essenek.

Szerencsére az öregek megtalálják a megfelelő megoldást: a gyerekeiknek járniuk kell, nem kevesebb mint 3 évig! Ezzel csak egy baj van, hogy ki nem állhatják egymást! Így aztán nagyon nehéz lesz elhitetni mindenkivel, hogy ők járnak.

Az előző szezonban a Kill la Kill volt, ami a grafikája miatt tetszett nagyon, a mostani szezonból pedig ez. Itt is vannak nagyon érdekes húzások, amiket csak a második nézésnél vehet észre az ember, vagy ha nagyon figyelmesen követi.

Valami iszonyatosan tetszik az, ahogy a kamerával és a színekkel játszanak. Attól még, hogy egy szereplő nyugodtan beszél, belül baromira ideges, amit a készítők úgy adnak át, hogy pár másodperc erejéig hangulat képeket vágnak be a szereplő arcáról.

A történettől egyáltalán nem vagyok elhalva, mert 9001 hasonló van már, de mégis a képi világ annyira magával ragad, hogy egyszerűen várom a következő részt!



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

## Seitokai Yakuindomo\*

Még 2010-ben volt ebből egy TV sorozat, 2007 óta megy belőle egy manga és már egy 8 részes OVA-t is megéltünk belőle. Mégis nekem ez valahogy nem jön be. Nem akartam dobni az első rész után, mert mondom azért még belenézek, de szerintem két résznél tovább nem fogok jutni. Valahogy nekem ez nem jön át. Így, ebben a formában nem. Viccesek néha a bejátszások, mulatságosak a szereplők is, de ahogy nézem percről percre csak az az érzés fog el, hogy mi ez a baromság?

Az eredeti sorozatot sem tudtam végignézni, csak a 6. részig jutottam. Most ezzel a második részig. Talán akinek tetszett belőle a manga, értékelni tudja az animét is, de én valahogy nem. Ez az erőltetett félreértésekből származó poén és az állandó káromkodás és szexuális megjegyzések valahogy ebben a környezetben nem működnek jól. Pedig én hentaion és ecchin nőtem fel...



## SoniAni: Super Sonico The Animation

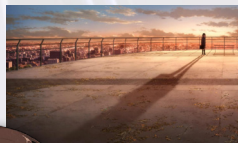
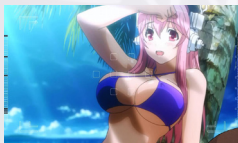
Nem vártam sokat az animétől: fanservice, gitározás, és esetleg olyan események, amikor mit ad isten kiválassz egy bugyi vagy valami. Bugyis esemény nem volt az első két részben, de minden más igen, mégsem tetszik ez az anime. Az első részt már úgy néztem végig, hogy azt vártam mikor lesz már vége. Mikor ezt már harmadszorra is megfogalmaztam magamban, akkor voltam félidőnél. Még kb. 5 percet bírtam és amint rá akartak adni egy előre be nem jelentett ruhát a fotózáson és megjelent a menedzsere egyszerűen abbahagytam a rész nézését. A második részt még elkezdtem nézni, de arra lettem figyelmes, hogy egyáltalán nem nézem az animét, csak szól a háttérben, így inkább abbahagytam.

Maga a történet sem egy bonyolult dolog: a 18 éves Sonico modell, egyetemista és egy 3 fős lány bandában játszik. Mindezek mellett még a nagymamájának az éttermében is kiscigi! Nekem nem tetszett, vannak jobb animék ebben a szezonban!

## Noragami

A történet Yato isten körül forog, aki saját szentjét szeretné megépíteni. Ehhez persze pénzre van szüksége, amit úgy próbál összeszedni, hogy mindenféle kívánságokat teljesít. Egyik nap, mikor egy macskát keres, egy Hiyori nevű lány észreveszi és megpróbálja megmenteni a közeledő teherautótól. Sikerül is neki, de sajnos közben őt üti el az autó. Később magához tér, de teljesen megváltozik az élete, ugyanis szellem lett belőle. A csapat még nem teljes, ugyanis kell egy erős fegyver is, ami segíti Yatót célja elérésében, ez pedig nem más mint egy fiú: Yukine.

Persze azért ennyire nem bugyuta a történet, mert kiderülnek múltbéli dolgok és a szereplők lelkivilága is szakszór kerül előtérbe. Összességében minden egyes rész után azt éreztem, miért nem egyben kezdtem el ezt nézni?



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



## Sakura Trick

Bemásolnám ide a Wikipedia ide vonatkozó szócikkén található kategória besorolást: "Comedy, slice of life, Yuri". Ezek után nem is volt kérdés, hogy egyszerűen bele kell néznem az animébe!

Előre jelzem, hogy nagyon sok embernek nem fog tetszeni és mindenféle animékkel kapcsolatos sztereotípiát erősíteni fog a mű. Talán polipok azért nem lesznek benne... bár ki tudja...

A történetről nem igazán tudok mit mondani, mert nincs. Minden rész a két főszereplő, Haruka és Yuu között kialakult vonzalom és annak eltitkolása körül forog. Slice of life lévén ezen talán annyira nem is lepődünk meg. Az viszont meglepő volt számomra és kb. csak a 4-5. rész környékén tűnt fel, hogy az animében jóformán csak lányok szerepelnek. Szököévből egyszerű rajzoltak egy férfi karaktert és azt is inkább háttal.

A szereplők annyira egyszerűek, mint egy darab fa. Egyből tudjuk, hogy kinek mi a feladata, kinek milyen szerepet szántak. Yuu pl. egy szatyor meztelen csiga szintjén van agyilag. Nem is, mert azok tök okosak, tudnak csúszni, mászni, meg mindenféle egyebet! Nem lesz a kedvencem, nem volt kiemelkedő és még a rajzolása is kritikán aluli volt. De be kell valljam nem bírtam abbahagyni a nézését. Ami Soniconál nem sikerült, az itt elég: a fanservice elviszi az egész animét a hátán!



## Nobunaga the Fool

Nagyon sokat gondolkodtam, hogy erről az animéről mit írjak. Haverom első rész után csak annyit mondtott, hogy mi ez a baromság. Nekem tetszik az alapötlet és a világ, amit felépítettek.

Túl kell tenni magunkat egy-két dologra, és utána egészen élvezhető lesz az anime.

A történet két különböző csillagon játszódik: a Keleten és a Nyugatin, amik régen összetartoztak. Most mindkét csillagon véget nem érő harcok dúlnak. Egy titkos technológia visszatérével megváltozhatna a világ és eljöhethet újra a béke. Ez eddig még rendben is volna, de itt jön a lényeg, ugyanis Jeanne Kaguya d'Arc az, aki Leonardo da Vinci-vel közösen a titkos technológia keresésére indulnak. Haverom egyébként itt mondta, hogy ezt most ő nehezen tudja megemészteni. Aztán kiderült még egy-két szereplő: Arthur király és a kerek asztal lovagjai: Gaius Julius Caesar, Alexander, Hannibal Barca csak hogy a fontosabbakat említsem. Úgyhogy itt aztán minden keveredik mindennel. A nagy mechákat, űrhajókat és egyéb hasonló szép-

ségeket már nem is említtem.

