

# アニ雑誌 AniMagazin

Fanatikusoknak!

Manga Ismertető

Gantz

Ázsia Titkai

A japán olimpiák

Olvasói Gondolatok

Temetni jöttem az  
Animaxot, nem dicsérni

# A-Channel



## Szerkesztői levél:

// NewPlayer

Új év, új évad és a december utáni magunkhoz térés. Személy szerint nagyon szeretem a karácsonyt, mert jó összejönni a családdal. Jó közösen főzöcskézni és utána a nagy asztalnál elfogyasztani. Bár az ajándékozás nekünk már inkább úgy zajlik, hogy megkérdezzük egymástól ki mit szeretne, de unokatesómék még széles mosollyal bontják ki a csomagokat, sokszor nem csak azokat, amiket ők kapnának!

Januári számunk a tervezettnél egy kicsit később jelent meg. Ennek egyik oka az volt, hogy még sokunk iskolába jár, és a december-januári vizsgaidőszak elvitte minden időnket és energiánkat.

De ahogy mondani szokták: megkésve bár, de törve nem! Itt vagyunk és engesztelés képpen hoztunk 4 anime ismertetőt! Ezek közül az egyik a Ben-to, amit az AniStation hallgatók már talán ismernek! Beszámolunk még az AnimeKarácsonyról és a PlayIT rendezvényről is, amin részt vettek a kiküldött riportereink.

Azért van egy kis fejlesztési hírünk is, ugyanis weboldalunk megint átesett egy kis változtatáson. Leginkább belsőleg lett jobb, stabilabb és ha mindent jól csináltam, akkor gyorsabb is! Külsőleg egy-két apró grafikai hibát javítottunk, valamint elkészült a kezdőoldalon lévő sliderünk is. Én csak SLIDERS-nek hívom a 90-es évek végén futott TV-sorozat után!

Jelentkeztünk szezon nyitó AniStation beszélgetésünkkel is, amit megint nem sikerült 1 órába bepasszírozni. Előző évben 6 adást csináltunk, idén szeretnénk legalább 7-et elkészíteni és a hallgatóság elé tárni. Hiko, Dani, Flash, Balcsida és jómagam mindig találunk olyan témát, amiről beszélgetni tudunk. Ezért sem szoktunk beleférdni az 1 órás tervezett időbe...

Az előző szerkesztői levélben a hóhoz fohászkodtam, de most így január végén, már inkább nem szeretném, hogy essen. Az a baj, hogy ha elkezd esni a hó, akkor az nem fog megmaradni, hanem nagy valószínűséggel elolvad szinte azonnal. Ettől saras lesz minden, amit pedig nem szeretek!

Zárásként pedig szeretném mindnekinek megköszönni az előző évi munkáját, a beküldött cikkeket és az olvasóknak, hogy lelkesen követik a magazint! Remélem idén is mindenki folytatja jó szokását!

### Logo & Design terv

Fren Laboratories Design Empire

Lord Fren

frenlabs@gmail.com

Hammer on The Nail

### Szerkesztők

NewPlayer (alapító)

newplayer@anipalace.hu

Catrin (főszerkesztő)

catrin@anipalace.hu

Hirota (grafikus)

hirotaka@anipalace.hu

Strayer8 (lektor)

strayer8@anipalace.hu

### Beküldés & Info

Cikkek beküldése

bekuldes@anipalace.hu

Információ, kérdések

info@anipalace.hu

### Cikkrők

Iskariotes

Lady Marilyn

Daisetsu

pintergreg

Turbina

### Támogatók



Fanservice Factory



Elhaym Blogja



Lady Marilyn Blogja



Budapesti Anime Klub



Pécsi Anime Fanclub



AnimeAddicts



Anime Sekai Team



Anime Series



Behind Fansub



Chihana fansub



Dragon Hall +



Namida Fansub



Riz/Ronin Factories



Soul Society Team



UraharaShop



Will of Fire

## Eddigi számaink:

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



Ben-To 6



Makrancos hercegnő 16



Gantz 18

## Anime Ismertető

A-Channel	4
Azumanga Daioh	6
Ben-To	9
Fukumoto Nobuyuki szerencsejáték univerzuma (Akagi, Kaiji)	11

## Manga Ismertető

Makrancos hercegnő	16
Gantz	18

## Fansub Riport

Anime Hunter	20
--------------	----

## Rendezvények

Animekarácsony 2013	23
PlayIT	25

## Szigetországi Napló

Hírek 17+Téli szezonajánló	26
----------------------------	----

## Ázsia Títkai

A japán olimpiák	32
------------------	----

## Könyvtár

Genji monogatari	36
------------------	----

## Fanfiction

Turbina Pokémon mester naplója 2.	38
-----------------------------------	----

## Olvasói Gondolatok

Temetni jöttem az Animaxot, nem dicsérni	40
Miket néz egy fanboy az aktuális animékből? 2.	46

## Nuihari Műhely

Cosplay Gyorstalpaló X.	48
-------------------------	----

## Otaku Tutorial

Helsing - érdekességek, szervezetek, karakterek II.	49
---	----

## Házunk Táján...

Körkérdések 12.	53
-----------------	----



A japán olimpiák 32



Genji monogatari 36



Miket néz egy fanboy? 2. 46

# A-Channel

// Strayer8

Az A-Channel egy igazi pihentető sorozat. Rövid, szórakoztató, és az se gond, ha kihagyunk pár jelenetet. Leginkább a Lucky Starhoz hasonlíthatnánk, de ebben az animében még kevésbé hangsúlyos a történeti szál.

Az A-Channel ugyanis igazi slice of life történet, ami leginkább a szórakoztató szituációk és a karakterjellemek miatt működik. Ha mindenképpen meg akarunk határozni egy kerettörténetet, akkor azt mondhatjuk, hogy négy iskolás lány egy évét mutatja be az anime. Az első rész azzal kezdődik, hogy a baráti társaság legfiatalabb tagja, Tooru elsőként megkezdí első napját az iskolában, amit a másik három lány már harmadikosként látogat, az utolsó részben pedig már az utolsó közös évre készülnek.

Az események főleg a négy főszereplő körül forognak, de a mellékszereplők (osztálytársak, tanárok) is kapnak jeleneteket. A lányok tipikus középsulis életet élnek, ezért ne számítsunk nagy kalandokra, inkább olyan szituációkat, párbeszédet láthatunk-hallhatunk, amelyek nagy része valóban megtörténhet a való életben. A szereplők nyári fesztiválra mennek, ellátogatnak a tengerpartra, megáznak az esőben, közösen sütnek, kipróbálják az új hamburgert, közben az egyik fogyókúrázni akar, a másiknak inkább hízni kellene, na és azt se feledjük, hogy néha nem is olyan egyszerű kikéredzkedni az órától a mosdóba vagy félbeválni egy szem cukorkát. És ahogy a való életben, itt is visszaköszön egy-egy téma, ahogy haladunk az időben.

A fentiek alapján nem tűnhet túl csabítónak az anime, azonban a sorozat mégis működik, ami leginkább a karakterek jellegének köszönhető. Senki ne számítson extravagáns szereplőkre, se külsőleg, se belsőleg. Ennek ellenére mégis jól működnek együtt a különböző jellemek.

## Run:

A csapat összetartó ereje, legalábbis az első részekben. Youko és Nagi osztálytársa, de még előző iskolájában összebarátkozott a pár évvel fiatalabb Tooruval, akivel azóta is tart a barátság. Nagyon kedves, nagyon naív és nagyon elővigyázatlan. Figyelmetlenségével és ügyetlenségével állandó veszélynek teszi ki magát (néha már el is túlozza az anime ezt a vonását), viszont mindig kiderül, hogy törődik társaival és odafigyel rájuk. Gyakran nemtörődöm, hihetetlenül feledékeny, de mindig mindent ép bórral megúszi.

## Youko:

Négyük közül ő a legszebb és külsőleg a legérettebb. Magas termete miatt viszont nagyon félénk és gátlásos. Emellett mindig hálás közönség, ha valaki ijesztgetni akarja, amit Tooru eleinte előszeretettel kihasznál.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Cím: A-Channel

Műfaj: komédia, slice of life, seinen, iskolai élet, barátság

Epizódok száma: 12

Epizódok hossza: 24 perc/epizód

Bemutatták:

2011. április 8. – 2011. június 24.

MAL: 7, 15

ANN: 7, 1



### Nagi:

A leggyakorlatiasabb személyiség, csak a többiek ritkán hallgatnak rá, ezért végül kénytelen-kelletlen mégis enged az akaratuknak. A sorozat felétől ráébred, hogy fogykórúznia kell, amit több-kevesebb sikerrel próbál betartani, miközben Run és Youko alakjára irigykedik. Hajlamos a gúnyolódásra.

### Tooru:

A baráti társaság legfiatalabb és leggyerekesebb megjelenésű tagja. Eleinte fő ismertetőjegye, hogy nem tud megenni Run-chan nélkül és roppant féltékeny bárkire, aki imádott barátjához közeledik. Leginkább egy harcos örangyal és olvadózó öleb keresztelésének tűnik. Később árnyaltabb képet kapunk róla. Okos, értelmes lány, de mélységes bánatára nagyon alacsony és vézna, ezért mindenki gyerekeknek nézi (habár elég beszédes, hogy kisiskolás gyerekeknek készült fürdőruhákat kénytelen hordani). Őt ismerhetjük meg a legjobban és ő kerül kapcsolatba a legtöbb emberrel az animében. Az osztályában például kisebb rajongótábor alakul, akik bevezetik a maguk kis három perces szabályát.



A történet nagyrészt kimerül a fent leírtakban, ezért valóban csak azoknak ajánlott ez az anime, akik nem bányák, ha nincs pörgés és úgy általában nem történik semmi, hanem valódi hétköznapokat látunk.

A zene felejthető, de illik az animéhez. Minden részben van egy pár perces dalbetét, ami valószínűleg megosztja a nézőket. Biztos lesz, akinek tetszik, és lesz aki átpörgeti vagy illedelmesen végigunatkozza. Ezek a rövid betétek egy-egy érzést próbálnak visszaadni, mint például a közös hógolyózás, meccsetakarítás vagy kibékülés közben felmerülő gondolatokat, jókedvet stb. Alapvetően nem túl érdekesek, de visszaadják az adott élmény hangulatát és képesek több órányi történetet pár percre sűríteni.

A grafika is átlagos. Hiányoznak a lélegzetelállító színek és tájak, de a történetben egyébként is a szöveg és helyzetkomikum viszik a prímet, erre a célra pedig a lassabb képváltások és az egyszerűbb technika megfelel. A szereplőket valamilyen túl fiatalnak ábrázolják, ami meglepésztől lehet. Engem legálábbis meglepett, mikor kiderült, hogy Tooru 16 éves, vagyis a többiek értelemszerűen legalább a 17. vagy 18. évüket taposják.

Helyenként mintha a készítők kifogytak volna az ötletekből, előfordulnak laposabb jelenetek, amin később egy-egy betétjelenettel vagy új szereplővel lendülnek túl. Véleményem szerint nyugodtan mutathattak volna többet a mellékszereplők életéből, bizonyára Tooru osztálytársaiban vagy a tanár trióban is kiaknáztalannul maradt pár lehetőség, jó poén. A romantikus szál sajnos szinte teljesen hiányzik (ha nem számítjuk Tooru féltékenységi rohamait vagy az egyik tanárnő és az iskolaorvos közti csipkelődő közlekedést), pedig bizonyára jót tett volna az animének. A műfajból adódóan a lányok lelkivilágában sem mélyülünk bele, habár így sincs hiány az érzelmeiből és a kedves jelenetekből.

*Mindezek ellenére az A-Channel szórakoztató kikapcsolódás, aminek egyes poénjai nagyon találóak, több hét távlatából is megnevetethetik a nézőket.*



# Azumanga Daioh

// Daisetsu

*Lu-na-lu-na piano wa... vagyis; sziasztok! Éppen egy nagyon dallamos operingén járt az eszem, ami annyira rossz, hogy már jó. Az éles szeműek már rájöhettek, hogy az Azumanga Daioh-ról fogok írni. Nos, ez így van! Hadd mutassam be nektek a legőrültebb animét, amit valaha láttam. Nevetésben senki sem fog hiányt szenvedni! Így kérem az összes vígjáték rajongó otakut, szánjon néhány percet erre a cikkre, majd kezdje el nézni a japánok felnötte válásának legizgalmasabb négy évét bemutató animét, néhány korántsem százas leányzó szemszögéből.*

## Az alapszituáció és a főszereplők

Jöjjön a szokásos mondat: „Kezdjük az elején!”

Az alaptörténet olyan... hogy is mondjam? Sablonos. A diákok a gimnázium felső tagozatába lépve kezdik az új tanévet, csak hogy az év elején egy új tanuló kerül az osztályba. A kis Chiyo-chan, aki annyira ügyes, okos, hogy fiatal kora ellenére máris a „nagyok” között ülhet. Ő könnyen felismerhető jellegzetes, vörös copf-jairól és tündi-bündi arcáról. Chiyo nagyon a gyerekek világában él, így gyakran mond gyerekes dolgokat, ami a többieket zavarba ejti. Ilyen volt például az, amikor a barátói mellett jellemezte.

Yukari-sensei, az osztályfőnök, nem lazíthat sokat, mivel hamarosan ismét be kell mutatnia egy új tanulóat az osztályának. Ő nem más, mint Kasuga Ayumu. Kasuga Oszakából érkezett az iskolába, ezért hamar ráragad az Oszaka becenév. Aminek persze nem nagyon örül. Lényegében ő Chiyo-chan ellentéte (legalábbis, ha az intelligenciát nézzük).

De most hagyjuk az új diákokat! Egy sokszereplős animéről van szó, így azonnal be is mutatom nektek a kedvenc szereplőmet, Sakaki-sant, az állatbolondot. Sakaki-san állatorvos szeretne lenni. Bár amerikai, de nem csak ezzel tűnik kis az emberek közül. Magas, ami Japánban ritkaságnak számít, ugyanakkor okos, és álmodozó.

Álmodozik... tehát folyton az eget bámulja, és cuki állatokról álmélkodik, hogy melyik állatát, hogyan fogja megdöngönyözni stb... Nagyon szereti a cicákat, még ha ez nem is kölcsönös, ezért a lány folyton tele van harapásnyomokkal. De őt ez sem tántorítja el! Sakakiért persze nem csak én vagyok oda.

Az animében is mindenki imádja. Chiyo-chan hozzámenekül, ha fél, az osztályfőnök pedig tőle vár el jó sporteredményeket. Abszolút nem látja magát valósan, ami miatt folyton megüti a bokáját. De még akkor is elő tud állni egytökéletes magyarázattal. Koyomi sokkal csendesebb alkat. Olvas, jó matekból.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

## Anime

Hossz: 26 rész  
24 perc x 26  
Év: 2002

Stílus: vígjáték, moe, örültség, shounen, slice of life, börtölszk

## Manga

Hossz: 4 kötet (39 fejezet)  
Év: 1999 - 2002

## Egyéb

+ 2 Special

Azumanga Daioh – A nagyon rövid film

Hossz: 6 perc  
Év: 2001

Azumanga Daioh Special 2

Hossz: 3 perc  
Év: 2002



Bár gyakran civakodik Tomóval, mégis a legjobb barátjának tartja a lányt. Ő pedig barátjával elle tétben túlságosan realiztikusan látja önmagát, ami következtében folyton a mérlegen áll. Sokszor előre tervez, mégis a számításai – az esze ellenére is – gyakran kudarcba fulladnak...

Kagura az atléta. Kagura nevét jegyzetem meg a legkönnyebben az animéből, hiszen az Inuyashából egy gonoszt is így hívnak. A lány Sakaki riválisa. Pontosabban csak ő tartja magát Sakaki riválisának, mivel Sakaki rá se bagózik a lányra, miközben a cicaformájú felhőket nézve éppen Puhaföldön lebeg.

Kagura persze ezt rossz néven veszi. A lány két évig tart a főszereplőkkel, mivel csak utólag kerül egy osztályba velük. Sakaki figyelmét próbálja magára vonni, de ez sose sikerül neki. Az viszont annál inkább, hogy Kaori-chan – Sakaki „rajongója” – ezt kiszúrva irigykedik rá, mert közelebb kerülhet a „mester”-hez.

Kaori egy szerencsétlen, a sors folyton őt üldözi (na meg persze Kimura-sensei). A lány „normális”, legalábbis értelmesebb Oszakánál il letve Tomónál, de balszerencséjének köszönhetően folyton kísérti vagy Kimura, vagy a Sakaki-senpai elvesztésének gondolata. Az meg végképp betesz neki, hogy két év után más osztályba kerül, és nem stírolheti tovább Sakakit. Szegény lány...

### A történet röviden - A senseiek bemutatása

Az Azumanga másról nemigen szól csak arról, hogy a fentebb írt lányok hogyan érettségiznek le, hogyan telnek a szüneteik, a hétköznapjaik. Belátást kapunk az iskolai sportversenyekbe, az osztálykirándulásokba, és majdnem mindegyik szereplő magánéletébe.

Így ragozni ezt nem nagyon érdemes. Sima slice of life, ahol nincs románc, öldöklés, osztályharcok, csillámpónik... tehát az egész anime a bőrleszkrre fekteti a hangsúlyt és csakis a szórakoztatást szolgálja...

A sok diák mellett ugyanakkor két tanár életébe is bekkunkanthatunk. Yukari-sensei és Minamo-sensei barátok. Együtt végezték el a tanárképzőt és egy intézménybe is kerültek. A két szingli tanár gyakran versenyzik egymással, ami a leggyakrabban ivással végződik, vagy valami fogadás bukásával. A két tanárt a nyáron se felejtik el főhőseink, mivel a nyári szünetben bébiszitterkedést vállalva örködnek a tanulóik mellett. Ez persze csak több nevetést hoz a biciklipástól, a fiatalkori „nagy tettek” elmesélésétől a durcáskodásig.

Yukari és Minamo jól ábrázolja a jó és rossz tanár közti állapotot. Míg Minamo tesztanár és biztatja diákjait a sportra, Yukari felír egy szöveget a táblára és mellé egy megjegyzést: „Másoljátok le!”. Aztán húzza a lóbort egész órán. De az is megesik, hogy Minamóval valami jó történetik és aztán egész nap irigykedik rá Yukari, aki próbál ezután valamit kitalálni, és azzal kérkedni.

Kimura-sensei az egyetlen férfi tanár, akivel megismerkedhetünk. Irodalom tanár, személyiségét a perverzitás jellemzi, és ha még ez sem volna elég, még dinka is. De nagyon! A vicces helyzetek kiegészítésére szánt karakter ő, így csak a poénok halmo-zására használják fel, szerintem. Ez abból is érezhető, hogy róla tudunk a legkevesebbet. Az egész sorozat alatt csak annyi lesz biztos, hogy van egy szép felesége, akivel viszontszeretik egymást.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

### Apuka és az értékelés

Sakaki-san által ismerhetjük meg Apát. Apa vagy Apuka - ahogy tetszik - egy LÉNY. Nem tudni mi is ő. A történet Chiyo-chan apukájaként mutatja be őt, de ő ennél is több. A képernyőn lebeg, megjelenik ott, ahol nem kéne, és még tanácsokat is ad akár az étellel, akár az angollal kapcsolatban. Apuka mindenesetre az egyik legszórakoztatóbb figurája az egész animének, én nagyon szeretem. Sárga cicaformája egyszerűen röhejes, de ez így van rendjén, ezzel is bővíti a poénoak végtelen sokaságát.

Most az Apukát féltetve osztom meg veletek az anime jó és a rossz dolgait.

Jó dolognak mondanám (AZ APUKÁT ÉS SAKAKAIT!!!) azt, hogy az anime nagyon vicces. Én talán egy animén sem nem nevettem annyit, mint ezen a hasfalrengetőn. Ez nagyon jó pont. Viccesnek írják, és az is. (Már vannak ellenkező tapasztalataim.) De a sok humor mellett a rajzolás, a moe karakterek, a bölcsék és a képtelenebbnél képtelenebb jelenetek is szuperül vannak összerakva. A szereplők rajzolása egyszerű, de az Azumanga ezzel néz ki jól. Sőt! A speciálok még igényesebben vannak kialakítva, ami miatt azok már nem néznek ki „egyszerűnek”, csupán szebbnek.

Rossz dolog talán annyi van, hogy rövid az anime. Nem sok hibát találtam, mondhatni semmit. Najó... talán az zavart, amikor sok szöveg volt és egy-két perc kiesett ütős poén nélkül...

### Zárás

Az Azumanga Daioh-t mindenkinek látnia kéne, hiszen ez egy olyan anime, ami nemtől és kortól függetlenül élvezhető. A mangája szerintem nem olyan nagy cucc, mint az anime, vagy a speciálok. Érdemes időt fordítani rá, így kezdj hozzá te is! Az AnimeAddicts-en nagyon jó minőséggel elérhető az anime részei. Előre is jó szórakozást!







# BEN - TO // pintergreg (suankai)

*Ha úgy gondoltad, ez a cikk az ételkészítésről fog szólni, ki kell ábrándítsalak: nem arról fog, így jobb is ha továbblapozol (NE MERÉSZELD!). Ez a cikk ugyanis egy animéről szól...*

Először is leszögezném, hogy ez az anime nem akarja megváltani a világot, nincsenek benne sem úrlények, sem mechák (nem is nézném meg :P), sem óriások, sem halálistenek, de még csak egy szerencsétlen nindzsa sem. Ennek ellenére olyan bunyókat nyomnak le benne, amelyeket látván Rock Lee azonnal mesterének fogadná hőseinket.

Rendben, de ha a világ nincs végveszélyben, és még Gol D. Roger kincse sem érdekel senkit, jogosan kérdezheted, hogy mi végre ez a felhajtás? Mi a motiváció, miért eme küzdelem? A válaszáért még egy sárkányt sem kell megidézned, segít a cím! A küzdelem célja a Ben-To! Mielőtt arra gondolnál, hogy ez ahhoz hasonlatos, mikor a Rakéta-csapat egy gyengécske rész során egy évre elegendő mennyiségű zacskós leve-sért küzd, nos megint nem talált, ráadásul az ímént nem is mondtam el a teljes igazat. A küzdelem célja ugyanis a féláras Ben-To!

Stílusát tekintve az anime nagy-mellűlányos-fiúfő-szereplős-vereke-dős-nevetetős. Szerintem. Meg is van benne minden, ami egy ilyen stílusú animébe kell. Kissé együgyű, de annál kanosabb kamasz, körbevéve kellően fejlett lányokkal, egy jobbára funkciótlan tsunderé, aki gyakorlatilag minden



résben félholtra pofozza az előbb említett hímet. Továbbá némileg (meg amúgy némileg is) kisebb lány, aki olyannyira perverz, hogy sikeres yaoi író, és több mint szívesen merít ihletet műveihez a korábban már említett fiúról. Hogy kellően bonyolítsák a kiírói mit fantáziál sokszöveget, a tsunderénk odavan az általa oly ártatlannak hitt írólényünkért.



**Cím:** Ben-To, ベン・トー  
**Bemutatták:**  
 2011. október 9. - 2011. december 25.  
**Hossz:** 12 rész  
**MAL:** 7,61 pont  
**Nálam:** 8 pont

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

És akkor itt van még a féláras Ben-To klub elnöke, (aki a személyes kedvencem :) és) akit csak „Jég boszorkány”-ként ismernek (de ne rohanjunk így előre! :D), főhősünk hosszú szőke hajú kuzinja, egy ügyetlenkedésben díjnyertes, akár (nézőpont kérdése) „cukinak” is nevezhető kislány és természetesen az ellenfelek hosszú és színes sora.

Ott tartottam, hogy féláras Ben-To, igaz? Vannak a csóró egyetemisták... Hé, Japánban vagyunk, és ez egy ANIME! ...szóval csóró középiskolások, akik szűkösen jönnek ki a havi pénzükből. Így az élelmiszeri problémák megoldására jó ötletnek tűnik beszerezni a szupermarketek Ben-To-ját, ami a zárás közeledtéve félárasná válik. Csakhogy nem úgy megy az! Minden este vérszagra gyűl az éji vad és adáz csatákat vívnak a zsákmányért. A féláras Ben-To-k különös világának persze megvannak az ugyan iratlan, de mindenki által betartandó szabályai éppúgy, mint a zsákmányra pályázók hierarchiája. A ranglétrán feljebb állókat „farkasoknak” nevezik és többnyire egy különleges becenévvél is rendelkeznek (pl. „Jég Boszorkány”).

