

AniMagazin



Senkou no Night Raid



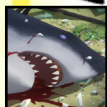
Mangaszerkesztés
Gimp 2-vel



Egy év Japánban
- interjú Keikóval



Téli
szezónajánló



Gyo - anime
vs. manga

www.anipalace.hu



Köszöntő



28. SZÁM

Impresszum

Szerkesztők:

Alapító: NewPlayer
 newplayer@anipalace.hu
 Főszerkesztő: Catrin
 catrin@anipalace.hu
 Tervezőszerkesztő: Hirotaka
 hirotaka@anipalace.hu
 Lektorok: Strayer8
 strayer8@anipalace.hu
 pintergreg
 pintergreg@anipalace.hu

További munkatársak:

Daisetsu, Iskariotes, Lady Marilyn,
 Miichan, Szimun, Tomyx20,
 AnimeWeb

Elérhetőségek

Cikkek beküldése:
 bekuldes@anipalace.hu
 Információ, kérdések:
 info@anipalace.hu
 Weboldal: anipalace.hu
 Facebook: facebook.com/anipalace

Szerkesztői levél:

Írta: pintergreg

A szerkesztői leveleket korábban főleg Catrin és NewPlayer írta, míg nem előállt az ötlet, hogy mi többiek is vegyük ki a részünket eme feladtból. Ugyanis eltekintve az évfordulóktól és a múltkorhoz hasonló nagy bejelentésektől nem sok mindenről lehet írni. :P Így adódott, hogy a 28. szám szerkesztői levélét én írom, és ha már írom leírom, hogy immár egy éve ténykedem lektorként a csapatban. Emellett hébe-hóba NewPlayernek is besegítek a weboldal pofozgatásával, illetve időnként még egy-két cikket is elkövetek. Ez utóbbi tevékenység ennél régebbre is nyúlik. A weboldallal kapcsolatosan egyébként számszámra vannak terveink, amelyek megvalósítása az egészen elképesztő csigatempót mardossa, de a szemfülesek már több kisebb-nagyobb változást is észrevehettek és idővel még több érkezik majd!

A mostani számnak egyébként számos aktualitása is van; mindjárt ki is emelném, hogy ez már a 28. a sorban! Le merném fogadni, hogy még Ti sem gondoltátok volna, hogy a 27. után ez következik. Márpedig ez következett, vonatújí cikkekkkel a megszokott formában, amelynek már a legelején megejtettük az ismerkedjünk a szerkesztőkkel téma egy szelétét is.

Mire eme sorokat olvassátok a karácsony közelsége egészen kézzelfoghatóvá kezd válni, így jobb ha a magazin kiolvasása után el is kezdtek azon gondolkodni, hogy kit milyen ajándékokkal kellene meglepni. Nekem ez egy különösen nehéz téma, így szinte biztosra veszem, hogy akkor se menne zökkenőmentesen, ha már most is ezen töprengenek. Emellett vésszenek közelíti a téli szezon kezdete is, bár én magam csak befejezett animéket nézek. Ugyanakkor nem is láttam eddig olyan címet, amelyre figyelmem kéne, talán csak a Boku Dake ga Inai Machi-t.

További aktualitás még, hogy ez lesz az idei utolsó számunk, legközelebb már csak 2016-ban, a majom évében találkozunk. Na jó, ez nem teljesen igaz, mert vélhetően már február 8-a előtt megjelenünk, ennél fogva a majom éve akkor még nem fog beköszönten, viszont helyén való Catrin nevében is megköszönni a csapatnak az egész éves munkát, nektek meg a támogatást!

Egy ilyen szerkesztői levélben az aktualitások után még meg szoktuk köszönni a beérkezett cikkeket (köszönjük), fel szoktuk hívni a figyelmet arra, hogy továbbra is várunk mindenféle Távol-kelettel kapcsolatos cikket (várjuk őket), hogy hírszerkesztőt keresünk az AniPalace oldalra (nagyon keresünk, de sajnos még nem találtunk), valamint, hogy az info@anipalace.hu drótposta címre várunk mindenféle észrevételt a magazinnal kapcsolatosan (például, hogy ki engedte nekem, hogy szerkesztői levelet írjak) és a legvégén pedig jó szórakozást kívánunk a legújabb számhoz. Jó szórakozást!

Előző szám



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

Facebook esemény

Kattints IDE és csatlakozz facebook eseményeinkhez, hogy értesülj a magazin készítésének legfrissebb információiról.

Várjuk cikkeiteket az AniMagazin bármely kategóriájába. A részletekért kattints ide!

Partnerek

- AnimeAddicts
- Fanservice Factory
- Animefordítások
- Fashion In Japan
- Lady Marilyn Blogja
- Lady Marilyn Blogja
- Anime Kommentár
- Namida Fansub
- Anime Mánia
- Pécsi Anime Fanclub
- Anime Örültek.:’3
- Red Light Yaoi Team
- Anime Raptors
- Soul Society Team
- Anime Sekai Team
- Rizc/Ronin Factories
- Anime Series
- AnimeWeb
- Totenkopf
- Aoi Anime
- UraharaShop
- BeHind Fansub
- Dragon Hall +
- Will of Fire

Tartalom



ANIME ISMERTETŐ

Senkou no Night Raid

04

Overlord

09

MANGA ISMERTETŐ

Chocolate Cosmos

14

Kiss x Sis

17

RIPORT

Egy év Japánban - Interjú Keikóval

21

RENDEZVÉNYEK

Őszi MondoCon 2015

28

SZIGETORSZÁGI NAPLÓ

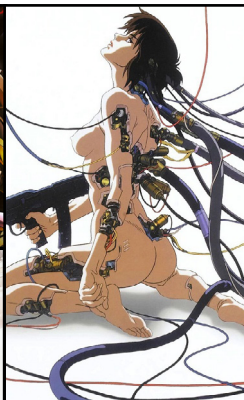
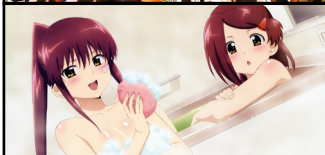
Hírek+Téli szezonajánló

32

CIKKIRÓI FELHÍVÁS

Jelentkezz cikkírónak!

38



SZUBJEKTÍV

Miket néz egy fangirl az aktuális animékből? 17.

39

Miket néz egy fanboy az aktuális animékből? 13.

45

Gyo, a mangától elszakadó hullaszagú, járkáló halak apokalipszise

50

OTAKU TUTORIAL

Anime Ipar - Nincs az a pénz

55

Ghost in the Shell kronológia

62

FIGURAVILÁG

Rurouni Kenshin figura

67

NUIHARI MŰHELY

A cosplay világ égető kérdései

70

SENSEI TUTORIAL

Mangaszerkesztés GIMP 2-vel

72

KÍNAI KÜTYÜK

WLToys A959 Buggy - RC autó

77



Senkou no Night Riad

Írta: Hirotaka

Az A-1 Pictures (*SAO*, *Kuroshitsuji*, *Nanatsu no Taizai*) 2010-es original animéje, amely néhány sablonos eleme és szűk réteget megszólító témája miatt igencsak feledésbe merült. Ám vannak olyan tulajdonságai, ami miatt mégis kiemelkedik, különlegessé válik és érdemes vele egy próbát tenni.



Alapok és karakterek

Egy történelmi akció, egy kis szuperővel megszínezve. Egyszerűen szólva erről van szó, nem akar nagyot alkotni és nincs is rá szüksége.

1931-ben járunk Sanghaiban. Ez már nagyon egyedivé teszi számomra a sorozatot, mivel elég ritka szintér.

Négy főszereplőt ismerünk meg, akik lényegében kémei, és persze különleges képességekkel vannak megáldva. Ők négyen a Sakurai nevű speciális titkos csapat, akik lényegében "földalatti" akciókban vesznek részt és igyekeznek a kényes helyzeteket megoldani, még mielőtt botrány lenne belőlük. Miért is van erre szükség? Nos, mielőtt komolyabban belefolyunk a témába elárulom, hogy a cikkem során megemlítem történelmi események és egyéb, az animében előforduló utalások rövid bemutatását a cikk közben elhelyezett boxban olvashatjátok. Egy kis bevezető azért itt is leírok.

„1931-ben járunk Sanghaiban. Ez már nagyon egyedivé teszi számomra a sorozatot, mivel elég ritka szintér.”

Dél-kelet Ázsiában akkoriban nagyon ingatag volt a "béke" és a politikai helyzet. Az 1894-es I. kínai-japán háború során Japán győzedelmeskedett és több kínai területet is (Korea, Tajvan) elfoglalt, a Csing-dinasztia pedig megbukott. Bár a békekötés megtörtént, ám kissé ingatag volt. Ezután még egy orosz-japán háború is lezajlott 1904-ben, ami szintén a japánok győzelmével zárult, ezzel kiszorítva Oroszországot a Távol-Keletről. Az első világháború során pedig Japán tovább tudta növelni befolyását a kontinensen, mind gazdasági, mind katonai szempontból.

Sanghai különleges város, igazi olvasztótégely, ahol találkoznak az ázsiai nációk és a nyugati tőke. Amit nem találunk meg a hihetetlen tempóban fejlődő városban, az nem is létezik. Az időpont tehát 1931 és itt jön képbe a négy karakterünk, akik természetesen különleges képességekkel rendelkeznek. Szerencsére csak ennyi misztikum van az animében.





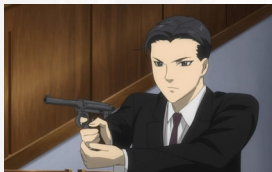
Sonogi Yukina

A csapat egyetlen női tagja, de ez korántsem hátráltatja. Nemesi családból származik és azért csatlakozik a csapathoz, hogy megtalálja a rég eltűnt bátyját. Képessége, hogy ha megérint valamit vagy valakit, akkor látja a hozzá kötődő emlékeket. Tárgy esetében a tulajdonosának emlékeit. Kedves magabiztos, ugyanakkor érzelmes lány.



Iha Kazura

Ő a fotóstúdió másik tagja. Aoi ellentéte. Merev, a szabályoknak maximálisan megfelelő úriember. Szigorú szamuráj családból származik. Katona volt, de képessége miatt kizárták a seregből, utána lett a Sakurai csapat tagja. Képessége a telepörtáció, amit nem szeret használni és csak bizonyos távolságig működik.



Kagiya Natsume

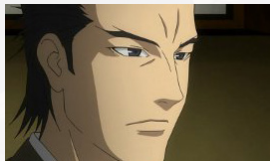
A csapat leghallgatagabb tagja, megfontolt, előrelátó és jó fizikai erőben van. Yukina testőre és barátja. Szegény család-

ból származik. Lényegében szupermen szeme van. Mindenén átlát és messzire.



Takachiho Isao

Őt csak azért emelem ki, mert ő kapta az antagonista szerepét és mint minden gonosznak, világraszóló terve van. Róla is sok mindent megtudunk. Legalább annyit, mint az előbbi négyesről. Összetett karakternek gondolom, céltudatos, határozott és ahogy az kell, okos is. Elsőre árulónak tűnik, de a történet végére feltehetjük a kérdést: Tényleg az vagy csak rebellis? Nos, aki figyel, az biztos választ kaphat erre a kérdésre.



A csapatnak van egy vezetője is, Sakurai Shinichiro, aki a feladatokat adja ki a csapatnak, rajta kívül további epizódszereplők tűnnek fel a sorozatban, akik között sok a valós történelmi személy. A négy főszereplő múltja kellően kidolgozott, sok mindent megtudunk róluk. Megismerjük gondolataikat, érzelmeiket és motivációjukat. Az első részek epizódikusak, csak Sanghaiban vagy környékén játszódnak, de aztán Isao feltűnésével a történet összekapcsolódik, a szereplők beljebb hatolnak Ázsiába, és az 1931-es mukdeni incidens után a kor egyik leingatagabb helyére, Mandzúriába is ellátogatnak, ahol Japán egy bábállamot alapít, Mandzsuokut.

A helyszínnek és az események nagyon hangulatosak és a fordulatok eseményeket sikerült igazán izgalmassá tenni. Én folyamatosan akartam még nézni a következő részt. Ahogy említettem, az egész Night Raid alapja és mozgatórugója a valódi történelem. Hogy ne vesszünk el ezek forgatagában, egy narrátort is kapunk, aki elmagyarázza nekünk, mi is történik éppen, vagy mi képezi majd az anime adott epizódjának alapját. A rész közben a karakterek párbeszédeire is érdemes figyelni, mert többször megvitatják, hogy a következő lépésük milyen következménnyel járhat. Leegyszerűsítve, jól sikerül a valóságot összemოსni az anime fikciójával.



Miyoshi Aoi

Ő egy abszolút vidám, laza figura. Humorforrásként is tekinthetünk rá, de persze komolyan veszi a feladatát. Párja elvesztése után csatlakozott a csapathoz.

Képessége, hogy láthatatlan pajzsot tud maga köré vonni és azt irányítani, így a golyók kivédése számára nem probléma. Viszont ezt csak néhány percig tudja használni. Fedőcélgként Kazurával fotóstúdiót üzemeltet.



Történelmi háttér 1.

Kínai-japán háború:

(1894. augusztus 1. - 1895. április 17.): A kínai Csing-dinasztia és a Meidzsi császárság ugrott össze a politikailag instabil és lázadásoktól szenvedő Korea birtoklásáért. Japán fölüyes győzelmet aratott Kína felett és a simonoszeki békeszerződés értelmében megkapta Tajvant, a Penghu-szigeteket, kereskedelmi jogokat a Jangcén és természetesen pénzt. Ezzel a Csing-dinasztia megbukott.

Orosz-japán háború: (1904-1905)

Oroszország szerette volna növelni fennhatóságát a Távol-Keleten, Japán viszont ezt nem nézte jó szemmel. Így hát elkerülhetetlen volt, hogy a két nagyhatalom háborút indítson. A nyugati országok Németország kivételével Japánt támogatták és az ő győzelmükkel is zárult. Japán így teljesen elfoglalhatta Koreát és a később kitörő I. világháborúban az ország német fennhatóságú területeit is megszerezte. Ezután hatalmas gazdasági fellendülés indult meg. Igaz a társadalom kettészakadt. Míg a nagyvárosokban bekövetkezett az ipari forradalom, addig a vidéki élet a feudális rendszerben ragadt. Oroszországban a vereség és a békefeltételek voltak az egyik fő okozói az 1905-ös orosz forradalomnak.

Green gang:

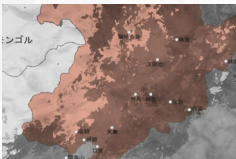
Kínai titkos társaság és bűnszervezet, amely nagy politikai befolyással bír és bűncelekményt követelt el a 20. század elején.

Grafika, hangok, felépítés

A grafika nem kiemelkedő, tényleg nem a fényűzés és a pompa a vezérszála az animének. Főként pasztell színekkel dolgozik. A karakterek jól kidolgozottak, nem lógnak ki a háttérből, mind korabeli ruhát viselnek. Bár Aoi kicsit kilóg a leengedett nadrágtartója miatt. A háterek is szépek, ám meglehetősen statikusak, csak egy-egy háttérben elmenő autó adja a dinamikus hatást. Ez leginkább akkor fordul elő, ha fontos karakter van az előtérben. Bár azért van olyan is, ahol jól működik a háttéranimáció, főleg táj és városképek bemutatásánál. Ez bevett szokás, hisz egyrészt pénzt takaríthatnak meg vele, másrészt ha az ember a főszereplőkre koncentrál, akkor nincs ideje a háttérre figyelni. Ennek ellenére az animáció szép, gördülékeny.

A zene nagyon hangulatos, különösen egy soundtrack van, ami nekem nagyon tetszett. De a többi is illik az animéhez. Az opening jó lett, bár képileg igencsak spórolós, minimalista: a készítő, számok, betűk és fogaskerekek váltakoznak, de fülbemészó és hamar megjegyezhető dallammal rendelkezik. Az ending lassú, melankolikus, szép de felejthető.

A seiyuuk is remek munkát végeztek, remekül hozták a karaktereket, egyik sem lett erőltetett. Néhány híresebb név:



Namikawa Daisuke, Yoshino Hiroyuki, Kawasumi Ayako.

A hangoknál jegyezném meg, hogy a Night Raid egyik kimondottan tetszetős vonása az, hogy minden karakter olyan nyelven beszél, amilyen nemzetiségű. Főhőseink egymás között japánul, de a helyiekkel kínaiul, egy német étteremben pedig németül beszélnek. Az angolok is angolul beszélnek. Ami külön tetszett, hogy az Aoinak szállást adó és éttermet vezető Fuuran japánul beszél, kínai akcentussal. Ez engem nagyon megfogott.

Az anime TV-sorozata 13 részes. Ezen kívül kapott egy három részes specialt, ami szerencsére nem értelmetlen bőr. Az egyik a 0. rész, ami a szereplők Sanghaiba érkezését és találkozását mutatja be. Egy hajón egy emberrablós ügyet oldanak meg. A special második része a sorozat 7.5. része, tehát beilleszthető a főszálba. Itt egy ópiumbarlang káros hatásait emelik ki. Majd végül kapunk egy 14. részt, ami az amúgy jól lezárt sorozatot még jobban lezárja. Ezúttal Japán a helyszín és 1936-ban a február 26-i incidens néven elkeresztelt fiatal katonák által szervezett puccskíséreltet mutatja be. A Night Raid bőr része, egy picture drama, ami egy egy részes kis vicces szösszenet. Ezenfelül pedig egy recap részt is kapunk, ami a 6. epizódig foglalja össze az addig történeteket.



Ajánlás, végszó

Leginkább a komolyabb művek kedvelőinek ajánlanám a Senkou no Night Raid-et, közülük is a történelem kedvelőknek. Egy olyan időbe és korba kalauzol minket, amiről keveset hallottunk és ezt izgalmas kalandokkal és szerethető felnőtt karakterekkel tálalja. Nem kiemelkedő, nem korszakalkotó, de nem is merül a kliséhalmaz tengerébe. Egyszerűen jó és kész.



Történelmi háttér 2.

Kuomintang: Kínai nemzeti párt, jelenleg ez az uralkodó párt Tajvanon.

Kwantung hadsereg: A Japán császári sereg egyik legrangosabb része. Az orosz-japán háború után hozták létre. A 30-as évekre komoly erővé léptek elő és a mandzsúriai eseményekben fontos szerepet játszottak. Vezetői elkötelezett hívei voltak a japán civil kormány megdöntésének. 1945-ben a szovjetek győzték le őket.

Pánázsia törekvések: Lényege Ázsia egyesítése. A II. világháború előtt ez volt a fő irányvonal a kontinensen és a japán propaganda alapeleme. Persze nem mindenki támogatta. Az anime egyik fontos részét, bonyodalmát képezi az ázsiai egyesítés kérdése.

Mukden incidens: 1931. szeptember 18-án Suemori Kawamoto egy kis mennyiségű dinamitot robbantott fel a Japán Dél-Mandzsúriai Vasúttársaság egyik vonalán. A robbanás nem okozott semmiféle fennakadást a vonatközlekedésben, de arra elég volt, hogy megvádolják a kínaiakat, csapatokat indítsanak és elfoglalják egész Mandzsúriát. Ezután megalapították Mandzsukuó bábállamot, amely 1945-ig létezett.

Nemzetek szövetsége (1920-1946): Az ENSZ elődje. A kínai kormány a segítségüket kérte a Mukden incidenst követően. A szövetség egy bizottságot küldött V.A.G.R. Bulwer-Lytton brit gróf és politikus vezetésével. A követek részletes jelentést készítettek Madzsukuóban és követelték, hogy Japán adja vissza a területet Kínának. A jelentést egy nem (Japán) és 42 igen szavazattal elfogadták. Ezt követően Japán kilépett a szövetségből.

Február 26-i incidens: 1936. február 26-án került rá sor. A japán birodalmi hadsereg egy fiatalokból álló csoportja államcsínyt szervezett, hogy rendet tegyen a kormányban és a katonai vezetésben. El akarták távolítani a frakcionális és ideológiai ellenfeleket. Bár a fiatalok számos sikert arattak, többek között sok vezetőt meggyilkoltak és elfoglalták a kormány tokiói központját. Azonban a miniszterelnököt, Okada Keisukét nem tudták megölni és a császári palotát sem tudták biztosítani. A felkelők nem tudtak újabb embereket maguk mellé állítani és a hadsereg válaszcsoportja után február 29-én megadták magukat.