Aki ezt be tudja fogadni, az szerintem egy mozgalmas, izgalmas és szépen megrajzolt animét fog látni. Aki pedig nem, azal nincs mit tenni, mert később ezekből a keveredésekből csak még több lesz!



## Buddy Fight

Ezt direkt a végére hagytam, mivel ez az egyetlen, amit hétről hétre néztem, szét még vártam is. Ezenkívül ez a legbugyutább, legegyszerűbb, és grafikailag a legsilányabb. Mégis így a 10. résznél sem tudom abbahagyni. Vagy csak a TCG (Trading Card Game) mivolta miatt vagyok annyira oda érte?

A történet egy olyan világba kalauzol el bennünket, ahol kártyák segítségével szörnyeket idézhetünk meg párhuzamos világokból, akik velünk együtt harcolnak. A főszereplő a 12 éves Gao Mikado, akinek az a célja, hogy ő legyen a legjobb játékos. Ezt kicsit nehezen tudja elérni, mivel még nincsen saját Buddy-ja, akivel közösen harcolhatna. Ám egy szép napon a Sárkányok világából megjelenik



Drum Bunker Dragon, akivel immár közösen harcolnak a legjobb játékos cím megszerzéséért!

Azt még tudni kell, hogy az egész anime a Buddy Fight kártyajáték promózására készült. Ha úgy vesszük, akkor igazából egy nagyon hosszú reklámfilmről van szó. Japánul és angolul is egyszerre jelenik meg, sőt Youtube-on az összes rész korlátozás nélkül megtekinthető!

Én nagyon szeretem a TCG-eket, így egyértelmű volt, hogy belenézek. Nem voltak nagy elvárásaim, így nem is csalódtam az animében. Gao egy kicsit unszimpatikus volt az elején, de egészen megszoktam már a vicsgóságát. Vasárnap reggelente szoktam megnézni a részeket, félkomásan a TV előtt betakarózva és néha még aludva. Erre tökéletesen jó!

Magáról a játékról pedig csak annyit, hogy vannak benne jó ötletek és érdekes szabályok. Egyszer szerintem ki fogom próbálni, úgyhogy nálam már bevált a reklámfilm! Viszont egy alap pakli négyezer forint, úgyhogy még hanyagoljuk egy picit!



Ezenkívül megint volt pár anime amire már jutott időm és inkább félreraktam. Majd talán egyben valamikor megnézem, amiket még akartam!

A tavaszi szezonról pedig csak annyit, hogy lesz három TCG is, amikbe biztos bele fogok nézni! Jön az új Yu-gi-oh, amit már nagyon várok, és remélem nem olyan lesz mint a Zexal. Legálább az 5D szintjét hozni kéne! Úgyhogy a következő fanboy-ban kártyákat fogunk húzni és megpróbáljuk egymás életpontjait levinni nullára!

# Ecchi animék a korhatár alatt 1. rész - Fiúknak

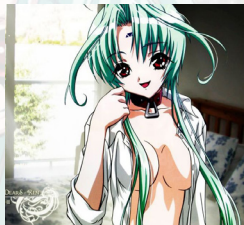
// Daisetsu

Az ecchi műfajról nem kell sokat mesélni. Általában minden animés találkozott ezzel a szóval, ha akart, ha nem. Igen kedvelt műfaj - főleg a fiúk körében - így még a magyar szinkronos animék között is találni egy-kettőt (Full metal Panic! - Fumoffu, Soul Eater). Valamint mindig akad az animékben egy olyan karakter, aki nagyon szereti a női domborulatokat, ilyen például a Bleach-ből Kon. Minden esetre most feliratos sorozatokról fogok írni nektek. Néhány kötelező animét sorolok fel a műfaj kedvelőinek. Amiért az ecchik között is akadnak „durvábbak”, ezért csak az olyanok közül válogattam, amik nem feltétlenül bolygatják meg a kicsi otakuk lelki fejlődését.

## DearS

A DearS egy 2004-es, 12 részt magába foglaló anime. A történetben megismerkedünk Takeyával, aki nem nagyon szereti a földre pottyant, úgy nevezett „kedves” DearS-eket. Egy földönkívüli azonban mégis hozzákeveredik, aminek a hatására óriási kalamajka kezdődik. Takeya barátja, a kis loli Neneko persze nem nagyon örül ennek, mert a fiú inkább foglalkozik a nagy mellű, kicsit lüke Rennel, mint vele. A történet igen sok fanservice-zel van tele, így a később megjelenő, rossz DearS-ek is csak a történet végére fognak harcolni a főhőseinkkel. A cselekmény közben nagy csaták nemigen vannak. De amíg eddig eljutunk, megismerhetjük Neneko érzéseit és a többi DearS-t, akik között vannak okosak és féleszüek is. Ezért a 12 rész igen hamar leporoghat előttünk, amit biztos végigmegejt az ember.

Az anime az ecchi animék között igencsak jónak számít. A perverz tanító nénitől a „nemtudalányfelöltözni”-ig igen sokszor láthatunk perverz jeleneteket a 12 rész során.



Az anime egyik legnagyobb hibája az, hogy a karakterek felépítése igen gyengére sikerült. Az arcok nincsenek szépen megrajzolva, viszont a karakterek a poénoknál gyakran átváltaknak chibibe, ami nagyon mókás tud lenni. Az animében levő jelentősebb hasonlóság az, hogy a főszereplő Ren nagyon-nagyon hasonlít a Chobits Chiijére és a Sora no Otoshimono Ikarosához. Az opening igen gyengére sikerült. Az ending szerencsére aranyos lett és a zene is jobbnak mondható a szokásosnál.

További epizódok: + 1 Special

## Goshuushou-sama Ninomiya-kun

A következő anime 2007-ben készült és szintén 12 részes, mint a DearS (és a hasonló animék többsége). A főszereplőnk itt Ninomiya Shungo, aki a nővértől egy feladatot kap: vigyázni kell egy (nagyon aranyos) lányra, aki képes elszívni az ellenkező nem erejét. A lány annyira veszélyes ezáltal, hogy a csókja akár halált is okozhat. Shungót a nővére persze bent hagyja a kulináriában, és a fiatal srácnak egyedül kell megbirkóznia a Mayura pályázó fiúkkal, és egyéb gondokkal. Ahogy a többi ecchiben, főszereplőnk itt is egy butácska lányt kapott, ugyanis Mayunak nem sok ést adott az Isten, aminek a fiú issza meg a levét. De azért Mayu mindig hálás lesz a fiúnak és hamarosan bele is szeret. Néhány epizód után még több dolog üti fel a fejét, mert egy második lány is bejön a képbe, aki érez Shungo iránt valamit...