Főhősünk beleszóppan hát a féláras Ben-To-ra vadászó farkasok világába, és az egyik leghíresebb veszi őt szárnyai alá, majd újabb és újabb ellenfelek tűnnek fel, különlegesebb és különlegesebb



Ben-To-kért folynak a harcok, s közben megismerkedhetünk a középiskolások étkezési szokásaival is.

A történet szépen halad előre, jól felépített, egyedül a ¾-énél éreztem egy kisebb hullámvölgyet, a kategóriában gyakorlatilag kötelező strandolós epizód is megvan, amely ráadásul több mint jóra sikerült. A grafika szép, hozza a kor szintjét, az opening szerintem jó, de nem kiemelkedő, az ending hasonló, bár talán gyengébb...

Ennyit az izeltől, a műhöz pedig jó étvágyat!

*„Légy tisztességes, és tedd kockára a büszkeséged.”*

### Különlélemény:

Az első rész után én dobni akartam, mert maga a történet nem tűnt annyira jónak, de mivel Flash ajánlotta az AniStationben, magamra erőltettem a második részt és utána már nem volt megállás! Megnéztem majdnem az egészet egy ültő helyemben. Nagyon jó kis szórakozás egy álmos vasárnapi napra, főleg ha be tudjuk fogadni az alap koncepciót miszerint: emberek egy kis kajáért verkednek.

- NewPlayer

**Cím:** Akagi (Mahjong Legend Akagi); Touhai Densetsu Akagi; Yami ni Majorita Tensai

**Műfaj:** seinen, játék, pszichológia, thriller

**Megjelent:** 2005. október 4. – 2006. március 28.

**Epizódok száma:** 26 (23 perc)

**MAL:** 8,09  
**ANN:** 7,945

**Cím:** Kajji 1 (Gyakkyou Burai Kajji: Ultimate Survivor)

**Műfaj:** seinen, játék, dráma, thriller, pszichológia

**Megjelent:** 2007. október 3. – 2008. április 2.

**Epizódok száma:** 26 (23 perc)

**MAL:** 8,38  
**ANN:** 8,162

**Cím:** Kajji 2 (Gyakkyou Burai Kajji: Hakairoku Hen) , Kajji: Against All Rules

**Műfaj:** seinen, játék, dráma, thriller, pszichológia

**Megjelent:** 2011. április 6. – 2011. szeptember 28.

**Epizódok száma:** 26 (24 perc)

**MAL:** 8,33  
**ANN:** 7,87

## Fukumoto Nobuyuki szerencsejáték univerzuma

// Strayer8

*Fukumoto Nobuyuki neve nem sokat mondhat itthon, de termékeny mangakáról van szó, aki megalkotta saját univerzumát, mely a mai napig folyamatosan bővül. A szerző a 90-es években fordult a szerencsejátékok világa felé, mikor Japánban a gazdasági fellemlődésnek köszönhetően megnőtt a kockázatos kedű és a virágkorukat érték ezek a játékok.*

*Fukumoto valóban minden szegletét körbejárja ennek a társadalmon belüli külön világnak: éppúgy képes a kismimmizett örökös vesztés bőrébe bújni, mint nyomon követni egy zseni alvilági szárnyalását.*

*A továbbiakban a két legismertebb animéjét mutatjuk be dióhéjban, de mangái mellett sem mehetünk el szó nélkül.*

### Akagi - egy zseni leeresztkedik az alvilágba

1958 egyik esős éjszakáján a Nangou nevű férfi kétségbeesetten igyekszik túlélni egy mahjong játékot. A jakuza adósaként már csak az az egyetlen esélye maradt, hogy mahjongban visszanyerje adóssága teljes összegét, különben nagy bajba kerül, hiszen az alvilági alakok nem tréfnának. Rádásul ha ügyetlen, csak tovább halmozza adósságát. Mindennek tudatában van, ami természetesen nem tesz jót játéknak: hamar eljut arra a pontra, amikor már csak egy hajsza választja el a teljes bukástól. Kétségbeesésében az ördöghöz fohászodik, a lelket is képes lenne eladni egyetlen reményt keltő szalmaszálért.

Mintha csak Nangou kérésére küldték volna, ekkor szenttelen arccal belép egy fiú az ajtón, méghozzá olyan nyugodtan, mintha nem a jakuza fennhatósága alá tartozó mahjong szalon szeparált szobájába térne be hivatalosan. Ám szerencséje van, mivel Nangou ezért a szusszanásnyi időért is hálás.

A meglepetés okozta megtorpanás azonban nem tart sokáig, újból csodára lenne szüksége a túléléshez. És ekkor az Akagi nevű fiú egyetlen mondata megváltoztatja mind a férfi, mind Akagi életét és útjára indul egy legendás karrier.

Akagi leváltja az adóst, és hiányos tudása ellenére is győzelmet arat. Természetesen mindez nem maradhat szó nélkül, a jakuzák revansot követelnek, aminek köszönhetően a fiú elindul az alvilági hírhedség felé vezető úton.

Ha valaki azt hiszi, hogy az anime azt mutatja be, hogy hogyan válik Akagiból főgöngyör, ki kell ábrándítsam: meglehetősen egyszerű a cselekmény szerkezete.

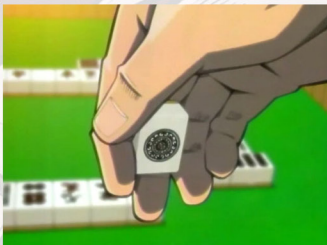


Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Gyakorlatilag egy-egy fontos játék kapcsán merül fel a fiú neve, magát a játékot élvezhetjük végig. Kizárólag mahjong játékokat látunk, ám ez nem zavaró, mert itt nem maga a játék ismerete emeli ki a játékosokat (ezen a szinten alapvető elvárás, hogy mindenki mestere legyen a játéknak és kívülről fújja az összes szabályt és kiskaput), az anime erőssége az ellenfelek közti pszichológiai hadviselés, a különböző stratégiák és ellenstratégiák felállítás. Nyomon követjük hogyan roppantja meg lelkileg, hogyan semmisíti meg egyik játékos a másikat, ebben rejlik az anime nagyszerűsége.

A történetnek kétségkívül vannak hibái, de olyan különleges főszereplőt nyújt felénk tálcn, aki miatt a legtöbb bosszantó tényező ellenére is emlékezetes marad az anime. Akagiról nem véletlenül jelentik ki minden részben, hogy zseni, mert valóban az. Megkockáztatom, hogy a *Death Note*-ből ismert L-nek és Lightnak is nehéz dolga lenne ellene mahjongban vagy bármely más szerencsejátékban. Kitűnő stratégia, lelkiismeret-furdalás nélkül csal, ha alkalma adódik rá, de különös higgadsága és kivételes helyzetfelismerése és emberismerete emeli ki más karakterek közül. Emellett titokzatos, hiába látjuk gyerekkorban és fiatal felnőttként is, mégse tudunk róla semmit. Az a morzsányi információ, amit a nézőknek cseppentenek pedig inkább további kérdőjeleket szül, amelyekre nem kapunk választ.



Az anime zenéje hangulatosra sikeredett, visszahoz valamit a hatvanas évek érzésvilágából. Az opening sokkal élvezetesebb az endingnél. A seiyuokra sem lehet panasz, minden karakterhez illik a hangja, Akagi szinkronszínésze igazán pazar munkát végzett.

A grafika sajnos enyhén szölvá csúnya. A karakterek darabosak, erős, fekete kontúrral megrajzoltak. Sokuk feje kifejezetten torz az aránytalanságok miatt. Akagi feje különösen elcsúszott némi szögöb. Azt viszont el kell ismerni, hogy talán éppen ezért minden karakter egyedi, nem tévesztjük össze őket még az ötödik rész után is (ami gyakran megesik néhány animénél). Ha valaki elviseli az első pár részt, utána már megszokottá válik a rajzolás.

Még egy nagy hibája van az animének: iszonyúan túlhúzott. A sorozat első fele kiemelkedően jó tempójú, folyamatosan fenntartja a feszültséget, a cselekmény a megfelelő ütemben halad előre. A második részre azonban sajnos igaz a kevesebb néha több elv. Az anime készítői talán azt remélték, hogy befejeződik a manga, mielőtt elérnének az utolsó részhez, vagy egyszerűen túl nagyot akartak, de a tervezett showdown gyakran unalomba fullad a számtalan ismétlés miatt. A befejezés kifejezetten csalódást keltő. Egy Akagi szintű karakter ennél többet érdemelt volna.

Azonban még a fenti hibák ellenére is érdemes belenézni az animébe, mert kár lenne kihagyni a főszereplőt. Nem szükséges különösebb mahjong ismeret a történet megértéséhez, mert a narrátor segítségével pontosan követni tudjuk az egyes döntések szerepét, fontosságát. A mahjong játékra jellemző hangok ugyancsak nagyban hozzájárulnak a hangulat megteremtéséhez.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



Ha Akagi egy zseni, aki saját akaratából ereszkedik az alvilágba, akkor Kaiji egy jó képességű, de távolról sem zseniális karakter, aki eleve nehéz helyzetből indul és részben a körülmények kényszerítik az alvilági szerencsejáték világába. Viszont Akagival ellentétben, akit talán inkább csodálunk, de nem szeretünk, Kaijit éppen a hibái teszik emberivé és hozzák közelebb a nézőhöz.

A történet elején Kaiji 20 éves és nem túl sikeres. Érettségi után elköltözött otthonról, de azóta sem sikerült sokáig egy munkahelyen maradnia, majd egy idő után nem is nagyon keresett állást, nem képezte magát. Igaz, a rossz gazdasági helyzet, a magas munkanélküliség is ellene dolgozik, ám a tokiói fiú sem tesz azért, hogy fejlessze magát vagy bármilyen módon előre jusson. Piti kártyapartikon szerzi be a napi betevőre való.

Egyetlen „hobbija”, hogy kilyukasztja őrizetlenül maradt BMW-k kerekeit, a márkajelzéseket pedig letöri az autóról és felakasztja a falra a többi skalp közé.

Nem tudjuk, mi történne vele ezután, mert egy nap megjelenik az ajtajában egy Endou nevű jakuzi, hogy közölje vele a fájdalmas igazságot: mivel Kaiji kezesként aláírt egy kölcsönszerződést az egyik volt munkatársának, de eddig még egyetlen fillért sem fizettek vissza, az egész adósság a fiú nyakába szakad. Na de mivel Endou olyan megértő, csak itt most és csak neki el tudja intézni, hogy felkerüljön az Espoir (Remény) nevű hajóra, amelyet a jakuzi kifejezetten olyan adósok számára indít, akik képtelenek lennének önerőből törleszteni. A szerencsések tisztázhatják magukat, a szerencsétlenek – akire a nyertesek adóssága is ráterhelődik – mehetnek a süllyesztőbe (amit sokáig jótékony homály fed).

Igy kerül be Kaiji a jakuzák által szervezett szerencsejátékok labirintusába, sőt csapdjába. Nagyon eltérő és egyedi játékok kerülnek terítékre. Habár elsöre mind egyszerűnek tűnik, hamar kiderül, hogy mindegyik játék végkimenetele befolyásolható egy kis előrelátással, ügyes taktikával, pszichológiával, emberismerettel vagy akár csalással.



**Kaiji**

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Akagival ellentétben Kajji eleinte nem irányítja a játékokat, hanem épp ellenkezőleg, őt tereli a játék, míg egy ponton észbe nem kap és megpróbálja kihozni a legtöbbet a maradék lehetőségekből. Mindezt általában dörszöltebb, elvetemültebb és főleg gazdagabb ellenfelek ellen. Kérdés, hogy sikerül-e neki. Talán nem nagy spoiler, ha elárulom, hogy nem mindig ő kerül ki győztesen az összecsapásokból. Éppen az esendősége miatt könnyebb megszeretni, mint Akagit, akit csodálhatnak ugyan, de nem feltétlenül mindenki kedveli a személyiségét.

Emellett Kajji esetében valóban figyelemmel kísérhetjük a jellemfejlődését. Míg a kezdetekben meglehetősen semleges karakter, akit kénye-kedvére dobál a sors és bárki átverheti, addig később próbál megváltozni.

Az anime két évadból áll. Az első évadban a legelső játék tart a legtovább, a többiek jóval pörgösebbek. És azt se feledjük, hogy egyre nő a tét, ami nem csak az elnyerhető összeg nagyságát jelenti. Sajnos az első évadban brutális tétek is jelentkeznek egy kiégett, kéméletlen, szadista karakternek „hála”, de a Kajjinak az az egyik erőssége, hogy végignézzük ezeket a játékokat is, mert nem tudhatjuk, hogy melyikből kerül ki győztesen a főszereplő és melyik játéktól kap keserű leckét az életről. Az első évad befejezését úgyesen oldották meg: egyrészt lezárja az addig történetek, másrészt fogalmunk sincs, hogy mi fog történni Kajjival.

A második évadban jóval kevesebb játék szerepel, illetve itt nem csak a játékok dominálnak, többet kapunk jellemfejlődésből. Az első széria nagyon jól sikerült,



nem unatkozunk rajta. A második évadot viszont az Akagi befejezéséhez hasonlóan túlhúzták, de nem a túlzásba vitt ismétlések miatt, hanem túl sok fordulatot akartak belevinni a történetbe, ami az utolsó részeken már valóban őrjítően feltartja a végkifejletet. És ennél az animénél valóban nem tudhatjuk, hogy mi lesz a vége. A történetet szépen lezárja az utolsó rész, tökéletesen illeszkedik a történet hangulatához.

Míg az Akagiban a főszereplő a legerősebb pont, addig a Kajjiban a történet mondanivalója is hangsúlyos. Folyamatos társadalomkritikát kapunk, de ez nem zavaró, még ha nem is túl vidám. Viszont nagyban hozzájárul a hangulathoz és úgyesen beépítették a cselekménybe. Gyakran mindkét oldal igazságát bemutatja, de nem hoz didaktikus döntéseket helyettünk.

A Kajji rajzolása sokkal szebb, mint amit az Akagiban láthatunk; a második évad még tovább fejlődik. Ennek ellenére visszaköszön pár ismerős vonal a másik animéből is, de nem kell sablonfejtől tartanunk.

A zene nem különleges, de általában hozzájárul a történet hangulatához, egyes számok remekül felerősítik a cselekmény keltette érzéseket. A seiyuuk itt is jó munkát végeztek, a narrátor különösen.

Vannak benne logikai ellentmondások és homályok, de megbocsáthatóak, az anime előnyei erősebben esnek a latba. És még egy dolog: van pár történet, ami túlzónak hat, de érdekes tény, hogy Japán éppen a nukleáris rabszolgák botrányától hangos. Kiderült, hogy a jakuzs közvetítésével több adósságba keveredett ember is dolgozik a fuku-simiai terület helyrehozatalán



nevetséges bérért, alapvető védőfelszerelés nélkül.

A két évadból eddig két előszereplős film készült. A manga tovább folytatódik a második évad befejezése után is, bejelentettek egy harmadik anime évadot is, de nem találni arra utaló nyomot, hogy a terv megvalósult volna.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Fukumoto Nobuyuki ismertetőjegyei



Habár csak az eddig látottak/olvasottak alapján tudom jellemezni a mangaka műveit, van pár egyértelműen felismerhető motívum, ami minden művére rányomja a bélyegét.



Először is minden műve a szerencsejátékok körül forog. Mindegy, hogy milyen játékról van szó, a veszteség vagy a győztesek oldaláról közelíti-e meg a történeteket. Az is fontos pont, hogy a játékok sosem a szerencsén, az istenek kegyén vagy a játékosok szívéen múlik. Ennél jóval realiztikusabban mutatja be ezt a világot és annak szabályait.



Mindig megjelennek a jakuzák. Nem idealizálja őket, de nem is állítja be őket démonoknak. Ennek ellenére teljesen máshogy állnak az egyes karakterekhez. Másképp mutat egy több milliós játék Akagi szemszögéből és mások a mozgatórugói, mint Kaijinak.



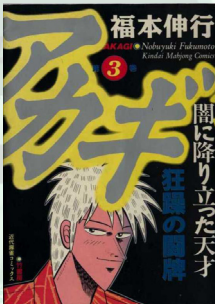
Ugyancsak jellemző, hogy egy megvénült, sikeres és kőgazdag szadista, vérszomjas öregemberrel kerülnek szembe az ifjú titánok. Az öregember kiégett a hosszú évek során, vére szomjazik, mert már csak ez szórakoztatja.



Valamilyen oknál fogva csak férfiak szerepelnek a történetekben. Női szereplő legfeljebb pár másodperces felvillanásokban jelenik meg, ez a férfiak világa. Eppen ezért sajnós a romantika is teljes mértékben hiányzik az animékből, pedig érdekes szál lehetne például Kaiji esetében.



Végezetül nem maradhat ki a híres Zawa, egy a mangaka által kreált hangutánzó szó, ami a feszültséget hivatott jelezni. Az Akagiban még nem tűnt fel, de a Kaijiban már erősen túlzásba vitték, idegesítő volt. Maga a helyzet és az aláfestő zene bőven elég lett volna szerintem, feleslegesen harsogott a Zawa akár fél percig is egy-egy extrém esetben.



Fukumoto Nobuyuki mahjong mangája

Az Akagi azért különleges, mert egy külön mahjong univerzumba illeszkedik. A mangaka *Ten Tenna Ten* című mangája 1989 és 2002 között futott. Alapvetően egy mindent eldöntő mahjong versenyt követ végig Japán nyugati és keleti jakuza klánjai között. Több karaktert mozgat, mindegyikük nyerő stratégiáját kiismerjük, de három szereplő kiemelkedik: a címszereplő Ten, a fiatal Hiroyuki (akinek még sokat kell tanulnia az életről) és Akagi (itt idős korban, de ugyanolyan kiismerhetetlenül és szeniálisan, mint az animében).

1992-ben kezdődött és még mindig fut az *Akagi* című manga, amely azt mutatja be, hogy hogyan vált a fiatal Akagi legendává az alvilágban.

2008-ban induló útjára a *Washizu*, ami tovább hátrál az időben és a fiatal Akagi főellenségének, Washizunak felemelkedését mutatja be.



# MAKRANCOS HERCEGNŐ

// Catrin

Rovatunkban most egy romantikus, történelmi manhuáról (kínai képregény) olvashatok, melyet I-Huan írt és rajzolt. A köteteket teljes hosszában a Delta Vision jóvoltából magyarul is élvezhetjük.

A történet az ősi Kínába kalauzol, a Szung és a Csin birodalom háborúznak egymással a területekért. Az egyik Szung birodalomban kitörő felkelés miatt Liu császári ágyas kislányt Ji Fu hercegnőt mindennél jobban félti. Végül egy fiatal közemberre, Tang Hujra bízta a lányt, aki messzire menekíti. Huj hűgékent nevezi Ji Fut és a Cse Li álnevet adja neki. A lány 10 évig él az időközben orvossá vált, falusiakat gyógyító mostohabátyja mellett, mit sem tudva valódi származásáról. Egyszerű, boldog élete van, jókedvű, okos és makacs lány, aki feléz Tang Hujra és gyengéd érzelmeket is táplál iránta. Eközben a birodalom egyik sikeres és fiatal hadvezérért, Csung Lu Vut visszahívják az udvarhoz és kinevezik fürkészsé, hogy megtalálja a császári család elvesztett tagjait. A férfi nem örül a pozíciójának, azt reméli, ha hamar teljesíti a feladatot, visszatérhet harcolni. Nem nehéz kitalálni, hogy hármuk története azonnal összefonódik, Huj felkeresi az újdonsült fürkészt, hogy Cse Li, azaz Ji Fu hercegnő visszazakaphassa rangját, ezt a tényt viszont nem könnyű bizonyítani. A lány végül Csung Lu Vut fürkészhöz kerül, ahol különböző okításokkal, mogorva udvarhölgyekkel, szilárd szabályokkal és csupa illemmel találkozik. A makrancos Cse Li az új környezetet nehezen viseli, így egyik problémát a másik után okozza, a másik után okozza, teljesen elforgatva ezzel a fürkész kedélyeit, majd érzelmait is...

Így szép lassan egy nem túl drasztikus szerelmi háromszög, sőt későbbi kötetekben egy kurtizánnak köszönhetően inkább négyyszög alakul ki...

A történet több kérdést is boncolgat: kiknek a szerelme fog beteljesülni? Ji Fu visszazakapja hercegnői rangját? Sőt az ármánykodás, a politika és a háború miatt az is kérdéses, egyáltalán megéri-e a szereplők a történet végét? Kinek milyen sors jut?

A romantika mellett az alkotó nagy hangsúlyt fektet a drámára, feszültségre, izgalomra is. De mindig kapunk könnyebb, kellemesebb, szép perceket. A vége tetszetős, illeszkedő zárást ad, de erősen izlésfüggő.

A karakterek eléggé sablonosok, egyenszemélyiséggel, konkrét célokkal, de azért karakterfejlődés is felfedezhető. Ez főként érzelmi változásokban dominál, illetve azok miatt formálódik, plusz megbonyolítja az életüket az állandó helyzet-környezetpozíció-változás is. Szinte minden fő karakter kerül előkelőbb pozícióba és kilátástalan helyzetbe is. A főszereplő természetesen Cse Li, aki makacssága és gyerekkésége ellenére szerethető karakter, legtöbbet Csung Lu Vu szerepel mellette, aki igazi érzéketlennek tűnő, önző bishi. Az ő döntései, agya-lásai, gyengéd megnyilvánulásai azok, amik igazán megragadják a női olvasókat. De Tang Huj is esélyes a fanok imádatára, határozott, önzetlen, tiszta személyiség, akire Cse Linek igazán szüksége van. A többi mellékszereplő mind-mind valahogy bonyolítja, nehezíti a szereplők életét, persze egyik-két segítő társ is akad, és nem hinnénk, de a végére főhőseinkért tényleg igazulhatunk.



Cím:  
Real/Fake Princess

Terjedelem:  
5 kötet (15 fejezet)

Megjelenés:  
2002-2003

Alkotó:  
Yi Huan (I-Huan)

Kiadó: Tong Li

Műfaj: dráma, történelmi, romantikus, shoujo

Magyar kiadás:

Cím:  
Makrancos hercegnő

Megjelenés:  
2007-2008

Fordító:  
Kleinheinz Csilla  
Kiadó: Delta Vision

Értékelés:  
MAL: 7,73







A szerelmi jelenetek kezdetben klisé, shoujo sztorikból megszokott elemekből állnak, ettől függetlenül persze élvezetesek. Később igazán szép és TARTALMAS jelenetekre is számíthatunk, ami külön öröm. A történelmi háttérre és a háborúskodásra I-Huan nem fektetett nagy hangsúlyt, ezek inkább a helyenként borús, feszült, kockázatos hangulatot szolgáltatják. Továbbá a főhősök elleni kavarási kívül a politikai életet vagy a császári udvart is csak nyomokban ismerhetjük meg. Ennek ellenére élvezetes, átfogó

és korrekt shoujo képregényt kapunk. I-Huan író nő 2002-2003 között alkotta a manhua mind az 5 kötetét, amely össze-sen 15 fejezetből áll. Továbbá az első kötet vége tartalmaz egy rövid, de lényegre törő leírást a sztori történelmi háttéréről. A többi kötetben az előző cselekményének ismertetését és karakterbemutatóját találjuk, valamint az utolsó kötet végén I-Huan kedves zárószóait olvashatjuk.



A Makrancos hercegnő egyik legnagyobb erőssége a szerethető, pörgős és élvezetes sztorin felül a rajzolása. Elképesztően gyönyörű. Bár nehézségeket okozhat, hogy az alkotónő túlságosan egyen-arcokat rajzol és nagyon a hajak állására irányulhat emiatt a figyelmünk, de igazából a karakterek jól elkülöníthetőek, felismerhetőek és szépek. A ruhák pedig igazán fantasztikusak, tehát az esztétikai élmény miatt is érdemes forgatni a művet. A borítók szintén pompásak, a csicsás virágmotívumok ellenére az összhatás szemkápráztató, Ji Fu hercegnő pedig igazán színes és tetszetős ruhákban, frizurákban mosolyog ránk. A hátlap a többi karakteré, főként a férfiaké, akik szintén szépen tündökölnek.