Alternatív cím:
Night Raid 1931

Hossz: 13 epizód

Év: 2010 tavasz

Stúdió: A-1 Pictures

Műfaj: akció, történelmi, hadsereg, szuper erő

Rendező: Matsumoto Jun

Magyar felirat:
Totenkopf, Anime Sekai

Értékelés:

MAL: 7,01

ANN: 7,49

AniDB: 6,56



Az Overlord azt a már-már sablonos kérdést teszi fel, hogy mit tennék, ha egy MMORPG-ben ragadnánk. Ez eddig semmi új, de itt a következő kérdés: és ha egy agyontápot, kimaxolt csontváz mágus karakter testében ragadnál, akit ugyancsak erős élőhalott NPC követői segítenek? Bizonyára lenne, akinek ugyanaz a gondolata támadna, mint az anime főhősének: a cél a világalalom.

Overlord

Írta: Strayer8



Történet

A 2100-as években úgy döntenek, hogy megszüntetik a 17 éve népszerű Ygdrassyl virtuális valóságba helyezett MMORPG-t. A Momonga néven futó csontváz mágus mögött álló játékos úgy dönt, hogy az utolsó pillanatig a játékban marad és elnosztalgíázik a szép éveken, amíg a játék legerősebb klánjává nőttek ki magukat társaival, majd ő lett az Ainz Ooal Gown klán vezére. Miután felvonultatta az összes NPC-t és szórakozásból megváltotta a klán legerősebb NPC-jének leírását, elszenderedik, így átadja a szerver lekapcsolását és legnagyobb megdöbbenésére a játékban ébred karakterének testében. Természetesen hamar kiderül, hogy a játék világa és a benne lévő

NPC-k életre keltek és saját tudattal rendelkeznek.

Némi csodálkozás és fanservice-es tapogatózás után a főhős megbizonyosodik róla, hogy a játékban ragadt, majd egy könnyed mondatral eldönti, hogy mivel se család se barátok nem várják a valós életben, akár maradhat is szeretett játékában. Egy elejtett mondatát úgy értelmezi az éppen őt kísérő NPC démona, hogy meg akarja szerezni az egész világ feletti uralmat és ettől a ponttól kezdve ez lesz Momonga célja. Komolyabb nevet választ, gondoskodik a klánközpont védelméről és elindul, hogy információt szerezzen a régi-új világról.

Mitől jó

Több pozitívumot is fel tudok sorolni az *Overlord*dal kapcsolatban.

Sikerült némi csavart vinni a jól ismert MMORPG központú történetekbe azzal, hogy most a gonosz világalomra törő karakter bőrére bújhatunk, akinek előhalott szörnyek a legközelebbi bizalmasai és segítői. Az is érdekes, hogy egy agyontápol, isten szintű felszerelésekkel ellátott karaktert irányított.



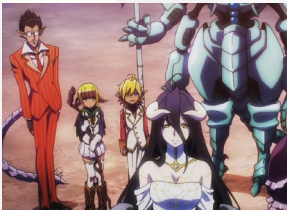


Igaz, más hasonló animék főhősei körül is többen kimaxolták karaktereiket, de az Overlordban ez elsősorú erőfölényt jelent, mivel – az első évad alapján – nincs más játékos, aki hasonlóan erős karakterrel a játékban ragadt volna.

Ha harcra kerül sor, nem finomkodnak. Valódi vér folyik és a leölt szörnyeket, embereket nem tünteti el előzékenyen a rendszer mondjuk egy színes buborékfelhő mögé bújtatva. A mágikus vagy harci képességek az NPC-k számára is elérhetők, igaz számukra a legelemibb szintek elsajátítása is iszonyú erőfeszítésbe kerül.

Habár sok harc meghiusul, amikor a szereplők mégis felveszik a kesztyűt, fordultatos összecsapásra számíthatunk. A játék során elsajátított képességeket zökkenőmentesen használják és minden egyes szint nagy előrelépést jelent a támadás vagy védekezés sikerességében.

Világmegváltás ide vagy oda, vannak igazán humoros jelenetek. Egyesek ugyan ismerősek lehetnek más animékből, de eredetiek is találunk köztük (erre nem térnek ki, had hassanak a meglepetés erejével). Látszik hogy például a játékosok nem igyekeztek túl nemes nevet találni karaktereiknek. A Momonga például repülő mókust jelent (ennek fényében elég furcsán hat, mikor a főhős NPC követői szinte vallásos áhitattal rebegik, hogy Momonga-sama).



Mi lehetne jobb

Úgy érzem, nagyon sok maradt még a történetben, amit nem hangsúlyoznak eléggé vagy kidolgozatlan maradt. Úgy tudom, több részletet, karaktert kihagytak a light novelből. Talán emiatt, de mindig hiányérzetem támad, mikor az Overlordra gondolok.

Habár adott egy MMORPG világ, mégis inkább fantasynek sorolnám be az animét. Előfordul, hogy fontos szerephez jutnak a játékrendszerből visszamaradt szabályok, de a mindennapokban akár meg is feledkezhetünk arról, hogy főhősünk nem egyszerűen ide idegen világba csöppent, hanem egy játékban ragadt.

Lehet hogy többen nem értenek velem egyet, de az Albedo és Shalltear közti humorosnak szánt féltékenységi jelenetek engem inkább untatnak vagy egyenesen bosszantanak. Sok ilyet láttunk már különféle keretek között. Egyszer-egyszer érthető, de egyébként időpocsékolásnak érzetem.

Ehhez kapcsolódik még egy észrevétel: A történet ugyan megmagyarázza miből fakad az vallásos imádat, amit Momonga iránt éreznek klánja NPC-i, azt is kőbe – akarom mondani kódokba – vették, hogy Albedo halálisan szerelmes a mágusba, de ha a főhősre nézek, egyszerűen nevetésgesnek és falsnak érzem ezeket az érzéseket. Végtére is egy csontvázról beszélünk,

amin egy szem hús sincs, a szeme és a belső szervei helyén pedig vörös izzás jelzi az életerőt. Számomra hihetőbb lett volna, ha Momonga démon vagy akár amőba karaktert irányít, de meglehet hogy ez csak engem zavar.

Az eddigi negatívumokat nyugodtan vehetjük eltűzött finnyáskodásnak. Van azonban egy nagy-nagy hiány a történetben: egyszerűen nem érzem azt a mindent elsősorú szándékot és akaratot, amit egy világalomra törekvő és akarattal elvárhatnánk. Nem arra gondolok, hogy talán túlzottan is óvatos. Egyszerűen az az érzésem, mintha a történet csak lógna a levegőben. Persze szóban többször elhangzik a világalomra törvő terv, de mintha egy kötelező mantra lenne, aminek néhány epizódonként el kell hangzania. Momonga azért lassan szövögeti a szálakat itt is, ott is, de még az első évad végén is olyan alacsony szinten mozog, olyan észrevétlen a világban, hogy az csalódást kelt. Persze némileg igazságtalan vagyok, hiszen valakik már felfigyeltek rá, ám akkor is túlzásnak tűnik, hogy 13 rész után még mindig nem ismerjük a világ vezetőit és egyelőre nem sok történet a világalom elérése érdekében. Lehet hogy a következő évadban fűzik össze a most külön szigetként lebegő szálakat, de ez meglehetősen lassú tempónak tűnik.

A másik erős negatívum, hogy nehéz kötődni a szereplőkhöz. Az NPC-kről alig tudunk meg valamit.



Egyrészt előny, hogy nincs mindenkinek szívet tépő fiatalkori tragédiája, másrészt ettől személytelenné válnak a karakterek. Nem éreznénk nagy veszteségnek, ha egyik másik elhullana a harc során, mert olyan semlegesek és a legtöbbnek egyszerűen nincsenek személyes karakterjegyei, hibái. Ez sajnos a főhősre is igaz és külön nehezíti a helyzetet, hogy csontváz testbe kényszerült. Ezzel a lépéssel a készítő a legkisebb mimika, arcjáték lehetőségét is elvetették, ami nagyon megnehezíti a seiyuu dolgát és jóval nehezebb azonosulni Momongával.

Szereplők

Momonga:



A főszereplő, akinek semmit nem tudunk meg az életéről azonkívül, hogy valószínűleg senkinek nem hiányzik. Egyedül volt klántársaira emlékszik vissza saját szívével. Fokozatosan nő fel klánvezéri szerepébe, esetenként meglepő stratégiai képességekről tesz tanúbizonyosságot. Habár NPC-i feltétel nélküli rajongással tekintenek rá, mégis bizonytalan legbelül és Albedo szerelme is inkább zavarba hozza.

„...előny, hogy nincs mindenkinek szívet tépő fiatalkori tragédiája...”

Albedo:



A klán NPC-inek vezetője. A játék lezárása előtt Momonga viccből megváltoztatja a leírását, így kibíratatlan nőszemély helyett fülig szerelmes lesz a mágusba.

Bármit megtenne szeretett csontvázáért, ami további feszültséget okoz közte és Shalltear között.

Shalltear Bloodfallen:

A szinte kislányos viktoriánus külső erős vámpírt takar. Már csak Albedóval szembeni ellenkezésből is szerelmes lenne Momongába, de valódi áhítatot érez iránta. Később fontosabb szerephez jut, mint a többi klán.



Demigore:

Egyelőre nem sokat látunk belőle, de ő is a legerősebb NPC-k közé tartozik. Elsődleges feladatának tartja Momonga testi épségét, ezért képes lenni szembenemenni vezére akaratával, ha úgy tartaná biztonságosabbnak.



Sebas Tian:

A harci cselédek vezetője. Habár a cselédek ereje eltörpül a fenti NPC-k mellett, mégis jóval felette állnak a hétköznapi embereknek.



Összegzés

Összességében jó animének tartom az Overlordot, de nagyon nagy hiányérzetet hagyott bennem a beharangozója után. Nem a legeredetibb történet, de vannak újszerű megoldásai és eredeti megvalósításai. Azt ajánlom, hogy egyelőre ne érdekelje a nézők a világuralom, inkább arra koncentrálnak hogyan boldogul a főhős egy erős mágus csontváz szerepében egy számára félig idegen világban és hogyan alakul a jelleme ahogy megpróbálja biztosítani túlélését és igyekszik valódi vezérré válni. Ezután csak dőljenek hátra és élvezzék a fordulatokat és a humort.

„Nem éreznénk nagy veszteségnek, ha egyik másik elhullana a harc során, mert olyan semlegesek...”

Cím: Overlord (TV)

műfaj: kaland, akció, fantasy, játék

Megjelent: 2015. július 7. – 2015. szeptember 29.

Hossz: 13 epizód (24 perc/epizód)

MAL: 8,16

ANN: 7,859

AniDB: 7,64

AA: 8,74

Overlord

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



ANIPALACE



Chocolate Cosmos

Írta: Miichan





Mielőtt elmerülnénk a csokoládé nyújtotta keserédes boldogságban, hadd írjak pár mondatot a mű készítőjéről.

Haruta Nana (valódi nevén Yamashita Yuki) 1985. június 30-án született Niigata prefektúrában. Hobbija az alvás, ezzel meg is kaptuk a választ, hogy vajon milyen műfajban tevékenykedik, és honnan szerezheti az ötleteit. A sok alvás és álmodozás megtestesíthetői a shoujo manga kötetek, amiket kiadott. 2000-ben debütált az *Ai no Ai no Shirushival* a Ribon magazinban. Eddig 8 mangát adott ki, a legújabb, amit 2013-ban kezdett még mindig fut, de most nézzük az egyik kedvenc történetemet, ami rávetett, hogy a többi mangáját is elolvassam. Nem más, mint a 2003-ban megjelent *Chocolat Cosmos*.

Sakurai álom világa és a tipikus, nyálás sablonok a szerelem megtalálásra...

Történetünk főszereplője nem más, mint Sakurai Sayuki, aki keresi az igaz szerelmet, amiben a szemei (vagy inkább a nézése) meggátolják. A manga elején egyből bepillanthatunk Sayuki elméjébe és a helyzetekbe, amiket kigondolt, de nem történetek meg. Ezek a legsablonosabb találkozási pillanatok. Sajnos a nézése kényszerítette az álmok földjére fiatal főhősönket. Ezt gyorsan meg is látjuk az első fejezetben, amit követ a tengerparti pasivadászat. Ebben bártnője, Mina jeleskedne, ha



nem lenne ott Sakurai bártnője, aki egy másodperc alatt elzavarja az összes jó pasit. Végül csak a száját kell befogni és már meg is vannak a fiúk, de Sakurainak persze hogy nem megfelelő a kapott srác, és amikor épp azt gondolja, hogy ennél rosszabb nem is történhet, rájön, hogy ilyenkor szokott felbukkanni a nagy Ő. Na most ha ez nem egy shoujo manga lenne akkor tuti nem bukkanna fel, de akkor történetünk se lenne. Így a véletlennek köszönhetően pont belefut a leghelyesebb pasiba a parton. Hosszas várépítés és körömfestés után (kifesti a srác körmeit, ezt hívja körömművészetnek) a hirtelen boldogság reményé alakul át (hátha találkozom vele az iskolában). A remény megmarad és a nyári



szünet után a lány fel-alá járkálva próbálja megtalálni hercegét az iskolában. A folyosón hangokat hallva pillant rá a festett körmű hercegére, Hagiwara Katsuyára. Itt sokk éri, mivel szerelme nem épp diák, csak fiatalnak néz ki, hanem épp a háztartástan tanára (ha figyelt volna az órán, már tudná). Ez persze nem tántoríthatja el Sakurait céljának elérésében. De addig rengeteg nehézség áll az útjába.

„Hosszas várépítés és körömfestés után (kifesti a srác körmeit, ezt hívja körömművészetnek) a hirtelen boldogság reményé alakul át (hátha találkozom vele az iskolában).”

Szereplők rövid felvonultatása...

Sakurai Sayuki:

15 éves álomvilágban élő lány, aki éles szemmel született. Az emberek mindig úgy hiszik, hogy mérges, ezért nincs sok barátja és a szerelem se talált rá. Középsős iskolás diákként szeretne rálelni az igazira.

**Hagiwara Katsuya:**

Minden diák kedvenc háztartástan tanára, a baseball és fűző klub felügyelője.

Mutou Yuushi:

Sayuki gyerekkori barátja. Bizonyos történések miatt Sakurai álbarátjának adja ki magát. Valójában ő a történet szerelmi háromszögének harmadik tagja.

Takayuki Kaji:

A nárcisztikus bishi megérkezett személyében. Egyébként Yuushi legjobb barátja.

**Harada Shiori:**

Ő Sayuki egyik barátója. Csendes, visszahúzó típus, de amikor szükség van rá, segít.

Nomura Mina:

Szintén Sayuki barátója. Pasizós, szórakozott lány, ő próbál a parton fiúkat becserkészni magának és Sayukinak. Ő a legnagyobb Kaji fan.

Komura Yukako:

A későbbiekben csatlakozni fog a baseball és fűzőklubba, hogy miért is, az kiderül a mangában.

Rajzolás...

Én első látásra beleszerettem a rajzolásba, ami nem a legszebb, de mégis vonzza a tekintetemet. Azért mondom hogy nem a legszebb, pedig első ránézésre csúdi szép, mivel ha jobban megnézzük, találunk sok olyan oldalt, ahol a karakterek háttere semmitmondó, és a karakter sincs rendesen kidolgozva. Mégis többségében egy egyszerű de nagyszerű alkotással találkozunk. Haruta Nana korábbi alkotásaihoz képest ez a legletisztultabb véleményem szerint.

Egyszerű történet, aminek csak jó oldala van...?

A legegyszerűbb történetekben is találni valamit, ami szemet szúr. A legelső a történet hossza. A 4 kötetet kevesnek tartottam, mivel romlott miatta az események kidolgozottsága. Sokszor elsiették a történéseket. A gyors találkozó teljesen jó, de utána mintha egy versenyen lennének, a legtöbb sablonos eseménynek meg kellett történnie. Persze a szereplők múltjai is ebből kifolyólag hiányosak, keveset tudunk meg róluk. Inkább az egész a jelen eseményeire koncentrálódik. Csak a legfontosabb múltbéli emlékeket mutatják meg, hogy mégis egy lezárt történetet kapjunk.

Végezetül...

Azoknak a shoujo műfaj kedvelőinek ajánlanám, akik szeretik a sablonosabbnál sablonosabb romantikus mangákat, plusz a tiltott kapcsolatok kedvelőinek. Unatkozós, semmittevős napokra tökéletes manga, olyankor nem is figyeli szerintem az olvasó, hogy mi minden nincs kifejtve. Csak a végén kapja fel a fejét az ember, hogy már vége is.



Kötet: 4
Fejezet: 16
Futott: 2007 - 2008
Mangaka: Nana Haruta
Értékelés:
MAL: 7.50



Kiss x Sis

Tiltott szerelem a testvérekkel?!

Írta: Daisetsu

Szerintetek mi számít tabutémának? Az emberiség létezése során már számtalan elmélet és szabály jött létre, ami meghatározta azt, hogy kibe szerethetünk bele. Az ókori Krétán, például a homoszexualitás elfogadott volt. Mint ahogyan a testvérszerelemnek sem kerekítettek nagy feketet. A modern ember életében azonban ekkora szabadság nincsen. Ha rossz emberbe szeretsz bele, akkor etikátlan, törvénytelen, vagy szentségtörő leszel.

Az új AniMagazinba egy igazi tabukergető mangát hoztunk nektek. Ami nem más, mint a KissXsis, ami csak hemzseg a tiltott kapcsolatokról.



Az alapok

Főszereplőnk Suminoe Keita, aki egy őzfős családban éli nyugalmas hétköznapjait. Ez a család azonban két részből áll. A szülők ugyanis újraházasodtak. Amikor Keita apukája újra megnősült, újdonsült felesége magával hozta két ikerleányát, Akót és Rikót. Szerencsére a két család „összeolvadása” problémamentesen zajlott le, s talán már túlon túl is jól sikerült. A két leányzó, Ako és Riko még kiskorukban beleszerettek Keitába, akit a mai napig is „üldöznek” a nővéreké. A történet alapja ez a családi felállás lesz.



Az évek csak múltak és múltak. A család gyerekei középiskolások lettek és a felnőttkor küszöbén Keita nővérei egyre vadabbak. Ugyanis a nővérek még mindig szerelmesek az öccsükbe, és minden áron meg szeretnék szerezni maguknak. Ako és Riko ennek érdekében a csábítás legperverzbb módszereit alkalmazzák a fiú figyelmének a felkeltésére. Ez valamikor sikerül, valamikor nem, mert Keita nagyon ragaszkodik ahhoz, hogy a testvéreivel fizikailag ne legyen együtt. De még így is sikerül olykor elcsavarni a fejét és belerángatni egy-egy nyelves csókba vagy valami még ennél is durvábbba.

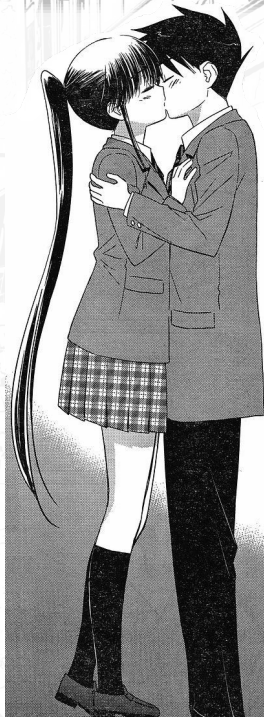
S bár Keita szeretné, ha élete ennél még nyugodtabb lenne, de ez nem nagyon sikerül neki. A testvérei állandóan nyomolnak rá, az iskolában mindig pletykátéma, ráadásul egy háremkarakter is válik belőle. Szegény srác jelenleg nem tudja elérni, hogy egy normális család része legyen.

„A két leányzó, Ako és Riko még kiskorukban beleszerettek Keitába, akit a mai napig is „üldöznek” a nővéreké.”

A csajok

Suminoe Ako:

Az idősebbik ikertestvér. Ő a házban a „tartalék” anya, ha a szülők nincsenek otthon. Egy anyáskodó karakter, akinek az esze is borotvaéles. Ako és Riko perverzek. Ako stratégiája Keitánál általában a parancsolgatás, illetve a „sunnyulás”. Gyakran szabályokra hivatkozva koptatja le hűgát, hogy Keita az övé lehessen. Ugyanakkor Ako pornót is olvas, hogy bizonyos praktikákat megtanuljon (talán szükség lesz rájuk).