Az anime igen vicces és nagyon jó szerelmi háromszöget mutat be. Az openinggel és az endinggel semmi gondom nem volt, tetszettek.

“a fiú inkább  
foglalkozik a nagy  
mellű, kicsit lüke  
Rennel”



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

## Hand maid May

A *Hand maid May* egy már-már réginek mondható anime. 2000-ben készült és mindössze 10 részes. Ahogy a Chobitsban lehetett rendelni egy robotot, úgy ebben is lehet rendelni magadnak egy saját andoridot. Az anime egy Saotome nevű számítógépszéniről szól, akihez egyszer csak egy barbibaba nagyságú háztartási robot kerül. Az andorid egy nagyon értelmes, aranyos lány, akit Saotome megtart. A fiú és az andorid között nagyon jó kapcsolat alakul ki, jókat szórakoznak, éldegélnek egymás mellett és kínos dolgokat is átélnek, ha a lányt éppen fél kell tölteni. Saotomének azonban két gonddal is meg kell birkóznia. Az egyik az, hogy a szomszéd lány szerelmes belé és rendkívül féltékeny a May név kis andoridra. A másik pedig az, hogy May egy nagyon drága gépezet. Ugyanis Saotoméhez csak véletlenül került May, akiről azt gondolta, hogy csak valami ajándék. Tehát egy fityinget sem fizetett Mayért, ami miatt a gyártó az andoridot vissza akarja kérni. Az opening és az ending nagyon jók lettek. A soundtrackokkal sincs semmi gondom, mert néhány karakterhez olyan jól eltalálták ezeket, hogy az ember rögtön kacagni kezd.

Végezetül csak annyit, hogy a *Hand maid May* egy nagyon szerethető anime lett. Az összes karakterrel könnyen megbarátkozik az ember, és ami a legjobb, hogy a három részeket se túlozták el benne, nem úgy, mint mondjuk az *Asobi ni iku yo!*-ban. A 10 rész azonban még ennél is több dolgot mutat be, de ezt már csak az anime megnézésénél fogjátok megtudni.

További epizódok: + 1 Special



## Love Hina

A *Love Hina* valószínűleg nem kell senkinek se bemutatni. Ez egy általában nagyon jól ismert képregény adaptáció, aminek a romantikus szálai biztos, hogy sok hazai animerajongót meghatottak. Az anime arról szól, hogy egy Keitaro nevű srác egyik gyermekkori ígéretét szeretné beteljesíteni azzal, hogy a Tokiói Egyetemre jelentkezik, ahol találkozhat kiskori szerelmével. Az akkori szerelmére persze nem emlékszik. Se a nevére, se arra, hogyan is nézett ki. Minden esetre Keitaro szülei már nagyon dühösek, hogy a fiuk nem dolgozik, hiszen már többszöri alkalommal se vették

fel az egyetemre. A srác még egy utolsó próba érdekében otthagyja a szülőket és a nagymamája Hinata Szállójában vonul el tanulni. Igen ám, de a szálloda az évek során lánykollégiummá alakult át, így Keitaro hamar megismerkedik az ott lakó lányokkal, akik nem örülnek annak, hogy egy hím keveredett közéjük. A sok lány miatt egy újabb hárem animéről beszélhetünk, ahol több szerelem is kibontakozik...

Az opening és az ending engem nem nagyon tudott lázba hozni, így azokról nem tudok mit írni. A *Love Hina* a hárem/ecchi animék egyik gyöngyszeme, a 25 rész alatt nagyon jókat lehet nevetni rajta. Az egyetlen bajom az volt az animével, hogy nagyon erősen cenzúrázott, vagyis inkább... kihagyták belőle az ecchi részek többségét, ami a mangában szerepel. Éppen ezért az animében inkább a vígjáték műfaj domináns és nem az ecchi.

További epizódok: *Love Hina Again* OVA (3 rész), 2 Special



"Az anime egy Saotome nevű számítógépszéniről szól, akihez egyszer csak egy barbibaba nagyságú háztartási robot kerül."



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



## Ichiban Ushiro no Daimaou

A 2010-es év 12 résszel gazdagította az ecchi műfajú animék tárházát az *Ichiban Ushiro no Daimaou*-val. Az anime egy mágikus jövőképet mutató világban játszódik, ahol főszereplőnk Sai Akuto-kun pápa szeretne lenni. Szerinte tekintélyt és tudást akkor szerezhet, ha a mágusképzőbe jelentkezik tanulni. Az épületben viszont a jövőjét megjósoló szellem szembesíti a valósággal, hogy ő nem pápa lesz, hanem démonkirály. Köztudott, hogy a démonkirály nagy fenyegetést jelent minden ember számára, így ezután Akutóval mindenki megtartja a 10 lépés távolságot. Akik pedig ezt nem teszik meg, hóst játszva próbálnak leszámolni vele, ezzel is megmentve a világot a jövőbeli pusztulástól.

Az epizódok alatt persze felütik a fejüket a valódi gonoszok is, ami miatt az anime az egyik legakciódúsabb ecchivé válik. Ahhoz képest, hogy az *Ichiban Ushiro no Daimaou* csak egy 12 részes szösszenet, nagyon jó harcokkal (ruhaszakadásokkal) gazdagított sorozat, ami lényegesen kiemel a műfaj többi animéje közül. Az opening talán az egyik legjobb, amit ecchi anime tudott mutatni, az ending viszont felejthető. A grafika a 2010-es színvonalnak megfelelő. Az *AnimeAddict*son a lehető legjobb minőségben megtekinthetőek az epizódok.

További epizódok: + 1 mini Special sorozat (6 rész)



## Mayo Chiki!

A *Mayo Chiki!* egy 2011-es, 13 részből álló komornyikos ecchisorozat. Főszereplője Sakamachi Kinjiro, aki (családja jóvoltából) retteg a lányoktól, és, ha közel kerül hozzájuk vérezni kezd az orra. Egy „baleset” miatt Kinjiro rájön, hogy Suzutsuki Kanadának – az iskola legnagyobb tekintélyének – a komornyikja valójában nem fiú, hanem lány. Kanade elmagyarázza a kellemetlen helyzetet a fiúnak, majd megkéri a komornyik lány (Konoe Subaru) titkárnak megőrzésére. Csak közben senki sem gondolta, hogy a Subaru és Kinjiro között valami kezd kialakulni...