A magyar kiadás tetszik, nincsenek vele problémáim. Érdekes, hogy az első kötetben még nincs fülszöveg-rész, a többiben itt I-Huanról találunk infókat, ami tartalmasabb is lehetett volna, de más mangákra még ez sem jellemző. A fordítás és az átírás remek. Örömetli, hogy ezt a művet kiadták magyarul. Merem állítani, hogy bár nem japán, de az itthon kiadott távol-keleti romantikus (sőt összes) képregények közül ez az egyik legjobb. A Delta Vision I-Huan egy másik művét, a *Mennyei dallamokat* is publikálni kezdte, azonban a kötetek megjelenése más hosszú ideje leállt, így a 9 kötetből csak kettőt vásárolhatunk magyarul.

A Makrancos hercegnő tehát nem árul zsákbanacsát, azt kapjuk, amit várunk, egy korrekt, izgalmas, szerethető romantikus sztorit. Ami persze nem mentes a sablonoktól, de jól használja ki azokat, és bár vannak szilárd elképzeléseink, a művet így is végigizgulhatjuk.

A manhua főként lányoknak és nőknek ajánlom, de bátran olvassák el férfitársaink is, ha jó romantikussal ismerkednének.



# GANTZ

// Daisetsu

*Te mit tennél, ha a suliba menet találkozol a szokásos arcokkal, ugyanaz az úton haladva hallgatsz a kedvenc zenéidet és gondolkodsz az aznapi dolgokon, mikor az XY körüti zébránál egyszer csak minden elsőtétül, és egy szobában találd magad ismeretlen fickókkal? Az biztos, hogy nagyon berezelnél és értetlenkednél. De nyugalom! Hiszen Kurono Kei és Kato Masaru által tudhatjuk, hogy mit is kell tennünk, milyen kihívásokkal fog indulni életünk legnagyobb kalandja.*

*Cikkemben bemutatom nektek a Gantz világát, miközben értékelem az ebben az évben véget ért mangát.*

## Mi az a Gantz?

Kezdő animéként össze-vissza kerestem az animeismertetőket, hogy megtaláljam a legjobb animéket. Valahogy próbáltam kitaposni az utat az animészés felé. Ez biztosan sokatoknak ismerős érzés lehet. Lényegében ekkor találtam rá a Gantzra, ami kőemény sztória mellett a realiztikus, szép rajzolásával is magával ragadott. De félretéve az animét, most a mangáról fogok nektek mesélni ezt-azt.

Fentebb már említettem főhősünket, aki körül az egész történet forog: Kurono Kei. Kei egy gimnazista fiú, aki igencsak éles kritikával él a körülötte levő világról, emberekről (legtöbbször jogosan). Az átlagos diák semmivel sem tűnik ki a többiek közül. Olyan gyerek, mint a többi gimnazista alkat egész Japánban. Életében nagy változások történtek hirtelen halálának következtében, ami egy hajléktalan megmentése közben következett be, egy metró aluljárójában. Kei nem egyedül hagyta ott a fogát, vele együtt halt Kato Masaru, régi,

gyerekkori barátja is, akivel együtt akartak a bajbajutott kolduson segíteni. Vége lenne a mangának? Közel sem, mivel a két fiú mégsem halt meg.

Kei és Kato egy szobába kerül. Megismerkednek más emberekkel és Gantzcal, ami egy túlélő játékhöz hasonló kurzuslembé vonja be a szobában tartózkodó embereket az akartuk elle nére.

Gantz ekkor egy bizarr tészta után kérészt tesz a „játékosokhoz”: „Kérek, intézzétek el az alábbi tagot...”. A gömb fegyvereket és védőruhát ad az ott lévőeknek,

majd elteleportálja őket Tokió valamely pontjára, ahol űrlényeket kell megadott időn belül kiiktatniuk.

A „játék” vége után sok tényleg fény derül. A küldetés helyszínét nem lehet elhagyni, mert akkor a játékos feje felrobban. De ugyanez igaz arra is, aki egy küldetés után mesél Gantzról egy olyan embernek, aki nem volt még a szobában. Továbbá Gantz mindenkit pontoz a teljesítménye alapján. Kírja mindenkinek a becenevét (például: Csöcsös, Meleg) majd a pontjait. A 0 pontosak, akik nem szereztek pontot, természetesen kritikát is kapnak (például: túl sokat nézted a Csöcsös, Hol voltál?). A küldetés után tehát mindenki visszakérül a szobába, majd a pontozás után elhagyhatja azt. Szabad lesz egy rövid időre (max. pár napra), majd Gantz újra hívja őket, többnyire sötétedés után.

Gantz nagyon okos rendszerrel dolgozik. Még ha a szabályait rá is erőlteti az emberekre, azoknak minden esélyt megad a túlélésre, de legalább is az eszközöket, információkat a keresett alienről/alienekről. Az időkorlát nagysága a küldetés nehézségétől függ. Az idő lejártával mindenki visszakérül a szobába, ha sikerült az aznap esti munka, ha nem. Mindenki, aki nem halt meg. Ráadásul akármilyen sérülése van az adott embernek, épségben fog visszatérni.

Mire jök a pontok? Három nagyon egyszerű dologra. Amint meg van valakinek a száz pontja, választhat egy opciót a háromból Gantznál. Az első: „Kérek egy erősebb fegyvert!”. A második: „Hadd legyek szabad!”.



## Manga

### Manga hossza:

37 kötet

**Mangaka:** Hiroya Oku (46)

**Év:** 2000 – 2013

**Stílus:** sci-fi, túlélés, horror, pszichológiai, akció, dráma, seinen

## Anime

**Hossz:** 26 rész

23 perc x 26

Év: 2004

### Egyéb:

+ 2 live action

### Értékelés:

(AnimeAddicts – 55 ember) - 8/10

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



A harmadik: „Fel éleszteni valakit a meghalt személyekből”. Így már gondolhatjátok, hogy Kei célja mi lesz: fel akarja éleszteni az összes meghalt embert és rájönni Gantz titkára.

akarok

korábban

meghalni

és újra

éleszteni

magukat

és a

világot

átalakítani

egy új

világgá

és

meg

találni

az

igazságot

és

meg

találni

az

igazságot

és

meg

találni

az

igazságot

**Gondold meg, hogy belekezdés-e a mangába!**

A Gantz a sci-fi elemeket leszámítva nagyon realiztikus. Így a sérülések, halálok nagyon életszerűen vannak ábrázolva. Ezt lehet a legmennyeségére is érteni. Ezért a mangát csak erős idegzetűeknek ajánlom. Arról nem is beszélve, hogy a történet miután beindul, egyre nagyobb undorítókat fog bemutatni. Aki ismeri a Berserket az tudja, hogy milyen egy manga sok undorítóbnál is undorítóbb szörnnyel, ez esetben földönkívülivel. Így láthatunk a mezelen nőkől álló szörnnyel a dinoszauruszig, szobrokig rengeteg furcsa lényt. Amik, ha megjelennek biztosan látni fogunk beleket, szerveket, letépett végtagokat, testrészeket. **Egy szó, mint száz: a +18 erősen ajánlott!** Jah, és arról se feledkezzünk meg, hogy már a történet elején megjelennek a káromkodások legkafintosabb változatai is. Illetve nem egyszer láthatunk szexjeleneteket is. Ugyanakkor a Gantzot érdemes végig olvasni.

Ügyhogy csak akkor vágj bele, ha előre tudod, hogy nem hagyod félbe. A történet tele van kérdőjelekkel, amikre az utolsó fejezetig kaphatunk válaszokat. Csak így tud rendesen tisztulni a kép. A manga 37 kötet, így nem tartozik a rövid olvasmányok közé, de érdemes rá időt szánni.

**Ezek után még bele is kezdjek?**

Igen! Maga a történet nagyon elgondolkodtató, rejtélyes és tele van váratlan fordulatokkal. Jól mutatja be a társadalmi rétegek közötti űrt, és azt, hogyan lesz egyenlő egyszerre több különböző ember. Azt is remekül visszaadja, amit a globalizáció okozott; az emberek nem bíznak egymásban, próbálnak uralkodni a másik felett. Az ez elleni harca is ügyesen rámutat a mangára. A legfontosabb tanulság szerintem mégis csak az örök barátság, a ragaszkodás a másik emberhez, illetve Kuroki Kei harca, az élni akarás, az emberi korlátok átlépésének végtelen harca, küzdelme.



Ezek alapján én úgy gondolom, hogy ez a manga végül is nem csak az öldrőléről szól. Van mondanivalója, ami miatt igen sok embernek lett a kedvence.

Ugyanakkor az egyik legszebb, leglátványosabb, ahogy a karakterábrázolás grafikája fejlődik. Ugyanis a manga az elején igencsak „rendetlen”. A szereplők arcán az érzékszervek kicsit mintha elcsúsztak volna. A fejformák is érdekesen néztek ki. A történet végére viszont senki se mondaná azt, hogy ugyanaz az ember rajzolta az egészet.

**Egyéb információk**

A manga pár éve két live actiont is kapott. A Gantz movie-k kétségkívül a legjobb live actionok közé sorolandók. Érdekessége a filmeknek, hogy Katót ugyanaz a színész játssza, mint a Death Noteban L-t. Mivel a manga csak idén lett befejezve, sem az animéinél, sem a movie-kinél nem kapunk olyan jó befejezést, mint a mangától. Így érdemes a mangával kezdeni.

Az anime is igen jó lett, szépen rajzolt. A karakterek lekörözik rajzolásban a manga ugyanazon jeleneteit. Csak egy évad készült, ezért a befejezést utólag találták ki neki. Bónuszkaraktereket is kapunk, amik nem szerepeltek a mangában. A huszonhat részből az utolsó négy nem hű a mangához.

**Végző**

Össességében nehéz röviden leírni a manga lényegét, mert 3-4 történetből áll a Gantz. Magát a „játékszabályokat” is nagyon bő szavakban írtam le, de Gantz ennél sokkal összetettebb „szerkezet”. Spoiler nélkül leírni többet nem nagyon lehetne. Ügyhogy csak azt tudom mondani, hogyha láttad a Mátrixot és tetszett, akkor a Gantz-ot még inkább szeretni fogod. Ha nem láttad se baj, mert a túlélőjätékek, a horror, sci-fi szerelmeseim ugyanúgy pozitívan fogják értékelni ezt a mangát, ahogyan én is.

# AnimeHunter

// AniMagazin

*Ismét egy tavaly indult fansub csapatot faggattunk. Jó olvasást kívánunk!*

Sziasztok! Vádjunk bele! Honnan/Miből jött a csapat neve?

**Nihil:** Halli! Én vagyok Nihil, az egyik fordító. A név eredetéről sajnos semmit nem tudok, de a csapat egy bőlcsebb tagja biztosan válaszol.

**Tobykun:** Üdv, köszönjük az interjú lehetőségét és üdvözlöt minden olvasónak is!

A csapat neve hmm... a névről őszintén szólv sokat tanácskoztunk, mi is lenne ideális, és végül felvettem az „Anime-Manga-Hunter-” (épp azelőtt néztem pár *Hunter x Hunter* részt, és gondolom onnan jutott eszembe), de az ilyen formában túl hosszúnak tűnt, szóval a manga levételével lett Anime-Hunter! Ez nagyon tetszett Dragonnak is, és egyből előállt a szlogennel: „Nektek vadászuk az animéket”. Ennyi lenne!

**Dragon989:** Először csak animékkel akartunk foglalkozni - erre illik is az Anime-Hunter -, de mikor vettük fel a tagokat pár jelezte, hogy inkább magánt vegye. Így most viszünk magát és animét is, de a nevet végül nem bővítettük.

**Menma:** Ugyebár én csak fordító vagyok, ezért nekem nem volt beleszólásom, de ahogy Dragon989 mondta az AnimeHunterből le lehet szűrni, hogy animékkel foglalkozunk elsősorban, bár először én is egy magával kezdtem.

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

**Tobykun:** Nos az oldal viszonylag elég fiatal. Az egész júniusban kezdődött: kedves barátommal, dragonnal arról beszélgettünk, hogy rengetegszer találkoztunk már hiányos/befejezetlen hazai fordítással vagy rengeteg animével, amihez nincs még felirat. Ezért komolyan tanakodni kezdtünk egy fansub csapat létrehozásán! Így jött létre 2013. július elején az oldal. Az alapító tagok Dragon989 barátom és jómagam.

erkedik a (Homblegusa) verzióját  
Persze elérhető lesz majd égetett  
feliratok videó is.

Tobykun

Tetszetős felismerés. Jelenleg hányan vagytok?

**Tobykun:** Nos, jelenleg 19-en 3 adminnal, fordítókkal, mangaszerkesztőkkel együttvéve, de sajnos sok tagunk elfoglalt, így kevésbé aktív.

**Dragon989:** Jelenleg 19-en vagyunk, viszont ebből sajnos körülbelül olyan 7-en, 8-an aktívak.

Akkor bizonyára nektek is szükségetek van még új tagokra!

**Tobykun:** Természetesen mindig szükségünk is lesz tagokra, mivel minél többen vagyunk, annál jobb. Hiszen minden tagnak - beleértve engem is - van magánélete is: tanulnak vagy épp dolgoznak.

**Dragon989:** Igen, mert sajnos elég kevés az aktív tag. Szükségünk van tagokra, hogy 4 projektnél többet is tudjunk vállalni, mert jelenleg ennél többet nem merünk.

**Nihil:** Lelkes és szorgalmas tagokra mindig szükség van.

**Menma:** Persze, hogy szükségünk van új tagokra. Kellenek a lelkes tagok, hogy igényesek, naprakészek legyünk, gyorsan, sokat és minőségben is jól teljesítsünk.

Milyen projekteken dolgoztok most? És eddig mennyit készítettetek el?

**Menma:** Én most épp a *Kyoukai no Kanata* egyik fordítója vagyok, amin ketten dolgozunk Hibikivel, hogy gyorsabban haladjon a munka. Őszintén bevallom, hogy fogalmam nincs mennyit fordítottunk eddig, persze ezt szerintem az adminok jobban meg tudják mondani.

**Tobykun:** Jelenleg aktívak közül 2 anime és 4 manga projektünk van. Befejezték között 1 anime és 2 manga található.

**Dragon989:** Jelenleg a *Kyoukai no Kanatan* dolgozunk és hamarosan befejezzük. Valamint említésre méltó a *Panty and Stockin* manga is, amit nem rég fejeztünk be. Eddig 3 befejezett projektünk van köztük a *Shaman King Zeróval*.

**Nihil:** Jelenleg 4 manga fut és 2 anime, továbbá hamarosan érkezik még egy újabb manga, és néhány téli szezonos anime.

Felhívjuk figyelmüket a Torrents oldalban égetett felirat található!

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

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

**Tobykun:** Igazából inkább újakat, de ha van régebbi anime/manga amihez még nem készült felirat, azokat is szívesen lefordítjuk!

**Dragon989:** Nem nagyon van profilunk, mert bármit szívesen fordítunk, ha van rá igény. De persze azért mellette próbálunk az új animék közül is vinni egy-kettőt.

**Nihil:** Az újabbakat, és a jó, de eddig kimaradt régieket. Ezeken kívül pedig mindenki hozhatja a személyes kedvenceit, ha az nincs lefordítva.

### A döntésnél befolyásol az, hogy a közönség mit szeretne?

**Tobykun:** Persze hogy befolyásol, elvégre nem magunknak fordítunk, hanem a közönségnek! A célunk minél több animét/mangát fordítani, amihez eddig még nem volt felirat.

**Dragon989:** Elsőnek körbenézünk, hogy melyek azok az animék, amiket külföldi oldalakon sokan jónak vélnék és azokból válogatunk. És igen befolyásol, mivel amire nincs igény, abba az animébe nem kezdünk bele.

**Nihil:** Mivel kis csapat vagyunk, ezért a közösség természetesen befolyásol, hiszen ki kell építeni egy bizonyos ismeretséget. Bár természetesen az is fontos, hogy a fordítóknak tetszik-e az adott anime vagy manga.

**Menma:** Persze, hogy befolyásol, hiszen nekik csináljuk.

### Hogyan dolgoztok? Hány ember dolgozik egy-egy fordításon?

**Tobykun:** A fordító lefordítja nyersfordításban az animét, elküldi a lektorok, majd a lektor elküldi nekem vagy Dragonnak. Mi nagyjából még átfutjuk és ráégetjük a videóra a feliratot, aztán feltöltjük. Mangánál is hasonlóan az út: fordító>>>mangaszerkesztő>>>főadm in. Mi átfutjuk és feltöltjük!

**Dragon989:** Általában 1 fordító, 1 lektor és 1 felirátégető, de most például a KNK-nál 2 fordító dolgozik rajta, hogy jobban haladjunk.

**Nihil:** Egyszerű. A fordító szépen lefordítja a szöveget, aztán a lektor lektorálja. Innen már kettéágazik a dolog: a manga megy a szerkesztőhöz, az anime a felirátégetőhöz. Ezekután pedig egy gyors nettel rendelkező tag szépen feltölti a szükséges oldalakra.

### Szoktatok visszajelzést kapni a munkátokkal kapcsolatban?

**Tobykun:** Természetesen szoktunk, és nagyon örülünk minden visszajelzésnek, legyen az pozitív vagy negatív! Ha pozitív, akkor egyértelműen ösztönzően hat ránk és örömet is szerez nekünk. Ugyanakkor negatív visszajelzést is kaptunk már (szerencsére nem sokat, általában meg vannak velünk elégedve az emberek, és ez jó érzéssel tölt el), ami szintén ösztönzően hat ránk, hogy a következő jobb legyen, jobban odafigyeljünk!

**Dragon989:** Igen, és általában nagyon pozitívakat. Aminek nagyon örülök, mert ilyenkor látom, hogy érdemes volt belevágni egy-egy projektbe.

**Nihil:** Természetesen. Szerencsére ez majdnem mind vagy pozitív visszajelzés, vagy építő jellegű kritika, így könnyű a dolgunk.

**Menma:** Szoktunk, és a legtöbbjük nagyon pozitív, ami csak még jobban ösztönöz, hogy minél jobban dolgozzak a projekteken.

### Jó, hogy ilyen elégedettek. És ti melyik munkátokat szerettétek a legjobban? Mi volt a kedvenc projektetek?

**Tobykun:** Személy szerint a Kyoukai no Kanatát szeretem a legjobban, saját magam is nyomon követem és nagyon tetszik. Úgy vélem a közönségnek is, mivel általában erről kapjuk a legtöbb visszajelzést.

**Dragon989:** A régiek közül a Saman King Zerót, a jelenleg futók közül a Kyoukai no Kanata-t szeretem.

**Nihil:** Erről annyit tudok mondani, hogy mindenki (valószínűleg) a saját munkájára a legbüszkébb, azt szereti a legjobban. Nekem ezért a Kyoukai no Kanata a nyerő, és egy mangaprojekt, ami még titkos.

**Menma:** Szintén a Saman King Zerót és a Kyoukai no Kanatát mondanám a szívem csücskeinek.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

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

**Tobykun:** Jövőbeli tervünk még több anime/manga fordítása. Több tervezett projektünk is van, mint pl. a *Sword Art Online* második évadaként emlegetett *Gun Gale Online*, illetve természetesen cél lelkes csapatunk/kis családunk bővítése is!

**Dragon989:** A csapatunkat mindenképp szeretnénk bővíteni aktív tagokkal, jelenleg fordítókra és lektorokra lenne szükségünk. Továbbá minél hamarabb szeretnénk összehozni egy szép esztétikus honlapot. Projektjeinket tekintve nos a 2014-es animékéből csak 4-et vállaltunk be. Többet nem mertünk.

**Nihil:** Szeretnénk minél több projektet kiadni anime- és mangafronton is, illetve létszámlag is növekedni.

Hajrá a célok eléréséhez! Szoktatok conokra vagy más hasonló rendezvényekre járni?

**Tobykun:** Természetesen mint minden más ember, aki szereti az animéket és mangákat, mi is járunk. Bár én ritkábban, mivel vidéki vagyok, de amikor csak tehetem, megyek!

**Dragon989:** Eddig csak conon voltam, viszont tervezem, hogy PlayIT-re is kimegyek majd.

**Nihil:** Mindig ott vagyok a conokon, amennyiben a szabadidőm engedi. A cosplay nálam elmaradhatatlan, de ha valamilyen okból mégsem jönne össze, egy maszkot akkor is felveszek.

**Menma:** Sajnos vidékről nem olyan egyszerű elutazni ilyen nagyobb rendezvényekre, úgy-hogy még nem voltam conon, de az ideit már tényleg nem szeretném kihagyni.



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

**Tobykun:** Hmm... jó kérdés, nincs konkrét javaslatom, de én akármilyen csapat interjójának örülnék!

**Dragon989:** Öhm nem nagyon, mert minden csapatról (akiket nyomon követek) már van.

**Nihil:** Mindig jó a többiekéről hallani, így én bárkiről szívesen olvasnék egy interjút.

Köszönjük az interjút! Üzennétek valamit zárásként az olvasóknak?

**Tobykun:** Ugyan, mi köszönjük a lehetőséget! Én szeretnék üzeni: Hogyha bármilyen animét vagy mangát - amit még nem fordítottak - szeretnétek magyar nyelven látni, csak vegyétek fel velünk a kapcsolatot! Illetve ha van egy kis időtök, nézzetek be az oldalra!

**Dragon989:** Csak annyit, hogy 2014-ben is nektek vadászuk az animéket!

**Nihil:** Szabad magunkat reklámozni? Igen? Nem? Na mindegy, nézzetek fel az oldalunkra, ha kedvetek támad. Vagy ne. Ki vagyok én, hogy dirigáljak az embereknek?

**Menma:** Ahogy Dragon is mondta: 2014-ben is nektek vadászuk az animéket!

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

**Rendezvény neve:**  
Animekarácsony 2013

**Helyszín:**  
Millenáris B csarnok

**Időpont:**  
2013. december 14.

**További képek:**  
AniPalace Facebook

# Animekarácsony // Hirotaka

A 2013-as év utolsó animés rendezvénye az Animekarácsony volt. Helyszínül pedig az ismerős Millenáris B csarnoka szolgált.

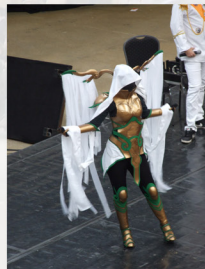
A hosszú sor látványával kezdődött a nap. Az embertömeg szeretett volna bejutni a forgójátón, aminek nehezen sikerült a tömegben átbejutni. Az egész nem volt a legjobb megoldva, hisz semmilyen útbaigazító táblát nem raktak ki (mondván, hogy minek, hiszen mindenki ugyanott tud jegyet venni), a jegypénztár legbelül volt és a belső nagykaput sem nyitották ki, csak egy normál méretű ajtón tudott bárki bejutni. Gondolhatjuk, hogy ez milyen kellemes lehet, mikor a nézők embereket, a helyben vásárlók, a karszalaggal rendelkezők és még persze a szervezők szerettek volna ki-vagy bejutni azon az egy

ajtón. Bent a teremben már minden javában zajlott. Elsőnek azt láttam, hogy rengetegen voltak, az emberek nyüzsgöttek mint a hangyák, és ez az egész napra érvényes. Szerintem soha ennyi látogató animekarácsonyon még nem volt. Feltehetőleg ez annak köszönhető, hogy október eleje óta nem volt nagyobb animés rendezvény, ami azért valljuk be, örömdetes.

Szomorúan konstatáltam, hogy programfüzetet nem kaptunk, helyette az infópultnál monitoron követhettük nyomon, hogy mikor mivel foglalhatjuk el magunkat. Emellett én egy helyen láttam még papíralapon, ami szinte biztos, hogy kevés (persze le lehet fényképezni). Szavazólapot viszont tudtunk szerezni, amiket sikerült elképesztően ferdén eltépni, ehhez csak gratulálni tudok.

Valaki eltüntethette október óta az ollót. Lehet ez csak nekem szívfájdalmam, de eddig semmi baj nem volt a szavazólapok minőségével, az elmúlt 1,5-2 évben azonban szinte állandóan. Az árukészlet szokásos és annál kicsit kevesebb, úgy érzem, hogy a boltok kevesebb emberre számítottak, megjegyzem jogosan. A konzolokon szokás szerint lehetett táncolni, AC4-gyel játszani és kisebb ajándéktárgyakért online szerencsekereket pörgetni a Konzolok szervezte jövőtől. Ők amúgy a délután folyamán ajándékokat dobáltak a közönségnek.

