

アニ雑誌

AniMagazin

Japán Fanatikusoknak!

Szigetországi napló

Nyári anime szezon

Otaku Tutorial

Magyar anime megjelenések
(2000-2006)

Death Parade



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

HirotaKa (grafikus)

hirotaka@anipalace.hu

Strayer8 (lektor)

strayer8@anipalace.hu

pintergreg(lektor)

pintergreg@anipalace.hu

Beküldés & Info

Cikkek beküldése

bekuldes@anipalace.hu

Információ, kérdések

info@anipalace.hu

Cikkirók

Daisetsu

Iskariotes

Lady Marilyn

Interlude

Szerkesztői levél:

// Catrin

Yökoso minna!

Május 25-én megérkezett a magazin 25. száma! Szóval még egyszer ennyi kell az ötvenhez és háromszor ennyi a százhoz? Uhh... meglátjuk, mit hoz a jövő, de az biztos, hogy nagyon örülünk az eddigieknek.

Fantasztikus, hogy Daisetsu cikkének köszönhetően a Death Parade animét tehetjük a címlapra. Azontúl, hogy ez a cím különleges darab a mostanság érkező anime felhozatalokban, még a téli animekről tartott szezon szavazásunkat is megnyerte! Mi is ez a szavazás? Elhatároztuk, hogy a weboldalunkon szavaztatjuk az aktuálisan futó animéket. Eddig egy szavazásra került sor, most május végén indítjuk a következőt, amire július elejéig lehet majd voksolni. Bárki szavazhat, aki bejelentkezik az oldalra, és a szavazás végéig bármikor megváltoztathatja jelöltjét. [Az alábbi linken találjátok a menüt, amit reméljük idővel minél többen látogattok majd.](#)

További öröm, hogy interlude egy hatalmas Memories cikkel érkezett hozzánk. Reméljük máskor is írásra inspiráljuk, mert korábbi Planetes elemzését és a mostanit is nagyon színvonalasnak tartjuk. Ajánlom mindenkinek, ahogyan az animét is!

Iskariotesnek nagyon köszönjük a hazai kiadások bemutatását, melyhez a következő számban is érzek folytatás, továbbá ő és HirotaKa beszéltak NewPlayer mellé a fanboy rovatba, ezáltal még több szezonos véleménnyel érzünk. Sajnos Dokuro-chan ebben a számban, most nem írt a fangirl rovatba, de júliustól elvileg ismét tud, amit mi már nagyon várunk!

Lady Marilynnek is sokat köszönhetünk, 18 szám óta folyamatosan ellát minket a cosplay rovattal, mely az utóbbi számokat tekintve egyre érdekesebb és komolyabb kérdéseket, témákat és véleményeket vet fel.

Strayer8 és pintergreg a rengeteg javítás és javaslat mellett saját cikkeken is dolgoznak, NewPlayer a háttérben folyamatosan fejleszti a weboldalt, melyen mindig történik valami változás, sőt AniStation műsorába nem rég új tagot köszönthetett Omli személyében! HirotaKa pedig mostanában még a szokásosnál is (teljes díjazás, javítás stb.) többet aktívodik a magazin teljes területén. És itt szeretném megköszönni szerkesztőtársaimnak, amiért könnyedén tűrik és elnézik a mostanság óriási mértéket öltő Dragon Ball függésemet!

Köszönjük minden olvasónak, hogy ismét benéztek hozzánk, mindenkinek kellemes nyarat kívánunk! Persze júliusban is jövőnk, így addig is a különböző módú pihenésekig, szünetekig, szabadságokig sikeres ténykedéseket, munkákat, vizsgákat kívánunk! És szeretettel várjuk továbbra is véleményeiteket, kritikáitokat, észrevételeiteket és cikkeiteket!

Előző számunk:



Töltsd le az AniMagazin többi számát is weboldalunkról: anipalace.hu

Facebook esemény

Csatlakozz facebook eseményeinkhez, hogy értesülj a magazin készítésének legfrissebb információiról.

[26. szám megjelenése](#)

[27. szám megjelenése](#)

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

AniMagazin felhívás

Támogatók



AnimeAddicts



Elhalm Blogia



AnimeHunter



Fanservice Factory



Anime Kommentár



Fashion In Japan



Anime Mánia



Lady Marilyn Blogia



Anime Örültek.:3



Namida Fansub



Anime Raptors



Pécsi Anime Fanclub



Anime Sekai Team



Red Light Yaoi Team



Anime Series



KicZ/Ronin Factories



AnimeWeb



Soul Society Team



Aoi Anime



Totentkopf



BeHind Fansub



UraharaShop



Dragon Hall +



Will of Fire



Memories 8

Anime Ismertető

- Death Parade 4
- Memories 8
- Saraiya Goyou 16

Manga Ismertető

- Uzumaki 19

Rendezvények

- Tavaszi MondoCon 21
- HikariCon 25

Szigetországi Napló

- Hírek+Nyári szezonajánló 27

Cikkírói felhívás

- Jelentkezz cikkírórnak! 34

Ázsia Titkai

- Csatomafedők Japánban 35

Kontroller

- Dragon Ball Xenoverse 37

Olvasói Gondolatok

- Miket néz egy fangirl az aktuális animékéből? 14. 41
- Miket néz egy fanboy az aktuális animékéből? 10. 46

Otaku Tutorial

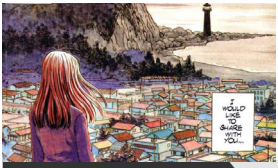
- Magyar Anime kiadások története 2. (2000 - 2006) 53

Nuihari Műhely

- A cosplay világ égető kérdései 59



Dragon Ball Xenoverse 37



Uzumaki 19



Fangirl vs. Fanboy 41



Tavaszi MondoCon 21



Rendelj AniPalace-os pólót és más termékeket! Részletekért kattints ide vagy a képre!



Magyar Anime kiadások 2. 53

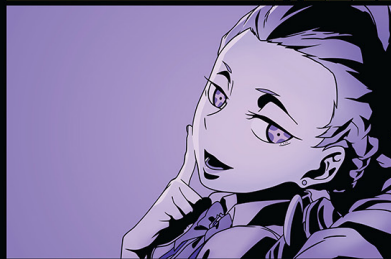


Death Parade

*Avagy az életed utolsó játéka!
Vagy mégsem?*

// Daisetsu

Sokakban felmerül a kérdés; Mi történik a halál után? A Pokolba jutunk vagy a Mennyországba? Esetleg a Valhalla palotából fogunk kitekinteni egy másik világra? Ezt a kérdést senki se tudja megválaszolni. Viszont a téli szezonban indult Death Parade egy másik világgépet is bemutat nekünk azzal kapcsolatban, hogy mi is fog történni velünk miután a lelkünk elhagyja a testünket...



Mi ez a hely? – „Isten hozta a Quiendecimben!”

Az emberek haláluk után egy liftbe kerülnek, ami leviszi őket a Quiendecimben a túlvilág és a való világ közötti térbe. Itt különböző szobák vannak – általában bárók –, ahova a halott személyek jutnak. A bárnál egy pincér várja a párokban érkező halott személyeket. A mi esetünkben a pincér Decim és az ő asszisztense – a Fekete hajú lány (Chiyuki) – munkásságát követhetjük nyomon.

Decim egy játékeztető, akinek a feladata ítélkezni az elhunyt emberek felett. Neki kell eldöntenie, hogy a halott személyek sorsa mi legyen: újjászülés vagy lebegés a semmiben a végtelenségig. Erre a komoly döntésre Decim a legalkalmasabb eszközt használja: a játékot. A pincér ügyességi játékokra buzdítja az érkező embereket, akiknek – más lehetőség híján – játszaniuk kell. De a játék előtt Decim mindig ismerteti a szabályokat, amik a következők:

- 1, A játékosok nem tudhatják meg a játék végéig, hogy hol vannak.
- 2, A játékban való részvétel kötelező.
- 3, A játék során a játsszó felek élelete lesz a tét.
- 4, Nem hagyhatják el a játékosok a bár területét.

Ezek után a halottaknak nincs más lehetőségük. Mikor erre rájönnek – olykor nem akarnak játszani –, elindul a játék. A játék elindítása egy gomb lenyomásával kezdődik, ami után véletlen segítségéig eldől, milyen játékot is kell játszaniuk az ott levőknek. Itt különböző lehetőségek is vannak: billiárd, bowling, darts stb...

De most jöjjön a csavar! A történet legnagyobb furfangossága az

amnézia. A *Death Parade* azért olyan jó, mert a játékosok emlékeztet a Quiendecimben dolgozók törölték. A holtak nem emlékeznek arra, hogy meghaltak, sem arra, hogy az hogyan is történt. A játék és a bíráskodás ezért lesz nagyon izgalmas, mert a résztvevők azt hiszik, hogy még élnek és az életük a tét, pedig nem

az. Ezt csak Decimék hitetik el velük. Ráadásul a döntőbírók a vendégek minden egyes emlékével rendelkeznek. S ez miért olyan nagy dolog? Mert a játékosok – a legtöbbször – azt hiszik, hogy az életükért küzdenek, így mindenáron nyerni akarnak. És ez bizonyos szabályok felrúgásához is vezethet...

Miért jó a *Death Parade*?

A *Death Parade* első soron azért nagyon jó, mert nem egy átlagos témát ölel fel és azt egy egyáltalán nem hétköznapi módon mutatja be. Az ember az anime nézése közben sehogyan sem tud a külvilágra gondolni.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Olyan nagy feszültség és izgalom halmozódik föl az emberben, hogy az már biztosan az örület határán volt, akinek hetente kellett várnia az új részekre. Ez az anime zseniálisan le tudja kötni az emberek figyelmét és olyan kérdéseket hoz fel belőlünk, amikről mindenkinek van véleménye. Hiszen gondoljunk csak bele: a halál az egy elkerülhetetlen dolog, amit mindenki át fog élni az élete legvégén.

Most kicsit az anime zenéről. Az openinget (*Flyers*) a Bradio együttesnek köszönhetjük. Ez az opening tökéletes. Ahhoz képest, hogy az anime egy véresen komoly mű, az opening egy könnyed és elegáns hangulatú, nagyon látványos kezdőlöket a sorozatnak. En személy szerint nagyon megkedveltem és igen gyakran meghallgatom. Jó dolog volt ezt a számot választani openingnek.

De az endingere se lehet panasz. Az endingt a NoisyCell együttes szolgáltatta nekünk. Ők a *Barakamon* endingje miatt lehetnek ismerősek. A *Last Theater* egy kemény, rockos ending, amit szintén nagyon jól eltaláltak. A rocker animefanoknak biztosan kedvence lett, vagy lesz.



Ez a tizenkét részes anime igen sok karakterben bővelkedik. Ez nem is csoda, hiszen az animében csak jönnek-mennek a szereplők, akiket egy résznél többször nem is látjuk. Mindenesetre az anime egy nagyon színes felhozattal tudott meglepni minket. Szinte mindenféle típusú emberrel megismerkedhetünk a mellékszereplők közül, akiknél lehet még magunkra is ráismerhetünk. Viszont kétségtelenül az anime Decime és Chiyukira koncentrál.

Decim és Chiyuki kapcsolata különleges. Chiyuki egy életerővel teli, érzelmes lány, míg Decim egy komor báb, aki csak a kötelességét végzi. De Decim mégis érdeklődik az emberek iránt. Az ő szavaival élve: „Tisztelem az embereket, mert ők megtapasztalhatták az életet”. Chiyuki figyelmét ez felkelti és ez vezet rá a lányt arra, hogy megtanítsa Decimet az érzelmei kifejezésére. Ennek eredménye lesz az első sírás, az első mosoly Decimnek.

„Tisztelem az embereket, mert ők megtapasztalhatták az életet”.

Lezárás

A *Death Parade* tizenkét részt élt meg, illetve még 2013-ban kapott egy OVÁ-t is. Én személy szerint mind a kettőt ajánlom, mert nálam ez a sorozat benne van a legeslegjobb animék között. Sajnos ebben a cikkben csak röviden tudtam róla írni, így az ennél részletesebb elemzés most elmarad, pedig még tudnám ragozni az anime jó tulajdonságait!

Végezetül még egy fontos információ, amit itt vettem észre az animék világában először.

A halál témát több anime is feldolgozza, viszont nagyon kevés azaz anime,

ami az öngyilkosság helyességét felveti. A *Death Parade* utolsó részeinek ez lesz a központi témája, amit olyan drámaian és elgondolkodtatóan mutat be az anime, hogy nekem tátva maradt a szám. De ezt nagyon nehéz volna megfogalmazni, ezt az anime után fogja megérteni az néző...

Ez volna a Death Parade! Egy művészi és drámai alkotás, ami az életünk utáni pillanatokat ábrázolja egy eléggé sajtós módon. Szerintem egy remek anime és mindenképpen ajánlom mind azoknak,

akik szeretik a filozofikus műveket és egy kis vértől még nem riadnak meg. Jó szórakozást!



Death Parade

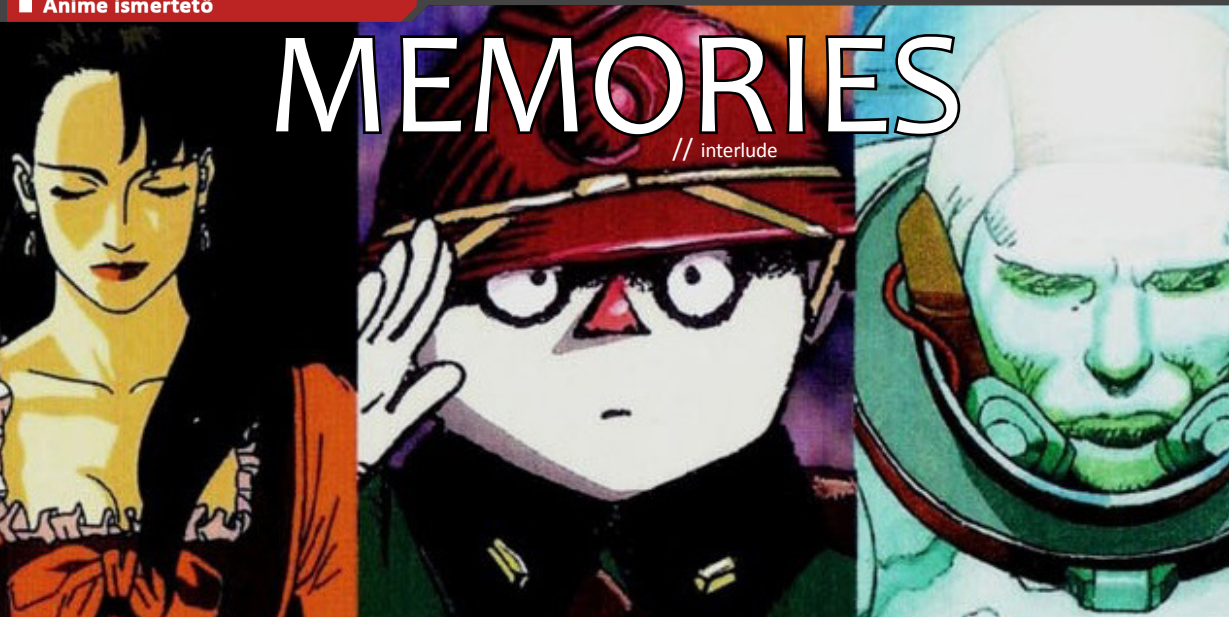
Kattints a képre és töltsd
le a vezércikkünkhöz járó
meglépetés
háttérképet!



ANIPALACE

MEMORIES

// interlude



Az *AniMagazin* 24. számának hasábjain Daisetsu tollából már olvashattatok Katsuhiro Otomo *Akira* című klasszikusáról. Az íróként és rendezőként is aktív mangaka egyéb munkáinak stílusjegyeit tagadhatatlanul magán viselő, 1995-ben megjelent *Memories* című animációs filmje –még ha nem is olyan korszakalkotó és stílussteremtő, mint az előbb említett mestermű- szintén egy itthon kevésbé ismert és kevésbé népszerű alkotás, amely eléggé megosztja a nézőközönséget. A bemutatásával, majd elemzésével egyfajta sorvezetőként szeretném bemutatni, miért is ajánlott legalább egyszer megtekinteni ezt a maga nemében különleges, idén húsz esztendőös gyöngyszemet.



Cím: Memories (メモリーズ)

Epizódok:

Magnetic Rose
Stink Bomb
Cannon Fodder

Kiadási év: 1995

Kategória:

Tudományos-fantasztikus, lélektani, dráma, akció, tragikomédia, dystópia, háború

Hossz: 113 perc

Eredeti mű:

Katsuhiko Otomo

Rendező:

Kouji Morimoto, Tensai Okamura, Katsuhiko Otomo

Forgatókönyv:

Satoshi Kon, Katsuhiko Otomo

Zene: Yoko Kanno, Jun Miyake, Hiroyuki Nagashima, Takkyu Ishino

Animáció: Studio 4C, Madhouse

Díjak:

Ofuji Noburo Díj (1995)

Az animáció Katsuhiko Otomo többnyire tudományos-fantasztikus, rövid és egymástól független cselekményű manáinak hangulatából, tartalmából merítve három történet képernyőre adaptálásából született. A forgatókönyvet Satoshi Konnal (Paprika, Perfect Blue) közösen írta. A három történet három rendező (Kouji Morimoto, Tensai Okamura, Katsuhiko Otomo) szemén keresztül mutatja be az egyén és a társadalom interakcióiban kialakult visszasságokat, félresiklásokat, amelyek visszahatnak az egyénekre és a társadalomra, alapvetően befolyásolva a személyiséget, közösséget. Több szempontból is különleges, torz tükörképek az emberi önzés, kicsinyesség, birtoklási vágy elhatalmasodásáról, az önmagunkkal való őszinte szembenézés hiányáról, s annak következményeiről.

A mindösszesen közel kétórás rendezői antológia történetei epizodikus sorrendben a „Magnetic Rose”, „Stink Bomb” és „Cannon Fodder” alcímeket viselik. Az egy-egy történetért felelős három rendező munkássága mindegyik rész számára egyedi audiovizuális élményt kölcsönöz. A rajzstílus, színvilág, a zenei- és hang aláfestések kiválóan közvetítik a cselekmény pszichológiai, társadalomkritikai, olykor tragikomikus mondanivalóját.

Mivel az egyes részek egymástól teljesen függetlenek, így senki nem számítson hosszú felvezetésre, összetett és fordulatokkal teli történetvezetésre. Az epizódok cselekményei valószínűleg a „láttam vagy olvastam már hasonlót” érzést keltik a nézőben, de a megvalósítás módja mégis egyedivé teszi azokat. De lássuk hát, miről is szól ez a különleges alkotás.

Magnetic Rose



Az első történet a távoli jövőbe repíti a nézőt, egészen pontosan 2092. október 12. napjára. A 103-as űrálomás megbízásából a mélyűrben szolgálatot teljesítő Corona roncsgyűjtő teherhajó és négyfős legénysége küldetésének végéhez közeledik. A raktere már teljesen megtelt, egyetlen feladata maradt még hátra: egy űrhajózási útvonalra sodródott régi, működésképtelen műhold eltávolítása. A rutinmunka elvégzését követően az állomás felajánl ugyan némi túlmunkát, de Ivanov kapitány a legénység fáradtságára és a hajó állapotára hivatkozva a visszatérést választja. Azonban indulás előtt egy különös vészjelzés vesznek a szenzorok a segélykérő csatornán. Aoishima, a fedélzeti tiszt sem

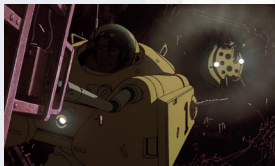
a klasszikus SOS szignált, sem egyéb hangüzenetet nem tud beazonosítani a Pillangókisasszony opera dallamain és némi statikus zajon kívül. Miguel, a csapat ügyeletes szívtüprő űrtengerésze ezért inkább a hivatásos mentőcsapatra bízna a munkát. Asztromonauta kollégája, Heintz azonban figyelmezteti,



hogy a vészcsatornán vett üzenetek figyelmen kívül hagyása a nemzetközi űrhajózási egyezmények megszegésének minősül, s soha többet nem szolgálhatnak hajón.

A jól megéremelt pihenőt enlapolva a jel forrásának felkutatására indulnak az RZ-3005 jelzésű szektorba, amely a Sargasso nevet viselő roncsstemető. A roncsok jelentik a kisebb problémát, hiszen a törmelékek közötti lavírozásban nagy tapasztalattal rendelkeznek. Az viszont aggodalomra ad okot, hogy az elektromágneses sugárzás hatalmas a körzetben, a Corona központi számítógépe pedig nem rendelkezik megfelelő védelemmel. A feltételezett jelforrás közelében Heintz és Miguel az anyahajót elhagyva a kisebb dokkoló egységgel közelíti meg a koordinátákat. A roncsok között rutinosan manőverezve egy mesterséges, látszólag hulladékokból álló aszteroidát találnak. A tengelye körül szabályosan forgó objektum belsejében centrifugális gravitáció érzékelhető, így szinte biztosan az lesz a segélykérő jel forrása.





A létesítménybe vezető dokkon keresztül belépve megállapítják, hogy a technológia már eléggé ódivatú, s egy felvonóval leereszkednek az állomás belsejébe, hogy alaposabban is átvizsgálják. Ekkor egy klasztrikus, európai építészeti stílusú és berendezésű monumentális palota, operaház látványa tárul eléjük. A főcsarnok előterében a ház úrnőjének gyönyörű festménye láttán Miguel felbátorodik, s máris hősszerűen megmentő lovagnak képzi magát. Némi bolyongást követően kiderül, hogy a környezet valóságghú hologram és valószínűleg nanotechnológia alkotta tárgyak összességéből áll. Az állomás a 21. század elején élt híres operaénekes dívának, Eva Friedelnek állít mentőt, aki szakmai és személyes tragédiáját követően eltűnt a nyilvánosság szeme elől, majd magányosan töltötte el életét saját kis világában. Az utolsó feljegyzés 2031. július 3-án kelt, amely szerint Eva örökké énekelni fog.

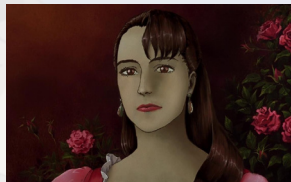
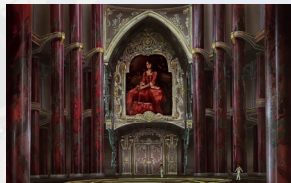
Innentől kezdve felgyorsulnak az események, fokozatosan fény derül arra, hogy a látszólagos ragyogás mögött csupa üresség rejlik (hamis ételek, italok, érintésre elporladó tárgyak, ruhák) és valami nagyon nincs rendben az állomással. Heintz és Miguel hallucináció hatása alatt megismerik Eva múltját, tragédiáját, s az őt lassan fel-

„átélik saját vágyaikat, múltbéli tragédiáikat, s az azt megelőző, már csak emlékként létező egykori életüket.”

emésztő örületet. Közben átélik saját vágyaikat, múltbéli tragédiáikat, s az azt megelőző, már csak emlékként létező egykori életüket. A szép emlékek vonzása és a rossz emlékektől való szabadulni vágyás hatása alól azonban nem könnyű elszakadni. Vajon hőseinknek sikerül?

A történetről nem is írnek többet a továbbiakban, hiszen bőven tartogat még meglepetéseket. A főbb szereplők előéletéről éppen annyit tudunk meg, amennyi szükséges félelmek, vágyaik, s emlékeik megértéséhez. A közel háromnegyed órás rész története nagy figyelmet igényel, mert az egyes párbeszédkekből vagy a szereplők némaságából (Heintz nem válaszol egy kérdésre a történet elején, aminek az okát csak később tudjuk meg), valamint a váltakozó képi-zenei világból sok mindenre lehet következtetni. A cselekmény és a hangulat Stanislaw Lem Solaris című művére emlékeztetheti a nézőt. Azonban teljesen egyedi alkotással gazdagodhat, aki figyelmesen végignézi ezt a nem mindennapi gyöngyszemet.

A szereplők lelki és fizikai bolyongása közben visszatérő motívumként megjelenő vörös róza az anime központi elemét tölti be. A görög mitológiában a vörös róza Aphrodité kedvesének véréből fakadt virág, amely a halálon túli szerelmet, szeretetet és az újjá születést jelképezi. A birtokló szerelemre is utal, az illető azt szeretné, ha kedvese kizárólag az ő „tulajdona” lenne. Emellett a hallgatás jelképe is, amely segít megőrizni titkainkat, s megőv a fájdalmas emlékek felidézésétől.



A történet számtalan kimondott és kimondatlan kérdést szemez a nézőnek a szereplők tolmácsolásában. Megéri-e elvonnulni a világtól, hogy csak a jó emlékeinkkel éljünk együtt, s tagadni a valóságot? Vagy megéri-e elfutni emlékeink elől, feledni próbálva azokat? Vajon milyen szépséget tartogat még az élet, ha úgy érezzük minden értelmét veszítette? A veszteségérzet, szomorúság, magány gyötörő hármása közepette a szép emlékek vonzása olyan, akár egy gyönyörű vörös róza. Hívogató szépsége magával ragad, reményt nyújt a megújulásra, folytatásra. Ugyanakkor az emlékek vonzása és tisztítása nem jelenthet kibúvót, amellyel igazoljuk tetteink jogosságát, az önmagunkkal való őszinte szembenézés hiányát. Gyakran elfeledjük, hogy a róza nem lehet teljes tuskéi nélkül, s virágai sem örökkévalók. A tuskék okozta sebek idővel begyógyulnak, az elhullott szirmok helyén újabb virág nyílik.