Az anime grafikája igen szép, zenéi passzolnak a hangulathoz. A kellemes, romantikus hangulat sokaknak elnyerte a tetszését, aminek következtében már csak az bosszantja a rajongókat, hogy nincs igazi lezárás. De az anime így is nagyon szórakoztató, így nagy hiba volna kihagyni!

## Onegai Teacher

Az *Onegai Teacher* vagy ha úgy jobban tetszik *Please Teacher* egy 2002-es anime, ami 12 részt ért meg, feliratot pedig az *AnimeAddicts* készített hozzá. A történet a „szokásos”, sablonos UFO-s téma egyik feldolgozása, ami úgy néz ki, hogy vannak űrlények, akik „véletlenül” ugyanúgy néznek ki, mint az emberek és „véletlenül” kénytelenek valamilyen módon beilleszkedni a földi társadalomba. A főszereplőnk Kusanagi Kei 3 éves kómából kelt fel, aminek következtében, habár 18 éves, mégis a 15 éves kisgimisekkel kell együtt lennie úgy, hogy közben a diákok erről mit sem sejtjenek. Erről az új sensei (Kazami Mizuho) sem tud semmit. A fiú segít beköltözni Mizuho tanárnőnek, ezzel is bebizonyítva kedvességét. A sensei -, aki mellesleg Kei szomszédja is – lebukik és fény derül arra, hogy valójában mi is ő. A bonyodalom abból adódik, hogy Mizuho és Kei kicsit összekeveredik, amire az igazgató rájön. Mivel a fiú nem akar iskolát váltani, a sensei pedig nem akar más munkát keresni, ezért azt hazudják, hogy házasság.

A grafikával, rajzollással sok gondom nem volt, mint ahogy az openinggel és endinggel se (bár ez nem azt jelenti, hogy tetszettek is). A történet a sablonossága miatt annyira nem fogott meg, de legalább egy kicsit kikapcsolt. Egy naposabb délutánra jó program ez az anime, de senki ne várjon tőle csodát.

További epizódok: 2. évad *Please Twins* néven, + 1 OVA

Folytatás a következő számban!



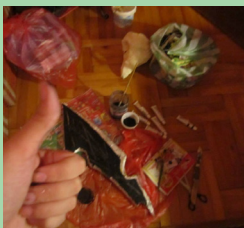
# Cosplay Gyorstalpaló

// Lady Marylin

Kedves cosplayerek! Most nem egy új technikát mutatok be nektek, inkább pár tippet próbálok adni nektek ahhoz, hogy hogyan osz-  
szátok be az időtöket bölcsen! Remélem, sokaknak segítenek ezek a tanácsok!

## 1. Táblázd be magad!

Bizonyára nem csak az én gépem van tele cosplay terves mappákkal. Azonban a nagy tervezgetések közepette érdemes realitásabban is átgondolni a helyzetet. Például ha van egy olyan terved, mely előreláthatólag nagyobb költségekbe kerül majd, érdemes olyan karaktert is betervezni az évre, amit olcsóbban ki tudsz hozni. Sokat spórolhatsz, ha már meglévő dolgokban (paróka, lencse, megmaradt méteráru) gondolkodsz. Így „a kecske is jól lakik, és a káposzta is megmarad.”



## 2. Tervezz és számolj

Egy adott karakterről érdemes több képet is összegyűjteni, illetve utánanézni, hogy korábban mások hogyan valósították meg előtте, milyen anyagokkal dolgoztak, milyen technikákkal jártak el egy kiegészítő vagy maga a ruha elkészítése során. Így készíthetsz magadnak egy kis tervet: mit, miből, hogyan. Ekkor érdemes összeírnod mi mindent kellene beszerezned a cosplay elkészítéséhez (festék, ragasztó, megfelelő méteráru, satöbbi) illetve korábbi tapasztalataid vagy az árgép segítségével körülbelül megbecsülheted, hogy mennyi az annyi, vagyis körülbelül mennyibe fog kerülni a cosplay kivitelezése.

## 3. Az alapanyag vásárlásáig variálhatsz

Ha nem vagy biztos magadban, ráadásul a pénztárcád tartalma is megcsappant, akkor adj magadnak egy kis gondolkodási időt a következő időpontra, mire ismét lesz cosplayer fordítható költségpénzed. Húzd meg magadnak a határokat, és a méteráru vagy hobbi boltból kijöve NE változtass elképzeléseiden, hanem ess neki annak, amit kiterveltél!



## 4. Így takaríts meg némi időt, ha már közeleg a rendezvény időpontja, melyre a cosplayedet szántad



Az idő sürgetése gyakran zavaró tényező. Amíg a purhab szárad, varrd meg a ruhádat, amíg a festék, addig fejezd azt be, egyszóval oszd be azt a kevés időt bölcsen, ami még hátra van a következő rendezvényig, melyen versenyezni szeretnél. Ne feledd, hogy a legtöbb cosplayer még a con előtti estén is szőszmótól valamin!

## 5. Amit NE az utolsó pillanatra hagyj



A rendezvény előtti este gondold végig higgadtan, hogy mi lehet a nagy napon a cosplayen kívül. Ha listát készítesz erről, akkor biztosan nem marad otthon semmi sem a nagy izgalomban!

En a következő kis listát állítottam össze Nektek (persze ezt azért illik kiegészíteni, de pár alapelv benne van):

- olló
- ragasztópisztoly ragasztóval
- tű, cérna
- pillanatragasztó
- hajlítható fémhuzal, csípőfogó
- paróka sapka
- smink készlet



# Anime Mirai - az anime jövője

// pintergreg (SuAnKai)

*Nem kérdés, hogy az anime mint műfaj nagy utat járt be napjainkig, de vajon hová tart? Milyen lesz az anime 5, 10, 15, 20 év múlva? Hacsak nem rendelkezél egy 204-es jövőkütyűvel erre a kérdésre nem lesz egyszerű választ találnod. Éppen ezért, eme kérdés kutatására alapította meg a japán kormány a 9-es szekciót...*

Na jó, valójában a „Japán Animáció Alkotók Társasága” (Japanese Animation Creators Association) a Kulturális Ügyek Minisztériumának támogatásával (214,5 millió jen) indította el a „fiatal alkotók gyakorló projektjét” (若手アニメーター育成プロジェクト) 2010-ben, azzal a céllal, hogy segítse a fiatal alkotókat abban, hogy Japánban belül tanulhassanak animálási technikákat. Az első alkotásokat 2011 tavaszán mutatták be, ebben a cikkben az eddig elkészült munkákat mutatom be röviden.

2011



**Kizuna Ichigeki**  
キズナ一撃

Az anime elején egy harcművészeti torna döntőjébe csöppenünk, ahol is Todoroki Kizuna egy fiatal lány, aki a Wadachi Ju-ken harcművészeti iskolájának tanítványa megnyeri a 1000000000 jenes fődíjat. Persze a bonyodalmak csak ezután kezdődnek, s miközben megismerkedünk Kizunával és

családjával, az is kiderül, hogyan kerül padlóra minden váratlanul felbukkanó rosszfiú.