A programok tekintetében semmi jóról nem tudok beszámolni. Természetesen volt az elmaradhatatlan karaoke és DDR verseny, rajzverseny és a szokásos számomra érdektelen előadások, mint az esemény jellegéhez kapcsolódó Tarantino.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

A nagyszínpadnál a délelőtti a kocságok jegyében telt EVE Online bemutatóval és kerekasztal beszélgetéssel. Ezután jött a cosplay verseny, amit nem kívánok jelzőkkel illetni. Nem kell egy teljes kéz, hogy meg lehessen számolni hány jó volt, de lehet még az is sok. Ezt a fent említett Konzolok szervezte bemutató követte, majd tömegkvíz, ami kissé egyenlőtlenre sikerült nehézség tekintetében. Késő délutánra került az AMV verseny. Ha rosszindulatú lennék, akkor azt mondanám, hogy azért, hogy sokáig ott tartsák a népet a helyszínen. Az este többi része a tánc jegyében telt a Just Dance-szel, a szokásos táncos amvvel és Para-Parával. A csarnok emeletén helyezkedtek el a MAT és a szerepjátékosok asztalai. A napot az eredményhirdetés zárta.

Ami kiemelte ezt a cont a többi animekarácsonytól vagy egynapos contól, hogy elképesztően sokan voltak és ez bizony emelte a hangulatot. Viszont egy hátránya van ennek a helyszíneknek, mégpedig az, hogy egyterű és az előadó termen kívül minden egy helyen van. A nagyszínpadról jövő hangok mindent elnyomnak.

A hátsó részén lévő konzolokból és DDR-ből nagyon keveset vagy semmit nem lehetett hallani. Biztos nehéz volt egyeseknek úgy táncolni, hogy totál más zenét hallott és nem azt, amit választott.

*Ennyi volt tehát az animekarácsony, sok emberrel, lapos és helyenként inkább időhúzóknak tűnő programokkal. Kicsit többet vártam a szervezőktől, bár tudom, hogy egynaposra csak fele annyi energia jut (vagy annyi se). Most szerencsére jó ideig nem lesz nagyobb esemény, ami mindekinek jót tesz szerintem.*

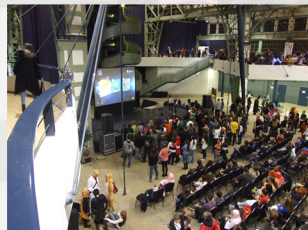


### Különvélemény:

Én kb. 3-4 évvel ezelőtt voltam utoljára conon, egy kétnapos nyárin. Olyan sokan voltak, hogy egy tüt sem lehetett volna elejteni. Úgy gondoltuk a haverokkal, hogy akkor ideje visszazokni a conos világba és menjünk el a karácsonyi conra, mert ott kevesebben lesznek. Nagyobbat nem is tévedhettünk volna. Az igaz, hogy nagyon kevés árus volt, de ekkora embertömeget még a nyárin sem láttam. Nagyon rossz volt, hogy egy légtérbe volt minden bezúfolva, és úgy isten igazából semmit sem lehetett kipróbálni, mert egyszerűen nem volt hely. A kajás részleget már meg sem próbáltuk megközelíteni, mert ott aztán végképp nagyon hosszú sor volt. Ami viszont nagyon tetszett, hogy volt egy srác, aki elhozott néhány régi konzolt: Gamecube-ot, C64-et. Haverokkal toltunk is pár kört a Mario Karttal.

A másik ami még jó volt, hogy az Animekarácsony egyben AniPalace tali is volt, amit meg kéne ismételni minél előbb! Lehet, hogy legközelebbre kéne csinálni egyenpólót is, hogy a rajongók is felismerjenek? (Hahaha... - Catrin)

- NewPlayer





## ■ Rendezvények

Rendezvény neve:  
PlayIT

Helyszín:  
Syma Rendezvény-  
központ

Időpont:  
2013. december 1.

További képek:  
PlayIT facebook

# PLAYIT

// Lady Marilyn

### A rendezvényről röviden

A PlayIt Show az ország legnagyobb játékos és IT eseménye.

A Budapest Game Show, Magyarország első valódi játékos expójának jogtulajdonosa, melyet évente kétszer rendeznek a hazai aktív gamer közösség legnagyobb örömére.

2013. december elsején első alkalommal új helyszínen, a Syma csarnokban gyűltek össze a számítógépes, illetve az egyéb konzolokon elérhető játékok rajongói, hogy kipróbálhassák az új konzolokat, a legfrissebb játékokat, ezen felül kedvükre váltogathattak az akciós játékok közül, sőt még színes programok is várták az érdeklődőket, ilyen volt például a cosplay verseny és a különböző versenyek (League Of Legends, Dota2, Fifa 2014, Stracraft II)

A PlayIt jelszava ezúttal a megújult helyszín volt, ahol több látogatót fogadhattak nagyobb területen.

### Ilyen volt a decemberi PlayIt versenyzői szemszögből

A Gamer Cosplay Team- Magyarország (nyáron alakult League Of Legends-Magyarország) adminisztrátorai, vagyis jómagam és még két nagyon kedves barátom ismét a népszerű számítógépes játék világából, azaz a LoL-ból választottunk karaktert. A jelentkezésünket az utolsó pillanatban módosítva jutattuk el, de még ez sem okozott fennakadást a rendszerben. A rendezvényre teljesen ingyen jutottunk be, sőt Staffos karszalagot és ingyen kávét is kaptunk... Azt hiszem ez minden cosplayer álma!

A PlayIt stábjával egyébként 100 vagy inkább 1000%-ig megvoltunk elégedve, hiszen mind nagyon segítőkészek, kedvesek és türelmesek voltak. Nem egyszer megkérdezték, hogy segíthetnek-e valamilyen, és a lány öltözöben körülbelül két perc alatt megoldódott a tükör problémája. Ezenfelül bátran fordulhatunk hozzájuk olyan kérésekkel, mint kölcsöntelefon egy hívás erejéig, vagy

a verseny előtt a kellékeink elhelyezése a színpadon. A staffosoktól utólag is rengeteg pozitív visszajelzést kaptunk, aminek külön örültünk. Számunkra nem is kérdés, hogy legközelebb is ellátogatunk-e a Playltre, illetve, hogy ismét versenyzünk-e majd.

A kedves staffosok mellett jó humorral megáldott konferálókhoz is volt szerencsénk, a verseny után ugyanis bőven maradt időnk mindenre.

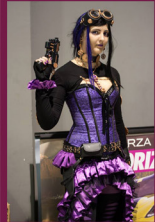
Sok látogató felismert minket és rengeteg fotó készült, melyek többségét sikeresen eljuttatták hozzánk, amit szintén nagyon köszönünk! Igaz, kissé talán szokatlan a gamerek körében, hogy szintén gamer társaik „jelmezben” szaladgálnak a rendezvényen, azonban a legtöbbben örülnek, ha szembetalálkoznak kedvenc játékbeli karaktereikkel.

### A PlayIt cosplay versenyzői az Indexen

Még az index nevű hírportálosok is forgattak egy-egy interjút velünk, versenyzőkkel, melyekből egy nagyon klassz kis anyag készült, sőt ki is került az online hírportálra a videók rengetegébe. Ezenkívül sok felvétel készült még, mellyel ismét fel lehet idézni a rendezvény hangulatát, vagy ha esetleg valaki kihagyta a dolgot, akkor belekukkanthat, hogy mi is történt a Syma csarnokban decemberben.

### A PlayIt egyetlen gyengepontja

A PlayIt egyetlen gyengepontjaként azt emelném ki, hogy sokak számára problémát okozott a sorbanállás, azonban az ilyesmi minden rendezvényen előfordul. Senki sem szeret várakozni, sem sorban állni, ez magától érthető, de sajnos, ahol nagy tömeg van, ott ilyesmire is számítani kell...



## ■ Szigetországi napló

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

### 4-én:

- Future Card -Buddy Fight- (TV)
- Mushishi Special: Hihamukage (TV)
- Robot Girls Z (TV)
- Seitokai Yakuindomo 2 (TV)

### 5-én:

- Buddy Complex (TV)
- Minna Atsumare! Falcom Gakuen (TV)
- Saki: Zenkoku-hen (TV)

### 6-án:

- D-Frag! (TV)
- Super Sonico The Animation (TV)
- To Aru Hikushi e no Koi-Uta (TV)

### 7-én:

- Hamatora (TV)
- Wooser no Sono Higurashi Kakusei Hen (TV)

### 8-án:

- Chuunibyou demo Koi ga Shitai! 2 (TV)
- Mikakunin de Shinkoukei (TV)
- Wooser no Sono Higurashi Kakusei Hen (TV)
- Youkai Watch (TV)

### 9-én:

- Gin no Saji: Silver Spoon ~ Season 2 (TV)
- Go! Go! 575 (TV)
- Pupa (TV)
- Strange+ (TV)

# Hírek

// AniMagazin

## Rendezvények

# Holdújév

fesztivál

Programokban sosincs hiány, a közeljövőben is lesz kettő.

**2014. február 1.:** Holdújév fesztivál a Millenárison 10:00 órától. A belépés ingyenes.

**2013. április 26-27.:** Tavaszi Mondocon a Hungexpón.

## Friss Sailor Moon infók

Az új *Sailor Moon* sorozatot idestova kb. egy éve tologatják, hogy majd jön. De most végre elérkeztünk arra a pontra, ahol egy kézzelfogható dátumot kaptunk. Ez pedig 2014 júliusa, és a niconico japán internetes videóoldalon lesz látható. A rendező Munehisa Sakai (*One Piece*), a stúdió természetesen a Toei, és a nyitózenét a Momoiro Clover Z adja elő. A rendező még elmondta, hogy az első *Sailor Moon* akkor indult, mikor ő csatlakozott a Toeihez, és sosem gondolta volna, hogy 20 évvel később ő dirigálhatja majd az új sorozatot, ami minden állítás szerint nem remake lesz.

ANN

## Yu-Gi-Oh GX a Viasat 6-on



A csatorna február 7-től minden hétköznap 18:30-tól vetíti majd a *Yu-Gi-Oh GX* sorozatot dupla részekkel, és egyelőre 104. részig tervezik.

Gyerek-Világ Blog

## Magi ova



Szinbád fiatalkoráról érkeznek egy OVA a *Magi-hoz Magi: Sinbad no Böken* címmel. Az OVA a melléktörténetet feldolgozó manga harmadik kötetéhez érkezik 2014. május 16-án. Természetesen a szinkronhang marad Ono Daisuke.

ANN

## Új Conan special

Egy újabb kiegészítő rész érkezik a *Detective Conan* neverending animéjéhez. A címe *Edogawa Conan Shissō Jiken ~Shijō Saiaiku no Ichinishi (The Disappearance of Conan Edogawa: The Worst Day in History)* lesz. A dolog érdekessége, hogy a múltba kalauzol minket és egy eddig ismeretlen történetet nézhetünk meg Conan múltjából.

ANN

# Rendezvények, Yu-Gi-Oh!, Magi, Sailor Moon, Conan

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

## ■ Szigetországi napló

11-én:

- Sekai de Ichiban Tsuyoku Narita! Special (BD)  
- Tesagure! Bukatsu-mono Encore (TV)

15-én:

- Maken-ki! Two (TV)  
- Yozakura Quartet: Yoza-Quar! Special (BD)

17-én:

- Kimi no Iru Machi (OAD)

22-én:

- Kamisama no Inai Nichiyoubi Special (BD)

25-én:

- Fate/kaleid liner Prisma Illya (OAD)  
- The Idolmaster Movie: Kagayaki no Mukougawa e! (Film)

29-én:

- Little Busters! EX (BD)  
- Unbreakable Machine-Doll Special (BD)

31-én:

- Fate/kaleid liner Prisma Illya Special (BD)

februárban:

2-án:

- Happiness Charge Pre-Cure! (TV)

5-én:

- Natsume Yuujinchou: Itsuka Yuki no Hi ni (OVA)  
- Senki Zesshou Symphogear G Special (BD)

### Nagato Yuki eltűnése



Suzumiya Haruhit senkinek nem kell bemutatni, ahogy brigádjának egyik tagját Nagato Yukit sem. Ugyanis ő a főhőse egy kiegészítő mangának, amiből most anime készül The disappearance of Nagato Yuki-chan címmel. A manga jelenleg 6 kötetnél jár, legutóbbi karácsonykor landolt a boltokba. Egyéb info viszont még nincs.

Moetron

### Egy új manga

Mashima Hiro a Fairy Tail alkotója új mangába kezd. Ez persze nem jelenti azt, hogy a Fairy Tail befejeződjön. Párhuzamosan fog futni a kettő. Mashima elmondta, hogy a Fairy tail egy hosszú történet és szeretne egy új történetet alkotni.

ANN

### Rosario manga vége

A Rosario + Vampire Season II jövő hónapban, azaz februárban véget ér. Igaz ez alapján már készült anime 2008-ban Rosario + Vampire Capu 2 címmel. Újabb animefeldolgozásról nincs szó.

ANN

### Új Ghibli film

A Studio Ghibli új animét jelentett be, ami 2014 nyarára fog elkészülni. A címe Omoide no Marnie (When Marnie Was There) lesz. A film Joan G. Robinson azonos című regénye alapján készül. Főszereplője egy befelét forduló lány Anna, akit egy idős tengerparton élő házaspár adoptált. Anna találkozik egy lánnyal Marnie-val, akit senki nem ismer. A két lány sokat van együtt, de egy nap Marnie ígérete ellenére nem megy el a találkozásjukra.

MAL

### Jön az új Yu-Gi-Oh!



Tegye fel a kezét akinek hiányzott a Yu-Gi-Oh! Nos ők örülhetnek, mert egy új tv sorozatot kapnak. A Yu-Gi-Oh! Arc-V idén tavasszal, pontosabban áprilisban startol. Új főhős is lesz Yüya Sakaki.

ANN

### Két kis hír



A G Fantasy magazin szerint lesz új Kuroshtsuji anime. AnimeNation Új Sengoku Basara sorozat is lesz, jelentette be Kobayashi Hiroyuki a Capcom fejlesztője.

Crunchyroll

### UtaPri 3



Ki szereti az éneklő pasikat? Az Uta no Prince-sama harmadik évadja érkezik. Igaz csak jövőre. De biztos vagyok benne, hogy addigis még sok más szépfiú fogja elkápráztatni a hölgyeket, így a várokozás nem lesz őrlítő.

AnimeNation

# Sengoku Basara, UtaPri3, Ghibli, Nagato Yuki, YGO!

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

## ■ Szigetországi napló

7-én:

- Yozakura Quartet: Tsuki ni Naku (OAD)

8-án:

- Buddha 2: Tezuka Osamu no Buddha ~Owarinaki Tabi~ (Film)

- Gekijouban Tiger & Bunny -The Rising- (Film)

12-én:

- Sekai de Ichiban Tsuyoku Naritai! Special (BD)

17-én:

- Noragami (OAD)

18-án:

- Shijou Saikyou no Deshi Kenichi (OAD)

19-én:

- Yozakura Quartet: Yoza-Quar! Special (BD)

22-én:

- Giovanni no Shima (Film)

- Moureds Pirates Movie (Film)

26-án:

- Hetalia: The Beautiful World Extra Disc (SP)

- Little Buster! EX (BD)

- Unbreakable Machine-Doll Special (BD)



# Téli szezonajánló -

## Néhány anime sorozat rövid bemutatása

Mivel még mindig aktuális, itt az előző számban is szereplő szezonajánló. Aki még nem döntötte el, hogy mit nézzon, annak segítségül szolgálhat.



NobunaGun

A középiskolás Shio Ogurára hirtelen szörnyek támadnak tajvani osztálykirándulása során. A helyszínre érkeznek a kormányzati ügynökség (DO-GOO) "E-gén birtokos"-ként ismert emberei is, akik történelmi alakok szemmel felruházott fegyvereket forgatnak. Shióból is E-gén hordozó lesz, mikor barátja megmentése után Oda Nobunaga szelleme felébred...

Stúdió: Bridge  
Néhány seiyuu: Muto Shiori, Suzuki Tatsuhiwa  
Műfaj: akció, természetfeletti, shounen



Tonari no Seki-kun

A történet főhőse egy lány, Yokoi, aki Seki-kun mellett ül a suliban. Seki-kun nem figyel az órákon, helyette zavaró dolgokat csinál, pl. egy golfpályát, ahol a lyuk egy kis mélyedés az asztalon vagy egész háborúkat vív papír shougi bábukkal. Yokoi vonakodva érdekli a játékok iránt...

Stúdió: Shin-Ei Animation  
Néhány seiyuu: Shimono Hiro, Hanazawa Kana  
Műfaj: vígjáték, iskola, seinen



Wake Up, Girls!

A történet hét lány sztárrá válásáról szól. Egy kis produkciós cég a Green Leavs Entertainment utolsó ügyfele is kilépett. Pedig egyengedték már bűvészek, jósok, modellek karrierjét is. Tange elnök ötlete egy új idol együttes. Az elégedetlen menedzser, Matsuda tehetségére keresésére indul, végül találkozik egy lánnyal...

Stúdió: Tatsunoko Productions, Ordet  
Rendező: Yamamoto Yutaka  
Zene: Kosaki Satoru  
Néhány seiyuu: Nagano Airi, Yamashita Nanami  
Műfaj: zene, slice of life



Inari, KonKon, Koi Iroha.

Fushimi Inari egy félnék, átlagos, középiskolás lány, aki Kiotóban él. Beleesett az osztálytársába, Tanbasha-ba, de nem tudja kifejezni az érzéseit. Egy nap egy róka kölyök megmentéséért Ukanomitama-nokami istenség hálából egy alakváltó képességet ad a lánynak...

Stúdió: Production IMS  
Rendező: Takahashi Tooru  
Néhány seiyuu: Ohzora Naomi, Kuwashima Houko, Okamoto Hiroshi  
Műfaj: vígjáték, romantika, iskola, természetfeletti



Hoozuki no Reitetsu

Ez a sötét vígjáték az ádáz és hatalmas Yama király segédjéről, Hoozuki-ról szól. A nyugodt és szuper szadista Hoozuki igyekszik megoldani a pokokban gyakran előforduló problémákat.

Stúdió: Wit Studio  
Rendező: Kaburaki Hiro  
Zene: Tomisiro  
Néhány seiyuu: Yasumoto Hiroki, Nagasako Takashi, Yusa Kouji, Kobayashi Yumiko  
Műfaj: vígjáték, természetfeletti, fantasy

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

## ■ Szigetországi napló



Mahou Sensou  
-Magical Warfare-



Nisekoi

Nobunaga the  
Fool

Noragami

Nourin



Nanase Takeshi egy szokásos középiskolás kicsit sötét múlttal. Bizonyos körülmények miatt gyerekkori barátjával, Isoshima Kurumival hamis párt alakítottak. Takeshi egy napon találkozik egy ismeretlen egyenruhát viselő lánnyal, Aiba Muival. Muiről kiderül, hogy varázsló és a fiút is azzá teszi. Így Takeshi szembesül a valósággal: két világ létezik, a varázslóké és az embereké.

Stúdió: Madhouse  
Rendező: Sato Yuzo  
Zene: Kouda Masato  
Néhány seiyuu: Miyano Mamoru, Seto Asami, Touyama Nao, Suzumura Kenichi  
Műfaj: akció, fantasy, mágia

A történet főszereplői Ichijou Raku, a Shuei-Gumi jakuzák vezetőjének fia és Kirisaki Chitoge, a rivális Beehive banda főnökének lánya. A két középiskolás találkozik, mikor Chitoge véletlenül a fiú arcába kerül. Miután a lány elrohan Raku rájön, hogy elvesztette a számára fontos, gyerekkori szerelméhez kötődő medálját. A suliban Chitogét új cserediák osztálytársként találja, és kényszeríti a lányt a lánc keresésére. Ezzel kezdetét veszi ellenszenves kapcsolatuk.

Stúdió: Shaft  
Rendező: Shinbou Akiyuki  
Zene: Kosaki Satoru  
Néhány seiyuu: Uchiyama Kouki, Touyama Nao, Hanazawa Kana, Asumi Kana  
Műfaj: vígjáték, romantika, shounen

Nyugati bolygó és keleti bolygó. Korábban a "Dragon Pulse" kötötte össze a két oldalt, áthidalva a mennyországot. Az egykor virágzó civilizációkat elnyelte a végzetlen háború. A világrendet csak a szuper technológiák visszatérése mentené meg, de ezekről senki sem tud, kivéve egy eretnek lányt... A nyugati lány, Jeanne Kaguya d'Arc látta egy messiás születését, aki megmenti a világot. Jeanne keleti utazása során hajóra száll a világot figyelő Leonardo da Vincivel. Ők találkoznak a Keleti bolygó eretnekével, és a "nap legnagyobb bolondjával", Oda Nobunagával.

Stúdió: Satelight  
Rendező: Sato Hidekazu  
Néhány seiyuu: Miyano Mamoru  
Műfaj: akció, mecha, sci-fi

Léteznek istenek, az isteneket szolgáló szellemek és az emberi ügyekkel foglalkozó szellemek. Iki Hiyorit zaklatják az osztálytársai, majd a mosdóban sír miattuk. Ott megpillant egy telefonszámot a falon egy üzenettel: "Megoldom a problémádat". Miután Hiyori felhívta a számot találkozik egy hajléktalan fiúval, Yatóval. A srác durva, lusta és soha nem hallgatja meg mások kívánságait, de megvolt a hatalma ahhoz, hogy isten legyen...

Stúdió: Bones  
Rendező: Tamura Koutarou  
Zene: Iwasaki Taku  
Néhány seiyuu: Uchida Maaya, Kamiya Hiroshi, Kaji Yuki, Fukuyama Jun  
Műfaj: akció, kaland, shounen

A szórakoztató ipar egyik népszerű ikonja Kusakabe Yuka hirtelen visszavonul, ami az egész világot sokkolja. Nagy rajongója, a tini Hata Kosaku is depressziós lesz. Végül osztálytársai ráveszik, hogy suliba menjen, ahol mindenki meglepetés ér. Az idol Yuka, igazi nevén Kinoshita Ringo lesz az új cserediákjuk. Kosaku él a lehetőséggel: megpróbál a lány közelébe kerülni, és megtudni miért került a sulijukba.

Stúdió: Link Link  
Rendező: Oonuma Shin  
Néhány seiyuu: Asanuma Shintaro, Tamura Yukari, Hanazawa Kana, Kato Emiri  
Műfaj: vígjáték, romantika, iskola



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



Onecchan ga Kita

A történet főhőse Mizuhara Tomoya, egy 13 éves fiú. Az apja újránősült, így Tomoyának lett egy 17 éves nővére, Ichika. A lány kicsit fura és túlságosan, szinte ijesztően szereti Tomoyát. És ha még ez nem lenne elég Ichika barátja, Ruri igaz szadista, valamint ott van a negyed részben japán barátnő, a nagymellű Marina is.

Stúdió: C2C  
Rendező: Yuuzumi Yoshihide  
Műfaj: vígjáték, slice of life



Sakura Trick



Saikin, Imouto no Yousu ga Chotto Okashiinda ga.

Kanzaki Mitsuki anyja újraházasodás óta mostoha testvérével, Yuyával él. Egy fiatal lány, Kotobuki Hiyori szelleme birtokba veszi Mitsuki testét. Hiyorinak bele kell szeretnie Yuyába, hogy haladhasson a mennyország kapui felé.

Néhány seiyuu: Majima Junji, Ogura Yui, Kanemoto Hisako  
Műfaj: vígjáték, romantika, shounen

Haruka és Yuu, a két középsulis lány különleges élményre vágyanak, ezért megcsókolják egymást. Ettől kezdve a kapcsolatuk mélyülni kezd.

Stúdió: Studio DEEN  
Rendező: Ishikura Kenichi  
Zene: Nakanishi Ryosuke  
Néhány Seiyuu: Iguchi Yuka, Tomatsu Haruka, Toda Megumi, Fuchigami Mai  
Műfaj: romantikus, iskola, yuri, slice of life



Space Dandy egy idegen-vadász, egy igazi piperkőc az űrben. Feladata, hogy olyan idegeneket találjon, akikről nem volt tudomásuk, és minden új faj felfedezésékor jutalmat kap. Célja, hogy a galaxis beutazása során mindenki másnál előbb találja meg az új űrlényeket. Utitársa egy robot, QT és egy macska idegen, Miau.