Nem élhetünk csak az emlékeinkben, de nem élhetünk azok nélkül sem. Ha eléggé figyelünk, megláthatjuk a szereplők tolmácsolásában a róza szimbolikus jelentéseit, s az emlékek erejét, fontosságát. Az animében Puccini *Pillangósisasszony*ából felcsendülő „Egy szép napon” („Un bel di vedremo”) ária a történet szerzes része, Eva is a rövid ideig tartó boldogság visszatértét várta éveken keresztül, mint az opera darabban Cso-Cso-Szán.



A vonzó rózsa úrbéli helyszíne sem véletlenül viseli a Sargasso nevet: a Sargasso-tenger a valóságban gyakran hónapokra foglyul ejtette a hajókat, s az arra tévedőket olykor végleg elnyelő Bermuda-háromszög közelsége révén is misztikus hely.

Az epizód rendezéséért Kouji Morimoto felelt, akinek neve hazánkban leginkább az *Animatrix* című anime alapján ismert. A Magnetic Rose alapját Katsuhiro Otomo Kanojo no Omoide (Memories of Her) című, rövid tudományos-fantasztikus és történelmi témákat felölelő mangáiból álló gyűjtőkötetében megjelent Memories című munkája képezi. A képernyőre adaptált verzióban a történet központi témája változatlan, de láthatóan egy újragondolt, számos új jelenettel kibővített alkotás. A karakterek és a környezet kidolgozottsága nagyon részletes, az úrfizika modellezése is kitűnően sikerült. A képi és zenei elemek alkalmazásában megfigyelhető egyfajta kettősség, érte ezalatt a sci-fi hangulat és a neoreneszánsz stílus keveredését. Az opera és klasszikus elemeket ötvöző aláfestő zenék, valamint a hanghatások fokozzák a drámai hangulatot, s teljes egészében illeszkednek a jelenetek képi, érzelmi világához.

Stink Bomb

Főhősünk (Nobuo Tanaka) -az influenzás megfázásával dacolva- lázasan is munkába indul azzal az apórával, hogy miért is kellene otthon maradnia egy ilyen kis semmisséggel. Ráadásul otthon csak egyedül lenne, s barátja sincs, aki gondját viselné. Munkába menet az orvosnál felvett injekció ellenére továbbra is rosszul érzi magát. Ilyen állapotban nem valami hatékony munkaerő, s folyamatos tüsszögésével munkatársait is zavarja. Még szerencse, hogy egy gyógyszerészeti vállalatnál dolgo-



zik labortechnikusként. Kollégája azt javasolja, hogy próbálja ki az összes vény nélküli megfázás elleni készítményüket. Ha jobban lesz, két legyet ütnek egy csapásra. Sőt, van egy újonnan kifejlesztett lázcsillapítójuk is, amit a főnök asztalán látott. Hígítás nélküli mintapéldányok, erős hatóanyaggal. Nobuo éppen leadni készül egyik jelentését a főnöknek, aki pont nincs az irodájában. Az asztalon meglátja a piros kapszulákat a kék üvegekben, s próba szerencse alapon bevesz belőle. De fő a biztonság, ezért csak egyet. Később érdekes illat kezd terjengeni az

épületben. A főnök vérben forgó szemekel és zihálva ront be a laborba az után kutatva, ki nyúlt a piros kapszulákhoz. Tájékoztatók, hogy Nobuo vett magához a lázcsillapítókából. Csakhogy azok a kapszulák nem lázcsillapítók. Nobuoat elő kell keríteni azonnal, nem hagyhatja el az épületet. A furcsa illat egyre erősebb. Hősünk eközben nyugodtan szunyókál a vendégszobában, s másnap reggel tér magához. Zsörtölődik, hogy miért nem ébresztette fel senki, lassan kezdődik az újabb munkanap. Hama-



rosan választ kap kérdésére: az épületben mindenki életét veszítette, s a biológiai veszélyjelző rendszer is kikapcsolt. Nobuo felelős alkalmazottként kezébe veszi az irányítást: felhívja a mentőket, hatóságokat, majd bekapcsolja a védelmet, ami azonnal izolálja az épületet és értesíti a vállalat központi igazgatóságát.

Azonban a vezérkartól azt az utasítást kapja, hogy egy bizonyos gyógyszert és a kapcsolódó dokumentumokat mindenképpen el kell juttatnia a cég tokiói központjába, s kizárólag a kutatási-fejlesztési

csoport vezetőjének adhatja át azokat személyesen. Természetesen bizalmasan kell kezelnie az ügyet, senkinek nem fedheti fel, hogy a cégnek dolgozik. A gyógyszer egy titkos projekt eredménye, amely kormányzati megrendelésre készült, ezért nem kerülhet nyilvánosságra az incidens. Innentől érdekes tragikomikus fordulatot vesz a történet. Hősünk kéréspárra, majd később motorra pattanva indul Tokió felé a szigorúan titkos kutatási anyaggal, útját pedig rejtélyes ködfelhő és pusztulás kíséri. De Nobuo rendíthetetlen alkalmazott, a végsőig elkötelezett a cég iránt.



„...Nobuot tekinthetjük egyfajta edénynek, amibe az alkotók beletöltötték társadalmi-gazdasági rendszerünk negatívumait, az egyénre gyakorolt pszichológiai hatását..”

Egy egész hadsereg sem állhatja útját, még az Egyesült Államok és a NASA csúcstechnológiája sem képes megakadályozni abban, hogy teljesítse főnökei utasítását. Az epizódban választ kapunk minden fontos kérdésre a „gyógyszerrel” és a titkos USA-Japán együttműködéssel kapcsolatban, a felek egyéni érdekeiről és a rejtélyes illat forrásáról is. A végkifejlet pedig magáért beszél...

Lássuk, hogy miről is szól valójában a történet. Megtekintést követően sokak számára valószínűleg életszerűtlen a cselekményszál, s egyszerű, sablonos, közepes tragikomédiának titulálják. Hogyan lehet egy képzett labortechnikus annyire felelőtlen és nemtörődöm, aki nem veszi észre, mi is történik valójában vele és körülötte? A költői kérdésre csak részben ad választ, hogy ez az alapköve a komikum forrásának, hiszen nélküle nincs történet sem. Kézenfekvő magyarázatként értelmezhetjük a modern tudomány által alkotott fegyverek

elleni tiltakozásként is a történetet. Kisé elvonatkoztatva Nobuot tekinthetjük egyfajta edénynek, amibe az alkotók beletöltötték társadalmi-gazdasági rendszerünk negatívumait, az egyénre gyakorolt pszichológiai hatását. A főhős karakterén keresztül ezen jellemvonásokat felnagyítva egy torz tükröt állít elé. Ha jobban belegondolunk a többi szereplő is hasonló tulajdonságokkal rendelkezik, felelősségük legalább ugyanakkora.

Valójában egy igen komoly társadalomkritikát láthatunk, s Nobuo a szöcske szerepét tölti be ennek közvetítésére. Az epizódban számtalan példát találhatunk ennek alátámasztására. Már a történet nyitójelenete tartogat egy érdekességet: főként a japán társadalomra jellemző, de más nemzeteknél is megfigyelhető „munkamániás” jelenséget. Nobuo betegen is bemegy dolgozni, pedig produktív munkára láthatóan alkalmatlan, s munkatársaira is ráragaszthatja az influenzáját. Japán esetében



össztársadalmi szinten ez az elvárás rendkívül erős meghatározó tényező. Annyira, hogy gyakorlatilag a társadalmi elvárás kényszerűen az egyéni értékrend részévé válik. Társadalmi és gazdasági hasznossága megkérdőjelezhető, amit a történet további alakulása –bár eléggé kiélezve– ténylegesen alá is támaszt. Megjelenik a nők társadalmi szerepének sztereotipizálása: ha Nobuonak lenne barátnője, betegen inkább otthon maradt volna, hiszen lenne, aki ápolná őt. A recepción és adminisztratív részlegen láthatunk nőket, de a laborban csak férfiak dolgoznak.

A történet klasszikus példája, hogy a vállalaton belüli merev hierarchia, nem megfelelő információáramlás, a fejlebbvalók döntéseinek gondolkodás nélküli végrehajtása egyéni és társadalmi szinten



is súlyos problémák okozója lehet. Az építész közvetetten rávilágít a túlzott specializáció hátulütőire: a saját szakterületén ugyan mindenki professzionálisan teljesít, de esetlegesen képtelen kezelni a feladatkörén kívül eső eseményeket, nem ismeri fel a másodlagos hatásokat, képtelen egy nagyobb egységben gondolkodni. Nem tud felülemelkedni az egyéni és szervezeti célkritizéseken. Egszoyval nem látja a fától az erdőt. A cselekvési tervek, protokollok semmit sem érnek, ha végrehajtásuk során hiányzik a kooperáció, összehangolt cselekvés a szervezetek és emberek között. A cégek gazdasági és az állam hatalmi, védelmi érdekei összeromosódnak, felülírják a társadalmi normákat, törvényeket. Az alkalmazottak és polgárok élete, biztonsága, a természet védelme csak másodlagos szemponttá válik bizonyos esetekben.

Ha egyetlen mondatban kellene összefoglalnom a rész tanulságát: Az emberi hülyeség ellen nincs orvosság, de kezelhető (lenne). A modern technológia és szabályrendszer csak akkor tölti be funkcióját, ha azokat megfelelően alkalmazzuk össztársadalmi szinten is. A felelősség az alkalmazóé, azaz az embereké.



Enélkül a biztonság csak egy hamis illúzió. Nem lehet a végtelenségig egy szervezet, egy hierarchia és a társadalmi elvárások mögé bújni. Az egyén felelős önmagáért és környezetéért is, nem csak fogaskerek a gépezetben. Szabályrendszerünk és társadalmunk nem hibátlanok, ahogyan maga az azokat alkotó ember sem. Viszont a hibákból okulva ezeken lehet változtatni. Tökéletes valószínűleg sosem lesz, de jobb talán igen.

A környezet és a karakterek megjelenítése, rajzolása részletes, a szereplők arcvonásai jellemrajzok is egyben. A színvilág élénknek mondható, nem korlátozódik egy színpalettára. A zenei aláfestés a komikus jelleget erősíti jazz és funk stílusú szölamok keverékével. A rendezői feladatokat Tensai Okamura látta el (egyéb ismertebb rendezői munkái: *Wolf's Rain*, *Darker than Black*).



Sorrendben a harmadik és utolsó történet egy elképzelt disztópikus világ dokumentum-realistá megjelenítése. Egy átlagos család egy átlagos napját mutatja be egy átlagosnak egyáltalán nem nevezhető világban. Reggel hét órakor a kisfiú álmosan kászálódik ki ágyából anyukája unszolására. A szobája szintén átlagos gyerekszobának tűnik: tankönyvek az asztalon, erődítményt idéző mechanikus óra, amelynek tornyában makett katona strázsál makett ágyú társaságában. A szigorú anya zsörtölődése beszűrődik, hogy miért nem kelt még fel a gyerek, pedig meg lett mondva, hogy fél órával reggeli előtt legyen talpon. A történet eddig a pontig akár az általunk ismert valóságban is játszódhatna, azonban a fokozatosan táguló világkép ezt az illúziót gyorsan el is oszlatja.

Cannon Fodder

A kisfiú pillanatok alatt felveszi iskolai egyenruháját, ami színeiben és formatervezésében is katonai stílusú. A konyha felé tartva egy tisztelgés erejéig még megáll a folyosó falát teljes magasságban elfoglaló, hősies pózban megörökített hadvezér festménye előtt. Édesanyja ismételt sürgetésére egy pillanatra ismét átlagos gyermekké válik, karjait repülőgép szárnyként széttárva fut tovább. Azután hirtelen megtorpan, mint aki egy láthatatlan falnak ütközött. Haptákba (vigyázzállás) vágja magát, majd díszlépésben bevonul a konyhába és apukájának is szalutál. A kisfiú iskolába, az apuka munkába indul. Közben egy nyomasztó



célzást, s az elsütés előkészítését. A lövés leadásának kétes dicsősége a 17-es ágyú parancsnokára hárul, amelyet gépiesen minden alkalommal el is végez. Közben a gyarak tonnaszám ontják magukból a löszert. Az ágyúdörgés pillanatában az egész városban megáll az élet, s minden ember felemelt, ököibe szorított jobb kézzel éljenez. Az iskolában a gyerekek mate-

matika órán a célpont elméleti helyzetének meghatározásához szükséges trigonometriát sajátítják el, valamint a célzás pontosságának növelését javító korrekciós tényezők számbavételének fontosságát (szél iránya, sebessége).

A társtudományok is fontosak ám, emlékezteti a nebulókat tanárunk a kémia órán tanultakra. A puskapor hatásfokát befolyásolja a hőmérséklet és a páratartalom is, amire a célzásnál szintén tekintettel kell lenni.



város látkepe tárul elénk: minden ház tetéjén kupolaszerű ágyúk állnak, az egész város egy hatalmas erőd. Az apa a 17-es központi ágyúnál dolgozik, mint egyszerű ágyútöltő, az anya pedig a löszergyárban. Az emberek mint ha maguk is a hatalmas fegyverzet fogaskerekei lennének, mechanikus pontossággal végzik a töltést, a

Ebédszünetben láthatjuk, ahogy a dolgozók az utcákon szórólapokat osztogatnak. Biztonságosabb, egészségesebb munkakörülmények feltételének megteremtését követelik a mérgező lőpor és gázok használatának csökkentésével. A rövid pihenőt követően a város ismét támadásba lendül. Este a család minden tagja hazatér otthonába. Lefekvés előtt az anyuka a konyhában tüsténkedik, apuka italozva nézi az esti híreket, a kisfiú pedig nagy álmát veti papírra: felnőve nem egyszerű ágyútolóként akarja tengetni életét, hanem ő lesz az, aki elsüti az ágyút.

A történet és audiovizuális megjelenése által keltett atmoszféra Orwell 1984 című regényét idézi, valamint az emberiség történelméből jól ismert totalitárius, nacionalista, militarista rendszerek mindennapjait mutatja be. Ebben a rendszerben az egyéniség teljesen elsovsad, apró láncszemmel, végrehajtvá válik. Az egész város egy nagy hadiüzem, amelyben mindenki katona, s minden a háború szolgálatában áll, még a gyerekszoba berendezési tárgyai is. A média ontja magából a háborús propagandát: „Lőjetek és pusztítsatok teljes erőteljes nemzetiünkért!”, a nap végén közlik az egyes tornyokból leadott lövések számát, a találati és pusztítási arányt, no és persze azt is, hogy közel a győzelem, ma is hatalmas veszteségeket szenvedett az ellenség. De ki is az ellenség, ki ellen harcolnak? „Majd megérted, ha nagyobb leszel.” - hangzik el a válasz.

Ebben az epizódban is globális, az



egész világ számára szóló emlékeztetőt, társadalomkritikát láthatunk egy háborús pszichológiai-szociológiai körkép keretében. A plakátokon szereplő fess katonákkal szemben csak megtört, görnyedt testtartású emberek masíroznak katonás rendben, s a festményeken karizmatikusan pózoló generalisszimusz is csupán önmaga paródiája a valósághoz képest. Az élettelen arcok, üres tekintetek mögött egyedüli érzelmeként a félelem sejlik fel olykor. A felnőttek már beletródként abba, hogy egy hadigépezet részei. A tüntetések sem a háború ellen szólnak, csupán jobb munkakörülményeket követelnek a lőporházakban. A lőporház és a fegyverekhez használt vegyi anyagokkal



szemben a gázálarcok és a védőfelszerelés nem nyújt elegendő védelmet, az emberek bőre sápadt, arcukon mérgezéses tünetek látszanak. Olyan régóta harcolnak már, hogy maguk sem tudják ki az ellenség, de nem is érdekli őket.

Az élet egész területére kiterjedő, unalomig ismételt lözöngökre már senki sem figyel. A tömegpszichózis önfenntartóvá válik, a csordaszellem és a félelem visszahúzza az egyént. A változásra egyedüli reményt jelentő gyermekeket is elveszejti a társadalom az oktatási rendszeren és szigorú fegyelmezéssel keresztül. Nem látnak más mintát csak a háborút, a feltétlen engedelmességet, hamis követendő példá-



képeket. A városon kívüli világ madártávlatból jelenik meg, a külső környezet teljesen lepusztult, bombakátréttel és gomolygó füsttel tákított.

Most pedig nézzünk a színpadok mögött egy pillanatra. Felfigyelhetünk egy érdekes párhuzamra. A háborúellenesség mellett érezhető benne a békés demokratikus társadalmakkal szembeni kritika is. Ez a rész képletesen szólva fordított tükröt tart elénk: az elvileg szabad berendezkedésű

társadalmakban is megtalálhatjuk a kritizált jelenségeket, csak a mottók változtak meg. „Termelj többet és fogassz hazadért!” lehetne az új jelszó. A globalizáció miatt a piaci verseny is egyfajta gazdasági háború. Csak az eredményeket nem találati arányban,

hanem hatékonyságban, különféle gazdasági mutatókban mérik (GDP, GNI, GNP, export, import stb...).

„A háborúellenesség mellett érezhető benne a békés demokratikus társadalmakkal szembeni kritika is.”

Ennek megfelelően mindent ennek rendelték alá az országok. A média is fogyasztás-centrikus, gyakran hamis példaképeket idealizál. Az ágyútöltők a hétköznapi emberek, a generálisok pedig politikusok, s a gazdasági élet meghatározó személyei. Ha megtörpan a gazdasági növekedés, akkor a jólét illúzióját keltik vagy ellenséggépet keresnek. Ha utóbbi nem találnak, akkor kreálnak. Végso esetben pedig valódi háborút indítanak a gazdasági problémák megoldására. De kitartás, jobbak vagyunk az ellenségnél, s közel a győzelem.

Az epizód rendezője maga Katsuhiro Otomo volt, aki véleményem szerint nem könnyű feladatot vállalt magára. A különféle diktatúrák jellemrajzát számtalan módon feldolgozták már, ezért nem egyszerű újat és maradandót alkotni a témakörben. Az épületek, az egyenruhák, jelképek és a haditechnika megjelenítése egy 19-20. századbeli iparosodott társadalomra emlékeztet némi steampunk jelleggel kiegészítve. Bár sok szimbólum ismerős lehet a néző számára, ennek ellenére nem köthető konkrét időponthoz, országhoz a cselekmény.

Az egyedi rajzstílus, kameramozgás és a színek kombinálása a dokumentumfilm jellegű megvalósítással karöltve teljesen egyedi hatást ér el. A helyszínek közötti váltás svenkeléssel történik, a kamera mozgása folytonos, nincsenek nézőpont váltások, vágások A zenei aláfestések tekintetében katonai jellegű rézfúvós, dobos és hagyományos

fúvós-, vonós zenekari elemeket fedezhetünk fel, valamint ezek kombinációját egyéb irányzatokkal, hangszerekkel.

Zárszóként

Az alkotóknak a rendelkezésre álló időkeret által megszabott korlátok közé kellett belesűríteniük a cselekmény megértéséhez szükséges valamennyi szükséges összetevőt. Az így létrejött három egymástól független történeten alapuló esszencia egy



igen összetett, szimbólumokban gazdag antológiát eredményezett mind stílusában, mind tartalmában. Valószínűleg ennek köszönhető az is, hogy a nézőket és a kritikusokat egyaránt megosztja Katsuhiro Otomo Memories című gyöngyszeme.

Sorrendben egymás után megtekinthetjük az epizódokat „hullámvasúton” érezheti magát a néző. Egy erős pszichológiai és érzelmi szálakkal átszőtt sci-fi thrillerrel követően figyelemzestető társadalomkritikát láthatunk egy komoly tragikomédián, majd egy dokumentumfilm jellegű életképen keresztül.

Az epizódok megítélése erősen függ a néző életpaszatátólól, életkorától, pillanatnyi hangulatától. Nem könnyű „olvasmány” egyik rész sem, mind aktív figyelmet igényel. De aki kedveli a komolyabb hangvételű műveket, annak ajánlom megtekintését, akár egyszerre, akár epizódokként. Együttesen és külön-külön is teljesen egyedi élményt nyújtanak. Remélem, néhányan Ti is kedvet kaptatok a három történet megtekintéséhez és adtok egy esélyt számukra.

Érdekességként

Az anime még a premier évében (1995) kiadásra került a Warner Home Video gondozásában magyar szinkronnal (videokazettán) Emlékek címen, amit a Magyar Anime kiadások története cikksorozatának első részében Iskariotes is megemlített ([AniMa-](#)

[gazin 24. szám](#)). Az epizódok a magyar fordításban „A bűvös rózsza”, „A bűzbomba”, „Ágyútöltelékek” címet kapták. A magyar szinkron egészen jól sikerült, visszaadja az alapmű hangulatát, s ismerős hangokkal is találkozhatunk benne.

„...három egymástól független történeten alapuló esszencia egy igen összetett, szimbólumokban gazdag antológiát eredményezett...”



Saraiya Goyou (House of Five Leaves)

- Tétova samuráj a jakuzák világában -

// Strayer8



A Saraiya goyou vagy angol címén a House of Five Leaves sose válik közönségkedvencé. A fórumokon gyakran rejtett gyöngyszemként emlegetik. Ha a mű nem is kerül be soha az anime legendáriumokba, mindenképpen érett, kiforrott és intelligens alkotásról van szó, ami főleg a felnőtt közönségnek készült annak ellenére, hogy kevés benne az erőszak, a párbeszédnek dominálnak és a karakterek közti viszonyból ered a legtöbb feszültség.



Cím:
House of Five Leaves
(Sarai-ya Goyou)

Műfaj: seinen,
történelmi, dráma,
szamuráj, slice of life

Rendező:
Mochizuki Tomomi

Megjelent:
2010. április 16. –
2010. július 2.

Hossz:
12 epizód (23 perc /
epizód)

Értékelés:
MAL: 7,95
ANN: 7,964
AniDB: 7,85
AA: 8,48

Történet

A történet évszázadokkal ezelőtt, Edóban játszódik. Akitsu Masanosuke ugyan szamuráj és kitűnő kardforgató, mégis túl jó ember ahhoz, hogy megfeleljen státuszának. Elvégre milyen szamuráj az, aki zavartan félreáll, ha belekötnek az utcán? Ugyancsak zavarba jön, ha egy szép nő elkapja a pillantását? Na és aki elfut, mikor feltűnik egy jakuzának, hogy figyeli őt? Ezek után nem meglepő, hogy képtelen elviselni a családfő pozícióból eredő nyomást és mikor öccse bajba kerül, magára vállalja a büntetést, lemond a családfői rangról és Edóba megy, hogy roninként szerencsét próbáljon.

Am ki bízná az életét egy lógó orrú, alázatosan görnyedt hátú roninra, aki zavarba jön, ha kérdezik, ráadásul kínosan őszinte? Senki nem vágyik ilyen státuszszimbólumra maga mellett. Így Masa mindig rövid úton az utcára kerül, amúgy sem duzzadó önbizalma tovább morzsolódik, testileg pedig évenkéntes tengődik.

Ilyen állapotban hozza össze a sors a Yaichi nevű jakuzává, akinek éppen egy mihaszná strómanra van szüksége, hogy a látszat kedvéért testtörként szerepeljen mellette. Ennyi is lenne közös történetük, ám Masa valamilyen okból kifolyólag felkelti Yaichi figyel-



mét, és elhatározza, hogy beszervezi Őt levél nevű bandájába, hogy szórakoztassa a szerencsétlen ronin. Az Őt levél egy kicsiny bűnbanda, ami emberrablásokra szakosodott. A rejtélyes férfi ebbe a csapatba próbálja észrevétlenül beterelni Masát bármit gondoljon is a többi csapattag.

A történet egyik főszála azzal foglalkozik, hogy a ronin vajon bandataggá válik-e, de van egy másik, legalább ilyen fontos vonal is. Élő karakterekkel van dolgunk, akik között néha csak úgy izzik a levegő. Szép lassan fény derül legtöbbször múltjára és az okra, ami Yaichihez vagy a bandához köti őket. Elcsépeltnek tűnhet ez a leírás, de a House of Five Leaves esetében mellőzték a sablonokat és a szomorú történetek sem hatásvadászok.

Az anime nem akar többet a vállára venni, mint ami belefér a 12 részbe,



Szereplők

Habár több szereplőről is szót ejt-hetnék, csak az Őt levél banda tagjai-ról írnék pár szót.

Masa:

A tipikus jó ember, akinek soha semmi nem sikerül és mivel nem keresi a bajt, sokan gyengének vélik. Már első pillantásra látszik, hogy depressziós és kisebbségi komplexussal küszködik. Kitűnő harcművész, de zavarba jön, ha sokan nézik, így mindig megfutamodik. A női nemmel sem bátrabb, így a szerelemben sem sikeres. Viszont nagyon jólelkű és figyelmes, ami csak hátráltatja az előretűrásban.

Yaichi:

Rejtélyes, titokzatos, szűkszavú, a háttérből machináló típus. Masa tökéletes ellentéte mind személyiségben, mind megjelenésben. Messziről lerí róla, hogy az alvilágban tevékenykedik, ahogy magabiztosan, kissé hanyagul rója az utcákat.