Suminoe Riko: A fiatalabbik ikertestvér. Riko egy sportos, erős és energikus karakter. (A két csaj különböző dolgokban jó.) Keita elcsábításánál – ő nem kerülgeti a forró kását! – mindig megmondja azt a fiúnak, amit szeretne. Csak semmi utalgatás vagy mellébeszélés. Riko kimondja, amit



gondol, és ettől tűnik ő a legcsintalanabb szereplőnek. De szerintem ő még mindig nem a legperverzebb, mert nővére sokkal több mindent csinált már az öccsével. De Riko így sem adja fel a versenyt. Mellesleg a középső gyerek a fegyelmi bizottság elnöke, akinek **olykor** példát kéne mutatnia.



Kiryuu Mikazuki: Mikazuki Yuuzuki hugicája, aki nagyon szerelmes a főszereplőnkbe. Mika-chan csak egy lolli, és még alsó-középsiskolába jár, de állandóan nyomul Keitára és követeli a csókokat tőle. Később mást is... Ennek a lánynak a főbb szerepe inkább az volt a mangában, hogy segítse Yuuzukit bevágódni Keitánál, így túl sokat nem szerepel. De talán ez így van jól, végtére is ne egy kislánnyal jöjjön össze a főszereplőnk. Bár ki tudja...



Kiryuu Yuuzuki: Keita osztályfőnöke. A fiatal (és szűz) tanárnő egy igazi otaku. S bár szégyelli az animék iránti rajongását, az azokból tanult perverzitót már kevésbé rejtegeti. Yuuzuki-sensei mikor megtudja, hogy tanítványába szerelmesek a nővérei akkor a tiltott kapcsolatok ellen fellép és próbálja eltávolítani Keitát Akótól és Rikótól. Ennek viszont az lesz az eredménye, hogy Keita közelebb fog kerülni a mindig körülötte legyeskedő osztályfőnökéhez, aki mellesleg elég naiv és ártatlan.



Mikuni Miharu: Ez a csajszi a big boobs szerepet tölti be a mangában. Nem lenne ez háremmanga egy nagyobb keblű lány nélkül. Miharu egy igen visszahúzódo karakter, akiben csak a történet második felében lobban fel a szerelem Keita iránt. A csaj ecchis jelenetei elég bizarrnak mondhatóak. Finoman fogalmazva elég soknak van köze a pisiléshez. A személyisége miatt nekem ő a kedvencem az egész mangából, bár ez a korábban írt mondat miatt kicsit félreérthető lehet...



A manga jó és rossz dolgai

A manga rajzolására nem lehet panasz. Bár a karakterek külseje eléggé shounene, ahhoz képest, hogy műfajilag a manga inkább seinen. Ez nem zavaró tényező, csupán egy kis észrevétel. A másik, amit megfigyeltem a mangánál, hogy elég sok cenzúrárt használ annak ellenére, amiket





mondanak és csinálnak. A történet bőven benne van a +18-as kategóriában, de mégse mutatnak semmit. (Persze nagyon ritkán előfordulnak villantások, de általánosságban nem jellemző.)

Sok rossz dologban bővelkedik ez a manga. Itt főleg a történetben levő logikai hibákra gondolok. Az egyik probléma az, hogy a szülők túlságosan lazán veszik a gyermekeik szerelmét. Azzal nincs is gond, hogy mennyire nyíltak a testvérszerelemre, de amikor teljesen természetesnek veszik a szülők, hogy előtűnik meg a „műsor”, az már túlságosan furcsa. Illetve gyakran érzékeljük az erőltetettséget a történet folyamán. Szóval ez nem egy hibátlan mű.



Visszont a manga szórakoztató jellege az kiemelendő. A KissXsis ugyanis nagyon vicces és izgalmas. A perverz jelenetnél állandóan drukkolunk: jöjjön az, ami mindenkit érdekel! És ami a móka részét teszi ki a mangának, az valami zseniális. Nagyon ritkán vannak komolyabb pillanatok, így a humor jelentős szerepet kaphatott. Ezen a mangán rengeteget lehet nevetni. Hol a vicces monológokon, hol pedig a lebukásokon. E téren nagyon szuper ez az egész képregény! És mi az, amiben a legeslegjobb a KissXsis? Hát a perverzió! Ez a manga elképesztően perverz! A szövegek, és amiket csinálnak; minden nagyon zavarba ejtő és elfajult. Talán a Minamo-

to-kun monogatárit (*AniMagazin 21. szám*) tudnám felhozni olyan ecchi mangának, amiben ennyi perverz dolgot csinálnak a szereplők. De még az sem olyan szókimondó, mint ez a történet. Mindent a nevével mondanak, amik miatt szinte mi érezzük kínosan magunkat. S ez által a manga hangulata egyszerűen át tud ragadni az olvasóra úgy, hogy alig bírjuk félre rakni a fejzeteiket.

Befejezés – Hogyan tovább?

A KissXsis azon mangák közé tartozik, amiknek a fejezeteit pillanatok alatt elolvastam. Egy szórakoztató alkotás, tele kéjenc cselekménnyel.

A végéhez közeledve megemlíteném: ez a manga animével is rendelkezik. Két 12 részes sorozatot készítettek hozzá, amiknek a minősége eléggé változó. Persze azokba is érdemes belekukkantani, de nem lesznek olyan jók, mint a manga.

Ezt a mangát azoknak ajánlom, akiket nem tántorít el egy gyengébb történet, ha abban sok-sok perverzió van. Ha meg szeretné ismerni ezt a történetet, akkor kezd a mangával hisz ennél a műnél az anime csak egy kiegészítés, nagyobb élményt az eredeti képregény tud inkább nyújtani. Remélem tetszett az e havi cikkem. Ha el szeretnétek olvasni ezt a mangát, akkor keressétek fel az AnimeAddicts honlapját, vagy a SaiyanRivals fansubbot! Jó olvasást minden ecchi fannak!



Mangaka: Bow Ditama

Év: 2007-?

Műfaj: romantikus, soft-hentai, vígjáték, seinen, slice of life
Hossz: a cikk írásakor 93 fejezet (12 kötet)

Fordította: SaiyanRivals
Lefordította: 82 fejezet



Egy év Japánban Interjú Keikóval

Írta: AnimeWeb, AniPalace

Az animeweb.hu volt adminja Keiko egy évet tölthetett Japánban és nemrég tért haza. Ennek kapcsán kaptuk azt a lehetőséget, hogy mi is feltehattünk néhány kérdést. Az AnimeWeb és a mi kérdéseink össze lettek fésülve, és így jött létre ez az interjú. Jó szórakozást hozzá!



Szia! Kezdjük az elején! Mióta szeretnél kijutni Japánba és honnan származik ez a vágyad?

Hogy mióta szerettem volna kijutni Japánba, az számomra se teljesen világos. Annyi biztos, hogy az egyetem választásakor már figyelembe vettem, melyik egyetemen vannak jobb kapcsolatai japán egyetemekkel, ez 4 éve lehetett. Mint magyarnak, igazából 3 választási lehetőségem volt, ha japán szakon szeretnék tanulni: az Eötvös Loránd Tudományegyetem, a Károli Gáspár Református Egyetem és a Tan Kapuja Buddha Főiskola. Az utóbbiról akkoriban még csak nem is hallottam, az ELTE japán szakjáról pedig rossz tapasztalatokat hallottam, így végül a Károlit választottam, mivel már akkor is 4-5 egyetemmél volt szerződésük. Az írnia ebben, hogy végül nem az egyetemen keresztül kaptam az ösztöndíjat, de erről részletesebben majd később.

Mennyire ismerted a nyelvet/országot előzetesen?

A nyelvet középiskolában kezdtem el magamtól tanulni, vele együtt a kultúrát is, tehát 8 éve. A JLPT nevű japán nyelvviz-

ga N2-es szintjét raktam le, (a JLPT N5-től N1-ig osztályoz és az N1 a legmagasabb) mielőtt pályáztam volna az ösztöndíjra. Ugyanakkor egy magyar-japán beszélgető körbe kerültem be az egyetemem elkezdvé, ahol sok japán ismeretséget szereztem, leginkább velük gyakoroltam a beszédet.

Hogyan sikerült kiutazni?

A magyarországi Japán nagykövetség szokott minden évben egyszer meghirdetni 4 fajta ösztöndíjat, amelyek más-más feltételhez kötöttek, én az 1 éves „japán nyelv és kultúra” nevezetűt pályáztam meg. Röviden összefoglalva a tanszékvezetőtől kellett ajánlólevelet kérnem és egy tucat más dokumentumot kellett összeheszednem (orvosi igazolás stb.) a jelentkezéshez. Egy japán nyelvű írásbeli és interjú után választja ki a Japán Oktatási Minisztérium, hogy kik kaphatják meg abban az évben az ösztöndíjat. Az utóbbi években általában ez 9 fő körül van Magyarországról. A vízumot ezek után a követségen kell intézni, ők pedig fizetik és le is foglalják a repülőjegyet oda-vissza. Az utazás időpontját az az egyetem adja meg, ahova felvételt nyert az illető, ha ennél hamarabb szeretne valaki kimenni kirándulási célból,

akkor saját költségből kell fizetnie, visszafele is ugyanez a helyzet.

Mit tanultál kint?

A Waseda Egyetemre nyertem felvételt, amit első helyen is pályáztam meg. A két félév alatt 26 kreditet kellett teljesíteni, ami félévente 13 tantárgyat jelent, erre járt a havi ösztöndíj és az ingyenes tandíj. Eredetileg a szakdolgozatom miatt az egyetem karuta klubjához kellett volna

csatlakoznom, de az órák egybeestek a gyakorlásokkal, így le kellett róla mondanom. Helyette olyan órákat vettem föl, amik a színházzal kapcsolatosak. Az egyetemen sok a külföldi diák, és más-más csereprogramokkal jönnek, ezért egy online teszttel osztják be 1-8-ig, ki milyen szinten van, ami persze csak egy ajánlás, de mindenki a magának megfelelő szinten haladhat. Én a haladó csoportba kerültem (7-8), de még ezen belül is kb. 300 kurzusból válogathattam, egyszóval szabadkeztem kaptam.



„Egy japán nyelvű írásbeli és interjú után választja ki a Japán Oktatási Minisztérium, hogy kik kaphatják meg abban az évben az ösztöndíjat.”



Hol laktál? Milyen volt a szállás? Ha modernebb helyen, akkor tényleg olyan hiper-szuper modern és kicsi minden? Ha tradicionálisabb volt a szállás, ezek a régi stílusú japán lakások (tatamival stb..) tényleg olyan szuperek-e vagy azért hiányzott pár kényelmi dolog? +Tényleg nincsenek dupla szigetelésű ablakok és a mosógépek tényleg nem melegítenek vizet?



csak most tűnt fel, a vastagságuk ugyanis talán a hazaihoz képest tripla is lehetett. Az pedig, hogy a mosógép csak hideg vízzel mos, máig olyan dolog, amit nem tudok megszokni. Ember legyen a talpán, aki azzal ki tudja mosni a sárban játszadozó gyerekének a ruháját. Nekem még a kisebb foltok se mentek olykor.

Milyen volt az egyetemi élet? Hogy álltak hozzád a szaktársak és a tanárok?

Nagyon hiányzik, ami azt jelenti, hogy nagyon szerettem. Nem csak azért, mert éreztem, hogy haladunk valamerre, hanem mert eközben végig jól szórakoztunk, származástól függetlenül. Volt óra, ahol 5 perces komédiát kellett csoportban előadni, mindezt 20 perc gondolkozási idő után, volt, ahol szinkronszínészek és narrátorok lehettünk, rejtett céljuk a kiejtés fejlesztése volt. Emellett két órát emelnék még

ki. A drama CD készítő óráról azért, mert az akkor alkotott csoporttal utána többször is kirándultunk 5-en, második félévben pedig az ottmaradottakkal 3-asban vettük fel a közös órákat, köztük a „színház projektet” (2-en hazamentek Kínába, ők még tavasszal érkeztek előttnk). Ezen az órán pedig 32 fővel 2x40 perces darabot készítettünk a semmiből, tehát a szöveggönyvön át a világításig és hangtechnikáig mindenért mi feleltünk, majd közönség előtt adtuk elő évvégén. Elmondhatom, hogy ez volt életem legjobb időszaka, a csoporttársak-

„Az pedig, hogy a mosógép csak hideg vízzel mos, máig olyan dolog, amit nem tudok megszokni. Ember legyen a talpán, aki azzal ki tudja mosni a sárban játszadozó gyerekének a ruháját.”

kal óra után vacsorázni, vagy karaokézni, bowlingozni mentünk, az előadás előtti két hétben pedig minden nap este 10-ig maradtunk gyakorolni, és még ha a padlóról is kellett összeszedni minket, akkor is szívesen csináltuk. Ilyen környezetben elképzelhetetlen, hogy ne szerezzon az ember jó barátokat. Sokukkal naponta be-

szélünk még most is, hogy szétszóródtunk. A tanárok szintén barátságosak voltak, és nem felejtik el a diákokat akkor sem, ha csak egy félévet tanították.



Tapasztaltál-e olyat, hogy egy bizonyos szintig nagyon érdeklődőek meg elfogadóak az emberek veled szemben, viszont érezhető az, hogy nem japán vagy, hanem európai, és ezért előlött a határvonal felett már nem nyitottak feléd? Mennyire sikerült beilleszkedned?

A beilleszkedéssel nem volt nehéz dolgom, ugyanis rajtam kívül még 5-600 másik külföldi volt az egyetemen elszórva. Talán annak is köszönhető, hogy sok barátra tettem szert, hogy kerültem az angol beszédet (kezdem ugyanis elfelejteni a kiejtést). Én úgy láttam, hogy a kezdő szinten lévőek inkább azokkal csoportosultak, akik az órák végeztével visszatértek az angolhoz.



A haladó szintű órákon ilyen már egyáltalán nem volt, mindenki megértette magát japánul és élvezték használni is, ezért is nagyon hiányzik most, hogy hazajöttem. Ami a japánok érdeklődését illeti, tapasztaltam mindkét oldalt. Voltak amerikai származású csoporttársaim, ők nyilván nyitottabbak mindenre, ugyanakkor voltak önkéntesként az óráinkra bejáró japánok is, akik szintén érdeklődtek. Maga az egyetem hozzá van szokva a külföldiekhez, de például ha megszólítunk egy másik szakos diákot, lehet meg fog hökkenni elsőre. Ha jól beszél az ember, akkor hamarabb előjönnek a csigaházukból. De előfordul, hogy csakis a saját csoportjukhoz nyitottak, mivel a külföldiek jönnek-mennek: valaki fél-évig van és van, aki le is telepedik.

Tudtak-e valamit a japánok Magyarországról? Amikor kiderült, hogy Magyarországról jöttél, volt-e olyan dolog, amit kihangsúlyoztak, hogy ő tényleg ott jó/rossz ez meg az?

Általában el tudják helyezni a térképen, de főleg Liszt és Kodály az, akikről rögtön eszükbe jut. Rosszat nyilván nem fognak mondani a japánok, azokat általában magukban tartják. De aki járt is az országban, turistaként jól érezte magát. Volt egy lány, aki itt jött rá, hogy nem jön át az embereknek a japános angol, amit ott tanítanak.

„Általában el tudják helyezni a térképen, de főleg Liszt és Kodály az, akikről rögtön eszükbe jut. Rosszat nyilván nem fognak mondani a japánok, azokat általában magukban tartják. De aki járt is az országban, turistaként jól érezte magát.”

Hova szeretnél volna még elmenni Tokión kívül, és hova sikerült tényleg eljutnod?

Mindenképp látni szerettem volna a Gunkanjimát, ez egy elhagyatott sziget, ahova régen a kőolaj miatt a munkások és családjaik költöztek oda, amíg el nem fogyott a kőolaj. A mai napig is ott állnak a lakótömbök és maga a sziget úgy néz ki, mint egy hadihajó, innen kapta a nevét. Viszont messze volt, és az időbe nem fért bele. Helyette a téli szünetben meglátogattam japán barátómet Osakában, akivel utána körbenéztük Kiotót is. A csoporttársaimmal pedig Yokohamában és Enoshimán jártunk. Yokohamát, mint kikötővárost nagyon tudom ajánlani, szívesen laknék ott. Végül pedig Chibában is voltunk, ahol a Disney Landen és a Narita repülőtéren kívül valóban nincs semmi.

Mi volt a legpozitívabb és legnegatívabb élményed? Volt-e valami, amiben pozitívan/negatívan csodáltál? Volt-e olyan meglepő dolog, ami még téged is képes volt meglepni? (Tekintve, hogy eléggé benne voltál a Japán témában.)

Pozitívnak talán az maradt meg, hogy a közéleti hivatalban kiutazásom másnapján elbeszélgettem egy információs hölgygel (bankban és hivatalokban nem vakon húz-

zák a sorszámat, hanem van egy személy, aki a betérőt megkérdezi, milyen ügyben jött és ő segít összeszedni a formanyomtatványokat és sorszámat húz a megfelelő ablakhoz), aki utána később 2-szer is rám köszönt, egyszer az úton, egyszer pedig a Book off-ban álltunk le beszélgetni. Az utóbbi alkalommal épp másnap mentem volna kijelentkezni a körzetből hazautazás előtt, ekkor közölte, hogy épp munkahelyet váltott, így a véletlennek köszönhetően, bár nem a hivatalban, de találkoztam vele még utoljára. Negatív pedig... Mikor a 24 órás boltban az okmányügyi mellé kést és kanalat is csomagoltak. Ez egyszer fordult elő, de ezek után figyelem lettem arra, hogy a 20 év körüli férfi pénztárosok nem nézik ki a külföldiből se a japán nyelvet, se azt, hogy tudnak pálcikával enni.

Mi a legemlékezetesebb élményed?

Csoportos kirándulásokból túl sok lenne, így olyat választok, ahol egyedül mentem felfedező útra. Épp úgy esett, hogy az egyik kedvenc novellasorozatomból színdarabot készítettek, így vettem rá jegyet, ráadásul kisorsolták a helyemet az egyik erkélyre, tehát még a jó rálátásért sem kellett ráfizetnem. Az élmény viszont mégiscsak akkor kezdődött, mikor a mellettem lévő japán lánnyal beszélgetni kezdtem. Mivel nem vagyok se szőke hajú, és nem látta a félhomályban az arcomat





sem, így az előadás végén jött csak rá, hogy külföldivel beszélt. Végül ennek ellenére annyira belemerültünk a beszélgetésbe, hogy már hívott volna magával, hogy menjünk a Prince of Tennis musicalre, hamarosan kezdődik. Mivel más programom is volt aznap, ez nem jött össze, de értékelttem a gastust.

Milyen volt az ország, az emberek ahhoz képest, amire számítottát?

Mondhatni olyanok, mint amire számítottam. Eleve voltak japán ismerőseim, így kint már nem tudtak nagyon meglepni.



Sok ismeretséget és barátságot kötöttél?

Szerencsére azt mondhatom, igen. Azért „szerencsére”, mert sokan mesélték nekem, hogy kint inkább a többi külföldivel töltötték az időt és angolul beszéltek. Ez főleg akkor elképzelhető, ha olyan egyetemen van az ember, ahol kevés a külföldi. Ilyen helyeken a japánok valamennyire eltávolodnak tőlük. Az én esetemben elmondhatom, hogy japánon kívül kínai, koreai, német, angol, tajvani barátokat is szereztem. Volt, akitől a búcsúpartin vagy az utolsó órán kaptam levelet, pár soros üzenettel és egy címmel, hogy ha képeslapot küldenék, tudjam hová.



Milyen aktuális trend van Japánban?

Ha öltözködésről van szó eléggé szétválaszthatók a tömegek. Általában az üzletemberek és a dolgozó nők fehér ingben/öltönyben, az iskolások egyenruhában, az idősebbek között van, aki kimonóban, mindenki más pedig normális öltözetet visel. Ha ezenkívül valaki extrém és drága öltözetet akar látni, az Ginzába, vagy Shibuyába megy. Ezeknek a negyedeknek megvan a saját öltözködési stílus, de annyira nem szembetűnő a hétköznapokban, hogy milyen divat hódol jelenleg. Ha valaki jól megfigyelte, az egyetemen karonként is van különbség (pl. a politikai szakon fehér ing mánia, de ezt valószínűleg csak egymástól nézik el)

Mit gondolnak a japánok a saját országukról? Pozitívák veled kapcsolatban, vagy olyan dolgokra, amikért mi nyugaton kb. rajongunk vagy pozitívan ítélünk meg, ők inkább elhúzzák a szájukat? (pl. iskolarendszer, tradíciók stb.)