Stúdió: Bones  
Rendező: Watanabe Shinichiro  
Néhány seiyuu: Suwabe Junichi, Satake Uki, Yoshino Hiroyuki  
Műfaj: vígjáték, sci-fi, űr



Sekai Seifuku: Bouryaku no Zvezda

A történet egy titkos társaságról, a Zvezdákról szól, célja a világ meghódítása, vezetőjük pedig egy kislány.

Stúdió: A-1 Pictures  
Rendező: Okamura Tensai  
Zene: Kato Tatsuya  
Műfaj: akció, fantasy



Witch Craft Works



Wizard Barristers: Benmashi Cecil



Z/X: Ignition

Takamiya Honoka egyetlen problémája, hogy mellette ül az iskola legszebbje Kagari Ayaka. Soha nem beszélnek egymással, ha mégis előfordul valami, akkor Kagari fanklubja megveri a srácot. Honoka majdnem a túlvilágra kerül, de Kagari boszorkány ruhában és seprűn érkeze megmenti őt. Célja az, hogy a fiút védelmezze és most végre ezt nyíltan megteheti.

Stúdió: J.C. Staff  
Rendező: Mizushima Tsutomu  
Néhány seiyuu: Kobayashi Yuusuke, Seto Asami, Izawa Shiori  
Műfaj: akció, természetfeletti, fantasy, seinen

2018-at írunk, Tokióban átlagos emberek és varázserővel rendelkezők egymás mellett élnek. Ezért a mágiát is törvényen szabályozzák, és a varázslással kapcsolatos pereket a "mágikus tárgyalóteremben" tartják. Az ilyen ügyekben a Benmashik, varázsló ügyvédek képviselik a védelmet. A történet egy fiatal Benmashi, Cecil eseteit mutatja be.

Stúdió: Pony Canyon  
Rendező: Umetsu Yasuomi  
Zene: Moka  
Néhány seiyuu: Tanabe Rui, Wakamoto Norio, Tsunematsu Ayumi, Takagi Wataru  
Műfaj: mágia

A világ körül öt portál jön létre, mely párhuzamos dimenziókba nyílik. Ezeket keresztül furcsa lények inváziója következik, akik azt küzdenek, hogy saját jövőjüket biztosítsák. Ehhez azonban meg kell szüntetniük a többi világot. A kulcs egy kártyaszerű eszköz.

Rendező: Yamaguchi Yuuji  
Néhány seiyuu: Uchida Maaya, Ogura Yui, Sawashiro Miyuki, Nakamura Yuuichi  
Műfaj: kaland, fantasy, játék, sci-fi

# 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

Dorama sziget

Pasta

Az AniMagazin elsődleges forrása Ti vagytok, mivel egyrészt olvastok minket, másrészt írtátok 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)



# A JAPÁN OLIMPIÁK

// Iskariotes

*Tokió 2013. szeptemberében harmadjára kapta meg a Nemzetközi Olimpiai Bizottságtól a nyári olimpiai játékok rendezés jogát, igaz ha nem jön semmi közbe, akkor csak másodszor ad otthont a világ legnagyobb sporteseményének.*

1940. A soha meg nem valósult álom

Tokió 1936-ban, első ázsiai városként kapta meg a jogot arra, hogy a XII. Nyári Olimpiai Játékoknak helyet adjon. A versengéseket nem a füllesztő meleg japán nyáron, hanem a kellemesebb ősz folyamán tervezték megrendezni, meghozza szeptember 21. és október 6. között.

A rendezési jogért a küzdelem még 1932-ben kezdődött meg: Barcelona, Helsinki, Róma, Alexandria, Dublin, Athén, Luusanne, Buenos Aires, London, Montreal, Rio de Janeiro, Budapest és Tokió között.

A Katalán főváros hamar kiesett a küzdelemből az egyre bizonytalanabb belpolitikai helyzetnek köszönhetően és mire az 1936-os döntés megszületett, Spanyolországban már kitört a polgárháború (1936-1939). Róma esélyeit csökkentette, hogy 1936-ban a náci Németország fővárosa, Berlin adott otthont a játékoknak, valamint 1934-ben Olaszország rendezte meg a II. Labdarúgó Világajnokságot. Alexandriát és a két dél-amerikai várost pénzügyi és politikai bizonytalanság ütötte el az indulástól. Dublin, Athén és Budapest pedig szimpatikus jelöltek voltak, de anyagi és/vagy politikai okok miatt végül nem kerültek be a végső elszámolásba. Érdekesség, hogy Budapest egy nagy nemzeti stadion építését tűzte ki célul, mely majd



csak a Rákosi érában valósult meg Népstadion néven. Luusanne, London és Montreal pedig visszaleptek a versengéstől. Helsinki esélyei tűntek a legjobbnak, hiszen belpolitikailag stabil volt, külpolitikája nem ártott senkinek sem.

Ezzel szemben Tokió nagyon rossz helyzetben volt. Külpolitikáját sokan agresszívnak gondolták (még a korabeli hitleri Németországban is),

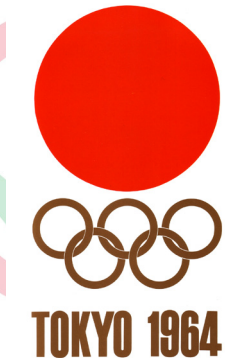
rádásul a császárság kilépett a Népszövetségből, valamint a japán politikai elit kevésbé volt elkötelezve a játékok iránt, mint a másik három kandidáló. Végezetül Helsinki és Tokió maradt a szavazás utolsó körében, és mint ismeretes az első nem nyugati városként Tokió nyert.

Az előkészületi munkálatok el is kezdődtek. A legfőbb helyszínek számító Meidzsi stadion már korábban megépült, több helyszín építési munkálatai pedig hamarosan elindultak.

1937-ben kitört a második kínai-japán háború ezáltal egyre kérdésesebbé vált a terv megvalósítása. 1938-ban a NOB Kairói ülésén a japán delegáció vezetői biztosították a világot arról, hogy 1940-re a háborúnak vége lesz, és zavartalanul le lehet majd bonyolítani az eseményt. A japán politikusok, akik kezdetből fogva nem nagyon támogatták a rendezést, egyre erősebben próbálták kiharálni a projekt mögül. Ennek több oka is volt:

- 1, A hadi költségvetés egyre nagyobbra duzzadt; minden felesleges kiadást leállítottak és így az olimpiát is annak érezték. A rendezés közel 12 milliárd jenbe került volna.
- 2, Minden fémre szüksége volt a hadiparnak, így a tervezők szinte csak fára tudtak támaszkodni az építkezések során, ami nagyon megnehezítette a munkálatokat.
- 3, A szigetország 1940-re nemcsak a nyári, hanem a téli játékokat is meg akarta rendezni Szapporóban plusz

1964. Az álom megvalósul



A második világháború után a japán gazdaság hatalmas léptekkel fejlődött, rádásul nemzetközi kapcsolatait is normalizálódott az 1960-as évekbe, így 1964-ben megrendezhette Ázsia első olimpiáját.

A NOB az 55. közgyűlésén 1959. május 29-én ítélte oda a császárságnak 34 szavazattal a rendezés jogát. Kandidáló társai közül Detroit 10, Bécs 9, Brüsszel 5 szavazatot kapott.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



Az 1964. október 10. és 24. közt lebonyolított játékokon, tizenhat ország ekkor debütált a színen, ami leginkább annak volt köszönhető, hogy sok afrikai ország elnyerte a függetlenségét. Ez volt az utolsó alkalom, hogy az akkori két német állam az olimpiára egységes csapatot küldött. A játékokról kizárták Dél-Afrikát az apartheid (faji megkülönböztetés) rendszer miatt, Észak-Korea és Indonézia pedig bojkottálta az olimpiát. Továbbá egy különlegesség napjainkból, hogy a Miyazaki Goro által rendezett Kokurikozaka kara (Fenn a Pipacs dombon) című animében többször is feltűnik az 1964-es Olimpiát népszerűsítő plakát.



### Érkek

A résztvevő országok közül 35 állam nyert érmet, természetesen az éremtáblázat első két helyét a kor két szuperhatalma a Szovjetunió és az USA bérelte ki, a harmadik helyet a rendező Japán szerezte meg. Majd őket az egyesített német csapat követte, a negyedik helyen pedig az 1960-as játékoknak helyet adó Olaszország végzett. Az érem tábla ötödik helyére hazánk került, bár ugyan úgy 10 aranyat nyertünk, mint a németek vagy az olaszok, csak míg az előbbinek 22 illetve 10 ezüst érme lett, nekünk „csak” 7.

### 1972. Az első Téli Olimpia Ázsiában

Szapporó - ahogyan Tokió is - csak másodjára tudta megrendezni a játékokat, hiszen az 1940-es megrendezés jogáról Japán lemondott, de szerencsére 32 év múlva már meg tudta valósítani a játékok lebonyolítását.

A város már az 1968-as játékokat meg akarta rendezni, de akkor alul maradt a francia Grenoble várossal szemben. 1964-ben pedig az egész tokiói játékok alatt a házigazdák nagyon erős PR akciót vetettek be, hogy a következő választáson már ők kapják meg a rendezés jogát; az erőfeszítéseket siker koronázta.

Az 1972-es játékok jogáért Szapporó Banffet (Kanada), Lahtit (Finnország) és Salt Lake City-t (USA) előzte meg a szavazáson. A japán város 32 voksot kapott, míg az utána következő Banff már csak 16-ot.

A szervezők erősen építhettek a nyolc évvel ezelőtti tokiói olimpia tapasztalataira, bár annyiban más volt a helyzet, hogy Szapporó Hokkaidón található, így ott lényegesebben több infrastrukturális építkezést kellett folytatni (utak, szállodák stb.).

A játékokon 35 nemzet képviseltette magát, köztünk mi, magyarok is. Hazánkat Almássy Zsuzsa képviselte műkorcsolyában, az 1969-es világbajnokság harmadik helyezetteje most egy ötödik helyet tudott megszerezni.

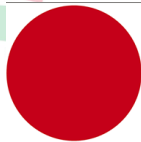
A játékok két érdekességgel is szolgált, ez volt az utolsó olimpia, ahol még fa sílécekkel indultak a sportolók, valamint volt egy szám, amiben kettős győzelem született, ez pedig a férfi szánkó páros számában következett be.



### 1998. Naganó, a XVIII. Téli Olimpiaiai Játékok

Japán immár harmadjára kapta meg a Téli Olimpia Játékok rendezésének a jogát. Ez volt az első japán olimpia, amelyet már nem Hirohito császár, hanem az új uralkodó, Akihito császár nyitott meg 1998. február hetedikén.

Naganónak másik négy várost kellett legyőznie a verseny során. Aosta Olaszországból próbálta elnyerni a rendezés jogát, de a kicsi olasz város esélyeit rontotta, hogy hazája 1990-ben labdarúgó világbajnokságnak adott otthont. Jaca Spanyolországból és Östersund Svédországból is hiába próbálta elnyerni a jogot. Naganó legnagyobb riválisa Salt Lake City volt, aminek leginkább az jelentett hátrányt, hogy 1994-ben az USA rendezett foci vb-ét, majd 1996-ban Atlanta kapta meg a nyári olimpia rendezés jogát. Az ötfordulós szavazás alatt Naganó mindvégig megőrizte vezető helyét.



SAPPORO'72

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



## 2020. A jövő olimpiája

Tokió eredetileg már a 2016-os nyári játékokat szeretne volna megrendezni, de Peking 2008-as közelsége ezt megnehezítette, valamint a nem kimondott rostáló elv szerint amerikai kontinensről kellett érkeznie a rendező országnak. A szavazásra már csak Chicago, Madrid, Tokió és Rio de Janeiro került be (Dohát, Prágát és Bakut már hamarabb kizárták). Nagy meglepetésre Chicago már az első fordulóban kiesett, míg Tokió a második körben hullott ki, hogy aztán Rio kapja meg a rendezés lehetőségét. A kudarcot leginkább abban látták az elemzők, hogy Tokió lakossága körében volt a legkisebb támogatottsága a rendezésnek a többi várossal összehasonlítva, illetve Peking 2008-as olimpiájának a közelsége sem használta a szigetországnak.

A vereség után természetesen azonnal elindult Japánban a találgatások, hogy újból induljanak-e a játékok rendezéséért. Elsőre Hirosima és Nagaszaki közösen jelezték, hogy közösen rendeznék meg az olimpiát. A Nemzetközi Olimpiai Bizottság gyorsan reagált: nem támogatja a páros rendezés elvét, az Olimpiai Chartára hivatkozva. (Még jó, hogy ez a Charta ott volt, amikor 1920-ban több országot kizártak a játékokról, vagy éppen 1936-ban, amikor Berlin, 1980-ban, amikor Moszkva és 2008-ban, amikor Peking rendezhette meg a játékokat.)

2009 novemberében már Tokió is jelezte rendezési szándékát, ahogy már egyedül Hirosima is megvette. Csügoku régió legnagyobb városa leginkább abban bízott, hogy már

1994-ben sikeresen adott otthont az Ázsia Játékoknak. Végezetül a 2009 decemberében megtartott Japán Olimpiai Bizottság gyűlésén Tokiónak szavaztak bizalmat. Nakamori Jaszuhiro a bizottság képviselője elmondta, bízik Tokió jövőjében, de egy esetleges afrikai kandidáló nagyon erős rivális lehetne (ez nem következett be).

2011 márciusában komoly próbatételek elé állították a japán szervezőket. Ekkor következett be a hatalmasunami és a fukushimai atomreaktor baleset, komoly aggodalmat okozva ezzel.

További problémát okozott, hogy a dél-koreai Pjongcsang elnyerte a 2018-as téli olimpia rendezési jogát, így Tokió esélyei csökkentek, hiszen így két éven belül a téli és a nyári olimpia is megjelenik Ázsiában, ráadásul földrajzilag is nagyon közel egymáshoz.

2011 júniusában Tokió hivatalosan is jelezte indulási szándékát a Nemzetközi Olimpiai Bizottságnál. Mint mondták, 1964-ben megmutatták a világnak, hogy talpra tudtak állni az atombomba támadások után és erre most is képesek. Szeptemberben derült ki, hogy mely városok indulnak el biztosan a versenyen. Így több város, akik korábban jelezték indulási szándékukat visszaléptek: Róma (Olaszország), Durban, Johannesburg és Fokváros (Dél-afrikai Köztársaság) sem nyújtotta be papírját. Végül Baku, Doha, Isztambul, Madrid, Róma és Tokió jelentkezett a NOB-nál.

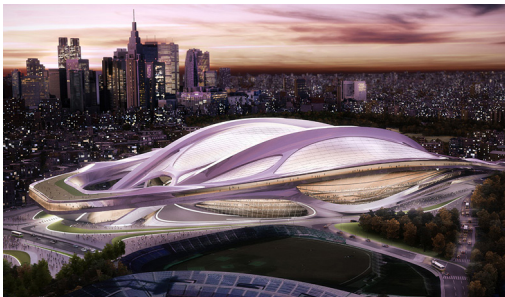
2012 májusában a Nemzetközi Olimpiai Bizottság québeci gyűlésén csak Tokiónak, Madridnak és Isztambulnak adott lehetőséget arra, hogy a további megmérettetéseken részt vegyenek. Bakut és Dohát pedig kizárták

a további versengésből. A szavazás során Madrid és Tokió is 12:0-s szavazati aránnyal lépett tovább, míg Isztambul 11:1-es összesítéssel vette az akadályt. Az év augusztusában nagyszabású PR kampányba kezdett a Japán Olimpiai Bizottság, hogy népszerűsítse a helybéliek közt az olimpia rendezését, ugyanis a lakók körében csak 47%-os volt a támogatottság, míg Isztambulban és Madridban ez a szám 70% fölött volt. A hadjárat során elérte a 70%-ot a támogatottság, de a másik két városnál még mindig kevesebb volt, hiszen addigra Isztambulban már 93%-os volt ez a mutató.



TOKYO ● 2020





2013 márciusában a NOB delegáltjai végiglátogatták mind a három versenyben maradt várost és természetesen mindegyikről pozitívan nyilatkoztak. Júniusban japán delegáció érkezett hazánkba, hogy személyesen is kampányoljanak Tokióért. Szabó Bence a MOB főtítkára a megbeszélések után így nyilatkozott: „A tokiói pályázat rendkívül erős, technikailag kifogástalan. Az első olyan olimpiai pályázat, melynek sikerült megvalósítania, hogy egy 8 kilométer átmérőjű körön belül legyen az összes létesítmény”- mondta a főtítkár, hozzátéve, hogy gazdaságilag is komoly erő áll a japánok mögött, ugyanis a tervek megvalósításához 4,5 milliárd dollár áll a rendelkezésükre.

A szeptemberi szavazás előtt a hozzáértők azt nyilatkozták, hogy enyhén Tokió fölényre érezhető. Madrid ellen a rossz gazdasági helyzetet hozták fel, Izstambul esetén a politikai zavargásokat és a térség destabilizációját, míg Tokió esetében a földrengés volt a probléma.

A városok prezentációi különböző dolgokra hívták fel a figyelmet. Madrid leginkább arra emlékeztetett mindenkit, hogy a létesítmények nagy része már megvan, így a rendezés kevesebb pénzbe kerülne. A spanyol delegáció mindent megtett, hogy elkápráztassa a NOB döntéshozókat: a foci színlelyére a Real Madrid impozáns Santiago Bernabeu stadiont ajánlották, ezzel együtt az argentin születésű, de az FC Barcelonában játszó Lionel Messi szintén Madridot ajánlotta (csak érdekesség, hogy Messi a Turkish Airlines egyik reklámarca). Izstambul leginkább arra apellált, hogy iszlám többségű város még nem rendezett ilyen eseményt így most elérkezett az idő erre. Tokió pedig a tapasztalattal és a megbízhatóságával akarta elvarázsolni a zsűrit. A három pályázati delegációt három miniszterelnök, a török Recep Tayyipp Erdogan, a spanyol Mariano Rajoy és a japán Abe Sinzö vezette. Végül Tokió mindkét szavazási fordulót megnyerve szerezte meg a rendezés jogát.



Összességben elmondható, hogy Tokió a három aspiráns közül a legnagyobb lélekszámmal bír, közel 36 millióval. Ők voltak a legtapasztaltabbak (3 olimpia). A versenyhelyszínek közül pedig 15 már áll a tervezett 36 közül, ráadásul 10 csak ideiglenes lenne. Az 1964-es Kaszumiagaoka Nemzeti Stadiont 2019-re újjáépítik. Közel 8-10 milliárd dollárból fogják megvalósítani az olimpiát. További pozitívum, hogy sok tapasztalattal rendelkeznek nagy versenyek megrendezésében; valamint Takeda Cunenakazu a Japán Olimpiai Bizottság elnöke népszerű a NOB-tagok körében. A japánok a játékok ideális dátumát július 25. és augusztus 9. között találták meg, a paralimpia augusztus 25. és szeptember 6. között lenne.

„Eredetileg mindenki úgy számolt, hogy Madrid lehet a nagyobb ellenfele Tokiónak. Viszont az komoly hátrányt jelentett a spanyoloknak, hogy három NOB-tagjuk nem szavazhatott, és valószínűleg a négy olasz és a három francia sem támogatta a pályázatukat, mert a hírek szerint 2024-re Róma és Párizs is komolyan készül. Egy 2020-as európai olimpia viszont gyengitette volna az esélyüket. Ezek ismeretében mondhatom, hogy nem született meglepetés, Tokió megérdemelten nyert” - értékelte a helyszínről Szabó Bence, a MOB főtítkára. „Magyar szempontból általában jobb, ha hozzánk közel rendeznek olimpiát, mert nincs gond az átállással, egyszerűbb a felkészülés. Ugyanakkor az jó hír, hogy nekünk hagyományosan jó kapcsolataink vannak a japánokkal, nemrég irtunk alá együttműködési megállapodást velük” - mondta Buenos Airesből Borkai Zsolt, a MOB elnöke.

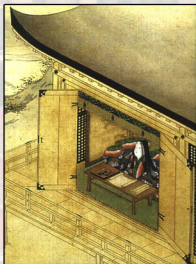
Remélhetőleg mindenkinél sikeres és felejtethetetlen olimpiai játékokat fog rendezni Tokió 2020-ban.

# Genji monogatari

// Catrin

*Genzsi története - egy ezer éves mű Muraszaki udvarhölgytől, mely kihagyhatatlan alkotás a japán kultúra kedvelőinek. Jelentősége hatalmas, nemcsak hazájában, hanem világirodalmi szinten is az első szerelmes és családregény, melynek több mint ezer oldala több mint 500 szereplőt mozgat, bepillantást engedve ezzel a XI. századi Japán életébe.*

A mű címszereplője Genzsi, a császár fia, kinek életét és egyre komplikáltabb (főként) szerelmi kalandjait követhetjük nyomon. Apja anyyira féltette fiát irigyeitől, hogy már kisgyerekként közrendűvé fokozta, ezzel adva a hercegnek védettséget. A fiú anyyira szép és tökéletes, hogy önerőből is hatalmat szerez és az udvari-nemesi élet egyik központi személyiségévé válik. Fényének köszönhetően a történet fő vonalát gáláns kalandjai képezik, szerelmei pedig egyre csak sokasodnak. A hozzákapcsolódó különböző korú és rangú hölgyek helyzetét is megismerjük; családok intrikája, utódok kérdéses sorsa és Genzsi tartalmas élete tárul elénk. A 75 éven átívelő cselekmény Genzsi halálán is túlmege, legvége pedig bár lezáratlan érzést kelt, a hangsúly nem ezen van. A cselekmény mellett érdemes megfigyelnünk a mű autentikus hangulatát, valamint szinte a minden előzmény nélküli 54 könyvből (fejezetből) álló történet, és egyben a japán regény születését. Emellett az elképesztő érzés mellett nyugalomban, szépségben, művészetben, izgalomban, kalandban, erotikában, realitásban, ideálokban, fájdalomban, születésben, halálban..., szinte minden élet-momentumban részünk lesz.



A szereplőkkel egyszerre tartunk távolságot és közelséget is, érdek telenné és szerethetővé válnak.

A Genzsi egy kellemes, nagyszerű regény, ami egyúttal hosszúsága és témája miatt repetitív is. Kezdetben úgy tűnhet nem áll másból, csak a fényes herceg egyik nőtől a másikig való kalandozásából, de a sok szereplő és történet állandóan megoldoztatja a figyelmünket, ezzel elénk tárul a monogatari komplex világa. A sok nemes, vezető férfi és nő mellett rengeteg udvarhölgy, szolgáló is szerepel, a karakterek nagy része elfoglalt, a társadalmi szerkezetet működtető ember, kiket mégsem látunk munka közben, mert erről írni nem illendő. Megjelenésük a szerelem hajszolása mellett hatalmuk gyarapításában, összeesküvések szövésében, szellemességük, műveltségük fitogtatásában, állandó alkalmi verselésben mutatkozik. Utóbbi, tehát a verselés szintén plusz élményt nyújt, fokozza ezt a távoli és mégsem idegen ezer éves hangulatot. A szereplők lépten nyomon verssorokat szavalnak, üzennek, alkotnak; tudásuk, műveltségük, szépzérkékük és szórakozásuk is megmutatkozik a rögtönzött verselésben, amit bárhol, bármikor, bármiről képesek előadni. Ezek a kis költemények remekül illeszkednek az elbeszélések, párbeszédek közé és eredetileg a japán tanka – 5-7-5-7-7 szótagból álló sorok alkotta – versformában íródtak. A szereplők által is látható, hogy a kor költeményeit szinte egy-egy szóból felismerték, felidéztek.

**Cím:** Genji monogatari (源氏物語, The Tale of Genji)

**Írta:** Murasaki Shikibu  
**Év:** Heian-kor, XI.század (1006 körül)

**Terjedelem:** 54 füzet (fejezet)

**Magyar kiadás:**

**Cím:** Genzsi regénye, Genzsi szerelmei  
**Év:** 1963, 2009

**Terjedelem:** 54 fejezet, 3 kötetben (1556 oldal)

**Kiadó:** Európa

**Fordítás:** Hamvas Béla, Gy. Horváth László

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

A hatalmas mű önmagában is magával ragadó, érthető és élvezetes, nem igényel háttértudást, de a plusz ismeretek, a kiadástól függő kiegészítő jegyzetek hozzáadnak a teljesebb megértéshez. Minden érdeklődőnek érdemes beszerezni ezt a kincset.