így egy szépen kidolgozott, kiforrt történetet kapunk, ami ugyan lehetne hosszabb is, de nem érezzük becsapva magunkat az elvarratlan szálak miatt.

Fontos kiemelni, hogy ugyan szamuráj történettel van dolgunk, amiben csak úgy hemzsegnek az alvilági alakok, alig látunk harcokat vagy vért. Tehát aki az akciódús, pörgős animéket kedveli, annak nem ajánlom a House of Five Leavest. Az alkotók viszont tökéletesen alkalmazták a kevesebb néha több elvét, miáltal valóban kellő súlyt kap egy elővillanó penge vagy a kiömlő vér. Az összecsapások is pillanatok alatt lezajlanak, mint a való életben. Itt a párbeszédében, a szereplők közti kapcsolatokon van a hangsúly. A történet lassan hömpölyög, vannak kimondatlan célzások, rejtélyes bizonyos érettséget igényel, hogy valóban minden apró részletét kiérezzük és ne zavarjon a ráérősebb tempó.

Senki ne várjon világmegváltó üzenetre, az animének nem ez a célja. Egyszerűen el akar mesélni egy történetet és ki akarja bontani azt. És ezt maradéktalanul teljesíti.

„...ki bízná az életét egy lógó orrú, alázatosan görnyedt hátú roninra, aki zavarba jön, ha kérdezik, ráadásul kínosan őszinte?”

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Titkolja a múltját és őt sem érdeklik mások lelki problémái. Ő a banda központi figurája, aki az anime bűjtattot szereplője. Fokozatosan ismerjük meg a történetét és mozgatórugóit.

Ume:

A banda morcos óriása, az ő étkezdejében folynak a megbeszélések. A komor külső jó szívet takar. Egyedül neveli lányát és jó apja akar lenni, ezért állandóan azt tervezi, hogy szakít a csapattal.

Otake:

Szép gésa (habár az ábrázolásából ez nem derül ki), aki nő léteére egyedül is megáll a lábán. Magabiztos, független és nem veti meg az italt.

Matsu:

Magányos farkas típus, aki látszólag csak Yaichi kedvéért vesz részt az akciókban. A zárak szakértője, emellett az információszerezésben jeleskedik. Látszólag közömbös a bandatagok iránt, Umét kivéve, akivel nem nagyon kedvelik egymást.

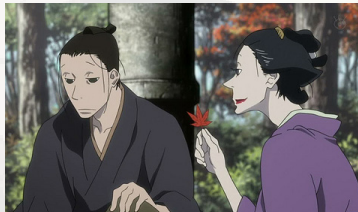
Grafika és zene

Az anime grafikája első pillanban meghökkentő, bizonyára lesznek, akiknek a részek során nem szokik hozzá a formához. Azonban ha jobban megvizsgáljuk a rajzólást, rájövünk, hogy nem is olyan egyszerű megítélni, hogy rossz vagy zseniális.

Nem kérdés, hogy az arcok ábrázolása – szépen fogalmazva – egyedi (megtartották a manga képvilágát). Kerek szemek, a száj gyakran csak egy hosszú, általában lefele futó pengeéles csík, mikor lehajjták a karakterek fejüket, orruk megnyúlik és tühegyessé válik. Öszintén szólva, csak az eszemmel tudtam, hogy Otake gyönyörű nő, mivel állandóan emlékeztettek rá szóban a sze-

replők. Eddig a feketeleves. Viszont éppen a különös rajzolásnak köszönhető, hogy szavak nélkül leolvashatjuk a szereplők gondolatait, érzelmeit az arcukról. Számomra ez nagy plusz és megér annyit, hogy nem gyönyörködöm bennük, persze ez csak személyes véleményem.

Ha a szereplők arcának láttán nem is sóhajtoztam a szépségtől, az összes többi részleten szívesen legeleltem a szemem. Habár apróságok, engem megnyertek. A szereplőknek esetenként hihetetlenül beszédes a testbeszédük. Masa megalázkodóan görnyedt válla és elszabadult hajszálai, Yaichi flegma hanyagsággal kitolt hasa és hátraejtett válla, miközben szemei éberem figyelik a környezetet séta közben, hogy a bajban kimutassa valódi erejét. A magabiztos járású, egyenes hátú titokzatos barát, akinek ugyancsak felkelti Masa az érdeklődését. Szinte meg se szólnak és már sejtjük milyen személyiség rejlik a megjelenés mögött. És akkor még nem beszélünk a részletesen kidolgozott háttéréről. Nem érik el a Cesare művészi szépségét, de egész más hangulatot áraszt egy olyan háttér, amiben a házak favázának erete apróképpen kidolgozott, látszanak az utcán sétáló nőknek az akkori divat szerint



és státuszoktól függően szabadon hagyott tarkói, nyakcsigolyái.

Az ízeink a melankolikus történetnek megfelelően visszafogottak. A barna dominál, ami egy kis melegséget és hétköznapiságot csempész a történetbe, de a régi idők hangulatát is kiemeli. Ebben a környezetben jóval intenzívebben hat egy erősen rúzszott száj, a ritkán kibuggyanó vér vagy egy hirtelen előrántott hidegen megcsillanó fény sugar.

Az openingen és endingen kívül az anime zenéje tökéletesen illeszkedik a műhöz. Instrumentális, főleg zongorára, harmonikára, hegedűre vagy samiszrenre írt darabok, amik hol sanszonra emlékeztetnek, hol elhitetik velünk, hogy egy edo-korabeli művet hallunk. Ha valaki egyszer végighallgatja, később biztosan első hallásra a House of Five Leaveshez fogja társítani. Az opening és ending a betétdalokkal ellentétben modern, énekes számok, mintegy hangsúlyozták, hogy ez az anime a mai korban készült és a mai kor nézőinek szól. Számomra a kedvenc OST-ok közé emelkedett az album.



Összegzés

Hogy jó szívvel ajánlom-e az animét? Igen, mindenképpen, de némi megkötéssel. Csakis annak ajánlom, akinek a fentiek felkeltették az érdeklődését és nem csalódtak, miután kiderült, hogy nem egy akciódús és vérbő műről beszélünk. Habár felrögt témák is előjönnek, a történet és a humor sose válik harsánnyá, hanem illeszkedik az egész műre jellemző finomabb, visszafogott stílushoz.

Annak ellenére sikerült egy kerek egész történetet összehozni, hogy az anime csupán a 8 kötetes manga első 3 kötetét dolgozza fel. Aki szívesen követ párbeszédeket és szereti a szereplők közti viszonyokat bogozgatni, annak mindenképpen ajánlom a House of Five Leaveset. Talán nem gyönyörű, de ragaszkodik egységéhez és megelőlegezem neki, hogy akkor is érdekes műnek fog számítani, mikor az éppen aktuális trendek már rég lecsengtek. A House of Five Leaves örök darab, megvárja míg nézői felnőnek hozzá.



Uzumaki

// Hirota

A nemrégiben hirtelen felindulásból elkövetett mangázásom alkalmával az Uzumaki nevű mangát olvas-
tam el. Junji Ito (Gyo), három kötetes mangája 1998-1999 között futott a Big Comic Spirits magazinban. A
manga tetszett, kellően drámai, horrorisztikus és kissé beteg is, de edzett animés/mangás szemmel már sem-
min nem lepődök meg. Anime adaptáció nincs hozzá, viszont live action igen, melyről szintén mondok pár szót.

A semmilyen szempontból sem
vidám történet egy kisebb városban,
Kurozuban játszódik, itt él Goshima
Kirie, egy helyi fazekas lánya. Őt és
barátját, Shuichi Saitót ismerjük meg
először, akik egyúttal a manga főszere-
plői is.

Az alapötlet önmagában semmi
érdekességet nem hordoz. Szimplán
egy átok megszállja a falut. Az viszont
már elég tetszetős, hogy ez az átok
milyen formában testesül meg. For-
mája a címadó uzumaki, azaz spirál.
Ez a jelenség a városka lakóinak egyre
több tagját szállja meg, így válnak a
spirál áldozatává. Már az első fejezet-
ben megtudjuk mennyire drasztikus
pszichológiai és fizikai megnyilvánu-
lásai lehetnek a spirálnak. Az első
áldozat Shuichi apja, akivel Kirie az
első oldalakon találkozik. A férfi egy
ház falán lévő csigát bámul és nem
is törődik semmi mással. Shuichi egy
másik városba jár iskolába, így Kirie a
vasútállomáson várja. Hazafelé a lány
elmondja furcsa találkozását a fiú
apjával, amin a fiú nem lepődik meg.
Tudja jól, hogy apja furcsa és a város
nyomasztó, átkozott levegőjével, han-
gulatával tisztában van. Ezt mi is érzé-
kelhetjük a mangát olvasva. Sosem süt
a nap. Az első fejezet feléig még min-
denki egy eltűzött hobbiként tekint
Shuichi apjának spirál mániájára, de ez
nagyon hamar átcsap beteges szen-



vedéllé, megjelennek a demencia
tünetei, végül fizikai elváltozásoknak
lehetünk tanúi, és talán nem árukol
el nagy titkot, hogy a befejezés halál.

Az első és a második fejezetben
még részletesen végigkövethetjük az
átok tüneteinek váltakozását, később
már csak az elejét és végét láthatjuk.
Jó horror mangához illően nyers
drasztikussággal megrajzolja.

A karakterekről nem sok mondani
valóm van, normálisak. Shuichi és Kirie
tipikus horrorhősök. Nem futnak el az
átok elől, hanem szembenéznek vele.
A többi karakter átlagos.

A manga elképesztően jól van
felépítve. Kezdetben egy-egy ember
egyéni problémáját követhetjük, majd
fejezetről fejezetre egyre fokozódik a
hatás, így társadalmi, közösségi problé-
mák kerülnek a középpontba. Végül
a spirál az emberek mellett a kör-
nyezetre is hatást gyakorol. Egy-két
fejezetet viszont kicsit vontatottnak
éreztem.

Egy 17 éves mangáról van szó, a
kivitelezés jó, a rajzolás szép, az ár-
részolás nyers, a vonalvezetés határo-
zott. Az emberek arcain jól látszanak
az érzelmek. Előfordulnak részletsze-
gény elemek, jelenetek, de ez nem
zavaró. A tájképek szépek, a spirállal



kapcsolatos elemek rajzolása pedig
gyönyörű, a dupla oldalak pedig fan-
tasztikus látványt nyújtanak. Már ha
van energiánk a megvalósítást nézni.
Mivel az Uzumakit nem ajánlom kez-
dő mangásoknak, mert egyszerűen
fogalmazva sokkal undorítóbb, mint
egy hagyományos horror. Nagyon
tetszett, hogy sok olyan spirál alakú
dolgot tett be Ito a mangába, amivel
mi is találkozhatunk. Itt van például a
már említett csiga, de említhetném a
leves mekeverését, a lefolyót, vagy
az emberi testet stb.

Cím: Uzumaki – The
Spiral

Kötet: 3
Fejezet: 20

Futott:
1998-1999

Műfaj: horror, dráma,
természetfeletti,
demencia, seinen,
pszichológiai

Mangaka: Junji Ito

Értékelés:
MAL: 8.15
ANN: 7.96

A film:

Hossz: 90 perc
Év: 2000

Értékelés: 5.7/10



Égy jó mangát ismertem meg az Uzumakiban. Nem vagyok nagy horroredvelő, de örültem, hogy elolvastam. Hamar túl lehet rajta jutni, így aki szereti a hasonló műveket az bátran kezdjen bele. Ha valakit a film is érdekel, csak a manga után nézze meg. Végezetül pedig egy személyes megjegyzés. Miután elolvastam a mangát, akarva akaratlanul, főleg viccből, nagyon sok egyéb spirál alakú dolgot fedeztem fel, jártamban-keltemben. Vajon titeket is megfertőzött már a spirál?

A film



A manga nem kapott animeadaptációt legnagyobb sajnálatomra, azonban filmet igen. 2000-ben készült, és vegyes érzelmem vannak ezzel kapcsolatban. A megvalósítás eléggé problémás.

Az egész film szürke tónusú, ami a hangulatot hivatott biztosítani, de inkább mesterkélt lett. A kameramozgás is elenyésző, olyan érzésem volt, mintha az operatőr csak a film végére jött volna bele úgyahogy a feladatába. A színészi játék rémes, túlságosan mű. Valahogy nem érezték át a szerepüket. Így a párbeszédok unalmasak, erőtlenek. Shuichi apjának spirálmániáját viszont jól ábrázolják. Látszik mennyire megszállottjává vált a formának. A film első ránézésre próbál igazodni ugyan a mangához, de rengeteg helyen eltér tőle. A vége felé majdhogynem teljesen más és az események gyorsabban peregnek. Emiatt összecsapott lett és a spirálról sem tudunk meg semmit, míg a mangában igen. Ezzel szemben több felesleges iskolás jelenetet láthatunk, Kiriének csak apja van, míg a mangában anyja és egy öccse is szerepet kapnak, a manga kiegészítő jelenetei helyett pedig szintén eltérő filmes megoldásokat találunk. Így körülbelül olyan

40%-ban sikerült az adaptáció. A spirál emberekre való megnyilvánulásai viszont elég jól sikerültek, amiért jár a piros pont. Az események párhuzamosan történnek, míg a mangában egymás után vannak, de ez nem baj. Összességében a film elég röhejes, így nem egyszer jókat nevettem, pl. a csikk elnyomó effekten. Igazán jókat lehet rajta szórakozni.



Junji Ito



Horror mangaka. 1963. július 31-én született. A 90-es évek elején kezdett el hivatalosan is mangakaként dolgozni. Az Uzumaki az egyik legismertebb munkája, a Tomie és a Gyo mellett, utóbbi 2012-ben animadapációt is kapott az ufotable jóvoltából. Ito horroruniverzumában a karakterek mindig kimondottan kellemetlen helyzetbe kerülnek, majd elfordulnak a társadalomtól, irracionálisan viselkednek. Emellett szinte minden alkotásában megtalálhatóak a tengeri lények.



Tavaszi Mondocon

// Hirota



Kitűnő napsütésben és kellemes melegben részé-
sített minket az időjárás az idei év első MondoCon-
ján. Mintha az idő is tudta volna, hogy jó lesz ez a con.
Igy is lett. Állítólag körülbelül 12 ezren látogattak ki
a rendezvényre.



Szombat reggel nem meglepően Shenlong hosszúságú sor ostromolta a Hungexpo kapuját. A bejutás szokás szerint zökkenőmentesen zajlott.

A helyszín némi átalakuláson esett át, ami előnyére vált a rendezvénynek. A változás egy új pavilon megnyitását jelentette, mivel a 25-ös csarnok változatlanul nem volt elérhető. Így egy teljesen új épületet vehettek birtokba a conlátogatók, a 16-os pavilont, ahol helyet kapott a teljes gamer részleg pc-vel és konzolokkal, sok-sok játékkal, és a gamer versenyekkel, amihez külön színpadot is felállítottak. Itt találhattuk az étkező részleget is, ahol bárki megismerhette az újonnan bemutatkozó Ramenka éttermet, és megkóstolhatott egy igazi ráment, továbbá itt lehetett szusit is enni, majd mindezt egy teával öblíthettünk le a Bubble Tea jóvoltából. Aki a fentieket valamilyen okból kihagyta, annak egy szimpla büfé állt rendelkezésére.

A csarnok elrendezése teljesen jó volt, mindenki elfért. Igaz, a kajálás részénél zsúfoltság és sor is kialakult. A központi rész továbbra is a K pavilon



és a hozzá tartozó tükörterem volt. A vásár pedig ismét a fogadóba került, ami szintén remek hely. Igazából tágasabb, mint a 25-ös, így könnyebben oda lehet férni a pultokhoz. Ezenfelül most először három oldalán is nyitva volt a csarnok, ami szuper ötlet, mert jobban járt a levegő és az emberek is több helyen tudtak ki-be közlekedni. A jövőben is kérik mindhárom ajtót kinyitni. A fogadóban volt még egy teázó és a sarokteremben a DDR, ami szintén tökéletes hely a számára.

A K elrendezése semmit nem változott azt leszámítva, hogy most nem a 2. emeleten voltak az előadások, hanem a tükörteremnél, ami több fő befogadására képes.

A K 3. emeletén a Koreai Kulturális Központ várta programjaival az érdeklődő-



ket. Rendkívül jó ötletnek tartom, hogy meghívták őket, igazi kuriózum volt. Lehetett tradicionális ruhát próbálni, ajándékkért fonalat csomózni, persze nem akárhogy és még táncbemutatót is tartottak. Remélem legközelebb is jönnek. Ezenkívül még a tükörteremben lehetett gózni, társasozni, kártyázni stb. A zeneterem maradt ahol lenni szokott. Már összenőttek, mint Shinichi és a keze, Migi. Ezzel a teremmel mindig egy baj van: hihetetlenül levegőtlen, így hamar meleg lesz, és nem éppen virágillatú légáramlatok csapkodják az ember orrát.

A programok időben kezdődtek minden helyszínen. A 16-os teremben retró amv-k vezették be a 2. AMV

Mortal Kombatot, ami most kevésbé tetszett, mint télen, egy más, zártabb helyszínen jobb lehetett volna. Túl nagy volt a zaj, a nap további részében és vasárnap játékversenye is voltak itt, mint a Heroes of the Storm, CS:GO, Hearthstone, Starcraft, Naruto. A versenyek között E-sport kerekasztal és Gamer kvíz is volt.

A nagytéremben a megnyitó után Gótikus Hastáncverseny következett, aminek a délután folyamán még egy fordulója volt. A jó ég tudja, hogy ez a programszám miért kellett, amit láttam belőle az felesleges volt. Ez a programszám tökéletesen bizonyítja, hogy a MondoCon milyen sokféle érdeklődési körű embert szeretne megszólítani. De ettől függetlenül engem és még sokakat ez a program nem érdekelt és nem is kívánom legközelebb sem.

A program a - még mindig legnépszerűbb - cosplayversennyel folytatódott. Ahol mindenféle jelmezt láthattunk.



A szokásos minőségi szinten. Igazából mivel én az animés cosplayeseket kedvelem, ezért úgy döntöttem, hogy a műsor felénél kijövök és a szabadtéren nézelődöm, mivel ott nagyon sok és sokféle volt, ellenben a versenyen nagytól kellett volna őket keresni. A szabadtéren rengetegen voltak, és bár mindenki kényelmesen elért, mégis úgy tűnt mintha egy tüt sem lehetne leejteni. Fantasztikus volt a hangulat, nagy volt a nyüzsgés. A cosplayek rendkívül változatosak voltak. Csak hogy néhányat kiemeljek, volt Fate, Dragon Ball, Naruto,

volt, jó és változatos kérdésekkel, üzenem a készítőknak, hogy maradjon így. Tetszett.

A nagyteremben a kockaasztal, a has-táncverseny 2, a táncos amy-k és a parapara programokat kihagytuk. Előbbi kettő nem sosem érdekelt, a másik kettőt pedig azért, mert az elmúlt pár évben mindig voltunk és egy időre meguntuk. Valószínűleg nagy újdonságról nem maradtunk le.

A szombati előadások sem mutattak túl nagy változatosságot és újdonságot. A kultúr kornerben délben kezdődtek a programok. A Star Trek és a viktoriánus



még nem látta.

Rendkívüli módon szombaton került megrendezésre a zenekvíz is, mely egészen jóra sikeredett, kis csapatunk még díjat is nyert. Remélem legközelebb is ilyen szintű lesz.

Ideen is volt a nagyszerű conos párkereső program a Randi.Con.

A napot az eredményhirdetés és tombola után, némi technikai szünettel átkötvé, ismét egy japán rock együttes, az Adams koncertje zárta. A koncert időben kezdődött és egy órán át tartott. Fantasztikus

volt a hangulat és a zene is. A hangosítás is remekül sikerült, nem úgy, mint ősszel Haruka esetében. A két srác remek teljesítményt nyújtott a színpadon, ami a legtöbb fangirl hangszálait és fantáziáját is megmozgatta, bár utóbbiról én nem akrok tudni. Pergős, bulizós számokat nyomattak. A koncert végén különfé-



K, SnK, Tokyo Ghoul, Death Parade és még sorolhatnám az animéket. Plusz ehhez jöttek még a különböző szubkultúra karaktereinek beöltözötték. Röviden: elképesztő változatosságot találhat, aki kint nézelődik cosplayesek után. Itt említeném meg, hogy a szavazólapok minősége vegyes képet mutatott. Volt, amit sikerült elválni, sok viszont megint csak tépve került az emberek kezébe. Ez lehet csak engem zavar, de azért megemlítem. Ha esetleg már elment az olló éle, akkor tudok ajánlani köszörsüt.

A craft versenyt követte a tömegkvíz, ami végre hosszú idő után igazán animés

kor ihlette előadások – melyek voltak már tavaly – után az egész nap a steampunknak volt szentelve, amiről egyrészt már nem egyszer volt egy-egy előadás, másrészt szerintem jobb lett volna akkor már „sokféle-punk” napot tartani, hisz van még elég (pl. cyberpunk), amiről eddig nem nagyon volt szó conon. De ezek mindössze most csak egy félórás előadásban kerültek megemlé-tésre. Azonban biztos vagyok benne, hogy sokakat érdekelt például az ékszerkészítés.

Hosszú idő után újra volt anime vetítés is. 13 órától a zeneteremben a Yobi című koreai animációs filmet nézhetette meg, aki



le relikviákat is lehetett vásárolni és természetesen nem maradhatott el a dedikálás sem. Már most várjuk, hogy ki lesz a következő, aki minimum ilyen teljesítményt nyújt majd a MondoCon színpadán.

Vásárnap a szokásoknak megfelelően kevesebben voltak, de délre azért jócskán megeltelt a Hungexpo.

A napot a MAR 7. része nyitotta meg, ami nagyon jóra sikerült. Megállapítom, hogy reneszánszát élte a

Yu-Yu Hakusho, mert legalább négy jelenet is ebből az animéből készült. A videó azóta már felkerült a youtube-ra, de a MAR vagy az AniPalace facebook oldalán és még sok más helyen is elérhető.

A Folytatásban jött az AMV verseny, ami most számomra lapos volt. Nem találtam nekem tetsző amv-t. Bár az eredményhirdetők levettették Fate amv bloepa magát a szívbem. Ezt mondjuk eléggé sajnálom, hogy az első három helyezettet csak este, az eredményhirdetők vetítik le. Az rendszer van, hogy a közönség ezekre már nem szavazhat, de jó lenne ezeket a verseny idején is vetíteni, mivel úgy sokkal többen láthatják. Nyilván az AMV-k készítőinek is jobban esik az esetleges nagyobb ováció, mint az eredményhirdetőkori megfogyatkozott néző-taps, már ha végig tudnak maradni és saját művüket megtekinteni.

A CP performance-t érdektelenség hiányában és társasági életem kiélése miatt kihagytam, de néhány társam elmondása szerint nem vesztettem semmit, habár nem volt annyira fásaszó és vacak, mint az elmúlt időkben és volt pár szórakoztató is. Bár akadtak olyan produkciók, amik már bizony erőltetettek és lejárt lemezek. Ez az eredményhirdetésnél meg is látszott. De talán kicsit javulásnak indul a színvonal.

A nagyszínpadon a következőkben LoL döntő és GMV verseny volt. Ami akkor sem érdekelt, ha fizetnének érte.

Az előadások, vasárnap változatosabbak voltak. Csillagkapu, Harry Potter és számomra felettébb furcsa módon Sárkányhajó előadás is volt. Bár a sárkány Kína-vonalon beilleszthető a con témájába. Az érdeklődők egy beszélgetésen is részt vehettek a Liza, a rókatündér (ismertető az AniMagazin 23. számában) című magyar

film rendezőjével Ujj-Mészáros Károllyal. Igaz, a rendező fél órát késett a programról.

Sajnálom, hogy elmaradt a karácsonykor sikeres Animés kerekasztal beszélgetés, reményeink szerint nyáron lesz.

Délután volt haiku verseny, DDR verseny, a népszerű Otaku szócsata és Animés Krimi, ahol most valami aligátor ellopását kellett kinyomozni.

Nagyon érdekes volt és sok látogatót vonzott a koreai táncbemutató, ami valóban remekül sikerült. A táncosok tradicionális ruhákban különféle táncokat adtak elő. Már a cikk elején említettem, de most is kiemelem, hogy a Koreai Kulturális Központ részvétele üde színfolt volt a con palletáján. A nap végét, a Nyuffy-kun küldetés megfejlesztéssel töltöttük, és magunkat szórakoztattuk. Az eredményhirdetés zárta a napot, ahol az énekverseny döntősei mérkőztek meg, a versenyzők nagyon ügyesek voltak, jó őket ilyenkor a nagyszínpadon látni, de nem örültem, hogy nem animé számmal is lehet indulni és nyerni.

Összefoglalva tényleg jó volt a con, nem tapasztaltam szervezési gondot, bár csúszás előfordult vasárnap, a nap végére és a Just Dance például el is maradt a nagyszínpadon, hogy be tudják hozni a csúszást. Ettől függetlenül sokkal összekapottabb volt az egész rendezvény, mint ősszel. Igaz annál nem volt nehéz jobbat nyújtani. De már con előtt a programok meghirdetésével is látszott, hogy igazán odatették magukat a szervezők. Hissen, ősszel és télen is kaptak sarat a fejükre és úgy látszik tanultak a hibáikból. Jól összerakták a programot (bár engem már sok minden nem érdekel, meg nem tud újat mutatni



- 42 con után ez már meglepő lenne, de azért előfordul. Hála a jó időnek rengetegen töltötték szabadtéren a con. Beszélgettek, játszottak (hála a sportaniméknek). Volt convonat is. A cikkben említett néhány negatívumon kívül csak jót tudok mondani a Tavasi MondoConról. Remélem legalább ilyen lesz a többi is.