Nálunk például sokan szeretik a kendőt és más harcművészeteket, ezek iránt Japánban is hasonló az érdeklődés. Viszont az ikebana, teaszertartás, kalligráfia és más tradicionális művészetekkel a fiatalok már kevésbé vannak tisztában. Ha valaki azt hiszi, fel tudnak maguktól venni egy kimonót vagy yukát, azok nagyon meg fognak döbbsenni. Az egyenruhát pedig az iskolások úgy vettem észre, nem szeretik.

Mennyire vallásosak az emberek?

Az a szép, hogy tudatlanul van a japánok hétköznapjaiban a sintóizmus és a buddhizmus. Gyakran ők maguk se tudnak róla, hogy egy-egy babona vagy szokás mögött gyakran áll valamelyik vallás.



Japánban szabadságot kapunk, miben akarunk hinni. Ezért van az, hogy míg az esküvőt sintó szentélyben tartják, a temetést buddhista szertartással. A kettő nem veszik össze egymással.

Mennyire nyugatosodik el Japán? (kultúra, életstílus stb.)

Ezt az ottani idők tudnák megmondani. Nekem nem tűnt föl, hogy nyugatosodna. A külföldieknek ugyanúgy nehéz még mindig elhelyezkedniük, a hivatásos háziasszonyok pedig szintén nem kérdőjelezik meg ezt a fajta családformát.

A hétköznapiakban mennyire van jelen az „anime/manga kultúra”?

Ha Akihabarát nézzük, mindennap jelen van, ha általánosságban, akkor is mondható, hogy gyakori az olyan üzletember a metrókon, aki mangát olvas. Egyszóval természetesen, de ettől még nem szabad azt hinni, hogy cosplayerseket vagy lolita ruhába öltözött alakokat fogunk találni.

„Ha Akihabarát nézzük, mindennap jelen van, ha általánosságban, akkor is mondható, hogy gyakori az olyan üzletember a metrókon, aki mangát olvas. (...) de ettől még nem szabad azt hinni, hogy cosplayerseket vagy lolita ruhába öltözött alakokat fogunk találni.”

Volt valami, amit nagyon megszerettél és itthon hiányzik? Vagy van olyan, ami ott nagyon hiányzott, és örülsz neki, hogy itthon ismét elérhető számodra?

A bentők nagyon hiányoznak, vagy a minden sarkon megtalálható 24 órás boltok. Ha lemaradtam a reggeliről, vagy nem volt ebédem, akkor is változatos bentőkből választhattam egész olcsón. Elszoktam attól itthon, hogy előre kell gondolkodnom, mit kellene főznom ebédre még előző nap, mert aznap nem lesz rá időm. Az itteni éttermek pedig nem diákokhoz vannak igazítva. Japánban volt választási lehetőség, meg is melegítették az eladók és már vihettem is. Itthonról leginkább a túrórudi hiányzott, és ez nem vicc (nem árulnak túróit kint).

Hogy viselted a hosszú távollétet? Volt honvágyad?

Én nagyon jól viseltem, a szüleim kevéssé. Mindig is ki akartam törni a vidéki



életből, ahol általában nem történik semmi, így legyen az Budapest, vagy Tokió, nem éreztem honvágyat. Valószínűleg az is hozzájárul, hogy már előtte is szerettem egyedül felfedezőútra menni. Ráadásul ma már interneten bármikor beszélhetünk az ismerősökkel, így még kevésbé éreztem a távolságot. Néha talán az időeltolódás közbeszólt, de gyorsan megszokható.

Miket vásároltál? Milyenek az árak (étkezés, utazás /"belföldön"/, mozi/koncert/színház stb.)?

Főként könyveket vettem és egy pár ruhát, amennyire engedte a maradék ösztöndíj. Az árak természetesen a japánok fizetéséhez vannak igazítva, de azért található sok olyan étteremlánc, ahol 500 yenből jól lehet lakni (pl. a Sukiya és Matsuya mint gyuudonra és curry-re szakosodott

étterem, mindenhol fellelhető). Az utazásra azt tudom mondani, hogy ha valaki nem shinkansennel megy, megfizethető és legálább tisztaság és pontosság is jár a kifizetett összegért. Tokióból Yokohamáig másfél óra az út és kb. 1000 yenbe kerül csak oda, ez lehet kevesebb is, ha olyan vonatra szállunk, amely minden megállónál megáll. A mozijegyek egységesen 1500 yen körül vannak, attól függ, diák-e vagy sem (abban az esetben is csak 200 yenes különbség van), tehát a magyar mozikhoz képest drágábbnak tűnik, de mint említettem az ottani fizetéshez van igazítva. Színházjegyek esetén a kisebb előadások 7000 yen körül vannak, a híresebbek, mint az Elisabeth, vagy a Takarazuka előadásai 9000 yentől is kezdődhetnek, a színházhoz közeli helyek pedig elérik a 20.000 yenes árakat.





Hoztál valamilyen animés/mangás „ereklyét” vagy más emléket az útról?

Huh, úgy érzem az aknamezőre léptem. Rögtön kiutazásom másnapján találtam egy közeli Book off boltot, ahol 100 yenért árulják a mangákat, egészen a dvd-ken át a PS4 játékokig minden van. Nyilván másodkézből, de szinte új állapotban vannak, tehát nagyon megéri betérni. Így történt az a baklövésem (vagy sem, nézőpont kérdése), hogy az év végére ott álltam 2x15 kg-os csomaggal, amelyekben szinte csak novellák és mangák voltak, arra várva, hogy hazaküldjem őket. Egy részről a legolcsóbb hajópostával is a pénztárcám bánta, másrésztől a derekam, mivel le kel-

lett cipelnem egyedül a lépcsőn őket.

Mindenesetre bántam volna otthagyni őket, főleg hogy a Book off darabját csak 10 yenért veszi vissza, ezt nevezem profitnak!

Szeretnél/szándékodban áll-e újból visszamenni, esetleg szívesen költöznél-e ki véglegesen?

Természetesen szeretnék visszamenni, vagy akár ott lakni is, de jelenleg más célokat tűztem ki. Magát a nyelvet és a kultúrát ugyanúgy szeretem, viszont a negatív dolgok, amiket láttam, pont a munkavállalással kapcsolatosak. Ez mondjuk teljesen emberfüggő, de mint nő és mint külföldi, eleve nagyobb hátránnyal indulnék, ha

nem angol tanárként, vagy tolmásként szeretnék elhelyezkedni. A japán társadalom sajnos még mindig nincs a külföldiekhez szokva, és még mindig férfiközpontú.

Ha egy dolgot választhatnál volna, amit mindenképpen „haza szeretnél volna hozni”, mi lett volna az (nem feltétlenül tárgyi dolgokra gondolva)?

Az emberek hozzáállását, talán. Mi magyarok szerintem túl sokat panaszkodunk. Hazajöttem és az első dolog, amit furcsálltam, hogy buszon, vonaton, az úton sétálva is csak panaszkodást hallok. De már csak annak is tudnék örülni, ha a boltban vagy hivatalokban nem úgy kezelnék a vásárlót, mint akik a munkát akadályozzák. Sajnos túl negatívak vagyunk, pedig lehetne sokkal rosszabb is a helyzet.

Milyennek ítélted meg kiutazás előtt a nyelvtudásodat és milyennek most? Milyen könnyen vagy nehezen értetted meg magad? Mennyit fejlődöttél?

A magyart, vagy a japánt? Japánból eleve volt egy stabil tudásom, amivel szerencsémre bármilyen papírmunkát el tudtam intézni a bankban, vagy hivatalban különösebb zótározás nélkül. A tanáraim szerint gyorsabban tudom használni a nehezebb szavakat, mint a kiutazásom előtt. Ellen-

ben a magyarról ezt nem tudom elmondani, még 3 hónap után is gondjaim vannak.

Hogyan sikerült visszaileszkedned hazajöttöd után? Mik a további terveid?

Beletelt pár hónapba visszazokni és vannak olyan dolgok, amelyekhez nem fogok visszatérni. Az első hónapban ki sem léptem a házból, nagy volt a váltás. A kinti egy év nagyon jó volt arra, hogy megtaláljam, mit szeretnék igazából csinálni. Sajnos Magyarországon egy japán szakosnak meg van kötve a keze, hogy mivel foglalkozhat, szakma tanulásához pedig nincs ösztöndíja Japánnak. Ellenben, ha valaki kutatni szeretne, annak van esélye szintén egy nagykövetségi pályázaton keresztül. Jelenleg másik útvonalon találtam kiutat a problémából, így lehet, legközelebb már Koreáról írhatok nektek.

Köszönjük az interjút!





Őszi MondoCon

Írta: Hirotaka



Lehullot, elsárgult falevelekkel borított úton baktattunk október 17-én és 18-án reggel a Hungexpo felé. Újre eljött az Őszi MondoCon.



A con megelőző héten nem volt kegyes az időjárás: hideg, borús, esős idő volt. Szerencsére a con hétvégéjére ez nagyjából elmúlt, sőt vasárnap még a nap is kiszűtt.

Már a cikkem elején megválaszolom azt a kérdést, hogy milyen volt a con? Jó. Mennyire? Nagyon. Miért? Nos ez a kérdés már bővebb kifejtésre szorul. De haladjunk sorjában!

Ismét az elrendezéssel kezdem, mert mindig van valami változás, ami szerencsére többnyire pozitívan hat a rendezvényre. A Mondo ezúttal és talán nem csak mostanra lepacszított a PC



Guruval, így közösen szervezték meg a gamer részleget, ami most egy új helyszínre, a D csarnokba került (ez egyébként a hungexpo 5. legnagyobb pavilonja és kb. 3-szor nagyobb mint a K). Ez egy nagyon jó ötlet volt. Mindenki elfért, tágas és kényelmes volt. Itt kapott helyet a gamer programok és versenyek mellett a kultúr korner, a sci-fi és fantasy asztalok, a nyáron nagy sikerrel megrendezett matsuri és a kaja részleg. A K pavilon és a fogadó a megszokott formájában várta a látogatókat: itt volt az animés

programok nagy része és a vásár. Az egész helyszín végül is egy jól összerakott átgondolt környezetet teremtett a MondoConnak. Egy-két apróság szúrta csak szemet, amit a későbbiekben fogok kifejtetni.

Lássuk a programokat! Ez mindig egy sarkalatos pontja a conoknak, hogy mi az, ami a conlátogatóknak felkeltheti a figyelmét, hogy részt vegyen rajta. Első körben megvoltak a szokásos versenyek a DDR-től kezdve, az animés krimin és szócésatán át egészen a rajzversenyig, és akkor a cp-ről még nem is beszéltem. No, de ezeken kívül is lehetett remek programot találni. Szom-

baton a K pavilon nagyszínpadát és közönségét a Kiyó-Kito Taiko együttes dobkoncertje ébresztette fel. Rég láttam őket, az utolsó számuk különösen tetszett. Ismét volt AMV Mortal Kombat. A nagyszínpadon remek helye volt, tavasszal és nyáron nem igazán kapott előnyös felületet, de így most jó volt.

A következő program, amibe belehallgattam, az az *Oni* Könyvek előadás volt, ahol a szerző Buglyó Gergely beszélt a japán mitológiából merítő fantasy témájú könyveiről.

Délután fél 4-től volt a nagy sikerű animés kerekasztal Fullmoon vezetésével,



ami már 3. alkalommal került megrendezésre, és ez a program is a nagyszínpadra került. Először tartottam tőle, hogy így milyen lesz, mennyire tudják a végére bevonni a közönséget, de pozitívan csalódtam. (Egy-két vendég stílusa mondjuk nekem személy szerint nem jött be.) A meghívottak között volt az animekritika verseny nyertese Dóczy Attila és a közönség kedvence Jigoku is, akiknek innen is gratulálok. A versenyt az AniPalace is promótálta, - ahogy a kerekasztalt is - és örülök, hogy lesz még ilyen a jövőben. A tömegkvíz is kisebb átalakításon esett át, a műsorvezetők és a kérdések tekintetében.

Még animésabb lett, ami örömteli számomra, igazán remek kérdések voltak. Igaz ahogy láttam, egy-kettő kicsit könnyebbre is sikerült, de ez nem baj. Egy baj volt csak, ez a program húsz perc csúszással kezdődött.

Ezután ismét a kultúr kornerben kötöttem ki, ahol már jelentősebb 40 perces csúszással találkoztam. Így viszont meg tudtam hallgatni a seiyyu előadást, ahol a díjtadókról és azok nyerteseiről volt szó, egy kis kvízzel megtoldva. A seiyyu előadás nyáron volt először, de azért még bőven nincs kime-

„Az egész helyszín végül is egy jól összerakott átgondolt környezetet teremtett a MondoConnak.”



ritve a téma, remélhetőleg lesz folytatás.

A napot nálunk a Mondo közönségtalálkozó zárta, ahol Ada, Luggeriano és Shearer beszéltek a Mondo kulisszatitkairól Fullmoon vezetésével. Sajnos a csúszás miatt a beszélgetés az eredményhirdetéssel esett egy időbe, így nagyon kevesen voltak ott, mondhatni családias volt a hangulat. Reméljük legközelebb előrébb kerül ez a program.

A fogadóban a vásár volt, mint mindig. Ezt most nagyon jól sikerült elrendezni. Örülök a nyár óta tett változtatásoknak, mert így sokkal gördülékenyebben tudott áramlani a tömeg. Kialakult a körforgalom és a kisebb DDR is bekerült a nagy mellé, ahol kényelmesen elfért. Az árufelhozattal nem szokott bajom lenni, de nagy vásárlást nem csaptunk, csak a szokásos mangafolytatásokat vettem meg, amiből kiemelkedik a Kenshin 16. kötete. A borítója egyből elnyerte a tetszésemet, mivel formabontó módon fektetett le. Reklám: vegyen mindenki Kenshint, mert az jó!

A szombati napon egy kisebb zenei formáció, a Momodachi's adott minikoncertet a fogadó és a D csarnok között. Animés dalokat adtak elő, és hamar sokan megálltak hallgatni őket.

A vasárnap szokás szerint álmosan indult. Őszintén szólva kedvelem a conos vasárnap reggelt, még kevesen vannak és mintha minden akkor ébredne álmából. Valahogy hangulata van. De persze gyorsan fel kellett ébredni, mert a K nagyszín-

padán jött a MAR 7,5. része, ami egész jóra sikerült. Majd az AMV verseny, amivel szokásosan vegyes érzelmeim vannak, de kevésbé tetszettek most a munkák.

Hosszú idő után ismét rávettük magunkat, hogy cp performance-t nézzünk. Tény, hogy mióta nincs egynapos conon perf. azóta javult egy nyúlfarknyit az előadások minősége, de még van hova fejlődnie. Volt egy-két vicces, meg jól megkoreografált produkció, de nekem valahogy még nem az igazi.

A cp után ismét az otakutúra vett ölelésébe és a figura előadást néztük meg. Tetszett, az előadók jól körüljárták a témát és sok érdekes információt mondtak a figurákkal és a rendelésükkel kapcsolatban. Remélem lesz még folytatása.

Reggel szintén egy érdekes előadással nyitott a kórner, ez a Furoshiki workshop, ami lényegében tradicionális japán csomagolótextil, amiben ruhát, ajándékot, ételt lehet szállítmányozni.

Újdonságként jelentkezett az Anim-Esküvő, ahol ha két akárkinek, vagy akárminek beöltöztött pár egybe akart kelni, annak itt teljesülhetett az álma. Persze nem hivatalosan.

Délután a K pavilonban az Interanime Meeting Point került terítékre, ahol a népszerű énekesnő Boggie osztotta meg élményeit a Fullmetal Alchemisttel kapcsolatban és beszélgetett erről vendégeivel. Majd egy minikoncerttel is megörvendeztette a nézőket.



„kedvelem a conos vasárnap reggelt, még kevesen vannak és mintha akkor ébredne minden”





Igazán kellemes program volt, szívesen látnám még a MondoCon színpadán.

Ezután az animések kedvenc magyar filmje következett a *Liza, a rókatündér*. Bár mi már láttuk moziban, nagyon örültünk, hogy levetítették a conon is.

Ezek voltak azok a programok amiken részt vettem és igazából magamhoz képest több mint amit megszoktam az utóbbi időben. Nagyon örültem, hogy remek előadásokat sikerült hozni és a programok elosztása, a helyszínválasztásuk is jól sikerült.

No de mi volt még? Sok-sok program volt még, ami többeket érdekelhet. Fantasy, sci-fi vonalon például Star Trek és Doctor Who előadás, cosplayes kerekasztal, kockasztal, fanfiction beszélgetés

és még középföldi fegyverbemutató is. Ismét lehetett pokémonokra vadászni szombaton és Nyuffi-kun küldetést csinálni vasárnap.

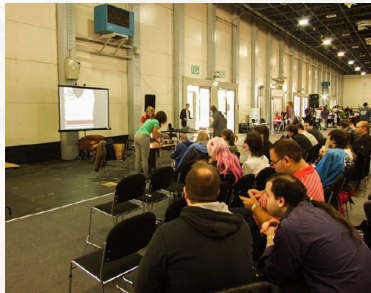
Nagyon kevés az a dolog, amit negatívumként tudok felsorolni. De, hogy ne csak dicsérjek, azért hasogatok némi szörzátal. Az egyik maga a kultúr kórner helye. Önmagában nem volt rossz, és a hangosítást is jó volt annyira, hogy hallja az ember, mit beszél az előadó. De azért napközben zavaró volt kicsit a csarnok nagy zaja. Volt egy kihasználatlan hely, ahol sokkal nyugodtabban lehetett volna az előadás, az pedig a tükörterem a K pavilon 2. emeletén, ami konkrétan üres volt, napközben is csak néhányan bókáltsztek arra. Bár tény, hogy ha valaki kis nyugodt helyre vágyott, ahol beszélgethet a barátaival, az itt megtehetette. Ezenfelül fotózásra is alkalmas volt. Valószínűleg azért választották a D-t ehelyett, hogy jobban szemelőlött legyenek a programok az érdeklődők előtt, ami viszont jó.

A másik a büfésorhoz kapcsolódik. Ide néhány darab sörpad nem lett volna rossz. Tudom, hogy a hungexpónak korlátozott a szék és asztalka-

pacitása, mert nem az ilyen események a főprofiljuk, hanem a sétalós vásárok. Ez mondjuk nem akkora hiba, meglehetősen oldani az evést, akár állva, a szabadterén pedig sok felület van, ahol le lehet pihenni, így nem csoda, hogy feleslegesen nem költöttek erre.

Plusz még mindig problémám, hogy az AMV verseny alatt nem vetítik le az első három helyezettet. Pedig most lett is volna rá idő. Ezeket mindig az eredményhirdetésekor adják le, és így aki nem tudja azt megvárni, nem tudja megnézni (később otthon már nem ugyanaz az élmény). Ráadásul ha például az én munkám is közé esne és nem tudnám megvárni az estét, akkor rosszul esne, hogy nem látom kivetítve és, hogy kevesebben látják, mint a délelőtti program alatt.

Ennyi volt tehát az őszi MondoConos élményünk és a véleményem. Nagyon tetszett, hogy jól elrendezett, átgondolt con volt, ami nagyot dob az esemény élvezhetőségén. És szinte fel sem tűnt, hogy a két nap alatt 14000-en látogattak el az eseményre. Az Animekarácsony ezúttal a Hungexpó területén lesz, nem a Millenárison. Feltételezem azért, hogy ne ismétlődessen meg az a feltorlódtott meg, ami tavaly.





Hírek

Írta: AniMagazin

Rendezvények

november 21. (szombat): Őszi Cosplay.hu party & Fantasy expo
Budapest, Kispesti Vigadó Művelődési Ház (1191 Fő u. 22.) (10:00-19:30)

november 25.-29.: Anilogue 2015 Nemzetközi animációs filmfesztivál - Budapest, Uránia, Puskin és Art+ mozik, valamint a Slovakian Institute Budapest.

november 26-tól: Gendzsi herceg nyomában - képzőművészeti kiállítás: Hopp Ferenc múzeum. A kiállítás: 2016. április 17-ig tart.