MAL pont: 6,81; stúdió: Ascension

**The Old Man's Lamp**  
おぢいさんのランプ

Egy kisfiú bújócska közben egy különös tárgyat talál, amely kíváncsivá teszi. A nagypapja elmesél egy történetet a saját gyerekkoráról, és a különös tárgyról, a lámpásról. Mindez Japán nyugatosiasodásának idején játszódik, amikor is egy árva fiút egészen megbabonázzák a lámpások.



MAL pont: 7,83; stúdió: Telecom Animation Film

**Bannō Yasai Ninninman**  
万能野菜 ニンニンマン



Van egy Mari nevű kislány, aki nem szereti a zöldségeket és a tejet, valamint fél átmenni a hídon, ezért mindig a hosszabb, kerülőúton megy iskolába a barátjával. Am egy nap félelmei testet öltenek és kísérténi kezdik, aztán persze összebarátkoznak, sőt Mari segítségére is lesznek...

MAL pont: 6,27; stúdió: P.A. Works

**Tansu Warashi**  
たんすわらし。

Hiiragi Noel, egy fiatal nő egy antik szekrényt kap a nagyanjától, mely anyáról lányára öröklődik generációkon át. Azonban ez nem egy akármilyen szekrény, ugyanis Narniába vezet! Na jó, oda azért nem, de különös kis emberkék laknak benne, akik bár eleinte inkább csak bosszantják Noelt, de fontos küldetést teljesítenek...



MAL pont: 7,01; stúdió: Production I.G

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



2012



MAL pont: 6,62; stúdió: Telecom Animation Film

## Wasurenagumo わすれなぐも

Történetünk a középkori Japánban kezdődik, amikor is egy hatalmas pókszörny támad egy városra, ám egy onmyouji jegyőzi a démonot és egy könyvből pecsételi. Egy könyvből, mely a napjainkban bukkan fel egy antikváriumban, ahol a pecsétet felnyitják... s ezzel különös események sora veszi kezdetét. A modern kor óvatlan emberei megpróbálnak segíteni a lénynek, miközben az csak szövögeti terveit és a hálóját...



Az egész anime rajzolása rendkívül egyszerű, mintha zsírkkrétával rajzolták volna, és a mozgások is kissé darabosak, azonban amilyen egyszerű a megjelenés, annyira nem egyszerű a téma, amit a mű feszeget. Ez pedig nem más, mint az iskolai erőszak.

MAL pont: 6,43; stúdió: Shirogumi

## BUTA

Kalózok, vándorok meg akik még feltűnnek az animében (sok haszonleső) mind egy nagy kincset keresnek (nem a One Piece-t! Az lehet, hogy nem is nagy...). Hogy kerek történetet kapjunk adott egy fiú (a kincshez vezető térkép tulajdonosa), egy samuráj (inkább ronin), aki fél a macskáktól, néhány csúnya, gonosz kalóz meg még pár arc, aki próbál jól helyezkedni, ja és – ki ne felejtsem – egy örült tudós!



MAL pont: 7,42; stúdió: Production I.G

## Shiranuri しらんぷり

## Pukapuka Juju ぶかぶかジュジュ

Ezen teljesen hétköznapi, ámbár mély tartalommal bíró címet viselő anime egy kislányról, az apukájáról és a legkülönlegesebb napjokról szól: a napról, amikor kirándulnak a tengerpartra. A helyzetet komplikálja egy telefonhívás, az eső, egy szörnyű titok, de a helyzetet megmenti egy felfújható dugong (tengeri tehen)!

MAL pont: 6,95; stúdió: The Answer Studio



2013



MAL pont: 6,15; stúdió: Gonzo

## Ryo 龍

Ez a samurájos darab az Edo-kor vége felé játszódik, amikor nyugati hajók ágyúzzák Japánt, a politikai változások áthatják a levegőt, a világ változik, egy háborús árva sorsát követhetjük. Vannak benne ügyes megoldások, mégis befejezetlen az egész, leginkább egy bevezetőre emlékeztet, amelyet – ismereteim szerint – nem követ semmi.

## Little Witch Academia リトルウィッチアカデミア

Vége egy Harry Potter (hús)leveskockát az alaplé elkészítéséhez, a japánosítást végezd a következők szerint: adj hozzá fiatal lány szereplőket, ízlés szerint bolondítsd meg színekké, végezetül – a titkos összetevő legyen – egy marék moe fűszerkeverék, és kész is „kis boszú akadémia”. A siker garantált, méghozzá annyira, hogy a hírek szerint úton van a folytatás...



MAL pont: 8,08; stúdió: Trigger

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



### Aruvu Rezuru

アルヴ・レズル-機械仕掛けの妖精たち-

Valamikor a jövőben egy baleset következtében egy lány lelke egy másik testbe kerül, ugyanakkor különleges képességek birtokába jut s emiatt üldözötté válik. Segítséget, csak a „test bályjától” kaphat...

MAL pont: 6,60; stúdió: Zexcs

### Death Billiards

デスビリヤード

Két idegen érkezik a Queen Decim nevű különös bárba. Épphogy csak kényelembé helyezik magukat megtudják, hogy játszaniuk kell: a játék biliárd, a tét halál. Minden más opció kizárt. A játékok közben magáról az életéről is megtudunk ezt-azt, de a fekete 8-ast csak egyvalaki lökheti be...

MAL pont: 7,91; stúdió: Madhouse



„...az anime mint műfaj nagy utat járt be napjainkig, de vajon hová tart? Milyen lesz az anime 5, 10, 15, 20 év múlva?”

2014

Az anime jövője idén is jelenné válik, és négy újabb alkotás jelenik meg márciusban: *Harmonie*, *Ōkii Ichinensei to Chii-sana Ninensei*, *Paroru to Mirajima* és *Kaze no Sorashita -Chronus-*.



### Összegzés

Mindegyik anime körülbelül 25 perces, rajzolásukat tekintve némelyik elég egyszerű, van amely komolyabb, de szerencsére egyik sem az a „tucat-grafika”, kicsit egyedibb rajzolásúak, amit én személy szerint üdvözlök.

A kedvenceim – nem sorrendben – a *The Old Man's Lamp*, *Tansu warashi* és a *Death Billiards*, de elég jó még a *BUTA* és a *Wasurenagumo* is.



# AniMagazin: Cikk-kategóriák

// AniMagazin

Ebben a cikkben egy nagy hiányosságunkat sikerült pótolni. A következőkben bemutatjuk az AniMagazin kategóriáit egy rövid leírással, hogy könnyebb legyen eldönteni mindenkinek, hogy milyen cikket szeretne írni. Későbbiekben ez a weboldalunkon is olvasható lesz.