光

HikariCon

HikariCon - Egy barátságos animés összejövetel. // Daisetsu

Már nyakig benne vagyunk az iskolai utolsó hajrában. A tanév végi jegyeket lassan lezárják, az egyetemistáknak beindul a vizsgaidőszak. Ezt a „hajrát” megelőzően Budapesten ismételten megrendezésre került a HikariCon animés rendezvény. A programon jómagam is újra részt vettem. Az ott szerzett élményeimről mesélek most nektek ebben a kis cikkemben.

Borongós, esős szombati napon kezdődött...

Rendezvény neve:
HikariCon

Helyszín:
Budapest (Nagytemplom utca 30. – A Grund)

Legutóbbi időpont:
Május 2.

Legközelebbi időpont:
Június 13. vagy 20.
(nem végleges!)

Részvételi díj: 1000 Ft

Elérhetőségük:
[HikariCon Facebook](#)

Szombat hajnalban keltem ki az ágyból, hogy a reggeli fél nyolcas vonatot elcsípjem. Induláskor elég rossz idő volt Pápán – ráadásul a Dragon Ball Z részek se indultak el a telefonon –, de mégis reménykedtem, hogy Pesten más lesz a hangulat. Hát nem lett. Budapestre érkezvén hol esett az eső, hol nem – ugye „A májusi eső aranyat ér!” –, mindenesetre félig-meddig megázva értem a con helyszínére (kb. másfél órával nyitás előtt).

A szervezőknek segítettem, illetve készítettünk egy videót Cobrával a saját csatornám miatt. Ezt követően jött el a déli és kezdődtek a programok. Az első egy órában nem történt semmi, megjötték az első emberek és szépen lassan összegyűlt egy 30 vagy 40 fős társaság. A májusi HikariConon kevesebben voltak, mint a februárin. Ezt jórészt annak tudtam be, hogy az eső sokakat elijesztett. Kettő és három óra fele a résztvevők száma már nemigen változott.

Az első program egy órákor indult és két órán keresztül zajlott. Ez megint cosplay előadás volt, ami kicsit átment egy beszélgetős interaktív órára (ami nem volt baj!). Ezt a programot is Lizzy



és Sissy cp-s lányok tartották. Érdekelt, hogy a februári „műsorukhoz” képest most mennyire maradnak a cosplay témánál. Hát... Eleinte egészen jól indult a dolog, mert a közönséget bevonva kérdeztük mindenkit cosplay témákról: „Kinek öltöztél be?”, „Kinek öltöznél be?”, „Kinek fogsz beöltözni?”. Egy szinte csak lányokból álló körben ment a kérdezősködés, hátrébb álltunk mi, fiúk, de minket inkább kihagytak. Nem tudom miért, pedig meséltem volna én is – ezen akkor jót mosolyogtam.

De nem maradtam ott két óráig, ugyanis megint a Mondocon cosplay versenyének gyalázása indult el, illetve a Mondocon és a nyugati animés rendezvények közti különbsé-

gek felhozása. Ekkor annyira morcos lettem, hogy inkább ott hagytam a szobát, ahol ez a beszélgetés zajlott.

Most szeretném megjegyezni, hogy a rendezvény „vásárát” is itt lehetett megtalálni.

A szobában volt két asztal, ahol – amatőr készítésű – mangákat, rajzokat, kalstartókat és dísz tárgyakat árultak. Tulajdonom se kell, hogy egy ilyen kis rendezvényen ezek nem nagyon fogytak...

Míg az „előadás” ment, addig én – hogy nyugtassam magam – átmentem a másik szobába, amit még kibéreltek a szervezők. Ott nagyon youtube videókat néztek a résztvevők, illetve ki lehetett próbálni valamelyik narutós konzolt is. Ott nagyon jó kis társaság gyűlt össze, rengeteget nevtünk és viccelődünk, nagyon jól éreztük magunkat.

Három órákor átmentünk a cp előadáshoz, mert én következtem.



■ Rendezvények

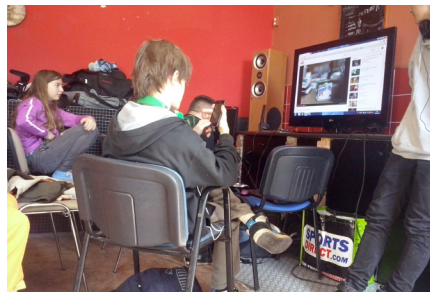
Miután az ott levők eldöntötték, hogy részt vesznek-e vagy sem az én programomon, addig én elfoglaltam a központi pozíciót a szobában. Kicsit késve kezdtem el a mondanóm, ahol nem tudtam témánál maradni – a többszöri próbálkozás ellenére sem –, mert mindig feljött egy új, valami másféle animés téma. Szerencsére ez senkit sem zavart és egész jól eltudtunk beszélgetni. Mindenkit be tudtam vonni, így senkit sem hagytam, hogy szó nélkül ücsörögjön. A programomon jól érezték magukat a vendégek és a végére nem is maradtam egyedül.

Utánam következett a videós része a szombati napnak. Erről mentem el, de még indulás előtt a TeamDragon Star* néhány videóját megnéztem. Lejátszották többek között a Dragon Ball P magyar szinkronos verzióját és a Hellsing Ultimate OVA HunBridged első részét. Ezek után indultam vissza Pápra...

A szombati nap összegzése

Bár az időjárás nagyon vacaknak indult, azért nap sütésben is részünk volt. Két óra fele gyönyörű tavaszi idő lepett meg minket, amitől mindenki azonnal jobb kedvre is derült. A HikariCon ezúttal másmilyen volt, vannak pozitív változásai és negatívai is. Negatívum –, ami a résztvevőknek jó – a pénztár szervezésének a hiánya. Most is ezer forint volt a részvételi díj, amit mindenkitől napközben kértek el. Nem volt állandó pénztár, ami miatt néhányan be tudtak lógni. Ugyanakkor nem volt túl szim-

***TeamDragon Star:** Egy hazai youtube csatorna, ahol amatőr fordítók, animefanok angol nyelvű animés paródiákat szinkronizálnak magyarra.



patikus az sem, hogy a programok gyakran változtak. A vetítésekből kíváncságműsor lett és nem az eredeti forgatókönyv alapján ment egy-két program. Ez önmagában nem baj, de egy rendezvényen jobban ragaszkodjunk az eredeti felálláshoz, legközelebb az időpontokra is jobban kéne figyelni, ne csússzon semmi.

Vizont jó dolog volt az – ami talán a legfontosabb is –, hogy jól érezték magukat az emberek. Legutóbb többen voltak, akik leléptek napközben (sokak egy Mondocont vártak volna). Most májusban ilyen nem volt. Az emberek –, ha kevesebben is voltak –, de jól érezték magukat. Az előző conhoz képest mindenki sokkal jobban feloldódott az idegen légkörben, aminek nem tudom pontosan az okát. Talán a délutáni napsütés vagy a beszélgetős, ismerkedős programok válhatták ki ezt?

A HikariCon megint egy jó buli volt. Problémáit az imént felsoroltam, de ezek



A nap folyamán a Dragon Ball P-n is nevezhetett a közönség.



senkit se riasszanak el. Azok, akik akkor ott voltak jól érezték magukat, emlékeztetés és kellemes emlékekkel térhettek haza, az biztos! Remélem a hibákból a szervezők tanulnak és akkor a júniusi találkozón ennél sokkal jobb lesz!

Ha egy tízes skálán értékelném kéne az egész rendezvényt, akkor a HikariCon 10/8-at kapna.

Jól éreztém magamat!



Nyári anime megjelenések, néhány sorozatról a szezonajánló rovatban olvashattok

Hírek

// AniMagazin

Június:

5-én:
- Taifuu no Noruda (Film)

6-án:
- Anata o Zutto Aishiteru (Film)

12-én:
- Yowamushi Pedal Re:Road (film)

13-án:
- Love Live! The School Idol Movie (film)

17-én:
- Nanatsu no Taizai (2015) (OVA)

20-án:
- GitS: Shin Gekijouban (Film)

23-án:
- Sanzoku Diary (OVA)

24-én:
- Shinmai Maou no Testament (OVA)

28-án:
- Sousei no Aquarion Evol (OVA)

Július:

3-án:
- Gekijouban Haikyuu!! (Film)
- Miss Monochrome The Animation (2015) (TV)
- Wooser no Sono Higurashi Mugen Hen

Rendezvények

Június 6. (szombat): **Conpót: Anime Piac III.**, Budapest, Művelődési Szint (Blaha Lujza tér 1.) (11:00-18:00)

Június 6-7-: **Japán Napok 2015** Budapest, Hopp Ferenc Kelet-Ázsiai Művészeti Múzeum

Július 11. (szombat): **Nyári MondoCon:** Budapest, Hungexpo

Az aktuális programokért látogassatok el az anipalace.hu-ra, vagy nézzétek az [AniPalace fa-book](#)-ot.

Death Note TV drama



A Death Note már rengeteg adaptációt kapott. Most jön egy újabb. Ez pedig egy live action tv sorozat. A drama original történetet kap és eddig három karakter színésze derült ki. Kento Yamazaki (L), Masataka Kubota (Yagami Light), Mio Yuuki (Near), és természetesen Ryuk. A sorozat júliusban kezdődik.

Kodansha legjobb mangái



Megvannak a 39. Kodansha Manga Awards nyertesei.

Shounen

Nanatsu no Taizai (Nakaba Suzuki)
Yowamushi Pedal
(Wataru Watanabe)

Shoujo

Nigeru wa Haji daga Yaku ni Tatsu
(Tsunami Umino)

Általános

Sidonia no Kishi (Tsutomu Nihei)

Külföldi

Cooking Papa (Tochi Ueyama)

A legjobb gyerekmanga idén egyenlő a legjobb shounen és shoujo kategóriával.

Új Dragon Ball TV sorozat



Bár olyan gyorsan terjedt el a hír, mint a fény az univerzumban, így már valószínűleg mindenki értesült róla, de ez akkora bomba, hogy ide is mindenképp írunk róla. Igen, lesz új *Dragon Ball* sorozat, nyáron, ami folytatja a Z történetét és Toriyama mester fogja írni, így biztosak lehetünk a 100%-os DB filngben. Son Goku hangja ezúttal is Nozawa Masako, a rendező Kimitoshi Chioka, akinek ez lesz a második rendezése. Az első a 2006-os *Kamisama Kazoku* volt. De már rendezett a C-ben és a *Digimon Frontier*ben.

Ha ez még nem lenne elég, akkor Gokuék legújabb kalandjait mangában is követhetjük. A manga a *V Jump* magazinban június 20-án indul és természetesen Toriyama írja. A mangát Toyotarou fogja rajzolni, aki a *Dragon Ball Z: Fukkatsu no F* mangát is rajzolta, stílusa remekül visszaadja az eredeti ábrázolást.

4-én:

- Sinbad: Soratobu Hime to Himitsu no Shima (film)
- Sore Ike! Anpanman: Mija to Mahou no Lamp (film)

7-én:

- Kaijuu Sakaba Kanpai! (TV)
- Teekyu 5 (TV)

11-én:

- Bakemono no Ko (film)

18-án:

- Idolmaster: Cinderella Girls Second Series (TV)
- Meiji Tokyo Renka: Gengetsu no Serenade (film)
- Pikachu to Pokemon Ongakutai (film)
- Pokemon the Movie XY: Ring no Choumajin Hoopa (film)

24-én:

- Fate/Kaleid Liner Prisma Illya Zwei Herz! (TV)

25-én:

- Fate/Kaleid Liner Prisma Illya Zwei! (OVA)

Japan Filmhét



Június 8-13. között a Toldi moziban kerül megrendezésre a Japán Filmhét. A téma ezúttal a konyha. A repertoárban szórakoztató és komolyabb művek is helyet kaptak, melyek segítségével bepillantást nyerhetünk a japán konyhaművészetbe. A belépődíj a nyitófilm kivételével 500 ft.

06.08 19:00 -
Rinko étterme (2010)

06.09 19:00 -
Szamuráj a konyhában (2013)

06.10 19:00 -
Recept a 49. napra (2013)

06.11 19:00 -
A Rámen-isten (2013)

06.12 19:00 -
Rámen-szamuráj (2012)

06.13 19:00 -
A Kamome Étterem (2005)

További részletek a [honlapon](#).

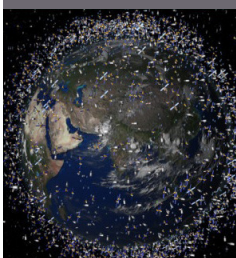
Cannes 2015



Koreeda Hirokazu két év után ismét indult a Cannes-i filmfesztiválon. A *Kishûgunk* című családi történet Josida Akimi *Uimachi Diary* című mangája alapján készült, ami 2007 óta fut és még nem kapott animeadaptációt.

A történetben három lánytestvér életét követhetjük nyomon, kik együtt élnek apjuk halála után. A temetésen ismerkednek meg féltestvérükkel, akit befogadnak.

Takarítás a Föld körül



Új Cyborg anime



A Cyborg 009 50. évfordulójára, újabb anime érkezik idén ősszel. Azt még nem tudni, hogy milyen formátumú lesz, de az biztos, hogy Jun Kawagoe ül a rendezői székben, aki az 2001-es sorozatot is dirigálta. Az új anime kapcsolódni fog a mangához.

Ebisuzaki Toshikazu a RIKEN japán kutatóintézet egyik vezető kutatója és csapata új ötlettel állt elő az egyre növekvő űrszemét elpusztítására. Az új űrszökő lézerimpulzusokat küldene a legveszélyesebb, egy centiméternél kisebb tárgyakra, aminek hatására csökkenne a sebessége és a Föld légkörébe érve elégme. A tárgyakat a rendszer saját teleszkópja kutatná fel. Az űrszökő jelenleg tesztelés alatt áll, ám ha ezek sikeresek, akkor felszerelik a Nemzetközi Űrállomásra. A távlati tervek szerint, sarki pályára is állítanának ilyen rendszert, ahol a legtöbb űrszemét van és szabadon mozgó eszközt is készítenének.

Néhány rövid hír

Új OVA érkezik a Fairy Tailhez. Az OVA a *Yousei-tachi no Batsu Game* spin-off mangafejezet alapján készül.

Továbbá egy film is érkezik, melyben a mangaka Hiro Mashima is részt vesz a készítésében. Dátumokat egyelőre nem tudni.

A népszerű Uchouten Kazoku manga a 25. fejezettel befejeződik.

A téli szezonban futó *Saena Heroine no Sodotaka* folytatása már készülöben van. Egyelőre azonban még semmilyen más információt nem derült ki.

Egy original történettel jön majd a *Yowamushi Pedal* című anime. A film augusztus 28-án kerül majd a japán mozikban. A történetet, pedig a mangaka Watanabe Wataru írja.

Még júliusban:

- Aquarion Logos (TV)
- Dragon Ball Super (TV)
- Durarara!!x2 Ten (TV)
- Hetalia: The World Twinkle (ONA)
- Junjou Romantica 3 (TV)
- Makura no Danshi (TV)
- Non Non Biyori Repeat (TV)
- Senki Zesshou Symphogear GX (TV)
- To Love-Ru: Trouble - Darkness 2nd (TV)
- Ushio to Tora (2015) (TV)
- Wakako-zake (TV)
- Working!!! (TV)

Augusztus:

7-én:

- Boruto: Naruto the Movie (film)

22-én:

- Gekijouban Date a Live: Mayuri Judgement (film)

26-án:

- Isuca (OVA)

28-án:

- Gakuen Handsome the Animation (OVA)
- Gekijouban Yowamushi Pedal (film)

Nyári szezonajnló -

Néhány anime sorozat rövid bemutatása



Akagami no Shirayuki-hime

Shirayuki-hime (Hófehérke), az alma-vörös hajjú lány megtetszik az ostoba Raji hercegnek. De Shirayuki ahelyett, hogy az ágyasa lenne, inkább levágja saját haját és elmenekül a szomszédos országba. Az erdőben találkozik a rejtélyes Zennel, aki segít neki...

Manga alapján.

Műfaj: dráma, fantasy, történelem, romantika, shoujo

Stúdió: Bones

Rendező: Ando Masahiro
Seiyuuk: Hayami Saori, Okamoto Nobuhiko, Osaka Ryota, Sanpei Yuuko



Aoharu x Kikanjuu

A gimnazista Hotaru fiúnak álcázza magát. Újdonsült szomszédja, a különös Masamune beleárntja őt a túlélő játékok világába. Hotaru egy hentai mangakával, Tohruval kerül egy csapatba, céljuk, hogy Japán legjobbjai legyenek.

Manga alapján.

Műfaj: akció, vígjáték, shounen

Stúdió: Brains Base

Seiyuuk: Maeno Tomoaki, Komatsu Mikako, Matsuo-ka Yoshitsugu, Kitamura Eri



Gangsta

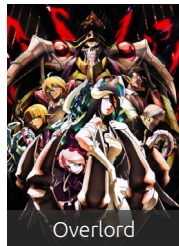
A történet Nick és Worick körül forog, akik a maffiának és a rendőrségnek egyaránt dolgoznak. Ergastulum egy bűnös város, tele gengszterekkel, hűlignokkal, prostitúttakkal és korrupt zsarukkal.

Manga alapján.

Műfaj: akció, dráma, seinen

Stúdió: Manglobe

Rendező: Murase Shukou
Seiyuuk: Suwabe Junichi, Noto Mamiko, Tsuda Kenjiro, Yuuki Aoi



Overlord

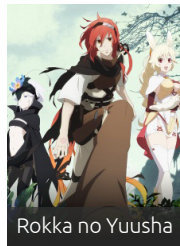
Egy nap a népszerű online játék, a Yggdrasil leáll, azonban Momonga úgy dönt, nem jelentkezik ki belőle. A világ körülötte változásnak indul, az NPC-knek érzései lesznek. Mivel itt nincsenek se szülők, se barátok, se társadalmi szerep, Momonga át akarja venni a hatalmat a játékvilág felett.

Light novel alapján.

Műfaj: akció, fantasy

Stúdió: Madhouse

Seiyuuk: Hara Yumi, Hino Satoshi, Chiba Susumu, Miyake Kenta



Rokka no Yuusha

Amikor a Majin feléled, a sors istennője kiválaszt hat harcost, hogy megmentsék a világot. A hat harcos megérkezik a kijelölt helyre, de meglepetésükre heten vannak. Vajon ki a család közöttük? A hőskö paranoiás csatába kezdenek...

Light novel alapján.

Műfaj: akció, kaland, misztikum, fantasy, mágia

Stúdió: Passione

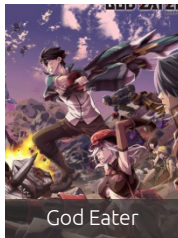
Rendező: Takahashi Takeo

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



Gate: Jieitai Kanochi nite, Kaku Tatakaeri



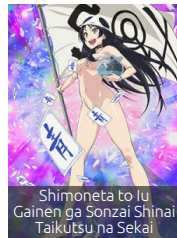
God Eater



Chaos Dragon: Sekiryuu Senyaku



Kangoku Gakuen



Shimoneta to Iu Gainen ga Sonzai Shinai Taikutsu na Sekai



Charlotte

Tokió Ginza körzetében egy kapu nyílik, melyen át veszélyes lények érkeznek és irtani kezdik a lakosságát. A kormány egy önvédelmi csoportot küld a szörnyek ellen, akik átmennek a másik világba. Vezetőjük a 33 éves otaku katona, Józsi, akarom mondani Youji. Odaát sárkányok által leigázott falvakat találnak. Az egyik túlélő elflány csatlakozik a csoporthoz...

Ez az anime a Bandai azonos című PSP játékának adaptációja. 2011-re a világ nagy része elpusztult, az aragaminak nevezett rejtélyes lények által. A lények kiirtására létrehozták a Fenrir szervezetet, ami az aragamik sejtjeiből készült God Arcs fegyverekkel harcol ellenük.

2015-ben járunk, két ország, Donatia és Kouran harcolnak a hatalomért. A háború közepette a szigetország Nil Kamui elveszti függetlenségét... Az anime a Red Dragon RPG adaptációja, melynek alkotói között találjuk Urobuchi Gent (Fate/Zero), Nasu Kinokót (Kara no Kyoukai) és Narita Ryohtót (Durarara).

A Tokió külvárosában álló Hachimitsu magániskolába eddig csak lányok jártak, de most megnyitotta kapuit a fiúknak is. Mindössze öt fiút vesznek föl, akik nagyon örülnek a környezetnek. Nem tudják, hogy ijesztő sors vár rájuk...

Tizenhat évvel a trágár beszédet betiltó „Közérköls, az egészséges gyermeknevelésért” törvény után Okuma Tanukichi beiratkozik egy elit, erkölcsös suliba. Itt Kajou Ayame nyomására az antiszociális szervezet tagja lesz, melynek következtében részt vesz egy obszcén terrorcelleményben.

Tinikorban néhány fiatalnál különleges képességek jelentkeznek. Otosaka Yuu eltitkolja mások előtt a képességét, így átlagos életet él. Egy nap azonban megjelenik előtte egy lány, Tomori Nao. Ezzel a sorsa megpecsételődik...

Light novel alapján.

Műfaj: akció, kaland, Fantasy, hadsereg

Stúdió: A-1 Pictures

Rendező: Kyogoku Takahiko
Seiyuuk: Suwabe Junichi, Touyama Nao, Kanemoto Hisako, Tanedo Risa

Játék alapján.

Műfaj: akció, démonok, fantasy, természetfeletti, hadsereg

Stúdió: ufotable

Rendező: Hiraio Takayuki
Seiyuuk: Hirata Hiroaki, Sakaguchi Daisuke, Sakamoto Maaya, Nakai Kazuya

Játék alapján.

Műfaj: akció, Fantasy, természetfeletti

Stúdió: Silver Link

Seiyuuk: Inoue Marina, Sawashiro Miyuki, Ishizuka Unshou, Saito Soma

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, ecchi, romantika, iskola, seinen

Light novel alapján.

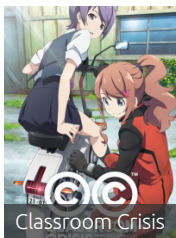
Műfaj: vígjáték, ecchi, iskola

Stúdió: J.C.Staff

Rendező: Suzuki Youhei
Seiyuuk: Ishigami Shizuka, Kobayashi Yuusuke, Horie Yui, Arai Satomi

Original anime.

Műfaj: dráma, mágia
Stúdió: P.A.Works
Rendező: Asai Yoshiyuki



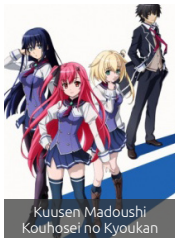
Classroom Crisis



Gakkou Gurashi!



Joukamachi no Dandelion



Kuusen Madoushi Kouhosei no Kyoukan



Danchigai



Okusama ga Seito Kaichou!

Az emberiség a Naprendszer összes bolygóját benépesítette, a két főszereplő középsulis lány a marsi 4. Tokióban él. Shirasaki Iris feltörekvő tesztpilóta, Sera Mizuki pedig szerelő. További lényeges karakter Kaito, Mizuki bátyja, aki egyben a lányok osztályfőnöke is.

Takeya Yuki imádja a sulit, különösen az iskolai élet klubjukat. A további tagok: Rii-chan, Kurumi-chan és Megu-nee. Yuki tényleg szerelmes a suliba... a képzeteletében. Mivel ők valójában egy zombi támadás utolsó túlélői...

A Sakurada család hatalmas, tizenegyen élnek együtt, kivéve apjukat, aki a király. Mindegyik gyerek különleges erő birtokosa. Annak érdekében, hogy a lakosság kiválaszthassa a következő királyt, 200 biztonsági kamera figyeli őket házukban.

Az emberiségre mágiikus rovarok támadtak, így kénytelenek lebegő városokban élni. Age Kanatát, a korábbi hőst most árulónak tekintik és rábízzák a varázsló akadémia eddig tíz vereséget szenvedő, sikertelen csapatát. Az egység három lányból áll: Misora Whitale, Lecty Eisenach és Rico Flamel.

Főszereplőnk, Haruki szereti az életét, még annak ellenére is, hogy 4 nővére, Mutsuki, Yayo, Uzuki és Satsuki állandóan játszanak vele, megszólják a hibáit és sosem hagyják nyugton.

Izumi Hayato szeretne a diáktanács elnöke lenni, de a választáskor egy gyönyörű lány elhappolja előle a győzelmet, mikor övszerket dobál a közönségbe. Így számára csak az alelnöki pozíció marad. A diáktanács ülésén az újdonsült elnöklány áthívta magát Hayatóhoz. Később ott bejelenti, hogy a srác felesége lesz, köszönhetően szüleinek (részegen kötött) egyezségnek.