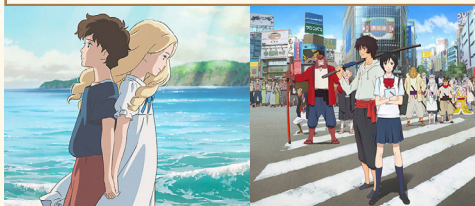
november 28-29.
Japán Kulturális fesztivál: Budapest, Pesti Vigadó
PlayIT: Budapest, Hungexpo

november 28. (szombat):
II. Szegedi Japán nap - Szeged, Szent-Györgyi Albert Agora (Kálvária sugárút 23.)(10:00-18:00)
Hungarocomix 2015 - Budapest, Lipták Villa (1146 Hermina u. 3.) (10:00-16:00)
Home Made Asia Music Awards 2015 - Budapest, Eötvös10 Közösségi és Kulturális Szintér (15:00-18:00)

december 5. (szombat): PokéCon+AnimePiac 4. - Budapest, Corvintető

december 13. (vasárnap): Animekarácsony 2015 - Budapest, Hungexpo

Két animének van esélye Oscar jelölésre



Közzétették azt a 16 animációs filmet, amelyek közül kiválasztják az 5 Oscar-díjra jelölt művet. Két anime is bekerült a listába. Eszerint a lenti két műnek van esélye jelölésre:

1. *Omoide no Marnie*
(*When Marnie Was Here*) (AniMagazin 27.szám)
2. *Bakemono no Ko*

Az *Omoide no Marnie* egy Ghibli alkotás, ennek megfelelően a MAL-on is magas pontszámot ért el. Főszereplője egy Anna nevű lány, aki nehezen jön ki osztálytársaiával, emellett asztmarohamoktól szenved. Orvosi javallatra vidékre költözik, ahol találkozik egy Marnie nevű lánnyal. Különös módon ő az első gyerek, akivel Anna jól kijön. Azonban Marnie határozottan különös lány...

A *Bakemono no Ko* kevésbé népszerű a MAL pontszámok szerint. A történetben egymással párhuzamosan léteznek az emberek világa és a bakemonók/szörnyek világa. Mikor egy magányos fiú mégis áttéved a szörnyek világába és találkozik egy hasonlóan magányos bakemonóval, a tanítványa lesz.

Téli animék (az új sorozatok nagy részét a szezonajánlóban találjátok):

December

12.04.
- One Punch Man (OVA)

12.05.
- High Speed!: Free! Starting Days (movie)
- Koukaku no Pandora: Ghost Urn (movie)

12.19.
- Alice in Dreamland (movie)
- Youkai Watch: Enma Daiou to Itsutsu no Monogatari Da Nyan! (movie)

12.23.
- Chibi Maruko-chan: Italia kara Kita Shounen (movie)

12.25.
- Futsuu no Joshikousei ga [Locodol] Yattemita. (OVA)

Január

01.01.
- Eikoku Ikka, Shougatsu o Taberu (TV special)

01.04.
- Magical Patissier (OVA)

01.05.
- Akagami no Shirayuki-hime (OVA)



01.08.

- Kizumonogatari (movie)
- Ojisan to Marshmallow (TV)
- Sekkou Boys (TV)

01.09.

- Durarara!!x2 Ketsu (TV)
- Glass no hana (movie)
- King of Prism by Pretty Rhythm (movie)

01.21.

- Ganbare! Lulu Lolo (2016) (TV)
- Okusama ga Seitokai-chou! (OVA)

Még januárban

- Akagami no Shirayuki-hime 2016 (TV)
- Ansatsu Kyoushitsu 2016 (TV)
- Bubuki Buranki (TV)
- Gate: Jieitai Kanochi nite, Kaku Tatakaeri 2016
- Nurse Witch Komugichan R (TV)
- Oshiete! Galko-chan (TV)
- Phantasy Star Online 2 The Animation (TV)
- Schwarzesmarken (TV)
- Yami Shibai 3 (TV)

20. Kobe Animációs díjak

Közhírré tették a 20. Kobe Animation Awards nyertesait. A díjátadóra december 6-án kerül majd sor.

Független díj: Itt a 2014 szeptemberé és 2015 júliusa között megjelent műveket nézik, amelyek újítónak hatnak az animációs tévéképre.

Seiji Mizushima a *Rakuen Tsuiho: Expelled Form Paradise* rendezője és a storyboardot is ő készítette.

Különdíj: azoknak a készítőknél vagy szervezeteknek jár, akik életük és munkásságuk során hozzájárultak a japán anime iparhoz.

Yoshikazu Yasuhiko, a *Mobil Suit Gundam* animációs rendezője és karakterdizájnere.

Animációs munka díj: Szintén a 2014 szeptemberé és 2015 júliusa között megjelent művekre igaz. Itt az újítás, eredetiség és a kreativitás számít animációs szempontból.

Shirobako, Ghost in the Shell 2015

Főcímszene díj:

JoJo no Kimyou na Bouken: Stardust Crusaders 2nd Season OP
(JoJo - Sono Chi no Kioku: end of THE WORLD" Előadó: JO☆STARS~TOMMY, Coda, JIN~)

Rókatündér DVD



Az Xpress.hu információi alapján a méltán elismert és közkedvelt magyar film a Liza, a rókatündér hamarosan megjelenik DVD-n. Az internetes oldalon november 20-tól vásárolhatjuk meg az egylemezest, a kétlemezes extra változatot és a Blu-ray-t.

TOP 5 japán állás

Egy japán álláskereső portálon a CareerEngine-en kiválasztották az 5 legkeresettebb pozíciót.

1. Emberi erőforrás Manager (Tokió)
2. Project koordinátor (Osaka)
3. Pénzügyi tanácsadó (Tokió)
4. Szállásügyi tanácsadó (Nagano)
5. Nemzetközi sales manager (Yokohama)

Ghibli filmek a DIGI saját csatornáján



Ghibli maraton egész novemberben a DIGI Film tv-csatornán.

Ez azt jelenti, hogy minden eddig itthon megjelent Ghibli művet megnézhetünk a tévében, így aki még nem látta és DIGI előfizető, az pótolhatja. Továbbá olyan eddig itthon nem vetített filmek is adásba kerültek magyar szinkronnal, mint az Arrietty és a Kaguya-hime no Monogatari.

Utóbbi kettő remélhetőleg DVD megjelenés is kap.

A hátramaradt vetítések időpontjai:

- November 21, 08:50 - *A vadon hercegnője*
- November 22, 10:50 - *A Jamada család*
- November 23, 08:35 - *Nauszika - A szél harcosai*
- November 24, 09:05 - *Laputa - Az égi palota*
- November 25, 09:40 - *Totoro - A varázserdő titka*
- November 26, 05:30 - *Totoro - A varázserdő titka*
- November 26, 09:50 - *Kiki - A boszorkányfutár*
- November 27, 05:40 - *Kiki - A boszorkányfutár*
- November 27, 09:10 - *Vissza a gyerekkorba*
- November 28, 09:00 - *Chihiro szellemországban*
- November 29, 10:45 - *Macskák királysága*



Téli szezonajánló -

Néhány anime sorozat rövid bemutatása

Februárban

02.06.

- Gekijouban Last Exile:
Gin'yoku no Fan - Over
the Wishes (movie)

02.13.

- Gekijouban Selector
Destroyed Wixoss
(movie)

02.20.

- Doukusei (movie)

02.24.

- Too Many Cook Spoil
the Broth (movie)

Még februárban

Gekijouban Tantei
Opera Milky Holmes:
Gyakushuu no Milky
Holmes (movie)



Active Raid: Kidou Kyoushuushitsu Dai Hakkei

Egy újabb original mecha anime, melyben Tokió egy része megsüllyed és el-mocsarasodik. A körzetben megnövekszik a bűnözés, ezért a rendőrség létrehoz egy új szekciót. A történet az ide tartozó 8. egységről szól, akik az ügyvezetett Willware mechákkal tartják fent a rendet.

Original.

Műfaj: mecha, rendőrség, sci-fi

Stúdió: Production IMS
Seiyuuk: Ishigami Shizuka, Ozawa Ari, Sakurai Takahiro, Shimazaki Nobunaga



Ajin

A középiskolás Keiről egynap kiderül, hogy ő is egy halhatatlan ember vagyis ajin. Így sorstársaihoz hasonlóan a kormány üldözni kezdi, hogy kísérleti célokra használhassa fel. Ezeknek a halhatatlannak meg kell halniuk az emberiség érdekében.

Manga alapján.

Hossz: 13 rész

Műfaj: kaland, horror, misztikum, seinen, természetfeletti

Stúdió: Polygon Pictures



Ao no Kanata no Four Rhythm

Az anti-gravitáció feltalálásának köszönhetően létrehoztak olyan cipőket, melyek segítségével az emberek repülni tudnak. Erre egy új sportág, a „Flying Circus” is épül. A történet főszereplője ebben a sportágban szeretett volna érvényesülni, de egy vereség miatt visszavonul. Anonban mikor egy csenerdiákat tanított repülni ismét eluralkodott rajta a régi szenvedély.

Visual novel alapján.

Műfaj: dráma, romantika, iskola, sci-fi

Stúdió: Gonzo

Seiyuuk: Fukuen Misato, Yamamoto Nozomi, Asakura Azumi, Yonezawa Madoka



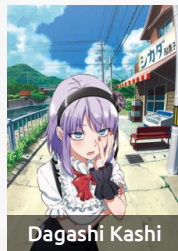
Boku Dake ga Inai Machi

Satoru különleges képessége, hogy vissza tud menni az időben. Egy nap belekeveredik egy incidensbe, ami miatt őt gyilkossággal gyanúsítják. Aztért, hogy ezt megakadályozza vissza ugrik a múltba, de a remélt idő helyett a középiskolában találja magát egy hónappal egyik osztálytársa eltűnése előtt. Új célként elhatározza, hogy megoldja ezt az ügyet és megmenti az osztálytársát.

Manga alapján.

Műfaj: pszichológia, seinen, természetfeletti

Stúdió: A-1 Pictures



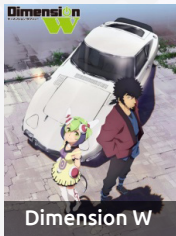
Dagashi Kashi

Kokonotsu apja egy vidéki édességboltot vezet és azt reméli egy nap fia átveszi az üzletet. A srác azonban mangaka szeretne lenni. Egy nap egy aranyoz, de furcsa lány érkezik hozzájuk, aki csatlakozni szeretne a híres vállalkozáshoz. Az apa azonban csak akkor egyezik bele, ha a fiát is maradásra bírja a lány, és meggyőzi arról, hogy átvegye a családi üzletet.

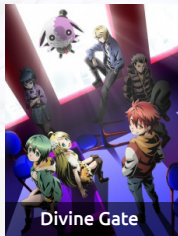
Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, shounen

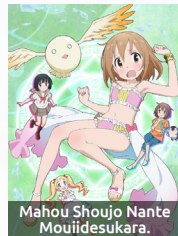
Stúdió: Feel



Dimension W



Divine Gate

Hai to Gensou no
GrimgarHaruchika: Haruta to
Chika wa Seishun SuruKono Subarashii Sekai
ni Shukufuku wo!Mahou Shoujo Nante
Mouiidesukara.

2071-ben a világ energia problémája megoldódik az energia tekercsek felfedezésének köszönhetően, melyek forrása a W dimenzió. Ezeket a tekercseket rengetegen illegálisan használják. Az új energiát utáló főhős célja, hogy ezeket begyűjtse, majd pénzre és benzinre váltsa. Az egyik küldetés után egy android lány, Mira lesz a társa.

Manga alapján.

Műfaj: sci-fi, seinen

Stúdió: Studio 3Hz

Seiyuuk: Ueda Reina, Ono Daisuke, Suzuki Eri

Amikor kinyílt a menynyek kapuja a világ káoszba borul. A rend helyreállítása érdekében megalakult a világtanács, mely ismét békét teremtett, így a kapu csak egy legendává vált. Ebben a világban vannak olyan fiúk és lányok, akik saját céljaik megvalósítása érdekében el akarják érni a kaput. Akinek ez sikerül, az újra alkothatja a világot.

Játék alapján.

Műfaj: akció, fantasy, sci-fi

Stúdió: Studio Pierrot

Seiyuuk: Amamiya Sora, Kakahara Tetsuya, Itou Kanae, Yoshino Hiroyuki

Élni nem könnyű. Amikor Haruhito felébred, sötétben találja magát. nem tudja hol van, miért van ott, honnan jött. Körülötte számos nő és férfi van hasonló helyzetben, így együtt indulnak ki a sötétségből a sosem látott világ, Grimgar felé. Emlékek, pénz, különleges erő, ezekkel egyikük sem rendelkezik.

Light novel alapján.

Műfaj: akció, kaland, dráma, fantasy

Stúdió: A-1 Pictures

A középiskolás Haruta és Chika a megszűnéséhez közeledő fúvós hangszer klub tagjai. Ennek ellenére a két gyerekkori barát elszántan gyakorol és próbál új tagokat toborozni. Hamarosan az iskolában egy incidens történik, amit igyekeznek együtt megoldani.

Regény alapján.

Műfaj: misztikum, romantika, iskola, slice of life

Stúdió: P.A. Works

Seiyuuk: Sarah Emi Bridcutt, Saito Soma, Okamoto Nobuhiko, Yamada Yuki

A hikikomori, Kazuma Sato élete egy baleset miatt véget ér, vagyis ért volna, de ehelyett felébred és meglát egy gyönyörű istennőt, aki jó hírrel szolgál: Sato átmehet egy másik világba, de csak egy dolgot vihet magával. A fiú nem habozik, ezt a lányt választja. Első dolga az új világban, hogy élelmet, ruhát és menedéket szerezzen magának. Ezután következhetne a békés élet, de az istennő egyik problémát említi a másik után, és még a démon király seregét sem ártana legyőzni...

Light novel alapján.

Műfaj: kaland, vígjáték, fantasy, romantika, természetfeletti

Stúdió: Studio Deen

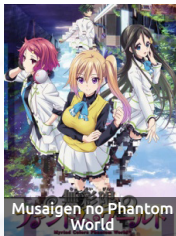
Seiyuuk: Amamiya Sora, Fukushima Jun, Kayano Ai

Yuzuka Hanaminak nincs sok barátja. Egy nap egy furcsa, Miton nevezetű lény jelenik meg előtte, aki közli vele, hogy a lány mahou shoujo. Mikor Yuzuka átváltozik, fürdőruhát visel.

Manga alapján.

Műfaj: vígjáték, magia

Stúdió: Pine Jam



Musaigen no Phantom World



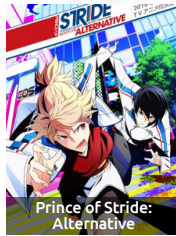
Nijiiro Days



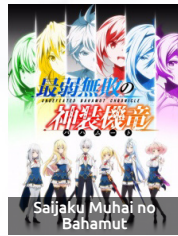
Norn9 Norun + Nonetto



Ooyasan wa Shishunki!



Prince of Stride: Alternative



Saijaku Muhai no Bahamut

A történet a közeljövőben egy olyan világban játszódik, amit az emberi képzelet alkotott. Az itt lévő szörnyeket és szellemeket az emberek csak fantomoknak hívják. A főszereplő srác Haruchiko Ichijo a Hosea Akadémia első éves több társával együtt harcol a fantomok ellen. Megtapasztalják az iskolai élet örömeit és bánatait, mielőtt egy esemény következtében feltárul előttük a világ titka.

Light novel alapján.
Műfaj: akció, fantasy, természetfeletti
Stúdió: Kyoto Animation
Seiyuuk: Uesaka Sumire, Uchida Maaya, Hayami Saori, Shimono Hiro

Natsuki, Tomoya, Keiichi és Tsuyoshi (az álmodzó, a playboy, a szadista és az otaku) jóbarátok, akik mellőzik a klubtevékenységeket és remekül szórakoznak együtt. Eszük főként a csajozás és a szerelem körül forog. Egyikük viszonzatlanul szerelmes, amit nem hagynak annyiban barátai, de nekik is megvan a maguk barátnőjelöltje.

Manga alapján.
Műfaj: vígjáték, shoujo, slice of life
Stúdió: Production Reed
Seiyuuk: Shimazaki Nobunaga, Uchiyama Kouki, Matsuoka Yoshitsugu, Eguchi Takuya

A jövőbeli Heisei-kor általános iskolása Sorata egy daltól vezérelve időt ugrik egy ismeretlen helyre mely a tankönyveiben látott Meiji vagy Taishou korszakra hasonlít. Ebben a világban találkozik három nővel és kilenc férfival, akik egy óriási lebegő gömb fedélzetén, a titokzatos Nornok hajón utaznak. Sorata csatlakozik hozzájuk.

Visual novel alapján.
Műfaj: kaland, fantasy, romantika, shoujo
Stúdió: Orange
Seiyuuk: Sugiyama Noriaki, Yusa Kouji, Ono Daisuke, Takagaki Ayahi

A főszereplő srác most kezdi önálló életét. Bérlakásba költözik, ahol a főbérlelőről kiderül, hogy egy kislány, aki főz rá és a házimunkát is elvégzi körülötte.

4-koma manga alapján.
Műfaj: vígjáték, slice of life

Mondhatnánk ismét itt a Free, csak most négy helyett hat tag szükséges és úszás helyett futnak. A történet egy új extrém sportról a Stride-ról szól, ami lényegében egy futóverseny. A két főszereplő Takeru és Nana újra szeretné indítani sulijukban a stride klubot. Rikut is próbálják bevonni, de őt ez a sportág nem érdekli.

Visual novel alapján.
Műfaj: sport
Stúdió: Madhouse
Seiyuuk: Kimura Ryouhei, Hanazawa Kana, Okamoto Nobuhiko, Tezuka Hiromichi, Ono Daisuke, Matsuoka Yoshitsugu, Ono Kensho, Suwabe Junichi, Miyano Mamoru, Sakurai Takahiro

Lux az öt évvel korábban megdöntött Arcadia birodalom hercege. Meglátja meztelenül fürdés közben az új birodalom hercegőjét, aki ezért kihívja őt egy Drag-Ride párbajra. A Drag-Ride-ok páncélos mechanikus fegyverek. Lux a párbaj után a lányakadémia maradványában marad, ahol Drag-lovag edző lesz.

Light novel alapján.
Műfaj: akció, ecchi, fantasy, három, romantika, iskola, természetfeletti
Stúdió: Orange
Seiyuuk: Fujii Yukiyo, Tamura Matsumi, Lynn



Shoujo-tachi wa Kouya wo Mezasu

Buntarou nem igazán tudja mivel foglalkozzon. Egy nap osztálytársa Sayuki megkéri, hogy legyen a segítségére egy bishoujo játék készítésében, mivel a srác korábban már írt egy jó forgatókönyvet a dráma klubban. Buntarou azonban semmit sem tud az ilyen játékokról.

Visual novel alapján.

Műfaj: iskola

Stúdió: Project No.9

Seiyuuk: Sato Satomi, Toyonaga Toshiyuki, Akesaka Satomi, Hanazawa Kana



Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu

A történet az 1960-1970-es években játszódik Japánban. Yotarou (neve antihőst jelent) jó magaviselet miatt előbb szabadul a börtönből. Első dolga, hogy felkeressen egy rakugo művészt, Yakumót, kinek előadása korábban nagy hatással volt rá. Yotarou könyörög a mesternek, hogy a tanítványa lehessen, aki beleegyezik. Így megkezdődhet a férfi új élete rakugo előadóként.

Manga alapján.

Műfaj: dráma, josei

Stúdió: Studio Deen

Seiyuuk: Seki Tomokazu, Hayashibara Megumi, Ishida Akira, Kobayashi Yuu



Ansatsu Kyoushitsu 2



Durarara!!x2 Ketsu



Macross Delta



Ojisan to Marshmallow



Sekkou Boys



Phantasy Star online 2

Légy az AniMagazin cikkírója!

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

Mindenképp írd nekünk, ha:

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

Ha a fentiek valamelyike igaz rád, akkor máris tapadj rá a billentyűzetre és cikket küldd el nekünk a bekuldes@anipalace.hu címre, vagy gyere fel az anipalace.hu weboldalra és a "Cikk beküldés" menüponton keresztül juttasd el hozzánk írásod.

Ha szeretnél cikket írni, de nincs ötleted és nem tudod miről írnál, akkor is jelentkezz, szívesen segítünk. Érdemes végignézni a [cikk kategóriáinkat](#), ahol témakörökre osztva végignézheted, hogy mely témakörben, milyen cikkek születtek már.