## Anime Ismertető

Egy bizonyos anime bemutatója, elsősorban olyanoknak, akik nem látták az adott művet. Ennek megfelelően érdemes kitérni az anime történetére, zenéjére, karakterek bemutatására, esetleg a cikkíró ízlése szerint a grafikára. Leírható az animéhez tartozó kiegészítő részek (OVA, Special, stb.) rövid ismertetése is, de ez nem kötelező. A végén összegzés, és személyes vélemény adható. Előfordulhat, hogy a szerkesztőség egy tagja egy kis dobozba különvéleményt ír az animéről, amiben vagy megerősíti a cikkíró, vagy rövid ellentétes véleményt ad. Azonban ez csak a cikk teljesebb bemutatását segíti elő.

## Manga Ismertető

Ez összességében ugyanaz, mint az Anime Ismertető. Annyi különbséggel, hogy itt nincs zene. Magyar kiadvány esetében érdemes a hazai kötetek minőségéről is írni.

## Fansub Riport

Jelenleg ez az AniMagazin saját cikksorozata, melyben hazai fansubber csapatoknak teszünk fel kérdéseket. Ebben a témába rajongók ajánlhatnak csapatokat, és fansubberek is jelentkezhetnek. Az interjú alanyok és a magazin között létrejöhet partneri kapcsolat is, melynek részleteiről e-mailben lehet érdeklődni.

## Klub Riport

Ebbe a témába klubokat lehet ajánlani, és klubok jelentkezhetnek. A többi ugyanaz, mint a Fansub Riport esetében.

## Riport

A fenti két témába nem tartozó riport. Például: hazai előadóról, mangakészítőkről stb.

## Rendezvények/Programajáló

Ide hazai rendezvények beszámolóit várjuk. A Budapesten rendezett conokról a szerkesztőségünk ír, de a többi bármilyen eseményről – conról, múzeumi tárlatról, programról – szívesen fogadunk beszámolókat. A cikk erősen épít a cikk írójának személyes tapasztalatára, élményeire.

## Szigetországi Napló

Ez a hírek, friss információk témája. Jelenleg az animés, a mangás, és az ázsiai hírek gyűjtése az AniMagazin csapatának feladata. Azonban jelenleg hírszerkesztőket keresünk, akik mind a weboldalra, mind a magazinba, a hírek gyűjtését, esetleges fordítását elvégzik. (Feladat még a hír weboldalon közzététele, és a magazinba kerülő hírek dokumentumba gyűjtése.) Ezeken kívül a téma még az aktuális szezonos animék rövid leírását, listáját tartalmazza. Utóbbi az AniMagazin saját cikksorozata, a szerkesztők készítik.

## Ázsia Titkai

Ez az egyik legtagabb témakör. Ide várjuk az elsősorban Japán, de más ázsiai ország történelmével, kultúrájával, művészetével, életmódjával kapcsolatos írásokat. Legyen szó akár vallásról, fontos történelmi személyiségről, vásárlási szokásokról. Lehet tömör, informatív cikkben bemutatni a témát, de aki részletesen kifejtett cikket szeretne írni, az is bátran megteheti. Sőt egyaránt örülünk a több oldalról bemutatott témának és a minden részletre kiterjedő cikkeknek is.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



### Távol-Keleti Ízvarázs

Úgy gondoltuk, hogy az ázsiai konyha olyan sokszínű, változatos és érdekes, hogy külön témát érdemel. Eddig azonban sajnos kissé elhanyagolt kategória volt. Ebbe a rovatba, olyan írásokat várunk, ami például egy ázsiai étel elkészítését és annak műveleteit mutatja be. De olyan cikkeknek is örülnénk, amik egy bizonyos élelmiszeripari terméket mutatnak be részletesebben. Lehet írni az étel/termék ízéről, csomagolásáról, állagáról, arról, hogy az adott termék kapható-e itthon, és ha igen hol. Az étel elkészítéséhez milyen alapanyagokat kell megvásárolni, és ezt hol lehet beszerezni, vagy ha nem lehet, akkor hogyan helyettesíthetünk egy bizonyos hozzávalót, stb.

### Moziterem

Ahogy mindenki, mi is szeretünk moziba járni és megnézni egy jó filmet. Tény, hogy az ázsiai filmek keveset szerepelnek a mozikban, de attól még sokat itthon is beszerezhetünk. Ebbe a témába az ázsiai készítésű vagy ázsiai témájú filmeket mutatjuk be. Itt érdemes írni a történetről, a karakterekről, a zenéről, egyéb megvalósításról (CG, látványelemek stb.), saját véleményről. Tehát a cikk ugyanazokkal a paraméterekkel bír, mint az Anime Ismertető.

### Dorama-Sziget

Ez a téma ugyanolyan, mint a Moziterem, csak itt sorozatokról van szó. Szintén ázsiai készítésű, vagy ázsiai témájú sorozatok ismertetőit várjuk.

### Kontroller

Ezen kategória nehezen félreérthető. Játékok, minden mennyiségben. Főként ázsiai készítésű vagy ázsiai környezetben játszódó játékok ismertetőit, bemutatóit, tesztjeit várjuk. Aki olvasott már játékbeutatót az tudja, miről van szó. Aki nem annak érdemes tudni, hogy a cikkekben kis részben szó eshet a játék történetéről, nagyobb hangsúlyt lehet fektetni a világ bemutatására, ahol játszódik a játék. Fontos beszélni a grafikáról és a játékmenetről, hogy hogyan tudunk előrehaladni a történetben. Megemlíthető még a zene, hogy illik hozzá, vagy éppen bosszantani fog két óra elteltével...

### Könyvtár

Itt értelemszerűen könyvekről van szó. Ázsiai író által írt művet, vagy ázsiai témájú könyvismertetőket várunk. A cikk legfontosabb eleme a könyv műfajának, rövid történetének és szereplőinek bemutatása. Kis részben lehet beszélni az íróról és más munkáiról, amiket a cikken belül külön dobozban szoktunk elhelyezni, de ez nem kötelező elem. Érdemes írni a könyv kinézetéről is, milyen a borítása, van-e benne illusztráció, mennyire sérülékeny stb. Ezenfelül, ha van magyar kiadás, akkor természetesen arról is szót kell ejteni, mert itthon elsősorban azzal találkozunk.

### Összhang

Ez a téma a zenének van fenntartva. Ide kerülnek azok a cikkek, melyek témája a zene. Főleg előadókra vagy együttesekre szóló cikkeket várunk ide, ahol a cikkíró ismerteti az együttes stílusát, megalkulásának történetét, a banda tagjait hangszerükkel együtt. Ha történt tagváltás, azt is érdemes megemlíteni. Külön dobozba kerülhet az előadó vagy együttes albumainak, népszerűbb számainak felsorolása. Ha olyan hangszer használ az együttes/előadó, mely kevésbé ismert, arról is érdemes pár sort írni.