Original anime.
Műfaj: iskola, slice of life
Stúdió: Lay-duce
Rendező: Nagasaki Kenji

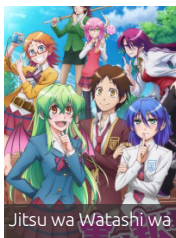
Manga alapján.
Műfaj: misztikum, horror, iskola, slice of life, természetfeletti, seinen
Stúdió: Lerche
Rendező: Ando Masaomi
Seiyuuk: Ozawa Ari, Takahashi Rie, Minase Inori, Ischimichi Mao

Manga alapján.
Műfaj: akció, vígjáték, slice of life, seinen
Stúdió: Production IMS
Rendező: Akitaya Noriaki
Seiyuuk: Kayano Ai, Kimura Ryouhei, Ishihara Kaori, Hanazawa Kana

Light novel alapján.
Műfaj: akció, dráma, fantasy, mágia, iskola
Stúdió: Diomedea
Rendező: Inagaki Takayuki
Seiyuuk: Matsuoka Yoshitsugu, Touyama Nao, Nomizu Iori, Yamamoto Nozomi

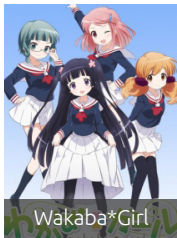
Manga alapján.
Műfaj: vígjáték, iskola, slice of life
Stúdió: Creators in Pack
Seiyuuk: Abe Atsushi, Akesaka Satomi, Komatsu Mikako, Tokui Sora

Manga alapján
Műfaj: vígjáték, ecchi, romantika, iskola
Stúdió: Seven
Rendező: Furukawa Hiroyuki



Jitsu wa Watashi wa

Kuromine Asahi nem tud hazudni. Egy nap hazafelé menet megtudja, hogy titkos szerelme, Shiragami Youko valójában vámpír. Vajon Asahi megtartja a titkát?



Wakaba*Girl

A történet négy lányról szól. Főszereplő a gazdag Wakaba, aki rajong az extrém japán „gyaru” divatstílusért. Barátnői az ártatlan és kedves Moeko, a szeszélyes Mao és a sportos Nao.

Manga alapján.
Műfaj: vígjáték, slice of life
Stúdió: Nexus
Rendező: Watanabe Seji
Seiyuuk: Ozawa Ari, Ichimichi Mao, Murakawa Rie, Izawa Mikako



Monster Musume no Iru Nichijou

Három éve annak, hogy a világ tudomására jutott a mítikus lények létezése. Azóta ezek a fajok próbálnak együttélni az emberekkel, beolvadnak a társadalomba. A főszereplő (együttélést segítő) önkéntes srác, Kimihito köré egy egész hárem gyűlik a különböző fajú lányokból (pl. kentaur, hárpia stb.). De a fajok egymás közti szaporodása szigorúan szabályozott...

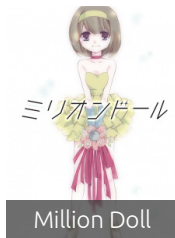
Manga alapján.
Műfaj: vígjáték, ecchi, fantasy, romantika, iskola, hárem, seinen
Stúdió: Lerche
Rendező: Yoshihara Tatsuya
Seiyuuk: Amamiya Sora, Ozawa Ari, Nomura Mayuka, Nakamura Sakura



Venus Project

A történet a közeljövőben játszódik, ahol Japánban a digitális szórakoztatás új magasságokba emelkedik. Létrehozták a Formula Venust, amiben a legjobb idol csapatok versengenek egymással rengeteg tapasztalatot és barátságot szerezve.

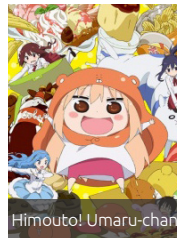
Original anime.
Műfaj: zene
Stúdió: Nomad



Million Doll

Sunako egy idolként rajongó hikikomori, aki blogolásával népszerűsíti a tehetségeket. Így próbálja Itoriót minél sikeresebbé tenni, de a karizmatikus Ryuu és Mariko idolk mellett ez nem könnyű feladat.

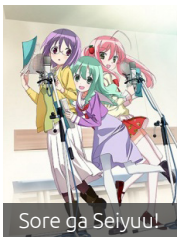
Manga alapján.
Műfaj: slice of life, zene
Stúdió: Asahi Production
Rendező: Kawaguchi Keiichirou
Seiyuuk: Kusuda Aina, Itou Miku, Watanabe Yui, Iizuki Mayu



Himouto! Umaru-chan

Ez a vígjáték Taiheiről és gyönyörű hűgáról, a sportban és iskolában is tökéletes Umaruról szól. A lány azonban titkol valamit...

Manga alapján.
Műfaj: vígjáték, iskola, slice of life
Rendező: Oota Masahiko
Seiyuuk: Tanaka Aimi, Kageyama Akari, Shiraishi Haruka

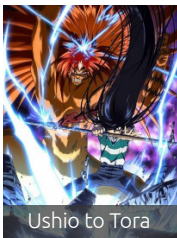


Sore ga Seiyuu!

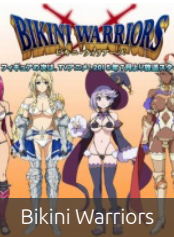
Ez a humoros történet a szinkronszínészetéről szól, középpontjában három újonc seiyuuvvel: Ichinose Futaba, Kohana Rin, Moesaki Ichigo

Manga alapján.
Műfaj: vígjáték
Stúdió: Gonzo

Rendező: Ikehata Hiroshi
Seiyuuk: Takahashi Rie, Kou-no Marika, Nagaku Yuki



Ushio to Tora



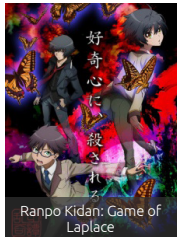
Bikini Warriors

Egy fantasy világban, ahol a kard és a mágia uralodik, a harcosoknak csapatot kell alkotniuk, hogy legyőzzék a démon urat. Ám ezek a harcosok mind bikinit viselnek.

Original anime.
Műfaj: akció, fantasy, ecchi

Ushio szokásos mesének tartja apja történeteit, ezért nem is hisz bennük. Ám egyszer rátalál a történetben szereplő démonra. Hogy megmentse barátait és családját a megszálló szellemektől Ushio szabadon engedi Torát. A címből már készült egy OVA sorozat.

Befejezett manga alapján.
Műfaj: vígjáték, shounen, természetfeletti, démonok
Stúdió: MAPPA
Rendező: Nishimura Satoshi
Seiyuuk: Koyama Rikiya, Hatanaka Tasuku, Yasuno Kiyono, Komatsu, Mikako

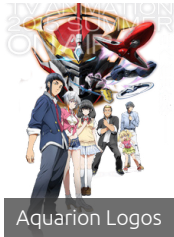


Ranpo Kidan: Game of Laplace

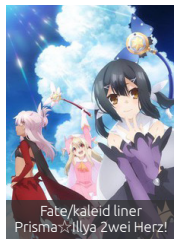
Egy anime, melyet Edogawa Ranpo regényíró munkái inspiráltak.

Műfaj: horror
Stúdió: Lerche
Rendező: Kishi Seiji

Még néhány sorozat, melyekről nem írtunk, mert tartozik hozzá korábbi előzmény.



Aquarion Logos



Fate/kaleid liner Prisma☆illya 2wei Herz!



Dragon Ball Super



Junjou Romantica 3



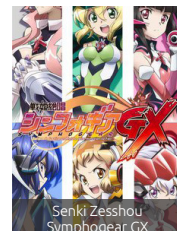
Durarara!!x2 Ten



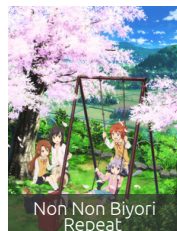
Working!!!



To LOVE-Ru Darkness 2nd



Senki Zesshou Symphogear GX



Non Non Biyori Repeat

Reméljük, hogy élvezitek a magazint és találtok benne sok olyan cikket, információt, amit érdekes és élvezetes olvasni. Ha segítenél nekünk, olvass tovább!

Kipróbálnád magad a cikkírásban, de még nem határoztad el, miről írsz?

Csatlakozz hozzánk!

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

Mindenképp írd nekünk ha:

- láttál egy animét vagy olvastál egy mangát és közzétennéd róla bővebb véleményedet,
- úgy érzed nem eléggé népszerű az egyik kedvenced és terjesztenéd, hogy mitől jó,
- szereted a japán/ázsiai kultúrát (film, dorama, étel, történelem, művészet stb.) és egy szeletét másoknak is szeretnéd bemutatni.

Ha a fentiek valamelyike igaz rád, akkor máris tapadj rá a billentyűzetre és cikkedet küldd el nekünk a bekuldes@anipalace.hu címre.

Ha szeretnél cikket írni, de nincs ötleted és nem tudod miről írnál, akkor is jelentkezz, szívesen segítünk.

A cikkek formai követelményei.

- minimum két oldalas word dokumentum,
- csatolj hozzá képet és ha kell, forrást,
- ha van bármilyen elképzelésed a cikk kinézetéről, azt is megírhatod.

Amennyiben megfelel a cikk és időben küldöd, úgy már a következő számban viszontláthatod az írásodat.

Ne habozz hát, légy az AniMagazin cikkírója!

Elérhetőségünk:

- Cikk és egyéb munkák (fanart, fanfic) beküldése: bekuldes@anipalace.hu
 - Ötletek, kérdések, vélemények, egyéb óhaj-sóhaj: info@anipalace.hu
- vagy keressetek minket a weboldalunkon: anipalace.hu



Nézz a lábad elé! Érdeemes- Csatornafedők Japánban!

// Strayer 8

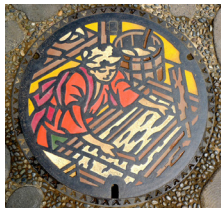


Forrás:
japanvisitor.com
thisiscolossal.com

[Japán Csatornafedő Társaság](#)

Képek forrása:
thisiscolossal.com

Megszokhattuk, hogy Japánban minden egy kicsit más, de nem tudom mennyien hallottak róla, hogy a szigetországban rengeteg egyedi, sőt művészi csatornafedőre bukkanhatunk, ha nyitott szemmel járjuk az utcákat.



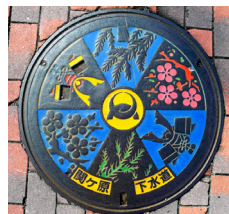
1985-ben adták meg a japán önkormányzatoknak az engedélyt, hogy egyedi csatornafedőket terveztesse. Eredetileg a költséges csatornázási munkálatokat szerették volna népszerűsíteni a döntéssel, de valódi mozgalmat indítottak el vele.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Mára 6000 egyedi motívummal díszített csatornafedő létezik, sőt külön Japán Csatornafedő Társaság is alakult (Japan Society of Manhole Covers), amelynek honlapján minden egyedi csatornafedőről találni képet.



A társaság szerint a leg több- ször fákkal találkozhatunk a fedőkön, de a tájképek, virágok és madarak is gyakori szimbólumok. A hagyományos ábrákon kívül akár animék szereplői megjelenhetnek egy- egy fedőn.

DRAGON BALL XENOVERSE

// Hirotake



Melyik rajongó ne akarná végigharcolni eme ikonikus anime legendás harcait, vállvetve Gokoval és társaival? Ebben a játékban bárki megteheti.

■ Kontroller



Pozitív:

- DB-s harcok
- saját karakter
- jó harcrendszer

Negatív:

- elnyújtott küldetések
- egyikük harcok
- lehetne szebb

Cím:

Dragon Ball Xenoverse

Kiadó: Bandai Namco

Fejlesztő: Dimps

Platform: PC, PS4, PS3, Xbox One, Xbox360

Kiadás dátuma:

2015 február 27.

Stílus: harcolós, RPG

Értékelés: 7/10

A Bandai Namco akármikor ad ki Dragon Ball játékokat azzal veszíteni biztos nem fog. Főleg ha a Dimps veszi kezelésbe az új címet, akik egyebek között a Budokai sorozatért is felelnek. A játék elindításakor az ismerősen csengő Cha-la-head-cha la opening fogad minket, ahol máris kezdhetjük az új játékot.

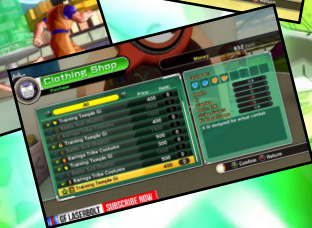
A játék történetét nem nevezném eposzi alkotásnak, és nem is dolgoztak rajta sokat a készítőik, de javukra legyen írva, hogy nem is volt rá szükség. Észert néhány unatkozó, és természetesen nem jóindulatú egyén (név szerint Mira és Towa) úgy gondolta, hogy azzal tölti el az idejét, hogy az általunk ismert nagy harcokat megváltoztatja, hogy ezzel energiához jusson. A mi nemes és hősiés feladatunk lesz ezt megakadályozni, illetve visszatérlni a történet és az idő folyamát a saját medrébe. Ehhez viszont szükségünk lesz egy karakterre.

Ez a karakter lesz, akit irányítunk. Alaphelyzetben az ember, Saiyan, Nameki, Majin és Frieza fajok közül választhatunk. Miután beállítottuk megfelelő fizimiskánkat, magunkra aggathatunk némi ruhát a kedvec színünkben. Ezt követően pedig el is kezdődik kalandunk.

Mivel Okabe nem volt kéznél, vagy épp más dolga akadt egy másik idősíkon, ezért a mi karakterünk idéződik meg Shenlong által. Ekkor a történet időutazója, Trunks vesz minket kezelésbe. Zanzásítva ledarálja a lényegét, majd körbekerül minket a helyszínen, hogy mutatkozzunk be az időt őrző

és védő egyéneknek.

Itt lehetőségünk nyílik felfedezni azt a kis városkát, név szerint Toki Toki City-t, ami csak úgy van a térben és ahol a harcok és egyéb küldetések között az időnket töltjük majd. Ez egyébként egy közösségi terület is, mert akik online játszanak, azokat itt el tudjuk érni. De nem ez a lényeg. A város három részre van osztva. Az első részén van a kapu, ahonnan elérjük a fő küldetéseket.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

A második részén tudjuk felvenni az offline és online kiegészítő feladatokat, míg a harmadik részén a boltokat találjuk. Ezzel a készítmők egy RPG részt is belepakoltak a játékba, itt tudunk venni új támadásokat, ruhákat, felszerelést, különféle itókákat (pl. életnövelőt) és haszontalan dísz tárgyakat, mint például napszemüveget.

A város előnye, hogy kör alakú, tehát folyamatosan egy irányba haladva végigjárhatjuk az egészet és a területrészek között állig van töltés. Hátránya, hogy egyáltalán nem kéne tölteni, nem értem a három részre tagolás lényegét. Továbbá kicsit bosszantó ide-oda máskélni a különféle dolgokért, amire szükségünk lesz. Például ha teljesítünk egy főküldetést, akkor a program nem a boltokkal ellátott térrészre pakolja hősünket, hanem az offline-online területre küldi felvételhez. Így vásárláskor bosszantó átcammogni.

Ha áthámoztuk magunkat a városon és minden megismertünk, megtanultuk az alapokat, akkor kezdődhet is a történet. Trunks bevezet minket egy terembe, ahol régi, jó keleti hagyomány szerint tekersekken őrzik a múlt egyes eseményeit. Igazából nem értem miért ne lehetett volna például speciális kapszulákban tartani ezeket, ha már a Capsule Corp-nál mindent tudnak. De ez csak szószálhasogatás, különösebb bajom nincs vele.

A játék fő történeti szála a Dragon Ball Z harcait dolgozza fel, így ezeket élhetjük újra. Ennek megfelelően Raditzal fogunk először szembenézni.

Ahogy fejlődünk, úgy lesznek a feladatok és a harcok is nehezebbek, összetettebbek. Igazából Friezától eljutni nem nagy mutatvány, rajta és társain már kicsit körülményesebben juthatunk át, de ez sem túl nehéz.



Összetettebb feladatokon pedig azt értettem, hogy egy-egy múltbéli esemény helyreállításához több kisebb célt kell elérni, ezután tovább lép a program a következő részfeladathoz. Ahhoz, hogy egyáltalán eljussunk Friezéhoz, a Ginyu Force-on kell átharcolnunk magunkat legalább három lépésben.

Nehezítés, hogy bár egy feladaton belül van mentés – szóval, ha ki kell lépni, onnan tudjuk folytatni –, ez nem minden részfeladat után történik. Így hiába jutunk el valameddig, ha elbukunk és addig a pontig nem volt mentés, akkor bizony újra kell kezdeni az egészet. A program minden mentést automatikusan kezel, így ezzel nem kell törődnünk.

Fordítsd oda a másik orcád, hadd üssem azt is.

Bevallom még egyetlen DB játékkal sem játszottam. De kutakodásaim során arra jutottam, hogy a harcrendszert kissé lebutították. Egyszerűbbek lettek a harcok, könnyebben hívhatjuk elő a támadásainkat. Pl. Egy kamehamehát két billentyű lenyomásával hívhatunk elő. Annyi szabad kezelt kaptunk, hogy mi állíthatjuk be, hogy melyik gombra melyik támadás aktiválódjon.

Két csoportmenünk van, amit harc közben hívhatunk elő a bal Ctrl valamint ALT billentyűkkel. Ezt lenyomva még az egér jobb és bal gombja, a Q és a Space áll rendelkezésünkre. Tehát összesen nyolc speciális támadást hívhatunk elő. A sima bal vagy jobb egérgomb nyomkodása egyszerű veredékest eredményez. Itt is vannak kombók, attól függ, hogy hányszor nyomjuk meg az adott gombot. Az R gomb is hasznos, ugyanis itt tudjuk elhasználni a korábban megvásárolt italokat, így megcsapant életünket feltölthetjük, ám ez erősen korlátozott.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



Egy részfeladat alatt egy fajta tápoldatot csak egyszer használhatunk. Ebből is négy dolgot állíthatunk be.

A harc kezdetén automatikusan be tudjuk fogni ellenfelünket, így utána csak vele tudunk foglalkozni és a támadásaink is felé irányulni. Ez akkor lehet zavaró, ha több ellenfél van, mert attól hogy mi eggyel foglalkozunk, a többi még ránk támad. Igaz mindig van társunk, aki besegít, vagy inkább lefoglalja az ellenfelet.

En úgy vélem, hogy ez a harcrendszer megfelelő, könnyen kezelhető, és számomra sokkal élvezetesebbek így a harcok, mint ha folyamatosan a bonyolultabb kombók lenyomásán fáradoznék. Az egész harc- és küldetésorozatot egy bajom van. Elképesztően monoton, és hamar unalmassá válhat, hogy végig ugyanazt kell csinálni, és így elmarad az érzés, hogy fejlődésünkkel komolyabb csatát tudunk vívni. A játékban természetesen fejlődünk is. Minden szintlépésnél, pontokat kapunk, amit eloszthatunk például életnövelésre, ki erősítésre stb. Szerencsére ezekért nem kell a városban tekerregni, egy azonnal elérhető menüben el tudjuk intézni, ahogy a támadások bilentyűkiosztását is.



Kamehameha és a kráter

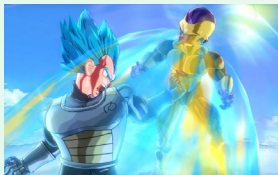
Essen szó az egész játék kinézetéről. Nos, szerintem teljesen megfelelő, amennyire azt egy ilyen játéktól elvárnánk, de bőven lehetne szebb is. Jól hozza az animés hatást a karakterek ábrázolása és a környezet tekintetében is, bár ez utóbbi esetében szegényesebb grafikát kapunk. Egyedül Toki Toki City-t érzem rondának, de mivel igyekeztem minél kevesebb időt itt tölteni, kevésbé zavart. A harc közben a mozgás is korrekt és minimálisan a környezet is pusztítható. Erre rájön még, hogy lényegében egy dobozban harcolunk. Ez alatt azt értem, hogy bár a látótávolság nagy, mégse tudunk akárhová elmenni. A harc közben többször ütközünk majd a „doboz” falába, ami egy igazán nagy ívű és kemény harc közben nem túl kellemes. Ellenben a dobozban belül az épületek lerombolhatóak, és krátert is tudunk ütni a földre, vagy kisebb sziklákat is szétzúzhatunk csata közben, de ez sem fog bennünk mély nyomot hagyni, mert ez is lehetne jóval szebb. Hatalmas atomrobbanásra pedig ne számítson senki. En jobban örültem volna, ha az a bizonyos „doboz” nem lenne, vagy legalább nagyobb lenne.



A zenékel kapcsolatban kicsit vegyes érzelmeim vannak. Harc közben nem zavar, szinte alig venni észre. A Toki Toki City-ben töltött idő alatt viszont rémes zene szól, ki nem állhatom, inkább ne lenne semmi. Jah és a karaktergeneráló alatt lévő zenéről egyenesen a Sims jutott eszembe. Szerencsére van ami kárpótoljon, ez pedig a seiyyuk csapata. Válthatunk angol és japán hangok között. Én természetesen utóbbit választottam. Teljesen jól hozzák a karaktereket, azt nem mondom, hogy mindent beleadnak, mint az animében, de szimplán jók, nah, ahogy a csatazajok is.

Harc végén varázsbotot mindenkinek

A Dragon Ball Xenoverse egy kimondottan jó játék. Elképzelhető, hogy a hardcore fanoknak nem ez lesz a legmaradandóbb, de az biztos, hogy nagyon népszerű, sőt a kiadó „minden idők legnagyobb Dragon Ball játékanak” titulálta a címet. Ezt alátámasztja, hogy három hét alatt 1,5 millió példányt kelt el. Sőt, a Bandai Namco három DLC-t is bejelentett. Az elsőt megkaptuk GT Gokut, Pant és GT Trunksot. A második DLC-ben újabb játszható karakterekkel bővült a játék, Mira és Towa személyében



valamint a GT-ből két Shenlong formával is harcolhatunk. Ezen kívül új ruhák válnak elérhetővé, új támadásokat és mozgásokat tanulhatunk meg. A harmadik DLC-ben az új film a Fukkász no F kékhajú Gokujával, Vegitájával és arany Friezával is csapathatjuk a harctéren.

Egy kimondottan élvezhető és jól összerakott játékot üdvözölhetünk a Dragon Ball Xenoverse személyében. Mindenki megtalálja benne a neki megfelelő részt, de leginkább azok fognak örülni, akik szeretik az anime történéseit, hisz itt mi is részesei lehetünk mindennek.



Orin Combo

Tavaszi Szezon

// Catrin, NewPlayer,
Hirota, Iskarotes

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

FANGIRL MÓD

A kellemes tavasz kellemesen kevés animére csábított, továbbá Dokuro-channak is elfoglaltságai akadtak, így csak a július számban olvashatjátok véleményeit (pedig úgy vártam az UtaPri beszámolóját!). Jó hír azonban, hogy bővültek a fanboyok, így a jövőben talán kiegyenlítettebb lesz a rovat.

Úgy érzem ez a cikk most kicsit seiyusre sikerült. Legalábbis most többet szoltam itt-ott egy-kettőről. Sajnálom is, hogy nem néztem meg gyorsan az *Ameyo Cocoa* eddig kijött részeit, mert ebben a rövid szösszenetben több kedvencem is szerepel. De majd egyben szeretném szerezni. Így a tavaszi felhozatalból csak négy címet kezdtem el. Talán az *OreMono* érdekel még, jó is, hogy *NewPlayer* írt róla. A későbbi oldalakon pedig érkezem egy nagyobb *Dragon Ball* ömlengéssel is.

Arslan Senki

Ezt *Hirota*kával együtt nézem és a véleményünk is elég hasonló róla. Tetszik ez a *Perzsiára* hajazó világkép, a háborús összetettebb sztori, hogy a jelenlegi futó forrását Tanaka Yoshi-ki, a *Legend of the Galactic Heroes* alkotója jegyzi és hogy Arakawa Hiro-mu, a *Fullmetal Alchemist* mangakája felel a karakterdizájnért. Ugyanakkor belegendolni is rémes, hogy ez a

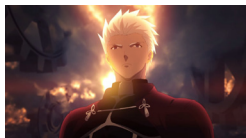


regény 1986 óta fut (never ending effektus) és csak egy újabb rövid animét kap... Na jó, 25 résznek igazából örülhetünk, bár *Hirota*kával egyet-értve ilyen tempóval szerintem sem jutnak az 1990-es OVA-nál tovább. Kár, de azért még meglátjuk, persze, ha sikeres lesz, folytatás is érkezik. Azért mégis csak jobb így, részletesebben, összeszedettebben látni a sztorit és jobban megismerni a karaktereket, a retró adaptáció ehhez képest egy kapkodós káosz. Ugyanakkor annak a dizájnnak, hangvétele, egyszerű a tálalása sokkal érettebb, komolyabb volt ennél a helyenként túl naiv és vidám *Arslan-gárda* ábrázolásánál. Persze ott is működtek a poénok és a herceg sem volt kevésbé feminin, de ilyen vonatkozásokban a régi nyer. Maga a történet amúgy nem újdonság, de hangulatával kicsit kiemelkedik a szezonos tucatdarabok közül. Az animációja lehetne jobb, a lovak mozgása és a CG csata néha különösen szemet szúr...