A cikkek formai követelményei.

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

Amennyiben megfelel a cikk és időben küldöd, úgy már a következő számban viszontláthatod az írásodat.
Ne habozz hát, csatlakozz te is Magyarország legnagyobb online animés magazinjához!

Elérhetőségeink:

- Cikkek és egyéb munkák (fanart, fanfic) beküldése: bekuldes@anipalace.hu
 - Ötletek, kérdések, vélemények, egyéb óhaj-sóhaj: info@anipalace.hu
- vagy keressetek minket az [AniPalace facebook](#) oldalán.



Őszi szezon vélemények

Írta: Strayer8, Catrin, Hirotaka,
NewPlayer, Iskariotes

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





Fangirl mód

Tárgyalt címek:

One Punch Man, Subete ga F ni Naru, Gundam: Tekketsu no Orphans, Fafner Exodus 2., Owarimonogatari, Dragon Ball Chou

Strayer8 véleményei

One Punch Man

A One Punch Man csak a felfokozott várakozás miatt kezdtem el nézni, mivel láttam milyen lelkesedést váltott ki a rajongókból, hogy elkészül az anime változata. Az első epizód ugyan nekem valamilyen szempontból túl sok volt, erőltetettnek tűnt (habár már abban is érződött a po-



tenciál), de az azóta leadott 3 további rész meggyőzött róla, hogy valóban egy jó humorú paródiával van dolgunk. A poénok jók, az időzítésük is megfelelő és eddig sikerült szinte 100%-ig kicsiholni az adott szituációkból eredő komikumot.

A történetről nagyon röviden csak annyit írnék, hogy a ma reneszánszukat élő szuperhős történeteket figurálja ki. A főhős, Saitama 3 éve elhatározta, hogy csak úgy szórakozásból ő lesz a világ legerősebb hőse. Keményen edzett (hogy milyen keményen, arra az első részekben fény derül), míg kihullott az összes haja, cserébe bármit képes egy öklölcsapásra leteríteni. Sajnos hamar kiderül, hogy a túlzott erőfőlény kiegészhez vezet és valamiért a rajongók sem jelentkeznek (ennek okára



is fény derül természetesen), így Saitama unatkozva tengeti mindennapi életét, amiben az áruházi akciók nagyobb izgalmat okoznak, mint a világalomra törő főgonoszok, akiket hatástalanít, ha úgy alakul. Nagyon jó vígjáték, bátran ajánlom mindenkinek.

Subete ga F ni Naru: The Perfect Insider

Az őszi anime listában nem keltette fel különösebben az érdeklődésemet ez az anime és nagy szerencsének tartom, hogy egy véletlen folytán mégis belekezdtem. Még csak 4 részt adtak le, de olyan hatással volt rám, hogy a 2-4. részeket rögtön egymás után megnéztem a szokásos napi 1-2 epizódos tempóm helyett.

A Subete ga F ni Naru (szabadfordításban: „végül minden F lesz”) egy intelligens, felnőttnek szóló rejtélyes gyilkossági ügy története. A cselekmény nagyon lassan indul, de aki szereti a hasonló típusú animéket, azt már az első párbeszédék



megfognak annak ellenére hogy semmi különös nem történik bennük. Az anime úgy képes hangulatot elérni, hogy kerüli a nyíltan hatásvadász zenét és megjelenítést. Nem szokkennek vérkígyók és nem tocsognak bokáig a vértócsákban, mégis képes lassan, fokozatosan feszültséget teremteni, ami cserébe nem olyan rövidéletű, mintha erőltetett horrort néznénk.

A történetben három kulcsszereplő van: Moe Nishinosono, egy 19 éves milliomos árva lány, aki emellett kiemelkedően okos és befolyásos családja révén megvan a kapcsolatai. Vidám, kissé gyermekes lány, aki nem tagadja, hogy szerelmes apja utolsó tanítványába, Souhei Saikawába. Saikawa szintén kivételesen értelmi képességekkel rendelkezik, amit a programozásban kamatoztat. És éppen olyan ahogy egy sztereotipikus egyetemi tanárként dolgozó programozót elképzelhetünk némi depresszióba hajló filozófálgató hajlam-



mal. Saikawa rengeteg díjat és kitüntetést elnyert már, de mindez hidegen hagyja.

Egyetlen dolog hozza a maga módján lázba: szeretné felvenni a kapcsolatot a híres-hírhedt Shiki Magatával, mert véleménye szerint ő az egyetlen jelenleg is élő zseni. Egyetlen gond van csupán: Dr. Magata 14 évesen megölte a szüleit (holott ezt tagadja). Végül beszámíthatatlannak nyilvánították, így nem került börtönbe, viszont 15 éve egy szigeten él egy hermetikusan elzárt szobában. Egy egész kutatási cég épült körülötte, ami egy különálló, elszigetelt és teljesen gépiesített világban működik.

Vizont mikor Nishinosono kiügyeskeddi, hogy meglátogathassa Magatát imádot Sensei-ével együtt, elszabadul a pokol és gyilkossági sorozat veszi kezdetét.

Habár az elzárt szigeten történő gyilkosságok és a nyomozás elcsépelet alaphelyzetnek tűnik, a szereplők és az egész



ügyet körbelengő rejtélyes légkör magával rántja a nézőt. De csak azokat, akik nem bánják ha lassú a tempó. 14 éven aluliaknak nem ajánlanám. Igaz hogy más animékben több a vér és az erőszak, de egyes témáknál fogva gyerekeknek nem ajánlott. Kivételesen az openinget és az endinget is kiemelném. Különösen az openingre érdemes rákeresni már csak a látvány miatt is. Jellemző az animére, hogy úgy mutatja be az opening a történetet, hogy egész történetté áll össze, ám aki elkezdti nézni a sorozatot, hamar rájön, hogy csak szimbolikus történetmesélésről van szó.

Catrin véleményei:

Némi agyalás után végül öt címet kezdtem el a szezonban: One Punch Man, Subete ga F ni Naru, Gundam Tekketsu no Orphans, Fafner Exodus 2., Owarimonogatari.

Az első kettőről csak röviden, mivel Strayer8 remekül bemutatta ezeket, és elég hasonlóan érzek. Talán az OPM tetszik nekem legjobban a szezonból. Egyszerűen kihagyhatatlan! A humora és a története briliáns, ahogy a tálalása is. Hasonlóan kedvelem, mint a Ninja Slayert, de inkább az OPM-t ajánlom: fogyaszthatóbb, populárisabb darab.

A Subete is egy kellemes történet, lényegében mindegy, hogy a vége sablonos lesz-e vagy sem: a tálalásának/műfajának köszönhetően megmozgatja kicsit az

agyunkat, amiért már megéri azt a heti 20 percet. Sokszor irreálisan fest, de érdekel annyira, hogy ez ne zavarjon. Az openingje pedig zseniális.

Jöjjön a többi cím kicsit részletesebben még ha nem is újdonságok. A végén pedig az elmaradhatatlan Dragon Ball vélemény, mivel természetesen még az is fut.

Gundam: Tekketsu no Orphans

Nagy késztetést igazából nem éreztem iránta, de mivel Hirotaka kedvet kapott egy kis szezonos gundamozáshoz, gondoltam miért ne huppannék közben én is mellé. Ennek előnye az együtt nézés öröme kívül, hogy egy címmel sikeresen közelebb kerültem a régóta dédelgetett célom felé: megnézni az összes Gundam sorozatot. (Pedig a három királyságos SD Gundammal is haladnom kéne, ha már nem is olyan rég belekezdtem...) Minden



más kvázi hátránya a döntésnek: ez a Gundam unalmas, eseménytelen és szinte semmi újat nem mutat fel, pedig szeretne. Kapásból indít a marsos témával, hogy megkísérelje legyőzni az Aldnoáht, lassan azon fogok gondolkodni, hogy nem a nézhetőségben, hanem a nézhetetlenségben fog győzedelmeskedni felette. De azért ennyire még nem tragikus a helyzet. Szóval adott ez az új marsos téma, ami eltér az eddigi Föld körüli kolóniás megoldástól, de egy kis helyszín váltás sokat nem jelent.





Ugyanúgy adott a speciális pilótasrácnak, a fehér Gundam, a kicsoport vs. nagyfejek felállás, és a nőnemű, akiért aggódni lehet, aki a főszereplő szerelme lesz, aki herceggnő/nemes és akit a rajongók imádni fognak. Szóval nem igazán villantott még semmi izgalmasat a jó kezdés ellenére, így első ránézésre a gyengébb Gundam címek között fog landolni. Néhány külsőség mint pozitívum, ha már a belsőről semmi ér-



fantáziám)

- a karakterdizájn érdekes
- az ending egész jó.

Idegésítő elemek:

- a moe Atra haja: a látványa szinte elviselhetetlen
- az opening jó lenne, ha a refrén a "Raise your flag" után nem váltana át valami nyálás vacakba, teljesen más hangzást vár hozzá az ember...



demlegeset nem tudtam mondani:

- a pasik viszonylag sokat szerepelnek félmeztelenül, szép izmos testüket mutatgatva

- Fujishiknak további előny a két ellen-bishounen: Garma Zabi reinkarnációja és Mr. az én hangom Sakurai Takahiro

- a keksz família poén

- a főszereplő szépséges haverja (Orga) és a nemes kisasszony „cselédje” (Admass) első látásra összeillenek és shippelnivalók, így ha másért nem, akkor ennek megvalósulásáért lehet izgulni (tudom, élénk a

Fafner Exodus 2

Nem örültem, hogy az előző évad végül nem lett több egy karakterbemutatónál az új pilótákat illetően, és hogy tovább fokozta az eddig is zavaros hadszíntér és harctechnikák repertoárját. Már a movie is csak tovább bonyolította az addig is csupa kérdőjelre megáldott világot, úgy meg főként nem volt sok értelme, hogy a behozott szálait az Exodus nem fejtegette tovább, lényegében csak Soushit kellett valahogy visszarolni, arra mondjuk jó volt.



Szóval Exodus: legalább élvezhetjük ahogy Kazuki és Soushi menőznek, viszont ez az őszi évad jelentem ennél kicsit jobban teljesít! Így a felére már kezd ismét valamiféle irányvonalat felvenni. Biztonnal végre ismét súlyt adtak a drámai hangulatnak, Sakuráék esküvőjével a békés pillanatoknak, Kouyuu megjelenésével pedig a remények esetleges feloldásának. Nagyon jellemez, hogy most már haladunk valamiféle lezárás felé. Ha mégsem, akkor inkább csináljanak ebből is óriás mecha franchise-t, melyben ha lassan is, de biztosan kifejtik az

univerzumot, minthogy félbeszakadjon és lőgjön megint a semmiben hiányérzetekkel tűzdelve, mint az amúgy fantasztikusan hatásos első évad. Mondjuk ha csak azt nézem, hogy mennyire gyönyörű a mostani karakterdizájn, animáció és hátterek, akkor elégedett vagyok: megérte ennyit várni a folytatásra. A zenéknél is maradt az Angela együttes, akik ismét új opening-ending párost hoztak. Ezekre egyből rá is fűggetem, mást sem hallgatok egész héten... és még a látványuk is tökéletes. Azt inkább már nem is ragozom, hogy kezdek még erősebb készletést érezni Kazuki és Soushi shippelése iránt, amit ez az új hatásos ending csak megerősít.



Owarimonogatari

Újabb Monogatari, nehogy hiányunk legyen! Az első résztől konkrétan asztalt fejeltem, annyira röhejesnek éreztem az egész matek dolgozatos osztálygyűlést, Ogui undorító nyomulását és Araragi lelki



hisztijét a korrupst matektanár és a régi stréber osztálytárs miatt. A találás persze a helyén volt, ahogy második hallgatásra az opening is megtetszett. Azóta viszont egyre jobb ez a szezon. A második opening is okés, az új lányból végre karakter lett, nem csak egy fásztó stréber, Ogui unszimpatikus léte pedig kellően szórakoztatóvá vált, ha Hanekawával társalog. Araragi is tetszik ebben a szezonban, mivel nem a lolikkal és nem a hugikkal lóg (bár a következő történet ív a Shinobu Mail címét viseli, ami számomra nem túl biztató).



Rádásként pedig még Hitagi is szerepelt/ szöbe került. Ez azért fontos, mert ő a monogatarik egyetlen olyan eleme, akinek bármelyik jelenetére helyből rányáladzom. Az új lány, Oikura története és jelleme végül értelmesen zárult, szokásos „defektes” életkép volt, ami beleillett a többiek problémái közé. Szóval eddig tetszik a sorozat, kb. mint a Bake vagy mint a Second Season vége, kíváncsian várom a folytatást.



Dragon Ball Chou

A negatívumokkal kezdem, azok számára pedig akik nem rettennek el, írok a végére pár pozitívumot is, mert még ha nehezen is, de találók.

A legutóbbi cikkben már fejtegettem, hogy mennyire rossz a Kami to kami sztorit ilyen túlhúzott, nevelés sorozatként látni, így ezt nem is ragoznám tovább, végül a 14. résszel lezárult az ív és érkezett pár átvezető/összekötő epizód a Frieza film sztorija elé. Hogyan is teljesítenek

ezek a részek? Elég vegyesen, többnyire hullámzóak, már-már szórakoztatóak, de lehetnének sokkal jobbak. Mindegyik epizód részben aranyos és jópofa, részben viszont fásztó és elcsépel. Utóbbi különösen érződik, ha egyhuzamban túl sok időt szánnak Mr. Satan arcoskodására. Kedvelem őt, de jobb lenne ennél tartalmasabb fillert látni. A másik fájó pont Vegeta nevetségessé tétele. Egyszer-kétszer még poén volt ez a dilis páfördulása, hogy ennyire megkattan Beerusék új, impozáns erőszíntjétől, de már egyre kínosabb és a



karakter rovására megy ez az erőltetett komika szerep. Ugyanakkor helyenként még mindig poén, plusz ez valahogy hasonlít Toriyama régi ökörködéseire.

Ami számomra viszont továbbra is totális csalódás, az a látványvilág. Hihetetlenül ronda, pedig nekem semmi bajom a modern átrajzolással, de ez olyan magasfokú igénytelenség, amire szavak sincsenek. Nemhogy a mai elvárt szintet nem hozza... a húsz évvel ezelőttit sem hozza, semmilyen szintet nem hoz! Jó, hiszen túlzok, az igazság az, hogy egy-egy jelenet/ fél rész erejéig születnek jobb képek, de azok is messze vannak az elvárásaimtól. Egyszerűen hihetetlenül érzékenyen érint, hogy az egyik kedvenc karakterdíjajnomat ilyen méltatlan pocské rajzolással látom, arról már nem is beszélek, hogy a hátterek is gyengék, az animáció pedig vicc. Szerencsére sosem voltam az a típus, akinél a rossz grafika nézhetetlené tenné a rajzfilmet, de ezt nem tudom megemészteni. Általában a rész nézése közben három felé



szeparálható az aggodásom: 1. mennyire cukik a karakterek, 2. milyen a rajzolás, 3. milyen a sztori. A DBS jelenlegi egyetlen pozitívuma az 1. pontban rejlik, ugyanis a karakterek mondatai, tettei, párbeszédei, stílusa, érzelmei és hangjátéka kevés dolgot kivéve annyira imádnivalóak, hogy segítik elviselni a többi gagyiságot. Mivel korábban nem is remélhettem, hogy lesz egy olyan rész, ahol Gohan és Mr. Satan Panért bunyóznak, hogy az anyák közös saiyajin kibeszélést tartanak vagy hogy Goku féltékeny Vegetára, majd együtt edz



vele vagy éppen okostelőlizik, hogy Vegeta és Bulma egymás főzötudását cikizik vagy hogy Chichi és a Krilin familia több jelenetet kap. Ezeknek az apró slice of life elemeknek is van még hova fejlődniük, még mindig lehetnének sokkal tartalmasabbak, de így is annyira hiánypótlóak, hogyha másért nem, hát ezért megéri követni az új sorozatot. De csak azoknak, akik ennyire imádják a szereplők jellemét. És itt nem a menőségükre vagy a harcok tehetségükre gondolok, mert sajnos egyelőre abban is csak csalódást kapunk.

Akik esetleg nem/nehezen tudják elviselni az új animét, de kíváncsiak a történetére, azoknak ajánlom a manga változatát. Bár túl rövid és velős, de pont ez a jó benne. Szerencsére a manga kihagyta a Frieza ívet is, így abban már az új történetészal indulásnál tartunk. Ajánlom, ott szerencsére a rajzolásra sem panaszkodhatunk. Kíváncsi vagyok vajon az anime BD kiadására javítanak-e valamit a grafikán és az animáción. Nagyon díjaznám, nem lenne

meg, ha lenne egy ilyen aljas marketing húzás az egész mögött... De látva a hozzáállást, amivel a Toei kisebb gyerekeket megcélzó sorozattá tette a DB-t, már ebben sem merek reménykedni.



A téli szezon első ránézésre ismét nem tartogat sokat a számomra. Legjobban a *Macross Deltát* várom, mivel nagy imádója vagyok a franchise-nak. Érdekel még a *Shouwa Genroku* című josei, a *Nijiro Days* című bishounenes anime, a *Durarara* folytatás és talán az *Ansatsu 2.* évada.





Fanboy mód

Tárgyalt címek:

Fafner Exodus 2., Utawarerumono: Itsuwari no Kamen, Gundam: Tekketsu no Orphans, Subete ga F ni Naru, Dragon Ball Chou, Shinmai Maou no Testament BURST, Rakudai Kishi no Cavalry, One Punch Man, III. Lupin (2015), Young Black Jack

Hiroataka véleményei

Fafner Exodus 2

Egyeneságú folytatása az előző sorozatnak. Mivel az finoman derékba lett törve. Az első évad dialógus centrikus volt, aminek volt pár érdekes pontja, de igazából csak bővítette és összekuszálta a legelső Fafner történetzárait. Az Exodus 2 már sokkal akciódúsabb és pergősebb, de komolyabb előrehaladást eddig nem tudott felmutatni. Bár a három szigeten lévő töltelek karakterek súlyosbodó asszimilációja, és Kanon drámai eltűnése/halála szükséges, de nem elégséges előrelépés. Emellett az emberek most már nem csak festumok ellen harcolnak, hanem kezdnek egymás ellen fordulni, ennél több erőről nem derült ki. Egyelőre a Fafner univer-



zumban sajnos túl sok a kérdőjel és a ködös sztorielem, nem csoda ha az ember néha bizony elveszíti a fonalat. Tetszik, hogy úgy a karakterek, úgy a néző sem tud semmi többet annál, mint amit látunk a képernyőn. Változatlanul érdekel a sorozat: hogy mi lesz a karakterekkel, a festumokkal való háborúval és az a sok-sok kérdőjel,



amit összekuszált a történetvezetés. A legjobban már csak az érdekel, hogy mindezt, hogy fogják majd kibogozni, lezárni. Örülnék ha ez ebben az évadban megtörténne, de akkor lehet, hogy az "összecsapott" érzése kerítene hatalmába. Lehet, hogy naiv vagyok, de bízom a Fafnerben és remélem a legjobbakat. Értékelés eddig: 6 pont.

Utawarerumono: Itsuwari no Kamen

A 2006-os sorozatot nagyon szeretem, az egyszerű, szórakoztató története és a karakterek egyből beszippantottak. Nagyon örültem, hogy jött egy új anime, annak meg még jobban, hogy egyből 25 részes lesz és nem tartják be a "divatból félbevégom" szokást. Az eleje teljesen úgy indított, mint az első sorozat, apróbb eltérésekkel. Azóta viszont eltértünk és megmutatták, hogy másképp lesz ez, mint 2006-ban. Nos, míg abban viszonylag hamar belekeveredtünk az eseményekbe és



magával ragadtak a történesek, itt nem ez zajlik. Az Itsuwari no Kamenben megakadtunk az ecchi elemekkel tűzdelt fanservice-es slice of life szintjén. Szinte minden részben kaptunk egy megismerni való karaktert, és a kis hegyi faluból eljutottunk a fővárosba. Bevallom, eddig kimondottan szórakoztat a sorozat, de semmi több. A főszereplő, Haku, könnyen megkedvelhető, segítőkész, de munkakerülő figura. Társa, Kuon, rendkívül aranyos és a Shinsengumis köpenybe bújt álcakapitány Ukon is bejövös.