### Fanfiction

Ezt mindenki érti. A rajongók által írt animéhez, mangához kapcsolódó történet.

### Fanart

A rajongók által valamilyen technikával készített, anime vagy manga karaktert/jelenetet ábrázoló rajz, kép. Ezenfelül minden olyan alkotás, amelyet rajongó készített valamilyen anime hatására.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

### Olvasói Gondolatok

Szintén egy tág kategóriáról van szó, ami erősen szubjektív. Leginkább azok a cikkek kerülnek ide, melyben - ahogy a címe is tükrözi - olvasói vélemények fogalmazódnak meg, főként animékről, mangákról. De más, a magazin témáival kapcsolatos gondolatokat is szívesen várunk ebbe a rovatba. Főként elemzések, kritikák, személyes vélemények és ajánlások tartoznak ide. Pl. ha animéről, mangáról szól az adott írás, akkor a cikk feltételezi, hogy az olvasó látta az adott művet, ezért spoilereket tartalmaz. A cikkíró sokkal jobban a személyes élményeire, tapasztalataira helyezi a cikk hangsúlyát. Érdemes megemlíteni, hogy mit várt a műtől és mit kapott. Pozitívumok és negatívumok ismertetése itt igazán jelentős eszköz. Jelenleg két saját rovatunk is fut ebben a kategóriában, mely az aktuális animékét tárgyalja fangirl és fanboy szemszögből.

### Nuihari Műhely

Ez a „csináld magad” téma. Ide mindenféle hasznos tanácsot, vagy leírást tartalmazó cikk kerül, melyből az olvasó megtudhatja, hogy egy adott fuccot, hogy lehet megcsinálni. Jelenleg ebben a témában fut a cosplay gyorstalpaló cikksorozatunk. De régebben onigiri mágnes készítésének leírása is volt már, plusz pár origami ábrával is találkozhattatok. A cikkben le kell írni, hogy milyen eszközök és anyagok kellene a cikk témájával szolgáló tárgy(ak) elkészítéséhez, azokat hol lehet beszerezni és ezek után hogyan, milyen módszerrel lehet elkészíteni a tárgyat.

### Otaku Tutorial

Tág, objektív kategória. Ebben a témakörbe leíró, komplex, átfogó ismertetőket, bemutatókat várunk animékről, mangákról, ezek bizonyos szegletéről vagy épp univerzumáról és bármilyen más otakusággal kapcsolatos témáról (pl. animés témák, magazinok, alkotók, figurák, fuccok részletes vagy összefoglaló, általános bemutatóját). Tehát a fentebb említett ismertetőknél egy sokkal komplexebb és tágabb kategória, az Olvasói gondolatoknál pedig mindenképpen objektívebb témakör. Mondhatni „minden más, ami animés, otakus, de az előzőekben nem fért bele”. Korábban hasonló cikkek az Olvasói Gondolatokba is kerültek, de a kategória megfelelő kihasználása érdekében igyekszünk az átfedések kiküszöbölni. Így itt talán érdemes is megemlíteni, hogy természetesen születnek olyan cikkek, amik több kategóriánkba is besorolhatóak, végső helyüket a szerkesztőség határozza meg. Pár példa a témakörből: *Gundam* és *Macross* animék kronológiai felsorolása rövid leírással, a Helsing szervezeteinek, karaktereinek mélyebb leírása vagy a hentai bemutató.

### Sensei Tutorial

Általános bemutató cikk bármiről, ami nem tartozik az Otaku tutorialba, mert annál technikaibb, „kockább” vagy épp tanító jellegű kategória. Pl. ázsiai márkájú, fejlesztési technikai eszközök bemutatója, tesztje, programok használata, ismertetése, de ide kerülnek a távol-keleti nyelvtanulással kapcsolatos tanácsok, leckék is.

### Házunk Táján

Jelenleg ebben a témában található a körkérdések, melyben, minden számban három személyesebb vagy technikai kérdésre válaszolnak szerkesztőségünk tagjai. Kérdések beküldhetőek emailben.



Aki úgy érzi, hogy szeretne cikket írni bármelyik kategóriába, akár egyszer, akár többször, az vegye fel velünk a kapcsolatot. Ha kérdéseket van, bátran tegyék fel, szívesen nyújtunk segítséget. De az is jó, ha az eleve kész cikket külditek el nekünk. A soron következő számba a cikkbeküldési határidőt a facebook profilunkon tudhatjátok meg. De általában a magazin megjelenési hónapja előtti hónap vége a határidő. A magazin mindig páratlan hónapban jelenik meg, tehát ha májusban jelenik meg az új szám, akkor a cikkbeküldés április vége. Jó tanácsként említenénk még meg, hogy ne a beküldési határidő végén küldjétek a cikkeket, hanem amint kész van, mert a határidő végén sok cikk érkezik be és a zsúfoltság miatt egy-egy cikk tolódhat egy magazin számot. Terjedelemben a cikkek minimum 1, maximum 5-6 oldalból álljanak wordben. Ha a téma olyan, hogy ennél több oldalt tesz ki, akkor a cikk több részre szedve, több számban jelenik meg.



# Körkérdés a szerkesztőkhöz 13.

HÍREK

// AniMagazin

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

## Miért kezdtl el animéket nézni?

**NewPlayer:** Egyik barátom ajánlott egy *Oh, my Goddess!* nevű rajzfilmet, amiből nem volt meg minden rész. Mondta, hogy még így is nagyon jó, és nézzem meg! Igaza is volt, tényleg nagyon jó, de engem érdekelt a többi rész is, így utánajártam és kiderítettem, hogy ez egy anime és nem csak az az egy széria van belőle, amit részletekben láttam. Beszereztem az egészet és újránéztem, utána kíváncsiságból elkezdtem más sorozatokat is. A sok kutakodás eredménye az lett, hogy megismerkedtem egy érdekes, "titkos" közösséggel, és kiderült sok rajzfilmről, amiket eddig szerettem és néztem, hogy azok is animék. Már tudatlanul is szerettem az animéket, így talán mondhatom azt, hogy ez velem született tulajdonság...

**Strayer8:** Nem tudatosan kezdtem el animézni. Kisgyerekként az egyik német gyerekadón először ömlesztve néztem a rajzfilmeket, később úgy láttam, hogy a japán rajzfilmek a legjobbak. Csak 16 évesen hallottam először az anime kifejezést.