Vizont tetszik a zenéje, az OP és az ED is szórakoztató, utóbbit szeretem talán leginkább a szezonból. Hiányoznak a régi seiyuuk, de nagyon jókat válogattak ismét össze! *KENN* például most annyira a fülembé mászott, hogy napközben random bevillant a szövege és agyalhattam pár másodpercig, hogy vajon melyik pasi karakter/seiyuu is ő. Egyelőre ez egy egyszerű, kellően érdekes sorozat a számomra, de lehetne sokkal kiemelkedőbb.

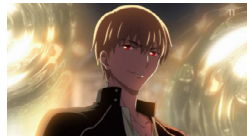
Fate/Stay Night UBW 2. fele

Ott folytatódott, ahol télen félbe-maradt, így hozza a szokásosan szép-séges és látványos ufo-table stílusát és a faék egyszerű sztoriját ezúttal *Archer* és *Rint* kidomborítva... Továbbra is jó sorozatnak gondolom, de ennyi. Nem tartogt számomra semmi újat, semmi meglepőt, ennek ellenére olykor egész izgalmas, máskor viszont kö-zömbös. Sosem voltam nagy *FSN* fan, *Hirota*ka bőven az helyettem is. Kicsit kezd amúgy sok lenni a blablázásból



benne, további gyengesége az évad-nak az OP-ED páros, amik zeneileg számomra gagyik. Örülök, hogy sokat hallhatom *Suwa*be *Junichit* (*Archer*), de sajnós *Sugita Tomokazut* (*Gil-gamesh*) kevesebbet... *Kawasumi Ayako* hangja még mindig szép, szerethető-vé teszi *Saber* tárgyilagos személyiségét. Vizont csak most fogalmazódott meg bennem egy évek óta lappangó dolog: *Ueda Kanát*, *Rin* hangját nem kedvelem. Már-már irritál. Persze nem tagadom, jól megy a lány tsunderesé-géhez.

Várom már, hogy a sorozat végére érjünk, aztán a *Heaven's Feel*-ig újabb pihi. Jajj, talán mégsem... valamikor majd a nyári *Fate/kaleid liner Prisma* Illya évadot is beiktatom, amint készen áll rá a mahozista énem. Nem hogy a *Zerót* újránzám...



Kyoukai no Rinne

Ha ez az anime nem *Takahashi Ru-miko* mangájának adaptációja lenne, most biztosan nem írnék róla. Magyarul csak a mangaka miatt csillant fel a szemem. Az *Inuyasha* a mai napig nagy kedvencem tőle, és többször terveztem, hogy megnézem/felolvasom a régebbi műveit is (*Ranma*, *Urusei*, *Maison*), de ezek hosszúságuk miatt mindig csak halasztásra kerülnek. Most viszont itt ez a számomra kvázi

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



teljesen érdektelen és lapos szezon, amiből egy Rumiko animének szívesebben adtam esélyt. Miről van szó? Teljesen sablonos szellemek-iskola-vígjáték cuccról, kb. mint a *Gakkou no Kaidan (Bűji, bűji szellem)* vagy az *xxxHolic*. A főhős srác, Rinne, sulij mellett a szellemeket segíti át a másvilágra, ha kell meglévő és gyorsan vásárolt fegyvereit, shinigami nagyjányját, fura fejű macskáját, jövendőbelijét Sakurát és ellenlábasait pl. a Sakuráért ácsingózó Juumonjit bevetve. A történet vidám, poénos és epizodikus. Külön öröm, hogy inuyashákkal ellentétben az itteni páros kevésbé fászsztó, ugyanakkor túl közömbösek is. A világ nem egyedi, de jópofa, Rinne peches jelenetei pedig elég szórakoztatóak. Ami még tetszik az az opening. Fantasztikus! Zeneileg is, képileg is, a sorozathoz is rendkívül passzol. Tehát az Arslan ending mellett ezt is nagyon szeretem. Egyelőre ez is csak huszon részes lesz, a mangája természetesen még ennek is fut, és attól tartok egy idő után ráunk a sorozatra.



Ninja Slayer

Nem szokásom Trigger címeket nézni (nem kedvelem az amcsis stílusát), a retardáltabb fajtákat (pl. mint ez vagy az *Inferno Cop*) főleg nem, de talán most megtörik a jég... Uhh, talán. Bevallom három dolog csábított erre az animére: 1. Hayami Sho szinkronizálja az egyik főszereplőt, imádom! 2. Csak 14 perc egy rész! 3. Valamit még nézni akartam... Igen, ez az a tipikus fangirl pillanat, amikor a seiyuu miatt kezdjük el követni a számunkra egyébként érdektelen sorozatot. Nézzük, volt-e értelme. Először is Hayami 6 rész alatt csak két mondatot szólt, de nyugodt vagyok és naiv, még az elején járunk... Azért a *07-Ghost* "csak azt tudom mondani, hogy TÉJTO KLÁJN, de azt minden részben ötször és kiváló mélységgel" szerepe után az itteni nindzsáskodása remélhetőleg jobb lesz. Ő alakítja egyébként a főhős, azaz Ninja Slayer Lil ruhás ellenségét. Másodszor az anti-animáció röhej-faktora tőrhetőbb és meglepőbb mint vártam. Igazából az a készítő célja, hogy az ember fejét fogva végig nevesse a részt, ami kb. sikerül is, ha kellő lazasággal és



hibbantsággal ülünk neki. Személy szerint én úgy érzem magam közben, mintha a Birdemicet nézném (aki nem ismeri, inkább ne keressen rá!), ez önmagában siralmas lenne, de itt működik a gag, továbbá Slayert nézve hozzá társul az érzéshez a sárga kazis *Kage no Denetsu* game főhőse is (ha erre még emlékszik valaki), ami számomra külön öröm. Miután sikeresen túllépünk a percnként elhangzó YEEART-okon (magyarul: JIJÁÁ/JJÁÁ), a papírmásé csatákon, a gagyi robbanás effektéken, a "nindzsa szlajer deszu - bandító deszu"-kön észrevehetjük, hogy a grafika és az animáció nagyon vegyes és változatos, minden baromságra ellenére. Továbbá, egy teljesen ne mondhatjuk az animére az összehányt jelzőt, akad egy alibi sztori is: Kenji családját kinyírta a nindzsák, így Slayerré válik, hogy kinyírassa őket. Ennek megfelelően epizodikus a mű, részenként gyarapszik a tettek száma, érkezik pár női karakter is, nehogy valaki elfelejtse a stúdiónál, hogyan kell szépen rajzolni... és tovább növekszik a nézőt próbára tevő agymenések száma is. Az opening tucatszám, fülbemászó hangzással és szöveggel (már akaratlanul is éneklek vele, hogy "in my brain, I'm searching for the reason why I lose my mind", blóóóó), szóval ezt is megkedveltem. Az ending zenék nem tetszenek, de jó, hogy

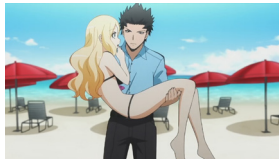
minden résznél más szól, az aktuális epizód karaktereit mutogatva.

Összegezve ezt az animét nem tartom jónak, de kimondottan rossznak se, csak elképesztően laza ökörségnek. Igazi guilty pleasure, yeart!

Enyri tölem tavaszról, de nézzük mi maradt meg a nyakam a korábbi szezonokból.

Ansatsu Kyoushitsu

Erről nyilatkozom most a legkevesebbet, mivel csak ismételni tudom magam. A sorozat gyenge, többnyire kedves és humoros, de egyre érdektebb. Az osztályból még mindig csak Nagisát tudtam megjegyezni (leszámítva, hogy rémleket az arck), plusz az újonnan jött karaktereket, de senki se lett tetszetős. Jó pont, hogy itt is van Hayami Sho, és itt többet is beszél, a tanárok hozzák a szerethető formájukat és kb. ennyi. Az új opening sem zavar sok vizet, viszont szerencsére a kellemes endingjét meghagyták.



Dragon Ball Kai (2014), Fukkatsu no F, Super

Mi ez a sok cím? Haladjunk hátulról:

Super: Toriyama 2008-as "visszatérése" óta nyomatják a Kait és az új filmeket, elkészült a Jaco manga a DB minus fejezettel, így várható volt, hogy kapunk még bőrt a képünkbe. És még ennek ellenére is nagyot szólt a *Dragon Ball Cho*, azaz Super anime sorozat bejelentése, ami most júliusban indul, Buu után folytatva az

eredeti sztorit ismét a mangaka tollából. A rajongók érthetően megoszlanak: nagyrésztüknek eleve van a sok újabb DB darabkából, így rá se néznék vagy bosszankodnak raj-



ta, a másik nagy tábor viszont örül, hogy folytatódik a sztori, mellőzve a filler GT-t. Utóbbiba tartozom én is, az új filmeket is szeretem és kíváncsian várom, mivel rukkolnak nyáron elő. Előre félek, hogy a Sailor Moonhoz hasonló, hibákkal teli animációk kapunk, jajj csak ne legyen sok ronda Toei-CG! De az újfajta karakterdíjazást már megszoktam és szeretem. Szóval tükön ülök! Na nem azért, hogy az új hattrilliárdos harcikapacítású, univerzumokat pusztító ellenség kiletét megtudjam... XD Szimplán várom a kedvenc karakter-gárdám újabb szövegeit, interakcióit, tetteit, még akkor is, ha nem tudnak újat mutatni. Megunhatalnok számomra! További hír, hogy a sorozathoz mangaadaptáció is érkezik. Júniusban indul a V-Jump magazinban, így kicsit előbb betekintést nyerhetünk az új címbe. Viszont Toriyama, ezúttal csak a sztorióért felel. Ahogy az újabb DB mangáknál megszokhattuk, Toyotaro fogja rajzolni, aminek nagyon örülök, mert az ő munkája is gyönyörű, remekül visszadja Toriyama stílusát.

Fukkatsu no F: A legújabb film kb. 90%-át sikerült megnézmem, körülmenyesen összevadásztott felvételekből (megszállott rajongás jelen!), láttam az elejét, a végét, egyedül a film közepének egy részére várok még, na és persze a BD megjelenésre! Olyan naivitásaim nincsenek, hogy hazai mozikban láthassam, pedig milyen jó lenne, hehe. Talán a DVD megjelenéskor hosszabb cikket is írunk róla, most viszont egy kis rövid véleménynyel jövök. Maga az alapötlet, hogy Friezát (avagy Dermesztőt) visszahozzák az életbe egy kis akció erejéig és újabb szint növelésig, elég elcsépeelt. Ennek megfelelően a filmben nem sok történik, szokásos DB, és mégis veri nálam majdnem az összes eddigi plusz cuccát, mert nagyon szórakoztató. A Z korábbi filmjeinek nagy részét 40-50 perces hosszuk ellenére gyakran végig untam. Itt erről szó sincs. Ez a movie pörög a teljes másfél órájában,



rádásul érződik, hogy vágta belőle (nem lepne meg, ha ebből is érkezne hosszabb verzió). Az egész olyan, mint egy hosszabb epizód, ezért jót tett neki, hogy a mellékszereplőknek csak egy része szerepel, így rájuk is jutott pár tetszetős jelenet (pl. Gohan, mint újdonsült apuka, Piccolo fight, Krillin munkás és családos percei, Bulma jelenetei, Jaco animés debütálása). Az előző filmből megismert Beerus és Wish változatlanul über-lazák, és kellően betöltik a szerepüket a filmben. A lényeg persze arany-Friezán és türkiz-Gokun van, amihez Vegeta óriásit asszisztál. Toriya-



ma pár jelenetnél enyhe változást mutat, továbbá kedvezve a rajongóknak beleírta nem egy Goku-Vegeta fanservice jelenetet a filmbé. Persze a végkifejlet kivitelezését nézve nem hazudtolta meg magát az alkotó, csak kicsit csavart az eseményeken, de nem szeretnék spoilerezni. Tetszett az is, hogy a legnagyobb bunyó kellős közepén a többi karakter poénos jeleneteit mutatják... mit számít, hogy közben a háttérben szívdarvnyo fokozódik meg az ürgyk és a majom között... Nagyon laza, végre nem töménytelen Goku-függést látnak, így az ő jelenetei is visszaidézik imádnivaló stílusát és nem válnak elcsépeletté.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

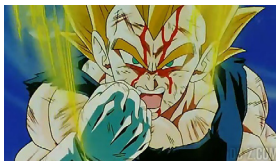
Az új színeken sem lovagolnék már, szinte mindenki kiakadt elsőre az új arany és kék árnyalatokon, az isten-erőn és stb. Valóban már-már felesleges fokozások, mégis jól mutatnak ebben a movie-ban.

A grafika szép, minden hullám hegyével-völgyével együtt, az animáció pedig jobb mint az előző film esetében, de azért nem hagyják, hogy elfelejtjük a fájdalmas Toei-CG-t. Látványos az biztos, amihez remek hanghatások társulnak, bár a Maximum the Hormone F című számát jobban is felhasználhatták volna. A Momoiro ending zene pedig gáz, persze a marketing volt az elsődleges... A seiyyuk zseniálisak mint mindig! Nozawa és Horikawa is érezhetően keményebben játszik, Nakao Ryusei Friezája pedig utánozhatatlan. Nagyon szeretem az ő hangját is, bár Kabamaruként nőtt igazán a szívemhez...

Összegezve ez egy szórakoztató film, sztoriját tekintve nem nagy szám, de kihozták belőle, amit kellett. Nyilván sokaknak tetszeni fog, sokaknak pedig nem. DB hangulat a maximumon az fix!

Kai (2014): Végül elég részletes adaptáció maradt ez a sorozat is, és széthúzták júni végéig a részeket, hogy az új anime közvetlenül válthassa. De nem panaszokodom, így is megfelelően sokat vágtak belőle. Most épp ott tartunk, hogy amíg Goku SSJ3 alakban pihen és erőt gyűjt Buu ellen, addig Vegeta halott lévén szétvereti magát, hogy addig is lekösse a rózsaszín

rémiséget. Szóval mindjárt vége, á, de jó részek lesznek még! Érdekes, hogy a Kai elejével szemben itt semmit nem halványítottak/cenzúráztak. Vegeta kinzása kb. egy az egyben lement most is, nem kevés fajtogatással, sziklába csapkodással és totál véres arccal. Talán ez a sorozat egyik legbrutálisabb része, nem volt kellemes, pedig engem legtöbbször hidegen hagytnak az ilyen shounen bunyók, de még a gore jelenetek is. Viszont így remélhetjük, hogy az új sorozatban sem fognak finomkodni, az új filmben sem tették. Az utolsó ending gyenge lett.



Sailor Moon Crystal



Mondhatnám, hogy már csak négy rész és örülök, hogy mindjárt vége, de nem mondom, mert elvileg utána egyből folytatást kap ez a sorozat is... És naná, hogy követni fogom! Sok újdonságot a korábbi cikkeimhez képest nem nyilatkoznék. Azt leszámítva, hogy fillermentesen és kicsit komolyabban pörögnek az események, ugyanolyan gyermeteg shoujo, mint anno. Persze én díjazom, hogy nincs felesleges ökörködés, a jövő szál bár ugyanúgy tartogatott fájdalmasan mesés jeleneteket, izgalmasan telik. A legemlékezetesebb most belőle nekem Miyano Mamoru szerepe. Most is mint mindig próbál valami, az eddigiektől eltérő hangot eltalálni, hogy maximálisan egyediként és újként hozza a karakterét. De hiába próbálkozik Mamo-chan, mindenki tudja, hogy te vagy az! Viccet félretéve, Dimande hercegként már megint jót alakít, bár nem annyira emlékeztet mint Okabénál vagy a Nobunagáknál. Viszont aki lenyűgözött, az Mitsushii Kotono, Usagi hangja. Ezekben a részekben Neo Serenityként is megszólalt, akinél az eredeti mélyebb hangját adta, így elég erős kontrasztot nyújtott a Sailor Moonos nyávogáshoz. Nagyon tetszett, totál Ramiusos volt. Jó így hallani, persze Usagiként is van, hogy normálisabb, komolyabb hangszint üt meg.

Végére értünk a fanqirl cikknek. Nézegettem a nyári szezon és nem sok fogott meg belőle. A DB Chót természetesen nézem, ezenkívül talán a Gangstár fogom. Ez a maffiózós seinen legalább kilóg a suli-slice of life/fantasy hárem tengerből, de nincsenek elvárásaim. Az Akagami Shirayuki-hime érdekel még, mert jó shoujónak tűnik. Egyelőre ennyi. A következő számból kiderül végül mikbe kezdtünk bele.



FANBOY MÓD

Érdekes fordulatot hozott a májusi szám. Rendkívül domináns lett a fanboy rovat, ugyanis úgy tartotta kedvem, hogy NewPlayer mellé beszálltam én, Hiro-taka is. Plusz váratlanul Iskariotes is hozzáített két címet a cikkhez. A Fangirlnél már olvashattátok, hogy Dokuro-chan kis szabadságra ment. Természetesen a nyári számrá már itt lesz ő is, hogy írjon a legújabb címekről. Mi már várjuk.

NewPlayer véleményei:

High School DxD BorN

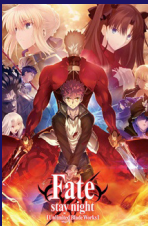
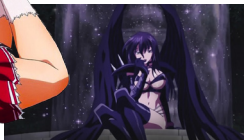
Mit is lehet elmondani egy olyan animéről aminek már a harmadik évada megy? A cselekményért nézem... Főleg mert most cenzúramentes.

Na jó, ez tényleg úgy volt, hogy az ecchi miatt kezdtem el nézni, de aztán a cselekményért maradtam. Már az első évad vége is odaragasztott a képernyő elé, de a NEW-ban aztán végérvényesen rajongó lettem. Végigigultam az egészet. Persze a félreértett helyzetek és véletlen balesetek ugyanúgy mennek végig, de enélkül azt hi-



szem nem is lenne az igazi a sorozat.

Az új évadból sem maradhat ki a melléből érintéssel szerzett energia és hasonlók. Az ecchi részek között azért megbújik egy-egy karakter történet is és végre fény derül például Koneko származására. De nem akarok a történetből mást elmondani. Aki eddig is nézte az előzményeket az ezt is nézni fogja. A szintet hozzák mind grafikában, mind hangulatban. Én már nagyon várom a folytatást!



Ore Monogatari!!

Adott egy nagydarab srác, akinek a legjobb haverja egy jóképű szívitéró. Adott egy kicsaj, akibe a nagydarab srác már első ránézésre beleszeretett, de inkább félre teszi az érzéseit a haverja miatt, mert azt hiszi, hogy a lánynak ő tetszik (nem nagy titok, de nem így van). Na így kezdődik a történet, amiben az első részek csak félreértésekkel vannak tele.



Történetileg a Monogatari nagyon arányosan egyszerű, de mégis nagy-szerű anime. Nem akarja megváltani a világot, csak a bennünk lévő tinilányt hozza elő.

Grafikát nézve az egész nagyon aranyos ábrázolást kapott. A főszereplő Takeon látszódik, hogy egy igazi szumóbirkozó és mindenkinél egy fejjel magasabb. Kemény kötésű erős gyerek, aki fél kézzel felemel egy vas tartógerendát. Yamato-chan az az igazi hercegnő típus, akit meg kell védeni mindentől, ennek megfelelően hatalmas szerepei vannak és igen apró ter-



mete. Talán fele akkora, mint Takeo.

Aki egy kellemes esti lány szerelmű kikapcsolódásra vágyik, az nézzen bele ebbe az animébe.

Yahari Ore no Seishun Love Comedy wa Machigatteiru. Zoku

Egy kicsit bajban vagyok ezzel az animével. Már az előző évadot is úgy néztem, hogy nem tudtam eldönteni, hogy ez iszonyatosan jó vagy hihetetlenül rossz. A főszereplő szenvedése, világfájdalma és ségélykiáltása egyszerűen odaragaszt a képernyő elé. De ugyanezen okok miatt néha úgy érzem, hogy elviselhetetlen az egész. Mégis valahogy, amikor kijött egy újabb rész, akkor azt megnéztem, mert mozgatta a fantáziámat és minden egyes rész után kíváncsi lettem, hogy mi lesz a folytatás.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



A történet magányos emberekről szól, akik összekerülnek egy klubba, ahol segíteniük kell más embereken. Az anime maga inkább a karakterek érzéseiről és gondolatairól szól.

A hangulata nagyon komor és sötét, viszont a rajzolása valami iszonyatosan tetszősre sikerült.

Aki nem látta az előzményt, nézze meg, viszont ha nem szereti a komor műveket, ne kezdjen bele. Aki csak ecchiket vagy shoujűkat néz szintén kihagyhatja.

Nagyon nehéz megmondani, hogy kinek ajánlom. Talán annak, aki érezte már, hogy nem érti meg senki, hogy amiről beszélni szeretne, de másokat nem érdekel vagy ha meg is hallgatják, félreértik, amit mondani szeretne.

a blogjaihoz és a már megszokott otthoni életéhez.

Persze ez nem jöhet össze, mert egy másik elit iskola megkörmökezi, hogy náluk legyen tanár. Na valahol itt tartok most a 4. résszel.

Amikor elkezdtem nézni az animét, akkor a tanár téma fogott meg (anyám, apám tanár, szóval ez a téma mindig is érdekelt), és az, hogy egy NEET hogyan boldogul az emberek között. De valahogy ez az animé-



ben nem igazán jön át. Az egész próbál vicces lenni, valamilyen morális értéket átadni és tanítani: például ne nézzünk le valakit csak azért mert egy cselédlány kávézóban dolgozik, de ez valahogy nem jön át. A rajzolás sem segít ezen, mert olyan pocskék, hogy az valami hihetetlen. A karakterek hangjai is irritálnak engem, főleg a kishűgé.



Hogy fogom-e tovább nézni? Nem tudom. Az első két részt egymás után néztem meg, mert új volt és jó volt. A harmadik résznél már kicsit kritikusabb voltam és nagyon zavart a rajzolás, amin a negyedik rész egyáltalán nem segített. Ez a rajzstílus egyszerűen nekem unszimpatikus.

Hogy kinek ajánlom? Azt hiszem, hogy senkinek. Egy kicsit csodálás nekem az egész anime.

Nisekoi

Ez már a harmadik folytatásom ebben a szezonban, úgyhogy ez a folytatások évada.

Még az előző évben ment a Nisekoi első sorozata, ami nemcsak a grafikájával de a vicces történetével is magával ragadott. Itt megint csak azt tudom mondani, hogy aki az előzményt nem látta, az bele se kezdjen! Raku és Chitoge álserelmi története tovább bonyolódik és a második évadban megismerkedhetünk a szereplők családjával is, például előkerül Chitoge anyukája. Persze a lakatról továbbra sem derül ki semmi érdekes, sőt teljesen a háttérbe szorul. Arra tippelek, hogy majd úgy 30 év múlva, mikor már a 300. résznél tartunk, akkor



majd kalapáccsal szétverik és kiderül, hogy mi van benne, addig meg nyújtják mint a rétestésztát.

Grafikáját tekintve nem vagyok úgy elájulva, mint az előző évadnál. Azok az apróságok nekem nagyon hiányoznak, amik ott megvoltak. A történet érdekes és még mindig magával ragad, hiába tudom, hogy ez csak időhűzás. A Beelzebubnál volt hasonló érzésem, hogy még a filler részek is jók.

Aki látta az előzményeket és tetszett neki, az nézze ezt is, mert nagyon jó! Leragaszt a képernyő elé, már nagyon várom a következő részt. Még akkor is, ha abban sem lesz semmi a lakattal kapcsolatban!

Ja igen! A legfontosabb majdnem kimaradt, ezt viszont mindenkinek ajánlom: az openinget nézzétek végig. Egy külön történetet mesél el, ami annyira abszurd és annyira vicces, hogy minden alkalommal megnézem.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Plastic Memories

Az androidos animékkel van egy olyan bajom, hogy a *Chobits* számomra az abszolút etalon. Azt hiszem nem fogok sosem olyan animét találni, ami csak egy kicsit is megközelíti azt a szintet. Aki pedig nem ismeri a *Chobits*ot, most rögtön és azonnal pótolja be a hiányosságát!

A *Plastic Memories* egy android begyűjtő csapatról szól. A giftiáknak nevezett androidokat gyűjtik be, mielőtt még lejár az idejük, elvesztenék emlékeiket és ösztönlényekké válnának akik veszélyesek az emberekre. Ebbe a csapatba kerül be a főszereplő Tsukasa Mizugaki és kap maga mellé egy csöndes giftia lányt.

A történet nagyon újat nem hoz. A giftiák is emberek? Ha együtt élnek az emberekkel, akik már családtagként tekintenek rájuk, akkor hogyan lehet őket elválasztani egymástól? Ilyen és ehhez hasonló kérdéseket próbál megfogalmazni az anime. A legtöbb esetben inkább elgondolkodtató és csak nagyon ritkán vicces, vagy vidám hangvételű. Az 5. résznek ráadásul úgy van vége és olyan dolgokat mutat be, ami miatt az ember szétrágja a körmét és nem hiszi el, hogy most megint várnia kell egy hetet, hogy megtudja mi lesz a folytatás.

Grafikát tekintve az anime nem egy bajom durranás. Hozza a szintet, amit ma alapján tekinthetünk.

Aki szereti az elgondolkodtató animéket, de nagyon nem akarja magát megérinteni vagy csak érdeklí a téma, annak szerintem érdemes belekezdnie ebbe a sorozatba. Én nézni fogom tovább, mert most már érdekel, hogy mi lesz a szereplőkkel!