Az első két részben látott havas falu nagyon hangulatos, ahogy minden más tájkép is. Így tél közeledtével meg is hozta hozzá a hangulatot. A főváros is remek hely, bár még nem sok mindent látnunk belőle. A grafika nagyon szép, idézi az előző sorozat kinézetét. A zenék pedig fantasztikusak: mind a soundtrackok, mind az op-end páros fülbemászó kedvencjelöltek. Egyetlen egy dolgot várok már csak, a komolyabb eseményt és remélem, hogy meg is kapom.



ket, amik alapkéllékei a Sunrise mechaóriásának és amik nélkül nem is lenne az ami. Van gyerek főhősünk, Mikazuki Augus és kapunk mellé szintén fiatalokú társakat, akik egy marsi civil biztonsági csoport a CGS tagjai. Természetesen a legtáposabb gundamot csak Mikazuki tudja vezetni és bár érdekesség, hogy maga a mecha negatív hatással van az életfunkciókra, ez sem újdonság a Gundam világában. Jah és kapunk még egy nemes kiasszonyt is, Kudeliát, akit meg kell védeni. Már az első részben jön a váratlan csata az ellenfél hadseregétől, akik most a Földet képviselik. Ráadásul a fiatalokat csalinak használták, így Mikazuki és barátja Orga vezetésével, a saját útjára indul a csoport. Az azóta eltelt részekben ezúttal nem igazán kaptunk harcot, de ez nem jelent semmit, mert ahogy minden jó gundamhez illik, nagy mechacsaták, ideológiai nézeteltérések és érdekek összeütközése kelt majd egyre nagyobb hullámokat a történet előrehaladtával, ami aztán szökökrá duzzad.



Mobil Suit Gundam: Tekketsu no Orphans

Még nem követtem szezonban Gundamot, így úgy gondoltam, miért ne. Úgysem volt a 00 óta komolyabb Gundam sorozat. A sok-sok gundam univerzum mellé ismét kapunk egy teljesen újat. A Föld-Mars háború után járunk 300 évvel, ezenkívül pedig itt vannak a szokásos gundam klisé-

A grafika és az animáció szép, ahogy azt a Sunrise-től el is várjuk, az ending tetszetős, az opening pedig lendületes lenne, ha aفرن gyeplőjét nem húznák vissza.



Subete ga F ni Naru

Már alaptól a mystery műfaj meg szokott fogni, de amikor megláttam, hogy ez egy befejezett mű alapján készül, azonnal tudtam, hogy nézni fogom. Bár a művet jegyző Mori Hiroshi másik alkotása a The Sky Crawlers nem karcolt meg semennyire, örülök, hogy belekezdtem, mivel egy lassabb tempójú, ám feszült és érdekes animével van dolgunk. Két főszereplőnk Saikawa professzor és társa az igen hangzatos nevű Nishinosono Moe egy a világtól magát hermetikusan elzáró professzorlány, Magata Shiki laborjába látogat. Róla annyit érdemes tudni, hogy megölte a szüleit, amit tagad. Addig semmi gond, amíg hőseink és még pár vendég belép a

laborba, onnantól kezdődik a rejtély. A mű teljesen jól hozza a zárt szoba effektust, Shiki külön halála csak a kezdet. A kérdés természetesen ugyanaz mint minden hasonló műben: ki a gyilkos? Nos önmagában egy ilyen történet semmi extrát nem tartalmaz, és az F sem kivétel ez alól. A karakterek egyből nyomozásba kezdenek, és gyanítják, hogy a gyilkos még az épületben van. Mégis mitől érdekes ez az egész? Nos, a tényről, hogy a karakterek felnőttek, és az anime is felnőtteknek szól, emellett a hangulat, amit a sorozat megteremtett





maga köré és ezáltal a néző köré is, ott tartja a szemünket a képernyőn még akkor is, ha már a 42-ik nyomozós animén, filmen vagyunk túl (legalábbis az én esetemben). Már Shiki halála érdekes szituációt hozott azzal, ahogy begördült a holttest fele a térbe. Egyből rengeteg kérdést vet fel például, hogy hol a másik fele és miért kellett megcsokitani. És mindezen apró szálak egybevegyítése mellett ott van az anime címe, amit a legutóbbi (4.) részben sikerült az eseményekhez kapcsolni. Mit jelenthet a "végül minden F lesz"? A további Dragon Ball film óta tippelhetünk, hogy "végül minden Freeza lesz".) A további áldozatok csak fokozzák az izgalmat és nem lehet tudni ki következik. Ez persze azoknak, akik nem kedvelik a nyomozós témát, unalmas lehet, de aki olyan mint én, hogy bármikor vevő egy kis érdekes nyomozásra, annak tetszeni fog. A grafika szép, bár a fehér laborfalak és a minimalista berendezés nem jelenthetett nagyon gondot. A zene remek, különösen az openinget

sikerült jól eltalálni. Zeneileg lendületes, képileg pedig különleges a ceruzarajzos figurák tánca.

Dragon Ball Super

Gondolkodtam, hogy írjak-e bármit is erről, de végül pár sort mégiscsak levéstem. A Kami to Kami történéseit olyan szinten sikerült elnyújtani, hogy Gizi néni is megirigyelné rétestészta készítése közben. Ebből adódóan unalmassá és érdektelenné vált. Azóta kaptunk pár egymástól független részt, aminek maximum a karakterek iránt érzett szeretetünk fanservice faktora tud a magasba emelkedni. Viszont ehhez is gyenge. Ezek a részek is lehetnek volna sokkal tartalmasabbak, viccesebbek és szituációktól duzzadóak. Plusz ha még nem mondtam volna elég rosszat, akkor maradt a "pazar" grafika és animáció. Mégis miért nézem? Nos mert DB és egy cérnaszálnyt mégiscsak visszahoz a régi DB feelingből és mert Beerust nagyon

megkedveltem anno. Értékelésem a Föld magját súrolja. Egy kis józan ésszel egy az előző DB-khez méltó sorozatot kaphatunk volna. Kár érte.

NewPlayer véleményei

Shinmai Maou no Testament BURST

A *Shinmai Maou no Testament* folytatása, így feltétel az előd megnézése!

Megmondom őszintén, hogy pozitívan csalódtam a sorozatban. Azt hittem, hogy majd egy gagyi High School DxD szerűség lesz belőle. Persze megvan itt is a meztelenkedés, vagy amikor a mester-szolga paktumot kötnek, akkor a (próbálom megfelelően megfogalmazni): kebel masz-szírozás, a folyamatos bugyi villantás és a mellek abnormális, gravitációt legyőző mozgása, de ha mindezen túlmegyünk, akkor némi kis történetecske is fellelhető.

A rajzstílusával viszont még mindig

nem vagyok kibékülve, néha mintha el lenne nagyolva az egész, amit a sok hiányos öltözetű rész sem tud elfelejtetni velem. Van egy jelenet amikor Mio, az egyik főszeplő az ágyában oldalra fordul, mert ki akar belőle szállni és egyszerűen nem rajzoltak neki lábat.

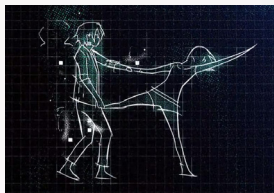
Az biztos, hogy ha nem lenne benne ennyi meztelenség, akkor nem nézném!



Rakudai Kishi no Cavalry

Nem igazán tudom hova tenni a sorozatot.

A történet egy olyan suliban játszódik, ahol a diákok mágiahasználatot és az azzal történő harcot tanulják. Főhősünk, Ikkikun ebbe az iskolába jár, ám sajnos a ranglétra legalján szerepel, így már azt sem engedik neki, hogy órákra járjon. A suliba egy új diák jön, aki nem más, mint egy másik ország (nevezzük csak Külföldi-ának) hercegője és beköltözik főszereplőnkhez.





A logika emögött az, hogy a legrosszabb (Ikki-kun) és a legjobb (Külföldia hercegnője, Stella) egy szobába kerüljön. Ha már mindenki mást a neki megfelelő szintű emberrel költöztettek össze, akkor őket is! És mielőtt még észbe kapnánk kiderül a főszereplőről, hogy ő igazából bazierős, csak a jelenlegi tanítási rendszerrel nem lehet mérni az ő erejét. Ez eddig semmi meglepő, ezt vártuk.

A meglepő nekem az volt, hogy az egyes részek között mintha néha egész nagyokat ugranánk az időben. Arról már nem is beszélve, hogy azt a tényt sehova sem tudtam rakni, amikor a két főszereplő arról beszélget, hogy ők egy pár. Mikor történt ez meg? Én teljesen arra számítottam, hogy majd a sorozat végén vetnek egymásra egy fél pillantást, amikor egyszerre mondják azt, hogy: "Azt akarom mondani...". Majd utána történik valami és vége lesz a résznek.

Ezen a tényen próbálok túltenni magam, de egy kicsit nehéz. A sok ecchi mel-

lett ezt nem tudtam hirtelen értelmezni! Lehet, hogy a manga jobban elmagyarázza a történéseket?

Mindenesetre egy elég látványos anime, ahol most már nem tudok minden mozdulatot kiszámolni. És ez nekem tetszik!

Az első részt egyébként haverommal együtt néztük és a rész végen ő is azt mondta, hogy ez egész jó volt! Úgyhogy aki nem kezdett bele az adjon egy esélyt ennek az animének! Szerintem nem fog csalódni.



One Punch Man

Amikor ennek az animének a leírását olvastam úgy éreztem, hogy ebből valami tőkjót lehetne kihozni. De aztán egyből eszembe jutott, hogy mennyit csalódtam már emiatt. Túl nagy volt az elvárásom és valami nagyon rossz dolog sült ki az egészből. Ennél a sorozatnál ezt eddig nem érzem! Iskariotessel ellentétben én oda meg vissza vagyok az animéért!



Kezdjük azzal, hogy a városokat egyszerűen úgy hívják, hogy A-város, Q-város, Z-város stb... Aztán ott van a mindenféle típusú gonosz és a mindenféle típusú hős. A hősök egy szervezetbe tömörülnek, ahol azért kapnak fizetést, mert ők a hősök. A nevek meg hát... Eldobom az agyam néha. Volt egy gonosz, aki átalakult egy homárrá, mert nagyon sok homárt evett. De a hős szervezetben is vannak nevek! Nem nagyon akarom elmondani, mert én borultam rajtuk!

És így el is jutottunk a főszereplőkhöz,



aki annyira sokat edzett, hogy kihullott a haja is! Hát ezek szerint van ilyen. A sok edzésnek viszont melett az eredménye: minden ellenfelet egyetlen egy ütessel legyőzött. Ettől viszont teljesen elkedvetlenedett!

Az anime rajzolása nekem nagyon tetszik. A főszereplőnek mindig bamba képet rajzolnak nagy kerek fejjel. De ha egyszer bevadul és komolyan vesz valamit, akkor összehúzza a szemöldökét, hegyes álla lesz és tisztá kemény csavó kinézete. Érdekes már az intrót megnézni, ahol az elején megvan ez az átalakulás. Nagyon kemény, én nem tudok betelni vele!

Ha már intró: a zenéje az animének nekem nagyon tetszik. (Ez van Iskariotes, lehet, hogy rossz hangulatban nézted meg!) Az intrót mindig megnézem, sőt valamelyik este a zenéjét csak úgy hallgattam is. Nagyon jó pörgős dallama van és tisztára az az érzésem van, mint amikor a Power Rangers zenéjét hallgattuk ezer évvel ezelőtt!





Iskariotes véleményei

One Punch Man

Nagy reményekkel indultam neki ennek a sorozatnak, olyan jófajta ökörködésnek hittem, de ki kellett ábrándulnom belőle. A grafikája még elmegy, a zenéje nem tetszik (bár sokaknak bejön), a történet meg fura mód még izgalmas is lehetne, vagy legalábbis vannak benne jó ötletek, de valahogy így egyben nem az igazi. Azért annyi pozitívumot kiemelek, hogy a karakter dizájn jól sikerült. Egyébként ajánlom a sorozatot, mert ahogyan le lehet venni, ez a Caillou Shippuden sokaknak bejön én pedig a kevés kivétel vagyok, akinek nem.

III. Lupin (2015)

Harmadik Lupinban pont az a jó mint a Bond filmekben, mindig új, de egyben konzervatív is. A Lupin filmek és sorozatok is pont ilyenek. Az opening pont olyan ikonikus, mint a Bond filmek nyitó száma, a grafika pont olyan rusztikus, amivel pozitívan ki lehet tűnni a tömegből, a történetek pedig továbbra sem veszik magukat komolyan, bár azért az elmúlt közel ötven esztendőben sokat finomultak a dolgok. De a lényeg semmit sem változott! Arséne Lupin továbbra is lehengerlően pengés megoldásokat választ, akárcsak '82-ben Rossi a spanyolország vébén. Daisuke Jigen kegyetlenül pontos lövései és hűsége



ge olyan, mint Paolo Maldini hűsége volt az AC Milanhoz. XIII. Goemon Ishikawa a szamuráj évek alatt semmit sem változott, halálbiztosak a vágásai és továbbra is szótlan, élvezhetően megbízható, mint Buffon a Juventus kapujában. Fujiko Mine pedig még mindig olyan forró és megbabonázó, mint egy szicíliai bor. Koichi Zenigata felügyelő továbbra is nagy lelkesedéssel kergeti kedvenc csínyelkötőt társaságunkat, bár azért sikerei nem mindig vannak. Az olasz példák nem véletlenül jöttek elő, hiszen az egész sorozat Olaszországban

játszódik a paszta, a bor, a művészet és a foci hazájában. Végére már csak egy valami maradt, méghozzá az, hogy megemlítssem az endinget. Hogyha elfogadjuk azt a tényt, hogy a *Death Parade*-é az év openinge, akkor a Lupin ending az év záró száma. Briliáns zene, gyönyörű éneklés és a rövid kis történet, ami köré épül a szám nagyon jó. És most tessék szépen felmenni a YouTube-ra és megnézni, mert nagyon eltalált egy szám.

Young Black Jack

Ideen ősszel még egy régi motoros kapott új sorozatot ez pedig a leghíresebb anime doktort Black Jacket érinti. Az ezüstös hajú sebész ifjú, pontosabban egyetemista korába kalauzol el minket a sorozat. Az 1968-as év nem csak Európában, de Japánban is fontos esztendő volt. Diáklázadások, vietnámi háború és meggyás.



Ebben a zűrzavos korban szeretne gyógyítani Kuroo Hazama, azaz Black Jack csak van egy-két probléma, például az jakuzs felé fennálló tartozása vagy éppen az, hogy még nem doktorált le, esetleg az, hogy az amerikai hadsereggel rúgja össze a port vagy éppen az, hogy engedély nélkül végez el műtéteket.

Szóval a diploma előtt álló sebészek élete nem csak játék és mese. Mindenesetre az opening egész jóra sikerült, az ending meg elmegy. A karakter dizájn egyedi vagy legalábbis elüt a mai trendektől, hála, hogy a készítők egyes szereplőkhöz felhasználták Tezuka eredeti munkáját. Az animáció nagyon jóra sikeredett néha már-már bántóan élesre. A történet pedig nagyon jól össze van rakva, igazi seinen műről beszélhetünk, a vietnámi részek pedig túl realistákra sikeredtek. Ha a sorozat végig tudja tartani ezt a színvonalat, akkor gondolkodás nélkül rávágom a 10/10 pontszámot.



Gyo

- a mangától elszakadó
hullaszagú, járkáló halak
apokalipszise

Írta: tomyx20 (tomyx20.wordpress.com)

FullHD minőségben csodálhattam meg ezt a 2012-ben készült Ufotable (*Coyote Ragtime Show*, *Fate/Zero*, *Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works*, *Toriko OVA*) által készített OVAT, mely egy 2001-es mangából készült. Főként azért kezdtem bele, mert sokan mondták, hogy rossz, sőt gusztustalan, mi több már túlmegegy a jó ízlésnek azon a sokat emlegetett határán.



A film úgy kezdődik, hogy három barát, Aki, Erika és Kaori elmegy nyaralni, hogy megünnepeljék, hogy fél év múlva meg fogják kapni a diplomájukat. Történnik, ami a horrorokban szokott, a házban találnak egy furcsa kis lényt, amit a főhős nő szét is nyom egy szekrénnel és kidob, később ez majd repkedni fog a városban, anélkül hogy bármi értelme vagy magyarázata lenne, mivel a többi hasonló lény nem fogja a repülés képességét birtokolni. Mindegy. Erika pedig elmegy lazulni a kett meghívott legénnyel, amikor is egy hullaszagú cápa elsétál az ablak előtt, benéz, majd kopogtatás nélkül rájuk ront. Azért

így írom, mert ez inkább komikus jelenet volt, mint félelmetes, nem olyan, mint mikor a cápa hirtelen feltűnik egy búvár mögött, és már ketté is harapta, hanem sétál az ablak előtt, kisvártatva beveti magát az ablakon, letépi Erikáról a ruhát, majd az állatott kiugrasztyják az emeletről, miután felszaladt a lépcsőn. Megtudják a tévéből, hogy ez történik az egész országban, ezért Kaori visszasiét repülőn a vőlegényéhez, aki Tokióban maradt. Később Erika románcja a két helybéli is végre eléri tetőpontját, ami már csak azért is fontos, mert utána nem szerepelnek ezen férfi karakterek többet, ők csak a szépek és csúnyák közti előnyös/hátrányos megkülönböztetésre szolgálnak példát. Szóval ez még csak a kezdet.

A barátság-barátnőség témája - mert egyébként miért mennének együtt ünnepelni - elég érdekes, mivel a főhős nő Kaorinak fontosabb a vőlegénye náluk, mert otthagyja barátait a járvány kezdetén a



„A barátság-barátnőség témája (...) elég érdekes, mivel a főhős nő Kaorinak fontosabb a vőlegénye náluk, mert otthagyja barátait a járvány kezdetén a cápa által kissé leamortizált nyaralóban, a másik kettő meg már a film elején szidja és lenézi egymást...”

cápa által kissé leamortizált nyaralóban, a másik kettő meg már a film elején szidja és lenézi egymást, azaz Erika Akit, de később ez megváltozik mikor szétverik valaki fejét; ettől kezdve Aki nézi le Erikát. Illetve nem segítenek egymáson, és Erikát jobban érdeklik barát-nőjénél az erősebb nem azon képviselői, akikkel épp találkozik. Továbbá kiderül, hogy már Tadashi, Kaori vőlegénye is megvult neki, mással nem is lehetett volna a barátság mélységét bemutatni. Szóval barátok. A félreértések elkerülése végett, nem olyan művet vártam, hogy majd hárman a barátság erejével megmentik a világot, de azért legalább egy kicsit kedvelhették volna egymást, ha már együtt nyaralnak.



Kaori: a menyasszony, a főhős nő, visszalétezik Tokióba, mikor a vőlegényével megszakad a telefonbeszélgetés, útközben a repülőn találkozik egy fotóriporterrel, Tsuyoshi Shirakawával, akivel a klisék szerint össze kéne jönnie a film végére, de spoiler: ezt nem követték el.

A sokat emlegetett vőlegény: Tadashi: az elején azt hittem, hogy ő lesz a főhős, mert ő a vőlegény, elég sokat is beszél telefonon a főhősnővel, de nem, végül nem lesz nagy szerepe.

Shirakawa: a valódi főhős, segít a főhős nőnek, azt is elmondja, hogy miért lett fotóriporter, ami a történet szempontjából teljesen irreleváns, és később sem fogja befolyásolni férfi főszereplőnk döntéseit.

Többet a történetről meg szereplőkről nem írnék, mert az összehasonlítás során úgyis kiderül, aminek ki kell derülnie.

Szereplők

A három barátok:

Erika: unszimpatikusnak állítják be (otthagytja barátját, mikor az segítséget kér), csak a külső számít neki, megcsúnyul, miután a cápa megszúrja.

Aki: kövér, bosszút áll Erikán, mikor átváltozik, őt egy hal szúrja lábon. Látszólag meg is öli Erikát, amikor összevesznek, utána furcsán viselkedik, mintha két személyisége lenne, de ezt nem sikerül kibontani.