## Muraszaki Sikibu és regényének története

A japán történelem Heian-korszakában járunk (794-1192), mikor a császárnak inkább szakrális jelentősége volt, az igazi hatalom pedig az arisztokrata klánok kezébe került. A X-XI. században a Fudzsiwara klán régensi befolyása irányított. Ebben az időben 973 környékén született a klán oldalágába tartozó Muraszaki Sikibu. 998-ban lett Fudzsiwara no Nobutaka egyik felesége, akinek egy lányt szült. A férj 1001-ben, járványban halt meg. Muraszaki ekörül kezdhette írni Gendzsi történetét, majd 1006 körül oktatóként az udvarba került a császárné apjának fogadott lánya mellé. Kinaiul és japánul is egyaránt tudott írni és olvasni, így tökéletes volt a gardedám pozícióra.

Regénye nagy része ekkorra már elkészülhetett, de az első biztos leírás 1008-as naplójában találjuk, melyben először említi meg Gendzsi nevét történetének szereplőjeként. 1009-es írásában regénye címét is olvashatjuk, de annak eredeti kézírata nem maradt fenn. Az egyes „könyvek”, füzetek másolatai keringtek olvasói között, Muraszaki udvarhölgy folyamatosan alkothatta hozzá az újabb és újabb történeteket úgy, hogy a korábbi példányok már nem voltak a birtokában. A regény „véglegesített” 54 fejezetes formáját a különböző kéziratokból, másolatokból a XIII. századi filológusok állították össze, így nem lehetünk igazán biztosak abban, hogy Muraszaki teljesen autentikus szövegeit kapjuk. Több kutató úgy tartja, hogy egyes későbbi fejezetek más írótól származnak. De az is lehet, hogy ezeket a részeket Muraszaki idősebben alkotta, így valószínűleg tovább élt, mint feltételezik. Haláláról ugyanis nem maradt fent információ, annyit tudni, hogy az 1031-ben összeállított udvarhölgy listán már nem szerepel.

A regény terjedelmét pedig már 1022-ben egy másik nő naplójában is „több mint 50 füzet”-esnek említették.

A mű szakirodalmá a XIII. század óta gyarapszik, számos feldolgozást, adaptációt, fordítást is megélt.

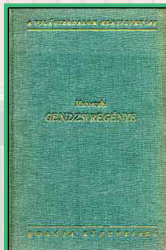
Tekercsképsorozat már korábban, a XII. században készült hozzá, melyet a többi évszázadban újabb festmény- és rajzsorozat követett. Fekete-fehér, és színes fametszetek, színházi, filmes, opera és táncelőadások, valamint azonos című manga- és animefeldolgozások is mutatják töretlen népszerűségét, irodalmi jelentőségét. Sőt maga az író is több műben megjelent (pl. animék közül a klasszikus japán irodalmat bohókásan bemutató *Uta koiban* is).

Érdekes még a regénnyel kapcsolatban, hogy az eredeti műben a szereplők nagy részének nincs neve, ugyanis az illetlen, bizalmasodó lett volna, így titulusaik, beosztásuk alapján lehet elkülöníteni őket. Évszázadokkal ezelőtt is nehézséget okozott a szereplők megjegyzése, ezért neveket társítottak a karakterekhez, a rájuk leginkább jellemző versek,

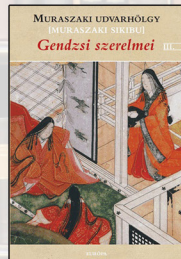
szituációk alapján, ezek a nevek pedig a feldolgozásokban is megmaradtak.

## Az Európa kiadó 2009-es kiadása

Érdemes erről a hazai kiadványról is szót ejteni, ugyanis fantasztikusan sikerült és mindenképp ékét képezi házi könyvtárunknak. A hatalmas terjedelmű művet ismét három kötetben adták ki, mely együtt vásárolható. Mindegyiken védőborító van, melyeken XVII. századbeli Gendzsi és Muraszaki festmények láthatók. A fordítást Gy. Horváth László készítette, és a mű a *Gendzsi szerelmei* címet viseli. A fordító egy terjedelmes előszóval is ellátta az alkotást (mely egyúttal ezen cikk egyik főforrása is), valamint a műhöz készített topográfiai, szereplő-leírások, kiegészítő jegyzetek és fejezetek előtti összefoglalók is tartkítják. Ezeknek köszönhetően még élvezetesebb és érdekesebb Gendzsi világa, továbbá a követhetőséget is könnyíti. Ezen felül a regény Jamamoto Sunsó XVII. századi fekete-fehér Eiri Gendzsi monogatari fametszeivel illusztrált, növelve az olvasás hangulatát. A kiadványt mindenkinek ajánlom.



Első magyar fordítás: 1963-ban az Európa adta ki a művet Gendzsi regénye címen Hamvas Béla fordításával.



# TURBINA Pokémon mester naplója 2

// Turbina



## Megjegyzés:

Megszerzett Pokémonok:

BOXOS (Mankey)  
JANOS (Nidoran)  
PACSIRTA (Jigglypuff)

Aktív Pokémonok:

ROBERT  
(Kakuna) lv 6  
KUKACKA  
(Butterfree) lv 12  
TL;DR  
(Bulbasaur) lv 18  
ELEKTRA  
(Pikachu) lv 12  
BOXOS  
(Mankey) LVL 7  
JANOS  
(Nidoran) lv 12

### November 1.:

Kedves naplóm! Már régóta itthon vagyok, azt hiszem ideje lenne elindulnom és megszereznem a világon az összes pokémon!

A minap beszéltem a Professzorral. Azt mesélte, hogy szerinte 151 féle különböző Pokémon van. BENA nekem egyszer régen azt mesélte, hogy ő azt hallotta valakitől, aki a szomszédjától hallotta, aki pedig a volt szobatársától, aki pedig egy Birch nevű professzortól, hogy már 386 különbözőt azonosítottak. Ha ez tényleg így van, akkor miért kell összegyűjtenem a Pokémonokról az infókat? Míg ezen merengtem, átsétáltam Virdian városba.

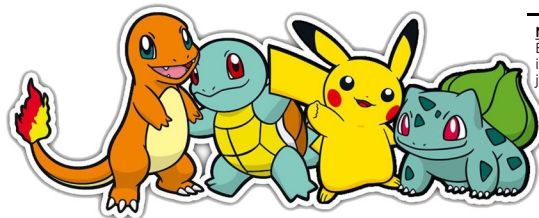
### November 2.:

Virdianban találkoztam a kávéfüggő kisőreggel. Még mindig nagyon vicces! A mai nap felfedezése: van itt is egy edzőterem. Kíváncsi vagyok, hogy itt ki lehet a mester? Remélem jobb, mint Brock!

### November 6.:

Beszéltem a környékbeliekkel. Azt mondták, hogy ez a terem már nagyon régóta zárva van... feleslegesen vártam itt... mondjuk szólhattak volna előbb is és akkor nem szobrozok napokig a bejárat előtt...

De hogy legyen egy jó hír is a mai napra: KUKACKA végre átváltozott és Butterfree-vé vált!



### November 10.:

KUKACKÁval az oldalamon könnyedén átjutottunk a Virdian erdőn. Még arra is volt időnk, hogy fára másszunk.

### November 15.:

Ha már itt vagyok Pewterben, akkor megnézem a híres múzeumukat. Állítólag rengetegféle érdekes dolog van ott. De előtte elmegyek Brockhoz. Háttha egy kicsit már jobb Pokémon mester lett!

### November 17.:

Hát Brock nem lett sokkal jobb, úgyhogy inkább nem TL;DR-t használom, hanem csak ELEKTRÁT.

Vizont azt mesélte, hogy érdemes elmenni a múzeumba, mert nemcsak érdekes Pokémonokat láthatunk ott, hanem egy nagyon érdekes kőféleséget is! Nem értem a kővek iránti mániáját, de holnap szerintem elmegyek és megnézem magamnak ezt a híres múzeumot!

### November 18.:

Érdekes csontváz és egy Hold kő! Egyenesen a Holdról! Hihetetlen! Nagyon izgatott vagyok! Elvileg a közelben találták, úgyhogy nyitott szemmel kell járnom, hátha én is találok egyet!

### November 28.:

Ma egy nagyon veszélyes és kimerítő csatában vettem részt, de végül sike-rült legyőzőm és elkapnom az ellenfeletem, aki nem volt más mint Nidoran. Elneveztem JANOSnak, a nagypapám után.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

### **November 29.:**

Pokémonok Istene, mondd miért teszed ezt velem? Ma egy Jigglypuff támadt rám és páholta el több Pokémonomat. Rádásul én még vagy három Pokélabdát is elhasználtam mire sikerült befognom! De sikerült!

---

### **December 3.:**

Azt hallottam, hogy a közelben van valami Rakéta csapat. Ők valamiféle tudósok? Szívesen találkoznék velük, főleg ha a Capsule Corporationnél dolgoznak!

---

### **December 6.:**

Boldog Mikulást kedves Naplóm! Elgondolkodtam azon, hogy hogyan van az, hogy Kantóban sosem esik a hó? Igazából az eső sem...

Sőt ha már itt tartunk, miért nincsen este? Lehet, hogy sosem szoktunk aludni? Ha ez tényleg így van, akkor már értem, hogy anyunak miért nincsen ágya! De akkor meg nekem miért van?

---

### **December 7.:**

Be kell vallanom kedves Naplóm, hogy tegnap megettem az összes csokit, amit csak kaptam és így visszaolvassa egy kicsit szégyellem magam. Még egy ilyen butaságot, hogy aludni...

---

### **December 13.:**

Ma ELEKTRÁVAL és KUKACKÁVAL megmutattuk BOXOSnak és JANOSnak, hogy hogyan is kell Pokémon csatákat vívni. Nagyon remélem, hogy figyeltek és holnap már ők is helyt tudnak állni.

---

### **December 14.:**

Nem figyeltek... BOXOST egy Pidgey annyira elpáholta, hogy a Pokémon Centerben kötöttünk ki! Mindenki annyira kedves volt velem, pedig nem sűrűn szoktam ide járni. Viszont nagyon jól jönne egy hordozható gyógyító eszköz!

---

### **December 17.:**

Most hogy tudom, a Pokémon Centerben ingyen gyógyítanak, csak ide járok! Minek árulnak gyógyító spréket?

---

### **December 22.:**

Eltévedtünk egy kicsit TL;DR-rel a Virdian erdőben. Nagyon eltévedtünk! Ténylegesen alig éltük túl! Már értem miért árulnak gyógyító spréket!

---

### **December 26.:**

Boldog karácsony! Anya küldött egy nagy csomagot, amiben 5 darab Pokélabda volt! Jó lenne majd kipróbálni őket, de még csak olyan Pokémonokkal találkoztam, akiket már befogtam.

---

### **December 31.:**

Azt hallottam a városiaktól, hogy valamiféle buli lesz a környéken. Kíváncsi leszek rá!

---

### **Január 3.:**

Már kevésbé fáj a fejem és még egy kicsit enni is tudtam.



# Temetni jöttem az Animaxot, nem dicsérni

// Iskarיות

Decemberben érkezett a hír, hogy megszűnik közel kilenc éves sugárzás után az első és egyetlen hazai anime csatorna egy ifjúsági csatorna. De hogyan is jutottunk el az első hazai anime csatornától egy multinacionális cégbirodalom tini adójáig? Ezt az utat próbálok most végigjárni írásom során.

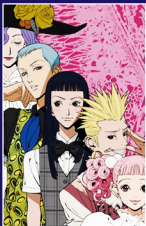
## 2004. Genezis éve

Valamikor 2004 novemberében érkeztek meg az első hírek arról, hogy lesz magyar anime csatorna A+ (aplusztv) néven, (ezzel párhuzamosan egy román és egy cseh valamint egy szlovák nyelvű verzió is elindult a csatornából). Már a kezdet kezdetén világossá vált, hogy az új tévéállomás a Minimax sávjában lesz látható este 8 és éjjel 2 között. Olyan sorozatok vetítési jogait vették meg, mint az *Inuyasha*, *Slayers* valamint *Megaman NT* és *Kiddy Grade*. De kisebb részében amerikai sorozatok is láthatóak voltak, mint az akkoriban futó *A Tini Nindzsa Teknőcök* új kalandjai első évadai. A csatorna hivatalos hangja Kerekess József (ő adja a hangot pl.: Peter Griffinnek is). Az adó már jelmondatában is definiálta magát és közönségét: „Egy új csatorna egy új generációnak”, ami alapja is lett a későbbi Animaxnak.

A december nyegedikén startoló csatorna olyan műsorokat mutatott be, amiknek a szinkronját már az RTL Klub elkészítette, de vagy nem adta le (pl. *Trigun*) vagy már bemutatták és úgy adták tovább (pl.: *InuYasha*).

Erdemes tisztázni itt egy-két dolgot. Először is az A+ nem volt az RTL tulajdona, a csatornát a

Liberty Global Inc.-hez tartozó Chello Central Europe által birtokolt Minimax vezette. A félreértésnek két dolog adott alapot. Az egyik a már fentebb említett szinkronos műsorok megvétele volt az RTL-től, a másik pedig, hogy a csatorna reklám idejét az R-Time értékesítette, ami az RTL csoporthoz tartozik.



(Érdelem megjegyezni, hogy az Animax később a maximális 72 percből csupán 18 percet tudott értékesíteni a reklámpiacon). Ezekon kívül semmilyen kapcsolat nem volt az RTL Klub és az A+ között.

## 2006. Akvizíció

2006 őszén érkezett a hír az épen erőre kapó magyar anime szubkultúrába, hogy az A+-t felvásárolta a Sony Pictures Television International (SPTI), ami a csatornát az angol-velsi illetőségű AXN Europe Ltd-re (AXN) bízta. Ebből következően a magyar adás nem az ORTT hatás köre alá

esett, hanem a brit OFCOM-hoz tartozott. Ahogyan az akkori cégvezér fogalmazott: „Az A+ felvásárlása kivételes lehetőség az SPTI számára, hogy egy olyan jól működő csatornát vonjon be hálózatába, amely a 15-25 év közötti korcsoportban igen nagy népszerűségnek örvend.”

Pontosabban a 13-17 éves korosztály közt a 20 órás időszámban a legnézettebb csatorna volt. Ross Hair, az SPTI nemzetközi hálózatért felelős elnökhelyettese így folytatta: „Döntésünket megerősítette a csatorna növekvő, jelenleg több mint négy millió (ez későbbiekben 6,3 millióra nőtt) előfizetőt számláló nézőközönsége, az emelkedő előfizetői bevételek, valamint a hirdetések egyre fokozódó érdeklődése. Az Ázsiában és az amerikai kontinensen anime csatornák működtetésében szerzett sokéves tapasztalatunkkal a hátunk mögött, nagyon büszkék vagyunk arra, hogy az A+ csatornával Közép-Európában is megjelenjünk.”

Dr. Hajós Balázs, a Minimax ügyvezető igazgatója akkor így szólt: „Igazán örömteli, hogy ezzel a tranzakcióval a Minimaxon futó A+ anime csatorna az SPTI nemzetközi hálózat része lesz. Az SPTI-val való együttműködés izgalmas üzleti lehetőséget nyit meg előttünk a további együttműködés irányába, annak érdekében, hogy nézőink várakozásait és a piaci igényeket kielégíthessük. A két cég szövetsége kiváló lehetőség arra, hogy a helyi szakértelmünket, és az SPTI nemzetközi szakértelmét megfelelően ötvözzük.”

A csatorna irányítása így Londonba került át, míg operatív működését akkor a Minimax vitte tovább.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



A fénykorát élő Animax-család gyakorlatilag az egész világot lefedte, így működött Ázsiában, Latin- és Észak-Amerikában, Afrikában, Európában és Ausztráliában (egész pontosan 38 ország 11 nyelvén sugárzott 36 millió emberhez). Maga a csatorna 1998-ban indult Japánban, Latin-Amerikában pedig 2005-ben kezdte meg a működését. Mára csupán Ázsiában, Németországban és Spanyolországban van jelen a csatorna, a többi helyről kivonult. Olaszországban mindösszesen egy esztendeig voltak jelen, akkor is csak az AXN-en belüli műsorblokként, míg nálunk maradtak a legtovább, igaz a legtöbb országban 0-24 órás programmal futottak, míg nálunk csak napi hat óra jutott – habár ezt még eleinte növelni akarták.

A magyarországi indulással párhuzamosan indult el a cseh, a román és a szlovák adás is. Hazánkban és a cseheknél a szinkronizálást favorizálták a nézők, míg Romániában a feliratozás vált be leginkább. (Most mondjam azt, hogy a román fanok nem lusták olvasni és ezért cserébe eredetiben élvezhették a japán hangszínészeket? De Romániában alapból is a feliratozást alkalmazzák.)

Szeptember ötödikén a nézők is megéreztek a felvásárlás következményeit – bár hozzá kell tenni, az új műsorstruktúráról szóló hírek hamarabb már augusztusban napvilágot láttak. Így hirtelen eltűntek a képernyőkről a már rég jól megszokott sorozatok így a *Tsubasa kapitány* vagy az *F-Zero*. Helyükre több feliratos sorozat került be, ilyenek voltak a *Humanoid Kikaider* és a *Read or Die TV* is. Későbbiekben olyan sorozat premiereket is köszönhetünk,

mint a *Kamichu* vagy a *Nerima Dai-kon Brothers*. Megállapítható, hogy akkoriban volt a csatorna a legválasztékosabb és talán a legigényesebb is.



Örömteli volt az is, hogy megjelentek tematikus reklámok a csatornán, így hirdettek Fumax mangát, mangás könyvet, Yu Gi Oh! kártyát és Odeon napi anime rendezvényt is, ahogy sima AnimeCont is. Későbbiekben sajnos már csak a Mondo reklámozta saját termékét, a többi hirdető elmaradott.

### 2007. a váltás éve

2007 júniusában pedig megkezdett a nagy bejelentés: „Az elsősorban a fiatalok érdeklődésére számot tartó Animax az eddig A+ néven futó csatorna helyébe lép.” Nyilatkozta Stephen White, Sony Pictures Television International Közép-Európa ügyvezetője, így tűnt el az A+ és jelent meg az Animax. Az SPTI így közel egy év leforgása alatt három tematikus csatornával jelent meg a magyar tévés kínálatban (az ANX Sci-fi-ről és az AXN Crime-ről van szó).

A teljes kulcsin cserével természetesen Kerekes Józseftől is búcsút vettek az Animaxos munkatársak és helyére Seszták Szabolcsot kérték fel a tévécsatorna hivatalos hangjának.

Ugyanakkor a sikeres sorozatok mind műsoron maradtak, így a *Cowboy Bebop*, *Paradise Kiss*, *Trigun* valamint a *Yu Yu Hakusho* és az *InuYasha*. De már akkor megígérték, hogy leadják a *Bleach-t*, *Death Note-t*, *Honey & Clover-t* és *Fullmetal Alchemistet*, valamint filmekről is beszélt az akkori sajtóközlemény (és meg is tartották a szavukat).

Az év egyik legnagyobb premierjére nem is kellett sokat várni, hiszen októberben már bejelentették, hogy az *FMA - A Bólcsék Kövének nyomában* premierje 2007. október 13-án lesz a magyar anime csatornán. Ehhez nagy reklámkampányba kezdett az Animax. Ennek keretében kibérelték a PestiEst címlapját, illetve rekláminterjúkkal népszerűsítették a sorozatot. Szabó Máté, Edward hangja így nyilatkozott a szerepéről: „Amikor először megláttam a képen a karaktert, rájöttem, hogy külsőleg hasonlítunk.

Később kiderült, hogy a hangunk is egyezik. Szakmai szempontból igazi kihívást jelent a főszereplő szinkronizálása, mert a sorozat elején egy 5 éves gyereket, míg az utolsó epizódokban már egy 15 éves fiatalembert kell alakitanom. De én szeretem a ki

hívásokat és igyekszem megfelelni a magyar nézőközönségnek.” Hujber

Ferenc, pedig, aki Roy Mustangnak kölcsönözte a hangját, így nyilatkozott a szinkronizálásról: „Korábbi rajzfilm-szinkronmunkáim során általában elváltak a hangok a képtől. Az anime más. Itt emberi hangon kell beszélnem, ez a stílus szinkron szempontból közelebb áll tehát a játékfilmek világához.”



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

2008.

Ez volt az utolsó olyan év, amikor az Animax az volt ami: anime csatorna. Ebben az évben több nagy anime premierre is sor került pl.: *Naruto*, *Bleach*, *Death Note* vagy éppen a *Hellsing*.

Illetve az Animax sikereket is elért a szakmában, a rangos New York-i Promax/BDA versenyen, melyen a távközlési és médiacégek promócióit díjazták már 1956 óta. „A másik éned” szlogenű promóció kampány print elemei, a nyomtatott sajtóhírdetés-sorozat kategóriában bronz díjat, míg szpotjai az integrált média promóció kategóriában ezüstöt nyertek. A nyertes kampány koncepcióját az Animax és a magyar Originarts Team reklámügynökség közösen dolgozták ki, a szpotokat a C47 Films, a print hírdetéseket a Smartwork készítette. Az online ügynökség a Factory Creative Studio, a médiaügynökség az Art Media volt.



Ennek a reklámkampánynak része volt a különböző Animax „arcok” megjelenése, akik azonkívül, hogy pár másodpercig felbukkantak a tévés szünetekben, semmilyen funkciót nem kaptak.

## 2009. A romlás virágai

Az év még pozitívan indult az anime szeretők körében, mert mint kiderült, március másodikától kezdődően az SPTI másik csatornáján az AXN Sci-Fin is jelen volt az Animax. Bár az egyetlen, volt magyar sci-fi csatorna már korábban is vetített animét így pl.: *Death Note*-t vagy hétvégeként a *Samurai 7*-et. De innentől kezdve minden nap több animés műsorblokkal is jelentkezett a csatorna.

Augusztus folyamán pedig mindenkit hidegzuhanyként ért: bővítették az Animax műsorínálatát. Még hozzá jelentek októbertől a pörgős, gyors-vágású, dinamikus valóságshow-k, mint a *Szuperhős kerestetik*, a *Táncolj, ha tudsz!* vagy a *The Amazing Race*. Mindezt annak érdekében tették, hogy egyre változatosabb programokkal szórakoztassák a tinédzser és fiatal felnőtt nézőket, mert a csatorna a kaland, az izgalom és az újdonság kulcsfogalmak mellé tette le a voksát. Solti Antal ezt a döntést így kommunikálta: „Az Animaxnál nemrégiben meghoztak egy komoly döntést, melynek révén világszerte egy anime-központú, ifjúsági szórakoztató csatornává alakul át az eddigi kizárólagos anime-sugárzás helyett”.

Az 1956-ban alakított Promax a világ egyik legnagyobb, az elektronikus és távközlési szektor promóciós és marketing szervezete, egy non-profit kezdeményezés, melyben a legnagyobb távközlési cégek, kábeltelevíziós szervezetek, csakúgy, mint rádiók, számítógépes hardware és software vállalatok, internetes és egyéb nagy ütemben fejlődő technológia cégek képviseltetik magukat. A BDA a világszerte távközlési és multimédiás designer szervezet. Együtt, a Promax|BDA célul tűzte ki, hogy rámutasson a promóciós és marketing executive-ok előtt álló kihívásokra, és gyakorlati útmutatót adjon számukra. A Promax|BDA egy nagy, nemzetközi szervezet, melynek tagja 70 ország több mint 3000 vállalata. A Promax|BDA évente zsűrizi a legeredettebb promóciós és marketing kampányokat. Az általa kiadott díjak a távközlési piac magas presztízsű elismerésének számítanak.



Majd így folytatta: „Ez egy hosszú folyamat, ami még nem zárult le. Az animék eddigi arányát megtartva azok mellé érkeznek más típusú tartalmak, élszereplős filmek, ifjúsági, képregényes témákhoz kapcsolódó filmek, sorozatok, reality-műsorok, mint az *American Idol*, a *The Amazing Race* amerikai és ázsiai változatai, vagy a szintén Japánhoz kötődő *I Survived a Japanese Game Show* (azaz „túléltam egy japán vetélkedőt”). Anynyiban kevés viszont a mozgásterünk, hogy csak napi hat órában sugárzunk jelenleg, ami miatt még nem megvalósítható sok néző igénye, hogy régi, klasszikus anime-sorozatok is le tudjanak adni. A régióban elsőként Lengyelországban indulhat el a 24 órás Animax-adás, de Magyarországon egyelőre nincs olyan piac, amire lehetne alapozni. Hosszú távon persze ez a cél, mert napi 24 óra idővel lehet jól gazdálkodni.”