Punchline

Nem volt sok elvárásom az animével kapcsolatban. Ha egy szóban kéne megfogalmaznom az érzéseimet, az az lenne, hogy: random. Az egész anime annyira vicces és véletlenszerű, hogy már csak azért is megnézi az ember, hogy akkor most mi is lesz a folytatás.

A történet egy Yuuta Iridatsu nevű srácról szól, aki egy apartmanban lakik. Egyik nap történik vele egy különös dolog és a szelleme elhagyja a testét. Szellemeként repdes az apartmanházban, ahol eddig élt és megfigyeli az ott lakókat, akiket így ismerünk meg. Ám főszereplőnkben van egy gyengesége. Ha bugyit lát és felizgatja magát, akkor akár az egész világ felrobbanhat.

Úgyhogy az eszeveszett történet, a váratlan események, az egyedi és számomra magával ragadó grafika nekem nagyon be-

jött. Már alig várom a folytatást!

Én csak ajánlani tudom mindenkinek, aki valami egyedire vágyik.

Dungeon ni Deai wo Motomeru no wa Machigatteiru Darou ka

A történet egy rpg játék szerű világban játszódik, ahol familiák vannak, amiket földre szállt istenek vezetnek. Ezekbe a családokba tartoznak kalandorok, kiegészítők, varázslók és kazamatákba járnak szörnyeket ölni és kincseket gyűjteni.

Főhősünk Bell Cranel is egy ilyen familia tagja. Bár igaz, hogy ő az egyedüli tag. (Már az OP-ED-ből kiderül, hogy valószínűleg lesznek többen is. Meg ha nem lennének többen, hogyan haladna előre a történet, hogy ők is nagy familia legyenek?)

A grafikáját tekintve az anime eléggé



átlagos, semmi kiemelkedő. A harci jelenekek látványosak, a varázslatoknál nincsen az érzésem, hogy na ezt csak CG-vel rádobták. Igényesen van minden megrajzolva.

Akik egy kicsit is szeretik az rpg játékokat, azoknak szerintem ez az anime is tetszeni fog.

Engem most ezzel a világgal fogtak meg. Bár Hestiát nem igazán tudom hova tenni. Miért köti fel a melléit? Na majd talán később kiderül!

Hirota véleményei:

Mivel a tőlem megszokottól több címet nézek a szezonból, ezért úgy gondoltam beszállok a fanboy rovatba. Ha időm és lehetőségem lesz rá, akkor a jövőben is részt veszek benne.

NP a *DanMachi*val fejezte be, ezért én azzal kezdem.

DanManchi

Egyre több ilyen kilométer hosszúságú címmel találkozom, ezért elkerülhetetlenül arra gondoltam, hogy Japánban megszűnt a "Hogy nevezd el a művedet?" című kurzus. No, de jöjjön a lényeg.

Főként a fantasy környezet keltette fel az érdeklődésemet. Azonban legnagyobb bánatomra semmit nem tudunk meg a világról. Van egy nagy torony (dungeon) a város közepén, oda a kalandor bemegy, harcol, kijön, eladja az árut és szintet lép, sajnos a dungeonról is nagyon keveset tudunk meg. A szintlépés módja kimondottan tetszik: a kalandorok hátán minden regisztrálva van, amit a familia istene tud upgradelni. Ennyi.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Az istenek közt talán legismertebb Héphaisztosz, de találunk még görög, skandináv (Freya), japán (Takemikazuchi) és indiai (Ganesha) mitológiából is isteneket. A grafikával és az animációval nekem sem volt bajom, bár több harcot vártam. Ennek ellenére az anime hozza, amit kell. Ez egy három, akárhonnán nézzük és Bell ennek megfelelően lágyszívú, bugyuta háromhős, akihez szép sorban csatlakoznak majd a csajok. Például már az első részben találkozunk Aizzal, de a sorozatos menekülésekknek hála a 7. részig kell várni, mire egymáshoz szólnak, viszont ekkor legalább a rész nagy százalékát kettejüknek szentelték.

A zenéi illenek hozzá, de nekem kicsit egysíkúak. Jah, és Hestia kötözje: nos az azért van, hogy még jobban fel legyen push-upolva a melle. Nem mellesleg nagyon hamar divatot is teremtett vele, mert lehet ilyen venni Japánban. A karakterek teljesen sablonosak, az a kevés történet is nagyon lassan halad és mivel egyelőre 13 részes lesz, nem is gondolom, hogy sok mindent kihoznak belőle. Többé-kevésbé epizódikus felépítésű, azt követhetjük nyomon, ahogy Bell kalandozik a dungeonban és bolondozik a csajokkal. Utóbbit persze ügyefogyottan csinálja. Ennek megfelelően találunk a sorozatban három elemeket (pl. randizás, féltékenykedés), sok érdeke-

sebb információt viszont kihagytak, ami a regényben és a mangában benne van. Az egész cím nagyon sokáig húzható és mivel 2013-ban indult a regény, valamint a manga is, még sokáig fog futni. Jelenleg 4 pontnál nem hiszem, hogy többet adnék rá. Még úgy sem hogy a 8. rész nagyon jó volt.



Arsan Senki (TV)

Ha a DanMachi nem enyhítette a fantasy vágyam, majd az Arslan fogja. Korábban már láttam az OVA-t, így szinte kötelezően nézem. A hat részes OVA viszonylag retró, mivel 1991-től 1995-ig futott, így kicsit érdekes volt az új dizájn számomra. De Arakawa megint remek munkát végzett a karakterekkel annak ellenére, hogy nekem a retró dizájn jobban tetszett. Valahogy komolyabbnak hatott. Az első amolyan bevezető rész volt. Meglehetősen kellemes, bár kissé gyermeketeg hangulattal, de nagy



hibát követ el, aki ez alapján ítéli/ítélt meg a sorozatot. A rész azért arra jó volt, hogy megtudjuk Pars királyság egy pogány, rabszolgatartó, harcos nép. Fővárosának Ecbatánának épületei az arabiai/perzsa mintákat követik. Az anime a többi részben sokkal sötétebb, komorabb hangvételűt vett fel, kezdve onnan, hogy Andragoras saját önféjűsége, macacssága és elvakult gőgje miatt a saját embereit a halálba küldte. Úgy vesztette el a háborút, mint Eren az anyját, a főváros és maga az ország is a pusztulás szélére került. Innen indul igazából a történet Arslan herceg szemszögéből figyelve, hogy a köré gyűjtött hűséges harcosok miként próbálnak előnyt szerezni és visszavenni azt, ami az övék volt. Természetesen Ecbatana sorsát is ezzel párhuzamosan követhetjük és feltűnt a háttérből irányító antagonistát, Silvermask is. A grafika szép, a környezet is hangulatos. Az animációval viszont akadnak gondok, érzem ezalatt a helyenként gyatra CG-t.

A zene viszont teljesen jó. Az opening és az ending nagyon otetszenek, fülbemászóak, hamar megjegyzik az ember őket.

Az anime alapja egy 1986 óta futó regénysorozat, így itt sem várhatunk konkrét



befejezést sajnos, de talán jobb hír, hogy 25 részes lesz a sorozat. Viszont ha ebben a tempóban halad, nem fog tovább jutni az OVA-nál, amit sajnálok. De reménykedem egy második évadban. A lassú haladás előnye, hogy a mű részletesebb, így sok minden érthetőbb, jobban el van magyarázva, mint az OVA-ban. A karakterek megfelelőek, határozottak, tudják mi a dolguk és cselekednek is ha kell. A főellenség, Silvermask is ígéretes karakter, bár az ő céljai kicsit sablonosak, mivel a bosszú vezérli, de ennek a megvalósítása az, ami az animét jóvá teszi. Egy izgalmas, kellemes fantasyt kapunk. Egyelőre egy stabil hetesre tudom értékelni.

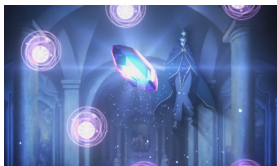


Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Fate/stay night: Unlimited Blade Works (TV) 2nd Season

Ez a franchise is csak növekszik, mint a bolondgomba. Főleg mostanában, a Fate/Zero óta burjánzott el. Mivel a kedvenc animémről van szó, még ha a Föld meg is állna, akkor is nézném. Hiába Second Season nem beszélnek 2. évről, szimplán a divatnak megfelelően ketté vágják. Szóval most folytatódott a télen félbehagyott történet. Aki nem tudná annak elmondom, hogy a *Fate/Stay Night* visual novel UBW szálát dolgozza fel az anime. A Fate route még 2006-ban lett feldolgozva a Studio Deen jóvoltából, a harmadik Heaven's Fele-t pedig film formájában fogjuk kapni, valamikor a jövőben. Az anime szerkezete nem változott: elképesztően látványos harcok és beszélgetések váltakoznak, ahogy az előző részekben. Az első évadban a főgonosz szerepét kitöltő Caster elleni harc lezárult és nagyon izgalmasra sikerült, emellett elindultak a mesterek és szolgák közötti kavargások. Archer még hangúlyosabb karakter lett, céljait és valódi kiletét is megtudtuk. Természetesen Gilgamesh is feltűnt, amit Berserker és Illya nem üszött meg szárazon. Még hátra van öt rész, de már beindult a végjáték és kialakulóban vannak a párharcok. A Shirou vs. Archer fight nagyon tetszett. Kirei is kiteregette



kártyáit, de nem ment vele sokra. A grafika hozza az ufo-table minőséget, a képek gyönyörűek, az effektek látványosak, öröm a szememnek. Egyedül az openinggel és az endinggel nem vagyok kibékülve. Az Aimer az zenéje erőtlén és nem passzol a képekhez, a *Zankyō no Terror*-t jól eltalálták, ezt most nem. Kalafina is csalódást okozott, elég gyenge endinggel rukkoltak elő. Emeltem, hogy kedvenc, ezért hajlamos vagyok részrehajlani itélni és elnézni a hibáit. A legmagasabb pontot simán rádobom.



Kekkaï Sensen

Mindenek előtt leszögezem, hogy ezt az animét kizárólag két dolog miatt kezdem el. Az egyik Koyama Rikiya személye, mivel ő biztosítja az egyik főszereplő, Klaus hangját. A másik, hogy az anime alapjául szolgáló manga alkotója Yasuhiro Nightow, aki a hazánkban is vetített Trigun alkotója.

Sőt a mangáját is kiadták itthon, amit sajnos végül nem fejeztek be. Kijelentem, hogy a Kekkaï varázstát két dolog adja. Az egyik, hogy semennyire nem veszi magát komolyan. A másik, hogy a karakterek veszélyesen örültek.

Helyszínünk New York városa, ahol összekapcsolódott az itteni világ egy másik dimenzióval. Ennek következtében a város egy áthatolhatatlan burkba került. Az em-



berek és a különféle, rendkívül változatos formájú és fajú lények kénytelenek együtt élni. Ez tehát az alapszitu, ebbe csatlakozunk be mi, nézők. A részek epizódikusak, minden részben a város *Men in Black* szupercapatán, a Librának a - nem teljesen százás - tagjait láthatjuk a szemünk előtt rohagálni és élhetjük át abszurd kalandjaikat, melyben a gonosz lényeket teszik helyre, érdekesebbnél érdekesebb szituációkba keveredve. Persze ez úgy szokott kezdődni, hogy valamelyik tag bájba kerül (általában vagy Leo vagy Zapp), végül pedig Klaus húzza ki őket onnan. Az anime sok karaktert mozgat, de egyelőre elég felületesen kerültek bemutatásra, és meglehetősen üresek. A színvilág barnás-szürkés, sötétebb színekkel, ami szerintem

tökéletesen passzol a világhoz, egy 30-as évekbeli hangulatot idéz. A grafika és az animáció is szép. A zenék hangulatosak. Az opening-ending páros is tetszetős. Sőt az endingben lévő táncok máris bejárták a netet gif formájában. Nincs igazán összefüggő történet, de talán jobb is így, mindössze pár sablonos mondat tartják fenn a háttérben húzódo szálakat (pl. Black). A Libra tagjait bár jószándék vezérlé, mégis tovább tudnak rontani a helyzeten és ennek megfelelően a város bizony pusztul. De minden jó, ha jó a vége. A karakterek viccesek, szerethetőek. Azért negatívumot is tudok mondani, sajnos volt egy-két rész, amit túlságosan is elhanyagoltak, ezek teljesebb kifejtést igényeltek volna (például a sakkjátzsma). Továbbá sokaknak juthat eszébe a sorozatról a *DRRR!* vagy a *Baccano*, de itt valahogy nem jön át annyira a hangulat. A részek önméltólok és az egész lóg a levegőben. Egyelőre 6 pontot ítélek oda neki.



olytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Iskariotes véleményei:

Gunslinger Stratos: The Animation

A készítők egy nem túl eredeti ötlettel álltak elő a sorozatban: adott két párhuzamos világ és csak az egyik élheti túl a háborút (valakinek a *Rejtély* című sorozat rémlik esetleg?). Azt a háborút, amit 2015-ben vívnak az ellenfelek, ahelyett, hogy real time-ban 2115-ben harcolnának egymással. Az indoklás az, hogy ez van mindkét időtől egyenlő távolságra (ezt így nem értem, szóval jó lenne, ha a Doktor vagy Okabe ezt elmagyarázná). Ja igen, természetesen ez a sorozat sem szegi meg a 11-es számú anime klisé szabályát: egy háborút sohasem hadseregek vívnak, hanem csak és kizárólag tinik. Ámbár akadtak/akadnak idősebb karakterek, de a gonoszoknak tűnő profot nehéz komolyan venni egy piros pöttyös nyakkendőben, a másik idősebb karaktert (akinek aranyozott pisztolyai voltak) pedig masszív 3,5 perces szereplés után kiiktatták. Az egyetlen hasznavehető idősebb személy egy doktornő, aki szőke, és mint a legtöbb anime orvosnő nagy mellekkel és perverz magatartással van megáldva - szerintem egyébként erősen hasonlít *Bayonettára*. De ha már a hasonlóságot szóba hoztam, akkor itt jegyzem meg, hogy



szinte minden egyes részben történik egy-egy kikapcsolás valamilyen animére legyen az akár a *Jojo*, a *GiTS* vagy éppen az *Ergo Proxy*.

Uhh, egy kicsit eltértem a tárgytól! Visszakanyarodva a történethez meg kell



említeni, hogy a két világ azért tud egymás létezéséről, mert majd a jövőben feltalálják az időhajlítást (a következő *Avatar* sorozatnál már minden bizonylan lesz timebender képesség is, bezony). Ennek köszönhetően tehát tudnak egymásról, így elkezdik a totális háborút a másik világ ellen. De még mielőtt ez bekövetkezne, megjelennek a titokzatos idegenek, akik ráveszik a két felet, hogy a múltban harcoljanak kevés em-

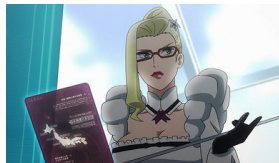


berrel; végül aki győz, annak a világa megmarad, ha nem így tesznek, akkor mindkét világ elpusztul majd. No, ebben a harcban vesznek részt főhősünk is, Kazasumi és Kyoukai és a másik oldalról is ők, hiszen párhuzamos világok vannak (*Jet Li-s Egyetlen*

film, hahó). A harcok, mint mondtam 2015-ben zajlanak és persze csak egy helyen lehet ezeket a csatákat megvívni: Tokióban. Egész pontosan nem értem vagy csak figyelmetlen voltam, amikor ezt magyarázták, de a lényeg az, hogy az emberek hologramnak tűnnek, csak az épületek valóságok, de azoknak a megromlását sem veszik észre az emberek. Úgy érzem ezt a részét még csiszolhatták volna a készítőik. A harcokban speciális fegyverekkel

lehet csak harcolni, amiket energia kockából nyernek ki (már várom, hogy Optimus fővezér valahol bekanyarodjon értük). Amit még feltétlenül le akartam írni, hogy a 2015-ös és a 2115-ös világ között csak meghatározott helyeken lehet átkelni, ami tisztára olyan, mint a *Mátrixban*.

A sorozat grafikája nekem elmenős, az eddig legjobban rajzolt jelenet az első rész első pár perce volt szerintem. Az anime elején még az arck rajzolása elég pocskék volt, de mostanra már egész jók lettek. Az opening és az ending elmenős darabok, semmi extra, de simán vállalhatóak. Kíváncsian várom, hogy most mi lesz Tokióval? Az öreg professor végül is mennyire gonosz, már ha az (de biztosan az)? Az idegeneknek mi a valós céljuk? A kislány kicsoda valójában, mi célból jelenik meg és miért tűnik el?



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

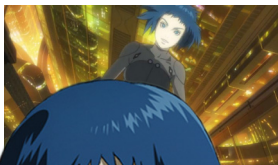
Ghost in the Shell: Arise - Alternative Architecture



A GiTS univerzum kétséget kizáróan leggyengébb részéhez van szerencsénk. Sem zeneileg, sem grafikailag nem tudja ez a sorozat hozni azt, amit egy ilyen névtől és felmenőktől már megszokhattunk.

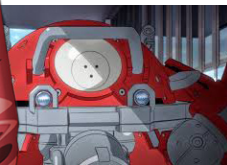
A sorozat maga abba a korbba kalauzol el minket, amikor Kusanagi még nem volt a kilences szekció tagja, pont most kezdik összeszedni a csapatot. Batout vagy éppen Tougsut. A Tachikomák még nem léteznek vagy legalábbis nem abban az alakjukban, ahogyan megszokhattuk őket. Itt még csak fegyverszállítók. Aramaki még nem volt ősz, Motokónak meg még nem jutott eszébe nagymellű modellre váltani testét.

Lehet, hogy a sorozat előzmény akar lenni, de számomra ez nem jött össze. A magazin egészét meg tudnám tölteni, hogy mikor, hol, hogyan és miképpen térnek el vagy csúsztatnak a készítők az eddig megismert GiTS univerzumhoz képest. Néhanapján úgy érzem, csak feleslegesen puffogatnak frázisokat és GiTS-es kliséket és még azokat is rosszul. Szóval tankajtó kinyitáshoz teljes erőbedobás kell,



olyan nincs, hogy csak egy kézzel nyisson ki egy ilyen Kusanagi. Komolyan rosszul esik, hogy így nyúltak hozzá a sorozathoz. Nem tetszik, hogy grafikailag nem veri az egész jelenlegi animés mezőnyt, holott ez mindig is névjegye volt ennek a világnak és ez alól a jól kivitelezett opening sem lehet mentés. Rossz hallani, hogy az eddig kiváló zenei alapokat sutba vágják, jó természetesen Origa halála nem könnyített a helyzeten, de ez akkor sem lehet mentés a mostani színvonaltalanságra. Ahogyan a történetet sem lehet megvédeni.

Úgy gondolom kiváló lehetőség nyílt volna arra, hogy a karaktereket (és nem csak az Őrnagyot) mélyebben bemutassák. A GiTS franchise még mindig lóg egy Ishikawa és egy Borma előzménnyel, de főleg az utóbbival bánnak mostohán a készítő. De lehetett volna arra

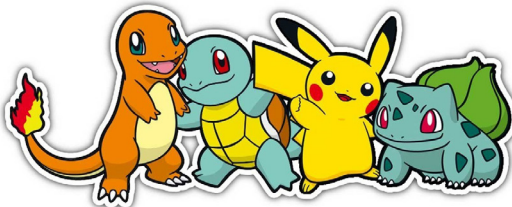


is használni a keretet, hogy a háttér történelmet (például: Második Vietnámi háború, Amerikai Birodalom kialakulása és a többi, és a többi) pontosabban és részletesebben bemutassák. De nem! Már megint egy szokásos összeesküvéses történetet kaptunk, ami inkább mondható egy erősebb kontónak semmint hihető valóságnak. Természetesen lehet nincs igazam és egész egyszerűen csak túl szigorú vagyok, mert a GiTS-ről van szó. Nem tudom. Van még számomra vissza hat rész még bármit ki lehet hozni a történetből, ha a készítők úgy akarják... ha nem, akkor hát ez is oda kerül, mint az Innocence: szép-szép, de azért maradjunk csak az igazi 1995-ös szerelemnél.



Magyar Anime VHS - DVD - Bluray kiadások története 2. (2000 - 2006)

// Iskariotes



Jelen számban a 2000-2006 közötti időszakot mutatom be. A korszakot VHS kazettákkal kezdem, de mire a végére érek, már a Blu-ray kiadások is megjelennek. Ebben az időszakban jelent meg az első animés-mangás magazin hazánkban, ekkor indultak a legnagyobb animés portálok, valamint az A+ is ekkor kezdte meg sugárzását. Akinek ez nem lett volna elegendő, a mozikban *Pokémon*, Miyazaki, Oshii és Katsuhiro filmeket nézhetett, illetve a Japanimaniát hallgathatta.

Források:

Anime News Network
My Anime List
AnimeAddicts
Országos Dokumentum-ellátási Rendszer

Bár a korszak nem a legtermékenyebb időszak volt a hazai anime megjelenések életében, de a legigényesebb termékek ekkor kerültek a boltokba. Illetve ne feledjük, olyan sorozatok juthattak a rajongók kezébe, mint a *Dragon Ball Z* vagy az *InuYasha*. Akkor kezdjük is neki az időutazásnak, amit most a SERN támogat.

Sorozatok

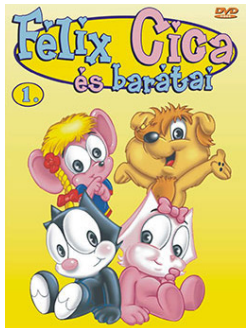
Kétezerben rögtön egy régi ismerős, a Tower kiadó jelentkezett meg hozzá a *Tom Sawyer kalandjaival* (*Tom Sawyer no Bouken*), ám az 1980-as sorozatból, amely 49 részes volt, itthon csak 4 részt adtak ki két VHS-en. A sorozat alanyaira jól fogyott, hogy második kiadást is készítettek belőle. Bár nem sorozat, de itt említtem meg, hogy a Best Hollywood 2005-ben megjelentette a *Kalandozás a Mississippin* (*Huckleberry no Bouken movie*) című DVD-jét, amely a *Huckleberry no Bouken* 1976-os sorozatának 1991-es mozi változatát takarta. Az már csak külön érdekesség, hogy az eredeti film 90 perces, míg az itthon kiadott már csak 76 perces lett, vajon mit kellett kicenzúráznia a kiadónak?

A Tower 2006-ban újra jelentkezett, amikor a *Grimm legszebb meséit*



(*Grimm Masterpiece Theater I-II.*) adta ki szinte az összes részt megjelenítve.

2005-ben a Mirax jelentette meg a kisebbeket megcélzó *Felix cica és barátai* (*Baby Felix*) című sorozatot. Összesen 4 DVD érkezett a 65 részes sorozatból és egészen az 54. részig



jutottak, kár hogy a maradék 12 részt már nem jelentették meg. A korongok egyébként azonos felépítésűek: 12 epizód, magyar-angol hang, magyar felirat plusz extra gyanánt előzetesek.

A kis tiniket a Klub Publishing támadta be 2006-ban a



Meggaman NT Warrior (*Rockman .EXE*) kiadásával, amin kemény 4 rész volt megtalálható magyar hanggal. Adtak hozzá extrákat is, de a kiadást ennél a sorozatnál nem folytatták.

A kilencvenes évek után 2006-ban újra kiadták a *Hello Sandybell* (*Hello Sandybell*) című sorozatot, igaz most már DVD-n, de továbbra is a Fűmötőnek köszönhetően. Egyébként a kiadások gyatrára sikerültek, a borítókép, a hátlap és még az ismertető szöveg is mindegyiknél ugyanaz. Ezek után 2010-ben a Klub Publishing szerezte meg a jogokat és plusz 4 DVD-t adott ki hozzá, lemezenként 130 perces játékidővel, de továbbra sincs rajtuk japán hang vagy bármilyen extra. Itt jegyzem meg, hogy az előző cikkemben rosszul írtam és nem négy, hanem összesen 10 VHS kazetta jelent meg, így nem 12, hanem közel 30 részt adott ki a sorozatból. A hibáért ezúton is elnézést kérek.

De a retró hullám nem itt ért véget. A Vertex Plain a kilencvenes évek után 2005-ben újra piacra dobta a *Kimba a fehérorszlánt* (*Jungle Tai-tei*), de ezúttal is csak 3 lemezig jutottak, viszont az első kettő esetében két kiadást ért meg a DVD. A korongokon egyébként csak magyar hang található, illetve egy rém szegényes extra kínálat.



Bakuten Shoot Beyblade

Mint sok más esetben, ennél a címnél sem egyértelműek a magyar jogviszonyok. Ezt a sorozatot először a H&C KFT adta ki 2004-ben, összesen négy DVD - illetve az első két lemezhez VHS verzió is - készült. Egy-egy lemezen 3 epizód szerepel, így csak a 12. részig jutottak el. A kiadás csak



magyar hanggal rendelkezik, de van hozzá játékiprogram is.

Az anime következő megjelenését már a Mirax jegyzi, taktikus okokból rögtön a 14. részzel nyitottak. Ők már négy lemezt adtak ki mindegyiken három részzel, kivéve negyedik lemezt, amire már 4 részt is rá mertek tenni. Itt már lehet hangot választani (angol, magyar), de extrák nincsenek. További érdekesség, hogy míg a H&C kiadás az 3 részes 45 perces játékidőt igényel, addig a Miraxoson már 66 percet...