Az előadás hatránya



**Catrin:** Van pár fotóm, amiken két éves körüli lehetek és a *Spoon oba-san (Csip-csup csodák)* magyar kiadású könyv-változatát lapozgatom, nézegetem, tapizom. Szerintem ott kezdődött minden... XD Egyébként azért kezdtem el, mert adták anno az RTL-en a DB-t, SM-t és társaikat, amik tetszetek, így néztem. Az "ezek japán rajzfilmek" és az utána következő "animéknek hívjuk őket" megvilágosodások mellett/között is folyton néztem valamit (tehát nemigen volt olyan időszakom, mikor ne animéztem volna). Az A+-szal és a nettel végre nagyobb tér nyílt meg előttem, így folytattam jó szokásomat, és azóta is kedvem szerint haladok egyre több és több anime nézésével.

**Hiroataka:** A dolognak nincs igazán miérte. A sablonos sztori történt velem is. Kisgyerekként *Nils Holgersonnal* kezdtem, mert cuki mese volt. Aztán tudatosan a DB-SM páros következett, egyszerűen, mert tetszettek és nagy hype-juk volt a suliban. Majd nagyobb szünet után megtaláltam az A+-t. Azóta nincs megállás, azért nézem, mert anime, mert szeretem és mert jó.

Az emberek mindenütt az Önéhez hasonló vállalkozásokat...





### Mennyi időt fordítotok egy-egy szám elkészítésére?

**NewPlayer:** Szeretném azt írni, hogy semennyit, de akkor a főszerkesztő asszony leszidna. Így csak azt írom, hogy egyre kevesebbet! Majdnem mindennap tevékenykedek valami AniPalace-szel kapcsolatosan, de az leginkább a weboldalamon merül ki. A magazinon belül ha cikket írok, akkor ahhoz gyűjtök anyagot, és utána pár nap alatt megírom, esetleg később még beleírok. A megjelenés előtt jön az egyik legnehezebb feladat: át kell nézni a magazint. Ez megint csak több napot vesz igénybe. Végezetül a megjelenés van hátra, ami már viszonylag gyorsan és rutinszerűen megy, de így is beletelik pár órába. Pedig ilyenkorra már minden szöveg és kép össze van gyűjtve, csak fel kell őket tölteni a megfelelő helyekre.

**Catrin:** NewPlayer kihagyta, hogy a levelezéseink nagyrésztét is ő bonyolítja le, melyek közül több is hozzájárul a magazin készítéséhez. Amúgy ez nehéz kérdés, mert sosem gondolkodtam rajta... Az összes cikk véglegesítése, Hiro dizájnjának szemrevételezése, majd a magazin végső átnézése, tehát a hibák javítása/összeírása nagy mennyiség. Így telnek az órák vele. Néha 1-2 cikket (plusz egy állandót) is szoktam írni, ezek elkészítése vegyes hosszúságú... A lényeg, hogy nem foglalkozom mindennap az AniMagazinnal (talán mondhatjuk, hogy hetente azért szoktam), de amikor igen, akkor van, hogy egy huzamban pár perc, óra vagy a fél napom azzal telik.

**Strayer8:** Most éppen magánéleti és technikai okokból csak pár órát tudtam a lektorálásra szánni, cikkirás, hírirás végképp nem jutottam el. (Ezúton is köszönet Catrinnek és pintergeregnek a lektorálásért.) Az előző számokban minden cikkre átlagosan fél óra kellett, ehhez jött a cikkirás ideje, mikor volt ihlet.

**Hiroataka:** Szerintem egyetértünk abban, hogy a dizájn gyártása a leg-hosszadalmasabb folyamat az egészben. Igazából mást szinte nem is tevékenykedek a magazinban. Kb. évente kétszer-háromszor írok komolyabb cikket, mert sokáig tart utánanézni a dolgoknak és szeretem körbejárni a témát. Ezenkívül a beszámolóknak megírása nem nehéz feladat. Néha híreket szoktam kiírni az oldalra. Hogy egy cikknek mennyi idő alatt van kész a dizáje, nagyon változik. Attól is függ, hogy mennyi és milyen képet kapok hozzá, mennyit kell pluszba keresni. Összességében olyan 1 óra és fél nap között mozog az, amíg egy-egy cikk kész lesz. Előfordul, hogy egész nap a gép előtt vagyok és készítem a diziket, ekkor 2-3 cikk készül el.



### Milyen nyugati rajzfilmsorozatokat kedveltek?

**NewPlayer:** Nagy rajzfilm örült vagyok, úgyhogy nem csak animézek, hanem több nyugati rajzfilmet is nézek. Többek között: *Family Guy*, *Archer*, *Bob's Burgers*, *South Park*, *King of the Hill*. Ezenkívül az egyik kedvencem, ami még most is megy, és teljesen megvagyok érte örülve, az a *Legend of Korra* és elődje a *Legend of Aang*. Ezeket nagyon tudom ajánlani mindenkinek! Amúgy én a Cartoon Networkön nőttem fel, úgyhogy ott szinte az összes régi sorozatot kedvelem! De azok közül is *Dexter laboratóriuma* és a *Flúgos futam* a két kedvencem! Nem tudom, hogy a websorozatok ide tartoznak-e, de ott kiemelném az *Oishi High School Battle*-t és a *The Adventures of Kim Jong Un*-t. Nagy agymenés mind a kettő! Nézek és néztem még más rajzfilmsorozatokat is, de ezeket emelném ki leginkább.

**Catrin:** Emlékszem a Dexter nekem is nagy kedvencem volt, meg a *Witch* is. De rengeteg sorozatot néztem, amiket többnyire szerettem is, szóval nem kezdek hosszasan felsorolásra. Pár példa elég lesz: *Micimackó*, *Pókember*, *Batman*, *Hupikék törpikék*, random Disney sorozatok (pl. Dagobert), *Tom&Jerry*, *Hódító hódok*, stb-stb. Később *Family Guy*, *South Park*... nemrég pedig *Aang* legendájához és *Archer*hez volt szerencsém (utóbbi főhőse számomra kifejezetten headshot&fárasztó kategória, szóval nem a kedvelteket erősíti).

**Strayer8:** Most éppen semmilyen rajzfilmet nem nézek, az elmúlt években nem volt kedvencem. A régi magyar rajzfilmeket, amiken felnőttem még most is nosztalgiaival nézem és emlékszem az Egyszer volt... az élet című francia rajzfilmre.

**Hiroataka:** Már nem követek rendszeresen semmilyen nyugati rajzfilmet. Persze szeretek belefutni a *Family Guy*, *South Park* duóba. Régebben *Tom&Jerry* (mondjuk az most is No.1), *Hupikék törpikék* és a *Miki-egér*, *Tapsi-Hapsi* cuccok jöttek be leginkább.

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. A kérdéseket ide várjuk: [info@anipalace.hu](mailto:info@anipalace.hu)

# 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:





# AniStation - a kötetlen rádióbeszélgetés.

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

Töltsd le az eddigi felvételeket: Innen

***Látogass el  
hozzánk!***



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



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



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