Ezeket a bejelentéseket maradéktalanul meg is tartották, a *Dragon Ball GT*-re vonatkozó ígéretük meg nem teljesült legalábbis a következő 2 évben át. Illetve szintén az év krónikájához tartozik, hogy az *Ayakashi Ayashin* kívül minden feliratos sorozatot levettek a műsorról.

Ugyanebben az évben az Animax honlapja megújult. A tartalomba bekerültek *Naruto*-játékok, letölthető témaműsorok és csengőhangokkal bővült a honlap kínálata, valamint később a weboldalon egész Közép-Európában először Magyarországon online streamingben is látható volt az *FMA Brotherhood*. Ezenkívül háttérképekkel, promovideókkal, további játékokkal és hírekkel gyarapodott a weblap.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

### 2010. Életmód csatorna

Pedig az év még nagyon nem úgy indult, hogy a csatorna lifestyle adó lesz. 2010 februárjában az Animax saját twitter falán megírta, hogy ha jó lesz a nézettsége a DB GT-nek, akkor érkezni fog a Kai is, valamint az InuYasha folytatása is, illetve egy magical girl sorozat is.

Ezt követően május folyamán érdekes hírek érkeztek a csatorna háza tájáról. Májusban beharangoztak egy új honlapot - megjegyzendő, 2009-ben a magyar Animax honlap volt a világon a 3.(!) leglátogatottabb Animax weblap. Ehhez kapcsolódóan megjelent olyan információ is, hogy a csatorna logót fog váltani, mert a világ több országában már a megújult emblémával üzemel a tévéadó. A magyar AXN honlapon már a cserét is végrehajtották addigra, de sem a magyar Animax honlapon, sem pedig a tévéadásban nem váltottak logót. Pedig ezek a frissítések kellettnek volna ahhoz, hogy a csatorna tervezett őszi megújulása sikeresen záruljon.

Bármennyire is bután hangzik, az Animax 2010 őszétől kezdve saját magát ifjúsági-életmód csatornaként próbálta definiálni - mondhatni kevés sikerrel. A Port.hu-n mind a mai napig az animációs/gyerekműsor blokk közé teszik, az egyes tévés szolgáltatók pedig olyanokat írnak az adóról, hogy mangameséket sugároznak.

Mint beígérték, zenés műsorokkal és tini sorozatokkal erősítették meg a műsort. Természetesen érkeztek vámpiros sorozatok a már lifestyle csatornára illetve játékokról szóló műsorok valamint élelmiszerplős filmek.

A verdikt úgy szól, hogy ezek kellenek, hiszen ezek tudják jól kiegészíteni a már eddig is sugárzott animékét. (Aha persze.) Ehhez kapcsolódott a globális Animax saját gyártású műsora a *Quebe* is.



Ettől függetlenül a csatorna még a különböző MondoConokon mint egyik főszponzor jelen volt. A 2010-es nyári bejelentés után az őszi conra teljes fegyverzetel vonult fel a csatorna. Bemutatták az *Animax Musix 2010* tavasz című koncertfilmet és a *Death Note - L örököseit* is. Bár ekkorra már külön felhívták a publikum figyelmét, hogy a jövőben az izgalmas anime műsorokat speciális koncertfilmekkel, élelmiszerplős sorozatokkal és Reality-műsorokkal fogják megfűszerezni. Ide kívánkozik, hogy a 2010-es őszi MondoConon fellépő Kokiával az Animax riportot készített, plusz koncertfilmet is forgattak – talán ekkor volt az Animax a csúcson.

Meg kell jegyezni, hogy akkoriban még a magyar Animax készített saját gyártású rövid con beszámolókat, hogy aztán azokat unos-untalan mutogassák.

Az évi Animekarácsonyon is részt vett az adó. Így tévépremier előtt itt volt látható többek közt a *Naruto* harmadik évada, a *Kokia* koncert néhány felvétele és volt Animaxos futósbark is.



### 2011. Utolsó év

Az Animax bár még két éven át működött, de most már nyugodtan kijelenthetjük, hogy a 2011-es év volt az utolsó olyan év, amikor még a csatorna úgy ahogy, de még jelen volt a magyar animés kultúrában.

Így a tavaszi MondoConon is részt vettek, sőt az egyik főszponzorként jelentek meg. Az akkor kiadott sajtóközlemény így fogalmazott: „A csatorna kiemelten fontosnak tartja azt, hogy nézőiket időről-időre izgalmas előadásokkal, valamint premier előtti vetítésekkel lepjék meg.” Sőt ezen a rendezvényen egy AnimaxMusicmax koncert felvételt is levetíttek, amit a japán Animax külön a magyar közönségnek küldött. Ezen a rendezvényen még volt szinkronhang-szövegfordító közönségtalálkozó, valamint *Del-tora Quest*, *Vasember* és *Rozsomák* vetítések is. Szeptember huszadikán pedig végre adásba került a *Dragonball GT* sorozat, ami a csatorna utolsó nagy anime premierje volt. Ebben az évben indult el az Animaxos blog is, amely nem futott be olyan nagy karriert, mint amilyet eredetileg vártak volna tőle.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



## Nézettség

Egy kereskedelmi csatorna estén mindig is kritikus dolognak számít, hogy mekkora nézettséget tud vagy nem tud felmutatni, hiszen ha minél többen nézik, annál magasabb díjat kérhet a reklámokért. Az Animaxnak mindig is problémát jelentett, hogy jó nézettséget produkáljon. Egyrészt mert egy rétegtelevízió volt, másrészt azért, mert a 15-29 korosztálynak – akik a fő célközönséget jelentették – kis részük rendelkezik önálló tévével.

Azért ismerünk pár érdekes adatot. Egyrészt Solti Antal az Animax volt programing menedzsere egy rendezvényen elmondta, hogy magasan a legtöbbet nézett műsor az akkori adón a *Kukucska-kalandjai* voltak. Ami annak volt köszönhető, hogy sok kisgyerek a Minimax utolsó meséje után „kiharcolt” még egy mesét anyunál/apunál, ami az Animax első animéje volt, ennek köszönhetően ezt nézték stabilan a legtöbben.

Bár hivatalosan a legtöbbet nézett műsor a *Kaleido Star* volt, ezt az adatot egyik részre produkálta még 2009. 18. hetében, amikor a teljes lakosság 1,7%-nak a figyelmét kötötte le. Egy másik nyilvános kutatásból tudni lehet, hogy az televíziós állomás átlagos nézettsége 2011-ben 0,1%-os volt, csak összehasonlításként a Disneynek 1,9% a Minimaxnak 1,3% volt. Ez a 2011-es nézettség 2012-re kerekén 0,0% esett vissza.

## 2012-2013 Behalás

Ebben a két esztendőben már gya korlatilag semmi érdemleges nem történt a csatorna életében, bár érkeztek néha újabb élőszereplős sorozatok, animékből viszont 2013 októberéig szinte semmi (és a régebbi sorozatok közül is csak 2-3 ismétlése váltogatta egymást). A közösségi oldalakon nem voltak aktívak, a honlapot meg már hónapokkal ezelőtt bezárták. A régen oly támogatott Mondóban sem kommunikált a nézőkkel a csatorna. Majd aztán 2013. december negyedikén jött a hír, hogy a csatorna megszűnik 2014. január 31-én. (Azóta több híresztelés is március 31-ét említi, szóval majd meglátjuk.)

A Mondóban közölt adatok alapján 2010 tavaszi hónapjaiban a legtöbben a *Dinosaurosok királyát* nézték, majd a *Kilari* következett és az öt éve folyamatosan műsoron lévő Yu Yu Hakusho is az első között volt. A negyedik helyre rendszerint a Naruto került, míg a top 5 utolsó helyét a Bleach szerezte meg. Az Animax Romániánál 2010 januárja és novemberé között a legnézettebb műsor a *Dice* volt, majd a *Kilari*, utána a *Naruto* és a *Bleach*, a végén pedig a *Slayers* következett.

## Műsorok – műsorstruktúra

A csatorna egy idő után bizonyos rendszert szándékozott felállítani műsoraiban. Így a húsz órás kezdeti napon rendszerint valamilyen gyermek (kodomo) műsor került vetítésre, mint pl.: *Hello Kitty*. Ezt követte egy nagyobbakat megcélzó műsor, mint amilyen a *Kaleido Star* volt, ha ennek vége volt követte valamilyen shonen sorozat, majd 21:15-től jelentkezett az napi műsor blokk. Így hétfőként shonen night volt (zömmel Bleach-csel) kedden Sci-fi est volt (pl.: *Gits SAC*) szerdán megint shonen volt terítéken (pl. *Naruto*), majd krimi csütörtök és végezetül romantikus péntek (pl. *Mirage of Blaze*). Hétfőként általában mozi film volt látható akár élőszereplős (pl. *Pókember*) vagy anime film (pl.: *III. Lupin a Cagliostro kastélya*), esetleg rövidebb sorozat, mint amilyen a *Helsing* is volt.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Ezek mellett voltak rövidebb filler műsorok is, mint általában a Kotowaza movies vagy a rövid életű AMV blokk volt.

Értelemszerűen a két shonen fight nap jó nézettséggel rendelkezett, míg a sci-fi kedd és a krimi csütörtök gyászos eredményeket produkáltak. A romantikus péntek eleinte jó nézettséggel voltak megáldva köszönhetően annak, hogy sok anyuka miután visszatért a gyereke lefektetése után bekapcsolta a tévét, ami a Minimaxon volt hagyva így belefutott olyan sorozatokba, mint a *Nana* vagy a *Méz és Lóhere*.



### Kritikák

Az A+-nak és később az Animaxnak konstans a magyar Fandom kritikáit kellett kiállnia, mert hogy mindig volt, ami rossz volt. Amikor elindult a csatorna sokan a szemére vetették, hogy a műsorok gyakran ismétlik egymást másrészt pedig a színkon nagyon gyatra minőségű. Amikor a csatorna változtatott és feliratos animéket kezdett el vetíteni a nézettség még jobban zuhanni kezdett, mert mondta a magyar átlagfan:



A Sony Pictures Television International (SPTI) a Sony Pictures Entertainment (SPE) divíziója, amely az Egyesült Államok területén kívüli televíziós érdekltségeit felel. Az SPTI három területen működik: 1) az SPE filmek nemzetközi forgalmazása televízióra, valamint egyéb mobil- és digitális tartalomhordozókra 2) helyi, saját gyártású műsorok a kulcsfontosságú nemzetközi piacokon 3) nemzetközi televíziós hálózat. Amellett, hogy a cég vezető szerepet tölt be a forgalmazók körében a legújabb és klasszikus amerikai, valamint nemzetközi filmek és televíziós termékek piacán, az SPTI értékes, helyi gyártású műsorokat is készít az adott ország nyelvén. Kiemelt irodákkal Franciaországban, Németországban, Hong Kongban, Olaszországban, Miami-ban, Kínában, Oroszországban, Spanyolországban és az Egyesült Királyságban, az SPTI jelenleg a világ kilenc régióját fedi le, és vezető a legjelentősebb hollywoodi nemzetközi televíziós műsorkészítő stúdiók sorában. Az SPTI nemzetközi televíziós hálózatának portfóliója kulcsfontosságú az SPE nemzetközi, hosszú távú stratégiájában – 40-nél több hálózatával, több mint 100 országban 240 millió nézőt ér el világszerte. Az SPTI a Sony Pictures Entertainment vállalata.



„En bizza ha tévézek, nem akarok olvasni, akkor már gépen tolong.” Az ilyen kritikákra írta azt valaki, hogy az ilyen embereknek csak az fáj, hogy az esti gépezés közben nem tud a háttérben valami szólni. Későbbiekben pedig a sci-fi műfaját érte sok kritika, mondván miért csak ennyit adnak belőle. Nos, hát azért mert senki nem nézte, ismeretes tény a *Dominiont* is alig 1000-en vették meg, így hát miért pont ebbe investáltak volna bele? Mások azt mondták, hogy kár volt egyszerre két hosszú shonen fightba bele kezdeni, csak egyiket kellett volna. A Naruto hazánkban már egy bejáratott cím volt, köszönhetően az egykori Jetixnek, így az Animax jó döntést hozott arról, hogy ezt a sorozatot megvette. A Bleach pedig az Animax alakulásakor be lett jelentve, így azt azért vetítették. Ettől függetlenül később az alacsony nézettséget az állandó ismétlések csak tovább rontották, de épp ezért új sorozatokra is egyre kevesebb esély volt. De kérdéses, hogy vajon egy-egy népszerű cím megvétele jobban vonzotta volna a net helyett a TV elé a fiatalokat, mint a shonenek újabb részei? (Persze az ifjúsági premierekként behozott töltelék műsorok helyett animékre nagyobb igény lett volna.)

Végezetül elmondható, hogy bár a csatorna életében voltak érdekességek, mint amikor a japán forgalmazó a nekünk szánt *Hellsing* kazikát Venezuelába küldte, vagy egyes sorozatoknál a feliratok csúsztak el vagy teljesen lemaradtak, esetleg openingek/endingek rövidültek vagy maradtak le. De ahogyan a klasszikus magyar mondás tartja: „kicsit sárgább, kicsit savanyúbb, de a miénk”. Az Animax is ilyen volt, nem a legjobb csatorna volt hazánkban, de a mi szubkulturánkat erősítette. Hiszen OTDK kiadás bizonyítja, hogy az anime rajongók 54%-a TV-ben találkozott először animével és ezek közül is 21,5% az Animaxon. Tehát erősen segítette azt a célt, hogy az animék és a mangák mamár elfogadottak legyenek hazánkban és ne gondolják azt sokan, hogy anime = perverz manga mese.

Sajnálom, hogy nem vigyáztunk eléggé erre a csatornára és, hogy ezzel úgy tűnik véget ért a magyar anime szubkultúra aranykorszaka, immár végleg.

## Mit néz egy fanboy az aktuális animékéből? // NewPlayer

Az előző számban azt ígértem, hogy a téli szezonról fogok beszélni, de a karácsony és egyéb dolgok miatt nem igazán néztem bele egyikbe sem. Így most az őszi szezon venném át újra és mondanék róla végleges véleményét. Azoknak sem kell szomorkodniuk, akik már az új szezon várják, mert a cikk végére róluk is írok pár gondolatot!

Az előző számban megemlítettem, hogy szerintem mik sikerültek jól. Viszont be kell vallanom férfiasan: tévedtem. Így nézzük meg a számomra első három helyezettet (és itt most hangsúlyoznám, hogy ezek csak az én véleményeim):

### 3: Yuusha ni Narenakatta Ore wa Shibushibu Shuushoku o Ketsui Shimashita.

Kezdjük is a sort ezzel a rövidke című animével, ami a harmadik helyezésnek járó díjat kapja tőlem. Az ember azt hinné, hogy fantasy történet lesz sárkányokkal, démonokkal, karddal és varázslattal, pedig nem! A történet ott kezdődik, ahol a hasonló művek befejeződnek: a hősök legyőzik a gonoszt. Nincs mit tenniük, mint új munkát keresni maguknak. Olyan munkát, ami nagyon távol áll tőlük: bolti eladók lesznek. Ezzel természetesen rengeteg vicces helyzetet eredményez, ami közben néha a kivillanó bugyik között megcsillan a szereplők régi tudása is!

### 2: Kill la Kill

Ódákat zengtem róla az előző számban és most nem is nagyon akarnám szaporítani feleslegesen a karaktereket! Nagyon jó, nagyon vicces, nagyon agyament, nagyon magával ragadó. Zseniális a rajzolás, zseniálisak a szereplők, de a legzseniálisabb az, hogy kb. nincs olyan jelenet, amiben ne lenne egy minimális utalás valamire! Legyen az zene, könyv, film, anime vagy bármi más! Egy "kisebb" listát találtak hozzá itt, ha valakit esetleg érdekel: <https://dl.dropboxusercontent.com/u/225692543/References.html>

Nagyon sokat gondolkodtam rajta, hogy ő legyen az első, de végül úgy döntöttem, hogy inkább az az anime lesz, amin sokszor a félkörömöt lerágtam!



### 1: Arpeggio of Blue Steel - Ars Nova

A Főszerkesztő asszony nem fog velem egyet érteni (jól gondolod - Catrin), de akkor is: a szezon legjobbjá az Arpeggio számomra! Mint mondtam, engem már azzal megnyertek, hogy csatahajók vannak benne. Azzal meg még nyertek maguknak 100 pontot, hogy a hajók modellje egy-egy hölgyemény!

Mindezt megfejtették egy olyan történettel, ami alatt végig izgultam és már-már hangosan kiabáltam Ionának hogy mit is tegeyen. Sajnos a történetet nem fejezték be, ami talán jó jel, és lesz folytatás is! A grafikával viszont továbbra sem voltam kibékülve.



Mint látjátok, a BlazBlue nem került be az első háromba és azt is meg mondom, hogy miért: ha egy veredős játékból csinálnak animét, akkor ott azért több veredés legyen. Szerintem kevés volt belőle. Jó azt bevallom azért, hogy a 4. részig láttam! Egy kicsit elment tőle a kedvem...

Ami viszont mostanra teljes családós lett és nagyon remélem, hogy lesz benne valami dallamos csavár vagy valami, az a Samurai Flamenco. Nem is írok róla többet, mert ha ezt komolyan gondolták a készítőik, akkor most nagyon csalódtam! Pedig olyan jól indult!

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

## Chuunibyou demo Koi ga Shitai! Ren

2012 év végén volt az előzmény, ami elég vicces volt ahhoz, hogy ezt is meg akarjam nézni. Aki esetleg nem ismeri a sorozatot, annak érdemes belekezdnie. A történet egy lány körül forog, aki a "Chuunibyou" betegségen szenved, ami nem más mint, hogy a másodéves gimnazisták máshogy látják a világot. Ők egy székben nem csak egy széket látnak, hanem egy varázslatos tárgyat is!



## Future Card Buddyfight

Idén januárban indult és egyszerre adják Japánban és Amerikában is. Az amerikai adás érdekessége, hogy a Hulun és a Youtube-on sugározzák angol szinkronnal. A gyűjtögetős kártyajátékok egy új szintre emelkednek, amikor idegen világokból jönnek át segítők (Buddy-k), akikkel közösen harcolnak a szereplők a világbéke eléréséért vagy csak azért, hogy elnápángolják egymást. Erről már most megmondom, hogy nem lesz egy kiemelkedő anime, de vasárnap reggelente pont jó lesz a kakaó mellé. Legalábbis abból a két részből amit eddig láttam, ez jött le.

## SoniAni: Super Sonico The Animation

Ezen még nagyon vacillálok. Sonicórol már rengeteg képet láttunk a neten, mert az anime alapját adó VN eléggé nagy népszerűségnek örvend és én még nem is játszottam vele!

## Robot Girls Z

Én egy ilyen Dragon Ball Z és Pindur Pandüro összekeverését várom a nagyjából 5 perces részekről! Nem hiszem, hogy ebből bármi komoly ki fog sülni, úgyhogy nagy csatákat várok evőpálcikákkal, vagy gumikacsákkal vívva!

## Space☆Dandy

Amit talán magyarrá Úr piperkőcre lehetne fordítani? Mert ha igen, akkor már most látni akarom! Leírásai alapján Dandy egy földönkívüli vadász. Célja pedig, hogy olyan lényeket találjon, amelyeket még senki. Jó kis űrös agymenésnek tűnik!

## Seitokai Yakuindomo \*

Az eredeti szériát nagyjából a 6-7. részig bírtam nézni. Az alapötlet nem volt rossz, de annyira ellenszenvesek voltak a szereplők, hogy egy hirtelen jött ötlettel vezérelve úgy döntöttem: nekem ennyi elég volt ebből. Most kap egy második esélyt! Hátha. A történet egy olyan iskolában játszódik, ahova nemrég még csak lányok járhattak. Az új évtől kezdve már fiúk is jelentkezhetnek és a háromfős diáktanács elhatározza, felvesznek maguk közé egy új srácot. Legalábbis ez történt az előző széria első részének első percében.

## Saikin, Imoto no Yōsu ga Chotto Okashiinda Ga.

Az alaptörténet ismerős lesz: Lány anyukája újraházasodik és a lány kap egy fiútestvérét. Megszállja egy szellem és bele kell szeretnie a mostohatestvérebe, hogy a szellem át tudjon lépni a mennyek kapuján. Tucat + 1 történet, remélhetőleg sok-sok fanservice-szel.

*Az itt felsoroltakon kívül biztos, hogy lesz olyan amibe bele fogok még nézni. Ezek inkább azok, amik első körösen érdekelnek, vagy hogy úgy mondjam, egy kicsit jobban érdekelnek, mint a többi.*



# Cosplay gyorstalpaló X.

// Lady Marilyn

Jó néhány cosplay esetén nem is a karakter ruhája, hanem inkább a kiegészítője vagy a fegyvere jelenti a kihívást. Egy kezdő cosplayer számára hatalmas fejfájást okozhat a kérdés: *miből és hogyan?*

Igyekszem most megosztani azt a tapasztalatot, amit második komolyabb jellegű cosplayem barkácsolásánál szereztem, remélem hasznos tippekre tesztel szert!

## Purhab

Korábban már írtam a purhab fantasztikus erejéről, a cikket az AniMagazin 15. számában megtalálhatjátok.



## Hungarocell

A hungarocell megformázásához egy recés kés is elegendő, hiszen a következő lépésben a fegyver vagy kiegészítő éleit mindenképp le kell papírmásézni, hogy ne a hungarocellból hulló kis szöszöckel legyen tele a con terület.

Mielőtt a hungarocellból kivágnád a kívánt formát előbb mindenképp rajzold meg egy nagyobb lapra vagy összeragasztott A4-es lapokra!



## Papírmásézás

A papírmásé tárgyakat többféle képp is készíthetjük: rétegezéssel, papírpéppel, és a kézműves boltokban kapható papírmásé porból készült massa használatával, mely az egyik legegyszerűbb és legdrágább megoldás..

Mi kell hozzá? Kiolvasott napilapok, aktualitásukat veszített áruházi reklámanyagok, jó ragasztó és hatalmas adag türelem.

Tulajdonképpen több rétegenyi előre felvagdossolt újságpapírt kell egymásra rétegezni az előre elkészített alapra, majd hagyni kell az egészet jól megszáradni. Ezt követően következhet a tárgy lefestése.



Ahogy azt írtam fontos, hogy jó ragasztóval dolgozzunk. A papírmásézáshoz tökéletes a parketta vagy a tapéta ragasztó. Ezek elérhető árban vannak, viszont sok velük a tennivaló. Alternatívát jelenthet a tapéta ragasztó por, azonban annak is idő kell mire összeáll, így ezt se felejtsetd el beszámítani a munkaidőbe, plusz egy nagyobb fejtű ecsetre is szükséged lesz.

Remélem ezúttal is tudtam segíteni!



# A Hellsing érdekességei, szervezetei és karakterei II.

// Iskariotes

Az előző számban megismerkedtünk az Angol Protestáns Lovagrenddel, a Hellsing szervezettel, valamint a Vadludakkal. Most vegyük szemügyre a másik oldalt is.

A Hellsing fő ellenségei a nációk, akik mindent és mindenkit képesek túlélni. A nációk azok, akik az *Előőr*sben szellem hadsereggel akarnak támadni, vagy az *FMA - Shamballa hődítójában* el akarják pusztítani Central City-t. Természetesen további animékben is lehet találkozni velük, így a *Jojo's Bizarre Adventure* 2012-ben vagy a *Black Lagoon*ban is.

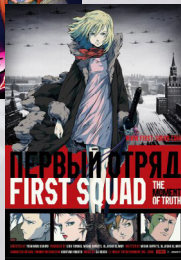
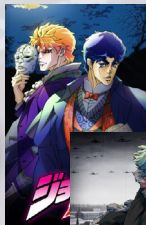
## Millennium szervezet



Miért is nevezték így magukat? A német történetírás 1920-as éveiben alakult ki az a nézet, hogy Németország/Germánia népe történelme során addig 3 nagy Birodalomban élt. Az első 962 – 1806 között a Német Római Birodalom volt, a második 1871-1918 között a Német Császárság volt, Hitler terve az volt, hogy egy Harmadik Birodalmat alapítson, ami ezer esztendeig fog állni, ez latinul a millennium.

A mangából kiderül, hogy a millennium egy katonai projekt célja, illetve egy katonai egység elnevezése volt. A katonáknak az volt a feladatuk, hogy a háború alatt összeharcsolt javakat és embereket Dél-Amerikába szállítsák.