Yu-Gi-Oh!

A kilencvenes évek végén és a kétezres évek elején érkezett hazánkba az egyik legismertebb anime franchise, a *Yu-Gi-Oh!*. A rengeteg merchandising terméken túl DVD formátumban is hozzájuthatott a lelkes magyar rajongó.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Először 2005-ben jelent meg a Warner jóvoltából a Yu-Gi-Oh! mozifilm, *Yu-Gi-oh! A fény piramisa* (Yūgiō Duel Monsters: Hikari no piramida) címmel. Mivel nem az eredeti, hanem a 4Kids-es változat jelent meg, így némi módosítással adták ki, ezt a filmet egyébként itthon a tévében is láthattuk. Majd a Klub Publishing hozta az első sorozat első 9 részét három különböző DVD-n 2006 és 2007 között. Mindegyik lemezt külön alcímmel láttak el. A lemezeken minimális extra található.



Pokémon

Természetesen a világ egyik legismertebb animéje sem kerülhetette el a sorsát, itthon is kiadták. Ami igazán kuriózumma teszi, hogy több filmjét nem csak VHS-en vagy DVD-n, hanem mindkét platformon megjelentették. Sőt több filmjét a mozik, illetve tévé-csatornák is játszották. Az első Pokémon megjelenés 2000-ben történt, amikor az első filmet (*Pokémon: Mewtwo visszavág*, *Pokémon: Mewtwo no Gyakushuu*) adták ki itthon VHS-n a Warner jóvoltából, majd ugyanezt a filmet 2002-ben is piacra dobták, ekkor már DVD formájában. A kiadásnak nagy előnye, hogy jó sok extrát tettek bele, sőt egy speciált, a *Pikachu*

nyári vakációját (*Pokémon: Pikachu no Natsuyasumi*) is tartalmazza, hátránya azonban hogy felirat nem készült a filmhez. 2001-ben megint csak VHS jelent meg *Pokémon 2000 - Bíz az erőben* (*Pokémon: Maboroshi no Pokémon Lugia Bakutan*) címmel.



Majd 2002-ben következtek az első filmnél bevált receptet: kiadták DVD-n is. Itt sem készült felirat, az extrák szintén rendben vannak, továbbá ismét sikerült egy speciállal megörvendeztetni a rajongókat: a *Pikachu mentőak-*

ciója (*Pokémon: Pikachu Tankentai*) került fel a lemezre. 2002-ben jelent meg a következő kiadás, a *Pokémon: Mewtwo visszatér special* (*Pokémon: Mewtwo! Ware wa Koko ni Ari*), ezt egyszerűen jelentették meg mind DVD mind pedig VHS formátumban. A DVD-re végre felirat is került, viszont nem kaptunk ajándék animét és még az extrákból is kevesebb lett, mint az előző kiadásokban.

De nem csak mozifilmeket, hanem a sorozatot is kiadták itthon. Elsőként az M-RTL jelentetett meg hat Pokémon VHS-t, kez-



táncént három résszel (tehát összesen 18 részt). Sajnos sehogyan sem sikerült kiderítenem a pontos megjelenési dátumukat. Az utolsó Pokémon kiadást a Klub Publishing végezte *Nagy Pokémon DVD* címmel, amin az alapsorozat első 10 része található meg. De sajnos a kiadás maga nem a legfényesebb. A hang 2.0-s és az is csak magyar, felirat így nem is került fel rá, ami kicsit pozitívabb, hogy pár extrát azért még sikerült feltenni a lemezre.

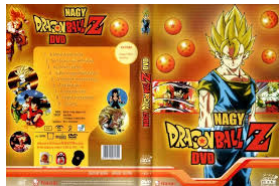
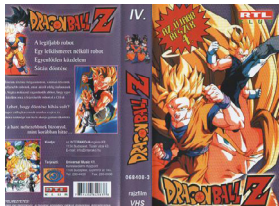
Full Metal Panic! & Full Metal Panic! Fumoffu

Az FMP-t 2006-ban kezdték kiadni, először a sima sorozat került terítékre. A kiadások a szokásos Klub Publishing receptet követték: magyar, japán hang, magyar felirat egy kis extrával megdobva, ehhez társult a relatív sok rész (itt korongonként 5). Miután kiadták a teljes sorozatot összesen 5 lemezen, 2008-ban érkezett a Fumoffu is, mely 6-6 résszel két lemezre fért rá. Sőt az év folyamán két díszdobozos kiadással is jelentkezett a kiadó (júliusban a Fumoffuval, októberben az alapsorozattal).



Dragon Ball Z

Igen, a világ legismertebb animéje is sorra került, így 2003-ban négy VHS kazettán támadott Goku és Vegeta. Sajnálatos módon nagyon rapszodikusan kezdték a kiadást. Az első lemezen rögtön a 122. rész-nél nyitják a történetet végül a negyedik kazettán a 133. rész-nél hagyják abba, mely az Android-történettség eleje. Ezt követően kiadták a *Nagy Dragonball Z DVD-t* is. Nulla extrával, nulla felirattal és itt is csak random kerültek fel a részek a lemezre, egész pontosan kilenc. Talán joggal mondható el, hogy ez a sorozat ennél a semmilyen kiadásnál jobbat érdemelne volna. Szinte büntetni kellene, aki így bánik el egy kultusz sorozattal.



Cowboy Bebop

Személy szerint az egyik legérdekesebb kiadásnak a CB movie-t [\(ismertető az AniMagazin 24. számában\)](#) tartom. Úgy gondolom, hogy a sorozata minden idők egyik legjobb animéje. A film bár tökéletesen hozza a Bebop hangulatát, mégiscsak az a legnagyobb erénye, hogy a sorozat movie-ja. Ennek ellenére pont a filmet adták ki először Magyarországon és csak évekel később a sorozatot. (Szerintem csupán a véletlen műve, hogy mind a film mind pedig a sorozat is megjelent itthon.) A film 2003-ban DVD-n és VHS-n is megjelent, a DVD-re még jó pár extrát is rátektek. A sorozat 2006-ban érkezett a boltokba, majd 2008-ban egy díszkiadásnak is örvendhettek a rajongók. Sajnos a díszdoboz csak a sorozatot tartalmazta, a filmet nem. A széria lemezeire semmilyen anyag sem lehet, szép, tisztességes iparos munkák, megfelelő mennyiségű hanggal és felirattal valamint egy kis adag extrával megtámogatva.



InuYasha



Az *InuYasha*nak vitathatatlan érdemei vannak abban, hogy az anime Magyarországon népszerű és elfogadottabb lett. A második anime bummm egyik zászlóshajója volt, részeit a tévében hétről hétre több mint százezeren követték figyelemmel. Nem csoda, hogy a Klub Publishing lecsapott a sorozatra. Az első korong már 2005-ben megjelent, érdekessége, hogy a borítón nem tüntették fel, hogy első, tehát nem bíztak annyira a sikerében, valamint csak 4 részt tettek fel rá, ugyanakkor több extrát lehetett rajta megtalálni, mint a következők. Merthogy volt folytatása, méghozzá összesen 14 lemezt adtak ki, így pontosan 104 epizódig jutottak, amíg az RTL Klub leadta (később még pár részt levétettek, szinkron pedig elvileg a teljes sorozathoz készült, de ezt sajnos nem láthattuk). A kiadásokban magyar és japán hang is megtalálható valamint felirat is van hozzá, ahogyan némi extra is jár a lemezekhez, amikre átlagosan 7 rész került.

Óriási öröm volt még, hogy az *InuYasha*-ból készült 4 mozifilmet is kiadták magyarul, igényes védőtokkal. Itt is van egy érdekesség: az első mozifilmre megint nem merték kiírni, hogy *InuYasha* mozifilm 1.,

hanem *InuYasha* a mozifilm címmel került a boltokba. Természetesen itt is hasonló lemeztartalmat lehet megtalálni: japán és magyar hang, magyar felirat, kis extra. A többi mozifilm már rendes számozást kapott. Ezek után bátran kijelentem, hogy ez a kiadás volt a hazai anime piac legsikeresebb vállalkozása, a maga 18 korongjával és a több mint 100 epizódjával messze veri a többi kiadást.

Mozifilmek

Az új évezredben először a Warner jelentekzezt igazán komoly anime filmmel - vagyis antológiával - ez pedig a 2000-es évek kult-trilógiájához, a *Mátrix*hoz készült anime összeállítás, az *Animatrix* (*The Animatrix*) volt. A kollekció több rövidfilmet tartalmaz, amik így vagy úgy, de kapcsolódnak az eredeti történehez. A kiadó rögtön két különböző lemezzel rukkolt elő. Az egylemez verzióhoz a filmesckéken kívül több és jó minőségű extrát adtak, míg a kétlemez extra változatnál a film OST albuma került fel bónuszként. Egyébként az *Animatrix* OST lemeze külön is megvásárolható volt hazánkban, nem tudom, hogy egyáltalán más animénél ez előfordult-e vagy sem.



2002-ben kiadták hazánkban a *Digimon - Az igazi film* című alkotást. Ilyen anime viszont nem létezik, szívsős és masszív kutatás után annyit sikerült összeszednem, hogy ez a 84 perces alkotás három *Digimon* filmből lett egybegyúrva, de hogy konkrétan melyik az a három, nem tudom. Kérem, aki tudja, szíjnjon meg és írja már le a helyes megfejtést! Köszönöm!



2004-ben megint kiadták itthon a *Transformers (Transformers the Movie)* 1986-os filmjét (először 1992-ben került a polcokra a film), ez minden idők egyik legrosszabb, ha nem a legrosszabb itthoni anime DVD kiadása. Csak egy példa: a hátsó borítón a *G.I. Joe* rajzfilm képei láthatóak...



A Best Hollywood 2005-ben jelentkeztet újra anime kiadással, méghozzá egy meglehetősen furcsa mozifilmmel, mely a *Hüvelyk Panna nyomában* címet viselte. A probléma vele az, hogy mindenhol egy 1995-ös kanadai-japán rajzfilmnek állítják be (legálábbis a magyar adtbázisokban eredeti címként a *Thumbelina - A Magical Story* nevet adják meg). De ebben a formában nem találunk rá az animés adatbázisokban, ugyanakkor létezik egy 1992-es sorozat az *Oyayubi Hime Monogatari* (angol címe ennek is *Thumbelina - A Magical Story*), amin ugyanaz a stúdió (Studio Eno-ki) dolgozott, mint amit a 95-ös rajzfilmnél jelölnek. Szóval az én elképzelésem az, hogy az eredeti 1992-es 26 részes sorozatból 1995-ben készítettek egy összefoglaló filmet kanadai segédlettel és később ezt adták ki itthon.



2005-ben egyszerre két Ghibli filmet is kiadtak hazánkban, az egyik a *Vándorló palota* (lásd lejjebb), míg a másik a *Macskák királysága* (*Neko no ongaeshi*) volt. A kiadást az Intersonic felelt, a cégnek ez volt az egyetlen animés munkája. Maga a



korong egészen tűrhető, van rajta magyar és japán hang valamint felirat is, sőt még csekély extrával is szolgál. A filmet évekkal később papírtokos kiadásban is megjelentették, illetve több hazai csatorna is a műsorára tűzte.

A gyerekvonal tovább folytatódott 2006-ban, amikor egy új szereplő, a Cinetel jelentkeztet egyetlen anime kiadványával, az 1982-es koprodukcióban készült *Az utolsó egyszarvúval* (*The Last Unicorn*). Szintén ebben az évben jelent meg az IP Film kiadványa a *Titkos kert*, amit az AnimaAddicts animének tüntet fel. Az F.H. Burnett klaszszikus alkotását egyébként több anime is feldolgozta (3 sorozat és egy *Hello Kitty OVA* készült belőle), de ez a magyar kiadás filmként szerepel és valószínűleg teljesen különálló mű, koreai-angol koprodukciók tűnik.



Final Fantasy

A világ egyik leghíresebb játékából természetesen több anime feldolgozás is készült. Ebből kettő (pontosabban három) itthon is piacra került, az első a 2002-ben kiadott *Final Fantasy - A harc szelleme* (*Final Fantasy: The Spirits Within*) név viselte. Az extra változat kiadás bár magyar hangot nem tartalmaz (habár később a tévében szinkronosan is adták), irdatlan sok extrát pakoltak hozzá. Úgy gondolom, hogy extrákat tekintve ez a magyar anime kiadás jelenti a csúcst. Másrészt ez az egyetlen olyan anime, amit VHS-en, DVD-n, sőt még Blu-ray lemezen is kiadtak. Bár meggyőződésem, hogy a film nem annyira jó, hogy mindegyik formátumban meg kellett volna jelennie.



A másik FF kiadás a 2006-ban kiadott *Final Fantasy - VII: Cloud visszatér*: *Advent Children* (*Final Fantasy VII: Advent Children*) címen futó film volt. Ezen a kiadáson lényegesen kevesebb extra található mint az előző film esetében, de a kétlemezes kiadásba sikerült egy 25 perces extra animét is becsempészni (ez a *Final Fantasy VII: Advent Children - Venice Film Festival Footage*).

Gyöngyszemek

Az évezed első jelentős animéje a 2000-ban kiadott *Vadon hercegnője* (*Mononoke hime*) volt. A filmet egy évvel korábban már a Titanic Nemzetközi Filmfesztiválon bemutatták, ahogyan az [Origo] írta a „gyermeklelkű felnőtteknek ajánlva”. Ezt követően a Vico adta ki VHS-en a filmet, majd pedig 2000-ban a UIP Dunafilm dobta piacra már DVD alakban.



Két évvel később újabb lélegzetelállító mű került a magyar piacra, ez pedig az Oszamu Tezuka által írt és Rin Taro által rendezett *Metropolisz* volt, melyet a Fórum Home adott ki itthon. A magyar közönségnek nem kellett bemutatni a filmet, hiszen már láthatták a Titanic fesztiválon, majd az HBO is leadta. A két lemezes verzióra tudtommal nem került fel a magyar szinkron, de a felirat igen.



Már az első lemezen található extra, de szerencsére a második lemeze csak ezzel van tele.



2003-ban újabb nagy fogás jelent meg a magyar piacon a Best Hollywoodnak köszönhetően, ez pedig a *Chihiro Szellemországban* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*) volt. A film népszerűségét és trendiségét mi sem bizonyítja

jobban, mint hogy összesen 5 különböző borítóval jelent meg. Miyazaki mester következő alkotását, a *Vándorló Palotát* a Best Hollywood is kiadta 2005-ben, majd 2006-ban a *Ghibli sorozat* keretében (a *Ghibli sorozatról bővebben a következő számban olvashattok*). Bár maga a kiadvány nem nagy szám, felirat nincs hozzá pedig van japán hang illetve az extrák is nagyon soványkára sikerültek.



2004-ben Satoshi Kon első hazai DVD megjelenését ünnepelhette a hazai rajongótábor, ekkor került ugyanis a polcokra 2003-as műve, a *Tokiói keresztapák* (*Tōkyō Goddofazsú*). Sajnos magyar hang nem került rá, de legalább a tévé leadta és ott már szinkronos volt, sőt a 2005-ös Titanic fesztiválon a közönség szavazáson második helyet ért el.

2005-ben Otomo Katsuhiro munkája a *Gőzfiú* (*Suchimubōi*) jelent meg a Warner gondozásában, ráadásul nem is a sima, hanem egyenesen a pedezői változatot nézhették meg a szerencsések. Sajnos magyar hang nincs rajta (pedig később az HBO készítetett hozzá szinkront) viszont jó sok felirat van és három hang közül is választhatunk, arról nem is beszélve, hogy extralemez is járt hozzá. Azt már csak érdekességképpen említem meg, hogy a filmet még VHS-n is kiadták.



A Navigátor Film 2006-ban jelentetett először anime kiadással és rögtön egy igényes alkotással. Hideyuki Kichu regényfolyamának a *D, a vámpírvadásznak* (*Vampire Hunter D* (2000)) második megfilmesítését kétlemezes változatként adták ki. A DVD-hez több hang és több magyar felirat is elérhető valamint egy egész lemeznyi extra, rengeteg hasznos és érdekes anyaggal. Szóval nagyon minőségi kiadásról beszélhetünk, de nem ez volt a legjobb.

Mivel 2006-ban érkezett két olyan anime DVD kiadás, amik azóta is a legjobb hazai animés kiadásoknak bizonyultak, sőt megjelenésük évében ez a két korong vit-



te el az arany és az ezüst helyezést a hazai legjobb DVD kiadások versenyében (Forrás: xpress.hu).

A második helyre Otomo Katsuhiro örökérvényű mesterműve, az *Akira* került. (Ismertető az *AniMagazin* 24. számában) A filmet 2006 márciusában mutatták be az Odeon filmszínházban. A díszdobozos kiadás minden igényt hiánytalanul kielégít. Magyar és japán hang található rajta, természetesen mindkét esetben 5.1 hangzással kényeztetve a nézőket. Rögtön két felirat is van hozzá, az egyik a mozi verziót a másik az eredeti szöveggel követi. Az extra lemezen olyan nyálánkságok találhatóak, mint interjú a készítővel, eredeti szöveggelvezettség vagy éppen rajongói audiokommentár, de az Odeon még a hazai díszbemutatót is ráterítette a lemezre. Maga a borító vagy inkább a tok tökéletesre sikeredett, a fekete, fehér és vörös színek használatát hihetetlenül jól eltalálták. A dí-



szdobozos kiadást utóbb még egy követte: 2007-ben az Adda kiadó is megjelentette a filmet, amin szegyenyszemre csak magyar hang van.

Az első helyre Mamouro Oshii animetörténeti klasszikusa, a *Páncélba zárt szellem* (*Ghost in the Shell*) került. A 2006 karácsonyára kiadott lemez szerintem tökéletes, ahogyan az alkotás is. A két leme-



zes hologramos borító igazi kincset rejt. A hangok közül két magyar szinkront, illetve a japánt lehet kiválasztani, sőt az eredeti hangot 6.1 DTS-ben is lehet hallgatni. Az extra lemezen minden elképzelhető megtalálható. Összesen tizenhat különböző extra közül lehet választani. Így anime és manga összehasonlító elemzés, werkfilm, cyberpunk kulturális örökség, plusz egy húsvéti tojásos rejtett extra is megtalálható. Természetesen a szokásos odeonos extrák meg egy sima kétlemezes, majd egylemezes kiadásban is megjelentették.

A következő számban 2007-től folytatom a kiadások részletezését, ahol sajnálatos módon ilyen rendkívül igényes DVD-k már nem jelentek meg, ugyanakkor 2007 és 2008 között több animét adtak ki, mint bármikor Magyarországon. Tehát rengeteg cím és rengeteg anime kerül bemutatásra!

<http://lady.m.blog.hu>

Képforrások

[Cosplay.hu Facebook](#)

[Art of Cosplay Facebook](#)

[Deviantart](#)

[geeknative.com](#)

Cosplay Gyorstalpaló XVIII. // Lady Marylin

A cosplay világ égető kérdései

Amit a cosplayes közösségi oldalakról tudni érdemes

Legyen szó Deviantarttól, Instagramról, Twitterről vagy Facebookról, a közösségi oldalakon akár cosplayes felületet is készíthetünk magunknak, ahová bátran feltölthetjük a conos képeket anélkül, hogy attól tartanánk, hogy az iskolában, vagy munkahelyünkön megszólalnak minket, illetve hogy megkíméljük a nem conos-animés-cosplayes ismerőseinket. Általában ezek a célok vezérik a többséget amikor egy ilyen oldal nyitása mellett döntenek vagy pedig lehetséges követőkkel, fotósokkal szeretnék így felvenni a kapcsolatot

a conos haverok mellett, mikor úgy döntenek, hogy ilyen oldalt indítsanak.

Nos, bármi is legyen a cél, ha saját oldalt nyitunk, akkor nem csak saját fotóinkat, élményeinket oszthatjuk meg, hanem azokat a tartalmakat is melyek elnyerték tetszésünket. A work in progress folyamatok is helyet kaphatnak ilyen felületeken, sőt vannak akik kifejezetten erre fókuszálnak. Érdemes tematizálni, jól elkülöníteni az egyes cosplayekhez kapcsolódó élményeket legyen az munkafolyamat, paróka-smink-kontaktlencse próba, vagy pedig a conos fotók. Így mi magunk és követőink is könnyebben átlátják oldalunkat. Persze csoport, társulás számára is készíthetünk csp-

layes oldalt, vagy akár egy támogatói oldalt is kreálhatunk.

Performance és craft

Avagy a két nagy kategória, melyben versenyen szerepelhetnek a cosplayerek. Mindkét típusú verseny esetén más-más kap hangsúlyt, de ettől függetlenül egy craftos is készíthet koreográfiával és egy performance-os csoport is biztosan oda fog figyelni arra, hogy olyan kosztümben lépjen fel, amely elég színvonalas. Nagyon tömören és röviden a lényeg az, hogy válasszuk bármely kategóriát is, érdemes felkészülni mind a két irány „követelményrendszeréből”. Sokkal izgalmasabb egy olyan craft, amely nem két forgásból és egy meghajlásból áll, illetve egy olyan performance, mely előadói nemcsak a színészi tehetségüket, hanem cosplay készítői készségeiket is megcsillogtatják a színpadon szép, igényes ruházattal, jól kidolgozott fegyvereikkel és kiegészítőikkel.



cosplay.com/cosplayphoto



„...ha saját oldalt nyitunk, akkor nem csak saját fotóinkat, élményeinket oszthatjuk meg, hanem azokat a tartalmakat is, melyek elnyerték tetszésünket.”



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Hogyan látja a világ a cosplayeseket?

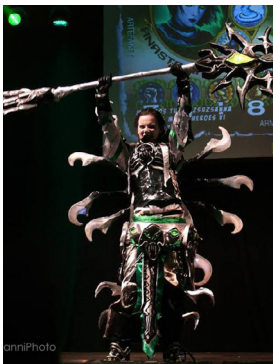
Külföldön sokkal nagyobb kultúrája van a cosplayezésnek, mint szerény hazánkban. Igaz, hogy egyre több tehetség mutatja meg magát már itthon is, de azért lássuk be, hogy egy nagyobb nemzet ezen szubkultúrája nagyobb tömeggel dolgozik a cosplays versenyeken és rendezvényein is.

Magyarországon saját meglátásom szerint az alábbi kategóriákba sorolhatjuk az embereket aszerint, hogy milyen a viszonyuk a cosplayhez, mint kreatív tevékenységhez.

Akinek fogalma sincs az egészről: Ha az ilyen típusú ember előtt hozod szóba a cosplayt vagy a cont valószínűleg az „Az meg mi?” reakció hangzik el. Ádámig-Éváig visszamenőleg magyarázhatod neki mind az eredetét és lényegét, nagy szemekkel fog nézni rád és némi hallgatást követően hatalmas kérdészuhatag ömölhet a nyakadba, ha felkeltted az érdeklődését. Akad olyan is, akit ez nem fog meg, de kinek a pap, kinek a paplan.

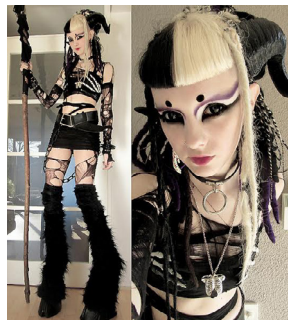
Aki már hallott róla: Az ebbe a kategóriába tartozó embereknek pozitív vagy negatív véleménye lehet erről a tevékenységtől, attól függően, hogy milyen élményeik, benyomásaik vannak a témával kapcsolatban.

Aki az őskor óta jelen van a conokon: „Tényleg, még találkozunk is!” Hangozhat el a mondat. Vele könnyebben szót értesz, mint az előző két esettel.



Divat a faun?

A faunok érdekes teremtmények, sok fantasyban kerülnek előtérbe ezek a félig patás-félig emberi lények, és a conokon is látni lehet őket, persze cosplayerek képeiben. Sokan saját stílusokra, egyéniségükre szabják a kedves kis lényt, ami kreatív megoldásokat és sok tervezést igényel. A pata elkészítése nem túl egyszerű feladat, mégis sokan belevágnak, hogy megformálhassanak egy ilyen karaktert. Emellett a jó smink és az egyedi kiegészítő is kiemelt szerepet kap, a ruházat pedig az egészen gótikus kinézetűtől az erdei stílusig szinte bármilyen lehet. Fontos az összkép, a benyomás amit kelteni szeretne az ember, stílust kell adni a kis faunoknak, akit meg szeretne formálni még mielőtt nekilátna a munkálatoknak. Ha faun cosplayen gondolkodsz, ezt tudom javasolni: tervezd, rajzold, találd meg a számodra legmegfelelőbb stílust és ehhez igazíts minden apró kis részletet!



RENDELJ PÓLÓT, SAPKÁT VAGY KITŰZŐT ANIPALACE LOGÓVAL ÉS FELIRATTAL.

TÖBBFÉLE SZÍNBN ÉS MÉRETBEN, FÉRFIAKNAK ÉS NŐKNEK EGYARÁNT



HA TETSIK VALAMELYIK,
CSAK KATTINTS A
MEGFELELŐ KÉPRE!

NÉZZ KÖRÜL GALÉRIÁNKBAN!





Anime Kommentár

Beszélgessünk az animékről!

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

Facebook

Youtube

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?



Ao No Exorcist

Fanservice
FACTORY
Doujinshi

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



facebook.com/AniPalace



twitter.com/AniPalace