Kérdés, hogy miért pont vámpírokká akartak válni? Úgy gondolom, ez a vonulat jól beillik a nációk ideológiájába.



A nemzeti szocialisták hittek abban, hogy ők az árja nemzet (tévedés ne esék, minket, magyarokat alsóbbrendű fajnak tartottak). Egyik ideológusa, Liebenfels úgy okoskodott, hogy Atlantisz népét a theozonok (istenembere) alkották, akikből az árják származnak. Tehát ők nem csupán emberek, ők übermenschek. Azzal, hogy az Őrnagyot megbízta Hitler a 666-os parancs teljesítésével felfogható úgy is, hogy egyfajta szuper emberekből álló tökéletesen pusztító hadsereget akart létrehozni.

Így a történetben kapóra jött a szörnychip (mesterséges vámpír katalizátor) gondolata, ami egy olyan biochip, amellyel mesterséges vámpírokat lehet létrehozni. Kicsit olyan ez, mint a kiborgok esete a cyberpunk világokban. Életlenül élnek, nem öregsznek, miközben öregek, esznek, holott vagy nem lenne rá szükségük, vagy legalábbis nem annyira, mint amennyit elfogyasztanak.

## Das Letzte Bataillon - Az utolsó zászlóalj

A III. Birodalom bukása után a nációk több más szervezet valamint a Vatikán segítségével Brazíliába menekültek és ott küszkötek közel fél évszázadon át arra, hogy visszatérjenek az utolsó nagy harcra, melynek fő célja Alucard elpusztítása. Persze ez felveti a előbb már megválaszolt roppant kényes kérdést: hogy voltak képesek életben maradni, ha már 1944-ben Alucard és Walter ellen harcoltak?

Az utolsó megmaradt náció zászlóalj 1000 emberrel rendelkezett, nagy részüket mesterséges úton vámpírrá változtatták. A támadás során nemcsak ők, hanem azok is csatlakoztak, akik önként álltak át az oldalukra, illetve a számuk tovább gyarapodott az élőholtakkal. A pontos létszámot tovább bonyolítja, hogy a nációk az Egyesült Államokban is feltűntek, de a történet során nem derül ki, hogy ott csak sima árulók működtek közre, vagy a zászlóaljból kerültek át oda is, és ha igen, akkor ki(k) volt(ak) a vezető(jük) és ki állította meg őket?

Központjukat Jaburónak hívják, ami Kouta részéről egy kikacsintás és tisztelgés is a *Gundam* univerzummal felé, hisz Jaburo egy katonai központ az Amazonas mentén az első *Gundam* szorozatban.

Brazília ötlete valós alapokra/feltételezésekre építkezik. Ma már megállapítható, hogy minimum 9000 olyan ember szökött Dél-Amerikába, akik valamilyen módon kiszolgálták a náció pusztító gépezetnek. Sőt vannak olyan merész feltételezések, hogy maga Hitler is Argentínában halt meg a hatvanas években. A történelmen kívül valószínűleg Koutára hatást gyakorolhatott az 1978-as Brazíliai fiúk parádés szereposztású film is, melyben a nációk szint-úgy Brazíliában dekolnak, mint a Hellsingben. Alucard maga Siegfried mikitus seregének tulajdája őket, mely elnevezés Wagner opera ciklusából, a Nibelung gyűrűjéből ered.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

A történetben összegyűjtik a hősi halált halt katonák lelkeit a Valhállában, hogy az eljövendő utolsó nagy csatában hatalmas seregük legyen.

A Hellsingben előfordul, hogy az ellenségek Kampfgruppéként hivatkoznak magukra: ez leginkább a II. világháború idején alkalmazott formáció elnevezése. Ad-hoc jellegű összefgyvernemi formációk voltak, gyakran a luftwaffet támogatták a földön. Egy-egy ilyen alakulatban tankokból, gyalogságból, tüzérségből állt.

### Léghajóik:

**Dora1:** Deux ex Machina (isteni beavatkozás) a kódneve. A név onnan ered, hogy a II. világháború alatt a németek Dora1-nek nevezték el a norvég Trondheimban (németül Dronheim) felépített tengeralattjáró-kikötőbázisukat.

**Második hajó:** Seelöwe (oroszlánfőka). A német vezetés 1940 szeptemberében a szárazföldön is le akarta rohanni Angliát, és ennek a hadműveletnek volt a kódneve a Seelöwe, melyre soha nem került sor. (Ennek másik emléke a *Hellsing OVA*-ban látható: a 4. endingben szerepel egy rózsaszín oroszlánfőka).

**Harmadik hajó:** Az Alfred Rosenberg nevet viselte, akinek legnagyobb érdeme az volt, hogy az NSDAP egyik főideológusa volt.

**Negyedik számú hajó:** Arthur Seyß Inquart: az úriember példátlan karriert futott be. Először 1938-ban lett osztrák kancellár – két napig, 1940 és 1944 között Hollandia helytartója

volt majd 1945. április 30. és május 2. között német külügyminiszter. A jó öreg Arthurt végül kivégezték.

Ezekon kívül van még két robotrepülőgépek (V1-V2), fegyverzetük pedig a panzerfaust (páncéltörő - egyszer használatos páncéltromboló fegyver).

### Őrnagy

Hadnagy volt eredetileg még 1941-ben, de mostanra őrnagy lett. Az SS (Schutzstaffel: védőosztag) tisztjeként Adolf Hitleről kapott utasítást a 666-os speciális parancs teljesítésére, melynek célja az lett volna, hogy mesterséges szörnyeket (kiváltképp vámpírokat) kreáljanak.

Nem tudunk róla sok mindent, vagyis egy dolgot igen: szerelmes a háborúba. Alucardban saját ellentétét látta meg mind fizikai mind pedig szellemi téren.

Amikor az őrnagy visszafele repül az őregekhez, akkor egy dalt dúdol, melynek egyik sora az, hogy Kono ikareta jidai e yokose (Üdvözlünk az örült időben) mely a Hokuto no Ken 2 anime nyitódalának az egyik sora.



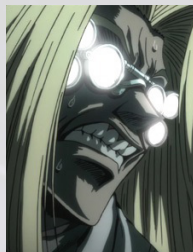
### Alhambra Tubelcain – Dan-dy man, Tubalcain dono

Rangját tekintve főhadnagy, ahogyan Rip van Winkle és Zorin Blitz. Neve és kinézete alapján elképzelhető, hogy eredetileg nem volt tagja a zászlóaljnak és csak később csatlakozott a csoporthoz. Fegyverezete mérhetetlenül sok borotvaéles robbanó francia kártyából áll. A harc végén Alucard elnyeli saját magába. Maga a karakter egy tipikus malandragem: ez egy Brazíliában ismert bűnöző típus. Azt vallják, hogy élj ma, halj meg gyorsan. A brazil filmek/regények/sorozatok stb. állandó karakterei, akik jóképűek és mindig valami stiklin jár az eszük. Kinézetre pedig a DC Comics karakterre, Gamblerre emlékeztetheti az olvasót.



### Doki - professzor

Neve ismeretlen, ő a tudományos vezetője az utolsó zászlóaljnak, 100 évvel is idősebb. A kezén az utolsó két ujj összenőtt, és szokása, hogy a körmét, sőt inkább az ujjain található hóp barpatdálja véresre. Továbbiakban megtehető, hogy előszeretettel hódol a kertészkedésnek és a kulinárius élvezeteknek. Sokan úgy gondolják, hogy Josef Mengele volt esetében az a történelmi személy, akiről Hirano Doki karakterét mintázta.



### Valentine testvérek

A Valentine testvérek azon kevés szereplők közé tartoznak, akik a mangában, a sorozatban és az OVA-ban is megjelennek. Sőt, ők ketten a kötetek végén látható omake-ben is szerepelnek. Múltjukról keveset lehet megtudni, csak annyit bizonyos, hogy ők is mesterséges vámpírok. Egyes feltételezések szerint amerikaiak, erre az akcentusok miatt gondolnak. Ők vezették az első hivatalos támadást a Helsing ellen a Millennium nevében.

**Jan Valentine:** A testvérpár közül az ifjabbik (bár nehéz elhinni, hogy ténylegesen vértestvérek). A karaktert a szerző az Ichi the killer Kakhira szereplőjéről mintázta vagy legalábbis ő volt az alap.

Jelleméről elmondható, hogy igazi hímszoviszta, megjelenését tekintve pedig egy igazi chav (márkás menő sportruházatot viselnek, tele agatják magukat hatalmas és sok fukszal).

Valamint megtudhatjuk, hogy nagyon rajong a Konami Code-ért (tesék emlékezn, amikor a Helsing házában egy keresztteződésben megszárolni kezd).

**Luke Valentine:** Ő bizonyíthatóan a Millennium tagja, mégpedig tiszt-helyettesi rangban szerepel. Könnyen elképzelhető, hogy később csatlakozott a Millenniumhoz és részben ő készítette elő a későbbi Washington elleni támadást. Hirano szerint a Kyanső a Desumasukura hasonlított (mármint jellemre).

### Werwolf egység

Ezt a kommandós erőt 1944-ben alapították a nációk és céljuk az lett volna, hogy az ellenség területén tartózkodjanak, és ott akciózzanak. Partizán egységek voltak, így a mangában ennek megfelelően van Winkle, Schrödinger és Blitz is ilyen feladatokát végeznek el.

### Hans Günsche kapitány (Desert Schutzstaffel, Sturmhauptführer)

Keveset lehet róla megtudni, általában szótlan semmittevő, harc során pedig vérfarkassá válik. Alucard azt sem zárja ki, hogy ő az első vérfarkas (tehát a vérfarkasok őse). A mangából sejteni lehet, hogy saját döntése alapján szolgálja az Őrnagyot és annak terveit.



### Rip van Winkle (a vadász, Sturmführer, alhadnagy)

Van Winkle kisasszony azt a bravúr tudhatja magáénak, hogy egyszer már találkozott Alucarddal és túlélte. Ő is vérfarkas. Szokása, hogy Carl Maria van Weber *Der Freischütz* (A bűvös vadász) dalát énekl.

A Rip van Winkle egy novella címe is, mely egy holland származású, de Amerikában élő emberről szól. A lényeg, hogy Winkle elalszik és csak pár évtizeddel később ébred fel, amikor már a fia felnőtt, a felesége meghalt és a jenkik megverték az angolokat a függetlenségi háborúban. Így a Hellsing esetében ezt talán úgy is értelmezhetjük, hogy Winkle (tehát a nációk) hosszú szunnyadás után térnek vissza.



### Schrödinger (Oberscharführer, tiszthelyettes)

Kurama (Yu Yu Hakusho) fiú, Ed (Cowboy Bebop) lány, Schrödinger pedig fiú, akármennyire látjuk másnak. Doki teremtménye és egyértelműen az Őrnagy kedvenc katonája (talán némi vonzódást is érez iránta). Természetesen nem tudjuk, hogy hány éves, elterjedt vélemény, hogy tizenégy, tehát éppen eléri a Hitlerjugend alsó korhatárát (bár volt egy ifjabb korosztály is: a 10-14 éves korig terjedő das Deutsche Jungvolk, de a HJ volt a klasszikus) melynek egyenruháját is viseli, bár rangjelzése nem egyértelmű. Késén (amivel magát is megöli) az SS jelmondata, a „Meine Ehre heißt Treue” („Becsületelem a hűség”) olvasható.

Schrödinger korábbi Kouta művekben is felbukkant. Egyikben Hitler gyermekeként, egy másik történetben pedig az Őrnagy karakter-elődjének számító figura fiaként szerepelteti a mangaka.

A karakter neve, neko formája és ereje egyben Schrödinger Nobel-díjas fizikus egyik gondolatkísérletére utal, melyben arra az abszurdításra jut, hogy a macska élő vagy holt állapotára annak megfigyelésétől függ.



### Joleen (Zorin) Blitz (főhadnagy)

Blitzcel kapcsolatban is rögtön egy popkulturális utalás található. Ugyanis a Zorin név és a nációk nem most találkoztak először. Az 1985-ös James Bond film, az *A View to a Kill* (Halálvágyta) főgonoszáat Max Zorinnak hívják, aki a náci Németországban született. Ő a náci szuper gyerek program egyik túlélője. A program szerint már a terhesség alatt különböző szteroidokkal kezelték a magzatokat, akik így tökéletes árjak lettek volna felnőtt korukban. Még egy érdekesség, hogy a filmbeli Zorin (tessék meglepődni!) microchipek gyártásával foglalkozik.

A Blitz jelentése villám, mely szintén beszédes név. Továbbá rengeteg felirat található a karakteren (egyes fanok esküsznek rá, hogy olyanokat tudtak összeolvasni Blitz tetoválásáról, mint "Trigun Maximum", vagy "Elvis élt").

### Vatikán

Érdekes módon az európai piacon több álalamban (pl.: Olaszországban) picit cenzúrázták vagy nehezen adták ki a Hellsing mangát. Ennek oka a katolikus egyház tiltakozása, mivel a mangában rossz színben szerepelnek.

### XIII. Iscariot rend (iscarióti, iscariotes) - az úr haragi és ökle

A Vatikán hivatalosan el nem ismert szekciója, mely hitetlenek/eretnekek és ördögi teremtmények ellen harcol és ördögűzéssel foglalkozik. A rend neve az áruló Júdása utal.



## Enrico Maxwell (sátán kölyke, rendfőnök)



Az Iskariotes rend vezetője, gyerekkorában mostohaazülei elhagyták és abban az árvaházban nevelkedett fel, ahol Anderson atya is szolgált. Személyiségét egész életében meghatározta az egyedüllét. Külsőleg nagyon hasonlít Integrára (a Crossfire mangában már olyannyira, hogy a mangaka később több változtatást is alkalmazott a kinézetén).

### Rangjai:

Rendfőnök (generális): A katolikus egyház hierarchiájában egy viszonylag fontos poszt. Egy-egy rend (pl.: ferencesek) vezetője, ő irányítja a tartományi rendfőnökök munkáját.

Érsek: Egyháztartomány feje, megyés püspök.

Püspök: Területi vezetők, közvetlenül a pápa alatt helyezkednek el a hierarchiában. Elméletileg csak 35 év feletti személy lehet ebben a rangban, tehát Maxwellnek ennél idősebbnek kell lennie. (Így felmerül a kérdés: akkor hány éves lehet Anderson? Elvégre már a gyerek Enricót is ő fogadta az árvaházban.)

## Alexander Anderson atya



A sorozatban rengeteg nevet aggattak rá, az egyik ilyen az Angyalpor (Angel dust) Anderson, amely Kouta egyik kevésbé ismert munkájának a címe is.

Anderson a Szent Ferdinánd árvaházban dolgozik és - mint a sorozatban oly sokan - fehér kesztyűt visel. Egyiken a: „Jesus Christ is in Heaven” felirat (ami csupán egy szóval tér el Alucard egyik fegyverének a feliratától), másik kesztyűjén pedig a „Speak with dead” olvasható.

Alucard ritkán ismer el másokat, de leginkább Anderson ellen szeret harcolni. A nagyrabcsúll és tiszteler viszont csak addig tart, amíg Anderson ember marad. Alucard Rióban ki is mondja: csak ember ölhet meg szörnyet.

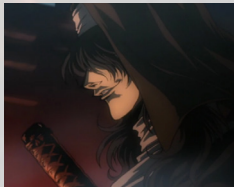
## Heinkel Wolfe



Az Iskariotes rend egyik papja, de mivel elég sokszor kerül félreérthető szituációba, az is elképzelhető, hogy nem férfi, hanem nő.

A Heinkel névről egy volt német repülőgépgyártó cégre lehet gondolni, amelynek gépeit a II. vh. alatt használták. Első jelentős gépük a Heinkel He 70-es, avagy a Blitz volt.

## Takagi Yumiko/Yumie



Wolfe barátnője (jelentsen ez bármit is), csendes, visszahúzódo lány, de ha Yumie veszi át elméje felett az irányítást, akkor egy kegyetlen gyilkossá változik. Katanával harcol.

## Fratres militiae Christi - további háborúban résztvevők a Vatikán oldaláról

- **Calatrava La Nueva Lovagrend:** Hirano itt majdnem eltalált mindent, de azért mégsem. Egyrészt valóban van egy Calatrava rend, de nem La Nueva a nevük, mert az csupán a legnagyobb váraknak volt az elnevezése. 1158-ban hozták létre és a mai napig is működik.

- **Szent István Lovagrend Toszván divízió:** Pontosítsunk itt is egy kicsit. Összesen négy különböző Szent István rend létezik, melyek közül kettő magyar. De itt a mangaka erre gondolt: Sacro Militare Ordine di Santo Stefano Papa e Martire, amely annyit tesz Szent István pápa és vértanú Katonai Lovagrendje. Ezt a rendet 1554-ben alapították (még hozzá egy Medici) és a mai napig is aktívak.

- **Málta Lovagrend:** A szervezet 1080 táján kezdte el aldásosos tevékenységét, amit mind a mai napig folytat.

## TOVÁBBI ÉRDEKESSÉGEK

1. Brit Hadttörténeli Múzeum: A történet során emlékezetes pillanat, amikor Integra és Maxwell először találkoznak egy kép előtt. Integra a képet úgy nevezi, hogy Kaster: „Wilander Worcester grófja a Mammon síksági csatában”. A festő és a jelenet is fikció, valamint a sorozatban és az OVA-ban más-más látható a képen.

2. Maxwell amikor megérkezik megjegyzi titkárnak, hogy milyen szép a Zero. Kouta bizonyára itt a Mitsubishi A6M Zero nevű japán repülőgépre utalt, mely a II. világháború egyik legendás gépe volt és többek közt olyan harcokban vett részt, mint a Pearl Harbouri támadás.

3. Az egyik öreg japán turista megjegyzi, hogy ilyen nagy fegyverek (mármint amilyen Alucardnak és Andersonnak van)

még nem voltak Mandzsúriában, amikor ott harcolt. - Japán az 1930-as és negyvenes években Kína területén többek közt az általuk bábálmként létre hozott Mandzsuriában is harcolt. A poén a jelenetben, hogy az öreg turista Todzsó Hidekire, aki gyakorlatilag a II. világháború alatt vezette a császárságot.

# Körkérdés a szerkesztőkhöz 12.

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!

Ki mit kapott karácsonyra?

**NewPlayer:** Hát én idén semmi animését nem kértem és nem is kaptam (tavaly kaptam egy *Hellsing* képet és néhány mangát), úgyhogy talán az idei nem lesz annyira érdekes. Amit kértem és nagyon régóta akartam, az egy turmix gép. Igen, jól olvasod, egy turmix gép. Ezenkívül még nagyon örültem egy laptop táskának, ugyanis amit eddig használtam, egy kicsit szétment már.

**Catrin:** Külső vinylt és női dolgokat.^^ A barátaimtól pedig animés, japános, aranyos ajándékokat, pl. egyikük egy teljes dragon ball mézeskalács készletet sütött Hírónak és nekem.

**Strayer8:** Hűha, idén kivételesen valóban kaptam animével, Japánnal kapcsolatos ajándékokat, méghozzá az Anipalace-on belülről. NP már második éve lepett meg minket valamivel, most éppen egy aranyos varrott onigirit és teákat kaptunk. Catrin és Hiro pedig egy szép szűrős teás bögrével és egy Aria képpel ajándékoztak meg (a többit nem sorolom fel ^^).

**Hirota:** A szokásos adag ruhát és drogériai termék pótlást, mert az mindig kell. Ezenfelül Dan Brown legújabb könyvét és a *Néma tavasz* című könyvet Catrintól. A többi apró-cseprő kiegészítő dolog, pl. csoki. Barátaimtól egyedi készítésű üveg mécesstartót, papírból hajtogatott kocka alakú Saber figurát és hasonlókat kaptam. Onigiriknek mi is örültünk. Ott mosolyognak a hűtőn.



Az élő adás hátránya

Tokió 2020

10 újrító dolog a fér...

Kategória: **Bulvár**

Kategória: **Egyéb**

Kategória: **Egyéb**

Folytatás a következő oldalon!

Hogy telt a szilveszter?

s felület

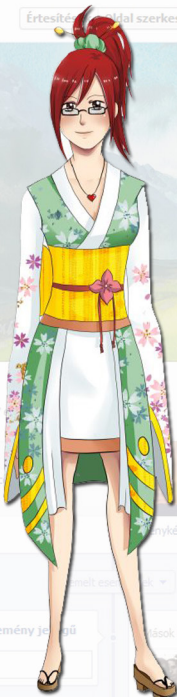
Számodra mi volt az elmúlt évben a legjobb anime?

**NewPlayer:** A szilvesztert haverokkal töltöttem idehaza. Csak egy kis beszélgetős, iszogatós party volt. Csináltunk egy nagy rakat kaját, aminek a felét nem ettük meg. Aztán éjfél után fellőttünk pár tűzijátékot. Egy picit ki is akadtam, mert az egyik 25 lövéses besült és egyszerre lőtte el mind a 25-öt.

**Catrin:** Hirotakával és a barátainkkal nálunk házibuliztunk. Remekül szórakoztunk, jól telt.

**Strayer8:** Nagyon jól telt a szilveszter. Néhány munkatárssal és a párjaikkal töltöttem sok játékkal, szusival, beszélgetéssel. Az ételmennyiséget is túlméreteztük, alig fogyott belőle valami. És hosszú idő óta ez volt az első kőlyökpezsűgős szilveszterem.

**Hiroataka:** Őőő igazából Catrin elmondta, amit kellett. Így erre nincs mit mondanom. Jó volt.



**NewPlayer:** Ez nagyon nehéz kérdés, mert volt pár, ami tetszett. Például most az őszi szezonban az *Arpeggio of Blue Steel* vagy a kicsit korábbi *High School DxD New*. Viszont 2013-ban nekem a *Girls und Panzer* tetszett legjobban. Az egész sorozatot végigizgultam és röhögtem. Talán egy vagy két anime volt eddig, ami annyira magával ragadt. Az hogy tankokkal háborúznak már alapból megfogott és ahogy a különböző nemzeteket felvonultatták, egyszerűen fenomenális. Az oroszok még el is énekeltek a Katyusa nótát! A "belső kamerás" jeleneteken pedig úgy sikongtam mint valami 10 éves kislány! Aki egy jó kis vígjátékra vágyik, annak nagyon tudom ajánlani, főleg ha meglátjátok, hogy hogyan hatástalanítanak a lányok egy Maust és driftelnek egy Panzer IV-gyel! Viszont semmiféleképpen se vegyük komolyan a sorozatot, mert akkor nem fog tetszeni! A harmadik részben van egy jelenet, amikor egy fa függőhídon kell át-menni a tankokkal. Csak úgy száraz adatnak: egy Panzer IV-es 22 tonnát nyom.

**Catrin:** A 2013-as felhozatalból talán a *Gin no Saji* az, ami elnyerheti nálam ezt a címet (legalábbis egyelőre). Tetszetős, aranyos sorozat, kiemelkedett ebből a gyenge anime-évből. De rengeteg régebbi sorozatot is megnéztem, amikből pl. a *Basilisk*, a *Terra e...*, a *Gundam Seed* vagy a *Lain* is bekerült a kedvenceim közé. Mind fantasztikus, kihagyhatatlan darabok.

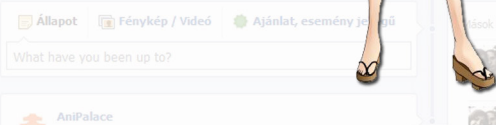
**Strayer8:** Azért nehéz erre válaszolni, mert az *Akagi/Kajji* sorozatok és a *Hikaru no Go* (amit technikai okokból nem sikerült befejezni) még nagyon friss élmények, túlságosan befolyásolnának. A maguk esetében viszont nem kérdés, hogy az *Aria* (és az *Aqua* előtörténet) a nyerő.

**Hiroataka:** Legkiemelkedőbb egyértelműen a *Gin no Saji* volt, egyszerűen fantasztikus, és várom a folytatást. A másik amit szívesen néztem, az a *Shingeki no Kyojin*, megtetszett a világa, bár sok ponton bele lehet kötni. Ezenkívül még a *Walkure Romanze* volt egy kellemes időtöltés.

Ennyi volt a kérdés részleg e hónapra. A következő számban újabb kérdésekkel zaklatjuk a szerkesztőket. Ezért szeretnék megkérni titeket, olvasókat, hogy irjatok 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



# 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**

***Sátogass el  
hozzánk!***



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



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



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