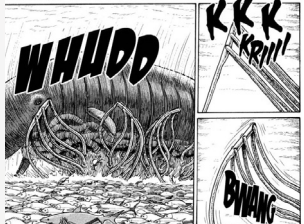
A grafika szép, olyan értelemben, hogy a hátterek és szereplők kidolgozottak, és elég látványos az a jelenet, amikor leszállnak a Haneda repülőtérre. Bírálatai halakat szokta érni, amelyek indokolatlanul olyanok, amilyenek, mert eléggé kilógnak; olyanok, mint a Cubix meg a hasonlók CGI-je, ami ott megállja a helyét, de innen eléggé kilóg. Ki lehet emelni még a búzt, ami szintén meg van rajzolva. A zene szerintem jó, a hangeffektek élethűek (aki látta, tudja miről beszélek, aki nem, az meg ne is akarja tudni).

Vannak morális kérdések, melyeket a történet felvet, meg is próbál megválaszolni, de nem sikerül neki túlságosan, ilyen például: mi az igazság, illetve mit tekintünk annak, és hogy a szépség múlandó (de attól, hogy valaki nem szép, még nem lesz automatikusan jó vagy kedves sem, ami azért plusz pont).

Ajánlani tudom azoknak, akik nem riadnak vissza a gusztustalanságtól, vagy szeretik is, az pedig mindenképp nézze meg, aki szereti a szarral dobálást (nem átvitt értelemben). Illetve nem szabad kiakadni az esetleges logikai hiányosságokon, például a cirkuszon a város közepén. És persze az sem utolsó ok a megtekintés mellett, hogy hullaszagú, járkáló halak még úgysem pusztították el a világot.

Összehasonlítás

Szempont	Anime	Manga
Tadashi	elmondása szerint nem tud úszni	azzal kezdődik, hogy búvárkodik
Kik nyaralnak?	a 3 barátó	Tadashi és Kaori
Kaori zuhanyzása	csak fanservice jelenetként került be	a zuhanyzós jelenetben találkozik a később kidobott hallal
Kaori jelleme	határozott, bátor (ő nyomja szét a halat), de a szaglása nem a legjobb	inkább félnék, és folyton panaszkodik, de az érzékeny szaglása előre figyelmezteti a halak érkezésére, ami az animéből azért is maradhatott ki, mert már szinte mindenhol voltak halak az elejétől kezdve
A repülő hal	nem csinál közben semmit, csak úgy elrepül	hamarabb kezd el repkedni, és a repkedés közben fertőzi meg Tadashit, majd később ezt a halat vizsgálja meg Koyanagi professzor
Lábas lábasfejű	a városban jelenik meg először	a halászkönlán tűnik fel először
A cápa	az ablakon megy be	az ajtón megy be
Halak terjedése	szinte egyszerre terjednek el a halak Japánban	Kaoriék hamarabb hazaérnek Tokióba, mint a halak, amik főként Okinawán fordulnak elő
Hullaszag	Kaori ismerte fel	Koyanagi professzor említi
Csúnyulás	Erika látja meg az arcán a keléseket	Kaori látja meg az arcán a keléseket
Koyanagi karja	az interneten látják	Kaori találkozik vele a fürdőszobába
A fal	Tokió körül van	az egész ország partjainál húzzák fel



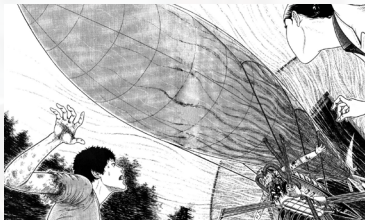


Átváltozás	Erika, a gázok említése előtt	Kaori, a gázok említése után
Átváltozott emberek színe	zöld	sárga (borítón)
Az átváltozott halála	Aki próbálja megölni Erikát, mert összevesznek, de nem sikerül	Kaori felakasztja magát, mert nem bírja elviselni a szagát
Apró halak elnyelik	Akit, és átváltoztatják	Tadashit, és itt látja először a halottak lelkeit, majd egy hónapra kómába esik
Idő	az OVA végére lelik el az egész világot, ami maximum egy hét	Tadashi egy hónapos kómája alatt lelik el az egész világot
Koyanagi járógépe	Tadashinak csinálja (olyan sok idő nem telik el, pár nap)	Kaorinak csinálja a járógépet (egy hónap alatt), és közben magának is bal kart
Terjedés	az emberek és állatok pár nap alatt megfertőződnek és átalakulnak	az emberek és állatok itt is megfertőződnek, de lassabb az átalakulás, mint az animében
A halak pusztulása	felrobbannak	elrohadnak
Szarral dobálás	csak a cirkusz előtt	többször megtörténik
Citrus Cirkusz	mint már említettem, pár nap telik el, és azalatt épül, ágyú nincs	egy hónap alatt épül fel a város közepén, és van benne ágyú is, amiből embereket lönek ki
Tűznyelés	Shirakawa nem gyullad meg közben	Tadashi közben meggyullad
Az átváltozott könnyei	Erika akkor könnyezik, mikor meglátja a tükörképét	Kaori akkor könnyezik, mikor meglátja a barátját Yoshiyamával
Repülő Koyanagi	a végén látjuk, mert az adaptáció készítőinek tetszett az ötlet	elrabolja Yoshiyamát, az asszisztensét Tadashi mellől
A végén a kéz kinyújtása	Tadashi szeretetből nyújtja ki utolsó perceiben a kezét	Kaori féltékenységekben nyújtja ki a kezét majdnem az utolsó perceiben
Exkluzív szereplők	Kaori két barátja és Shirakawa	Koyanagi asszisztense, Yoshiyama



„Vannak morális kérdések, melyeket a történet felvet, meg is próbál megválaszolni, de nem sikerül neki túlságosan, ilyen például: mi az igazság, illetve mit tekintünk annak, és hogy a szépség múlandó...”





Az animében modernizálták a dolgokat (internet, laptop), illetve behoztak új szereplőket is. A halak jobban illenek a mangában a környezetbe, mint az animében. Mivel a professzor asszisztense, Yoshiyama csak a mangában szerepel, az animében Tadashi segít neki az elején, illetve Shirakawa kíséri a kettős laboratóriumba, mielőtt meghal.

Spoiler: a vége a mangának jobb, mert keretbe foglalja a történetet, ami azzal kezdődik, hogy Kaori megérzi a szagokat, és azzal végződik, hogy megszabadul a szagtól, úgy, hogy csak a csontváza marad meg. Az anime befejezése próbál tragikus lenni, de szerintem sablonos horror végkifejletet kapott azzal, hogy Kaorinak el kell mennie a hajóval a túlélőkkel, otthagya a végén megfertőződött Shirakawát. Majd megemlítik, hogy nem ember alkotta a halak gépeit, hanem a természet, de igazán

rászánhattak volna még pár percet, hogy kifejtsék, ahogy a mangában, ahol még az ellenállás, az emberek harca is elkezdődik a baktériummal, amire majd Tadashi csatlakozni fog, az animében egyszerűen csak elmennek valahová (nem tudni hová, hisz az egész világot ellepték a halak).

Anime vagy manga?

Bár a mangának több értelme volt, mégis az anime jobb szerintem, mert látványosabb, és próbál moralizálni, még ha nem is nagyon megy neki, de lehet csak azért, mert a mangát előbb olvastam. Mindkettőben külön jó a Citrus Cirkusz, ami elég ironikus név egy hullaszagú helynek.

A mangaka

Külön nem részleteztem a manga történetét, mert bár eltér az animétől, azért hasonlít is néhány dologban, inkább a szerzőről írnék pár szót, mivel ő se akarja. Junji Ito 1963-ban született horror mangaka, hírnevet a Kazuo Umezu díjas Tomie című művel szerzett magának, ami 1987-től 2000-ig futott és egy háromrészes dorama sorozat, valamint nyolc élőszereplős film készült belőle. Második leghíresebb műve az Eisner-díjra jelölt *Uzumaki*, amin 1998-

tól 1999-ig dolgozott, és filmet is készítek belőle (az *AniMagazin 25. számában* és az Animemangapalotában találhattok róla kritikát). A harmadik pedig a Gyo, ami már nem kapott díjat, de a második kötete tartalmaz még két rövid mangát, mindkettő olvasható AnimeAddictson az Anime-Kanojo fordításában. Nekem innen A főcölöp szomorú meséje tetszett, nem volt benne annyi testhorror, mint a mangaka többi művében, és semmilyen magyarázatot nem is ad a történetre, mégis ajánlom mindenkinek, aki kedveli az elvontabb történeteket, de Az Amigara-hegy rejtélye sem volt rossz. Azok, akik csak az animét néznék meg, ezt a két plusz fejezetet olvassák el a mangából, mert kár kihagyni, függetlenül attól, hogy tetszett-e a Gyo.

Az animét az AnimeAddicts feliratozta magyarul, a mangát pedig az Anime-Kanojo fordította.



Források:
animeaddicts.hu
wikipedia.org

Cím: Gyo
Hossz: 1 OVA, 19 fejezet
Év: 2012, 2001-2002
Műfaj: misztikus horror
Felirat: [AnimeAddicts](#)

Értékelés:
MAL: 5,78 és 7,38
ANN: 5,612 és 7,163
AniDB: 2,57

Anime ipar

- Nincs az a pénz

Írta: Iskariotes

Talán már mindegyikünk eljátszott a gondolattal, hogy mi lenne, ha animét rendezhetne. Szépen elképzelnék, miről szólna, a főbb karaktereket, a világot, mitől lenne az a világ érdekesebb, mint a miénk, kik lennének szinkronhangok, szóval mindent megálmodunk.





Egyesek talán neki is látnak, írnak történetet, az ügyesebbek mangát rajzolnak köré. De animét készíteni? Az rengeteg idő, munka és pénz. Tényleg, a kedvenc sorozataink mennyibe kerülnek? Magyarán el lehet jutni animátorként Japánba? Milyen béreket lehet ott keresni? Figyelem, itt vagy lapozz a következő cikkre, vagy megismered a valóságot, ami nem rózsaszín.

Úgy gondolom, hogy egy idő után szépen lassan az anime kedvelők feltesznek maguknak különböző kérdéseket a hobbiuk iránt. A rengeteg névből, amit feldobnak, miért azokból készül anime, amelyekből végül is készül? Mi dönti el, hogy egy manga movie, OVA vagy tévésorozat lesz? Melyik adaptációt ki készíti el? És a legnagyobb kérdés: ki ad erre pénzt?

Minden egyes szezon öldöklő versenyét hoz a stúdiók közt a jobb időszávért, ergo több nézőért, ergo több pénzért. Minden egyes évadban mindenki küzd, hogy az elmúlt hónapok megfeszített munkája végre célt érjen és a szponzorok elégedettek legyenek egy-egy alkotással. Hiszen itt egy több milliárd jenes piacról beszélünk, ahol farkastörvények uralkodnak.

Ki dönti el, hogy milyen sorozat legyen látható? Általában a legtöbb stúdióknak van egy produkciós irodája, ami a különböző lehetőségeket vizsgálja, sőt elég gyakori, hogy egy-egy külön projekt vagy alkotás mellé egy önálló produkciós céget is létrehozhatnak. De maguknak a manga kiadóknak

is van produkciós irodájuk, akik próbálják felkutatni a lehetséges stúdió jelölteket. Természetesen egy sorozat elkészülte mellett a legfontosabb érv ha tetszik, ha nem, a marketing és a pénz. Ha egy történet jól menedzselhető (több mint tizen lehet hozzá készíteni és értékes szponzorokat lehet hozzá szerezni), akkor értelemszerűen zöld utat kap, semmint egy olyan

alapötlet, ami inkább egy szűk réteget céloz meg, nehezen lehet hozzá terméket kötni és kevés szponzor áll be mögé.

A japán megjelenési platformok végesek, tehát egy esztendőben csak véges számú movie-t lehet készíteni, a DVD piac szintén képtelen végtelen mennyiséget befogadni, míg a tévében való megjelenés (ami nagy presztízs) rendelkezik a legjob-

„...miért azokból készül anime, amikből végül is készül? Mi dönti el, hogy egy manga movie, OVA vagy tévé sorozat lesz? Melyik adaptációt ki készíti el? És a legnagyobb kérdés: ki ad erre pénzt?”

A cikkben lévő dollár-forint átváltásoknál 1 dollárt 283 forintnak számoltam.



ban behatárolt időkerettel. Mindezek mellett érdemes odafigyelni, hogy egyszerre több médiumból is érkező megkeresések, így vannak mangák, light novelek, játékok és egyéb ötletek (pl.: eredeti ötlet, regény stb.) is. Amelyiket kiválasztják annak eladása általában megnő, tehát sikeres lesz. Egyáltalán nem mindegy, hogy egy animés cég mondjuk tavasszal egy új PS játékhöz készít sorozatot, esetleg egy beutott light novelt adaptál vagy mondjuk egy nagyon ígéretes mangát dolgoz fel. Tehát a választás hozza a pénz egy részét, de honnan lehet még zsetont keresni?

Vannak alkalmak, amikor a stúdió maga talál ki egy történetet és aköré próbál egy brandet felépíteni (a különböző gyűjtőgető játékok általában ebbe a típusba tartoznak), ez a megoldás általában biztosabb, mint az a taktika, amikor csak arra várnak, hogy minél több DVD-t eladjanak a boltokban. Bár azt is hozzá kell tenni, hogy ezek a műsorszámok nagyrészt gyerekeket céloznak meg, nekik pedig nincsen önálló jövedelmük, amiből megvegyék a hón áhított játékot.

Természetesen előfordul, hogy egy adott cég fizet azért, hogy a terméküket elhelyezzék a sorozatban (Sazaea-san és a Toshiba kapcsolata legendás) vagy egész egyszerűen a sorozat elején nyíltan és lényegre törően elmondják, hogy kinek is lehet megköszönni a támogatást. Az egyik legnagyobb ilyen szponzoráló cég az 1901-es alapítású pénzügyi cég, a Dentsu.



(Ezúton is köszönetet mondok a cég nagylelkű támogatásának. Eljen soká a Dentsu!)

Mint látható, a pénz és a megrendelés sok irányból érkezik, mégis úgy tartja a mondás az iparban, hogy a munka 99%-a a pénz felkutatása, a maradék 1% minden más.

Maga a gyártás rendkívül munkaigényes folyamat, melybe rengeteg embert kell bevonni. Egy epizód elkészítéséhez akár több száz ember munkájára is szükség lehet, nem csoda, hogy egy manapság már amit csak lehet kiszerveznek a japán cégek valahova a Harmadik világba, hogy ott dolgozzanak rajta (hol vannak azok az idők, amikor még Koreába szervezték ki az animálást egy részét?).

Egy tévé epizód elkészítésének a költsége átlagosan 100 ezer és 300 ezer dollár közt mozog (tehát átlagosan 56 millió forint egy rész), egy 13 részes sorozat előállítás költsége így cirka: 2 - 4 millió dollár (~850 millió forint).

Csak viszonyításként a *Simpson család* egy részének a költsége kerül 4,5 millió dollárba, de egy *Avatar* rész is (a rajzfilmről van szó) közel 900.000 dollárba került (~254 millió forint). Vannak ennél is durvább szám adatok! A *Pindúr Pandúrok* 2002-ben mai áron számolva 10 millió dollárba került, ezzel szemben a 2008-as *Égenjárók* című Oshii film csak 2,6 millió dollár volt, míg Satoshi Kon 2001-es *Milennium Actress* mozija ma alig kerülne 1



„...úgy tartja a mondás az iparban, hogy a munka 99%-a a pénz felkutatása, a maradék 1% minden más.”

millió dollárba. A különbség legnagyobb részét a szinkronszínészek bérezése okozza, de ez egy olyan téma, ami túlfeszítené jelen írás kereteit, így ezt most hanyagolom.

Ezek óriási pénzek nem csak itthon, de Japánban is, ha egy cégnek sikerül egy vagy maximum két rosszabb szériát összehoznia, akkor hamar a csőd szélére kerül (lásd a Manglobe esetét). Egész egyszerűen látni kell, ilyen veszteségeket lehetetlenség kezelni. Gondolom már érthető, hogy manapság miért gyártanak inkább minisorozatokat (10-13 rész) a régebbi 22-27 részes sorozatok helyett.

A nyolcvanas években a helyzet természetesen nagyon más volt. Egyrészt a japán

gazdaság még prosperált, másrészt még nem volt internet sem. A videó kölcsönzés csúcsra járatva működött, a tévécsatornák pedig szépen fizettek egy szériáért. Érdekes megnézni, hogy akkoriban a sorozatok elég szabad epizód számokkal működtek, bőven merészkedtek 25, de még 100 epizód fölé is. Elmondható, hogy az volt az aranykorszak, nem véletlen, hogy a három talán legismertebb anime is akkor került a piacra (gondolok itt az *Akirára*, a *Dragon Ballra* és a *Totoróra*). De ezek a napok már rég a feledésbe merültek. A japán gazdasági csoda elillant a nyolcvanas évek végére, a videóláz is alább hagyott, és ahogyan az amerikai piacon, úgy a japán piacon is végbement a tévécsatornák koncentráci-

ója. Ezzel párhuzamosan csökkentették a sorozatok számát is, hiszen rájötték, egy beszélgetős műsor finanszírozása még mindig olcsóbb, mint egy anime sorozaté. Tehát legkésőbb a kilencvenes évek közepére az anime stúdiók új helyzettel találták szemben magukat. Pénzt kellett szerezniük! Ebből kifolyólag olyan bizottságokat hoztak létre, amiknek a fő feladatuk nem volt más, mint a termelés elősegítése. Így gyakorlatilag egy-egy készülő animéhez szinte más és más csapat verődik össze. De nézzük egy konkrét példán, az *Arietty*-n keresztül, hogy ez hogyan is működik az életben!

A mindenható(ságtól távol álló) Gensakusha

Bár a legtöbb dologban a produkciós cég dönt, a japán törvények kimondják, hogy az eredeti szerzőnek vagy alkotónak



Cég név	Feladat
Studio Ghibli	Produkcións stúdió
Nippon Television	TV csatorna
Dentsu	Reklámügynökség, Merchandising jogok
Hakuhodo DYMP	Reklámtevékenység
Disney	Film mecénás, USA terjesztési jogok
Mitsubishi	Pénzügyi befektető
Toho	Belföldi terjesztő
Wild Bunch	Nemzetközi terjesztés

jóvá kell hagynia minden fontosabb döntést, ami az adaptációt érinti.

Ez így első olvasatra nagyon szépnek hangzik, a valóságban az messze nincs így, hiszen a legtöbb mangakának nincs arra se ideje se energiája, hogy egy stúdióval leülve beszélgessen arról, hogy bizonyos dolgok hogyan is nézzenek ki stb. Ilyenkor szokott a színre lépni a szerzőt képviselő produkciós csapat, akik leveszik ezt a terhet a mangakáról.

Bár sokszor látjuk, hogy a manga és az anime nem mindig fedik egymást, azért vannak olyan helyzetek, amikor a mangakát képviselő csoport a sarkára áll. Ismeretes példa, hogy Naruto haját ere-

modta meg, de ha alá van írva a szerződés, onnantól fogva már nem lehet visszakozni. Természetesen elkezdődhetne egy háború a mangaka és a stúdió közt, amely során minden egyes apró-cseprő dologba beleférhetnének, de az senkinek sem lenne jó és eredménytelen munkához vezetne.

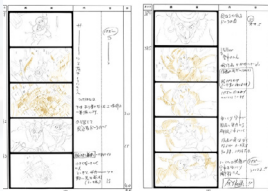
A lényeg a pénz

Míg Amerikában nagyon szigorú szabályok vannak az animációs iparban (ígaz sokkal több pénzben gondolkodnak), addig Japánban elég lazák a szabályok. A rendezők viszonylag nagy szabadságot kapnak az alkotás folyamán. Természe-

detileg laposra akarták rajzolni, de ebbe nem mentek bele, végül Naruto tüsi hajjal jelent meg, ahogyan a mangában is szerepel. Természetesen láthatjuk ennek ellen példáját is: köztudott, hogy a *Fruits Basket*-ben Kyo karkötőjét fekete-fehérre színezték az animében, holott a mangaka azt piros-fehérnek ál-



OFFICIAL SOURCE FOR ANIME & DRAMA



tesen ez pozitívan is hathat egy sorozatra, amikor kreatív és jó ötletek kerülnek előtérbe, ugyanakkor, ha a rendező rossz döntéseket hoz, akkor bizony előferdülhet olyasmi, hogy egy rész összecsapott lesz vagy csak a vetítés előtt pár órával lesz kész. Természetesen ezek a dolgok erősen befolyásolják a sorozat megítélését és így az eladhatóságát is. Magyarán egy rosszul rendezett sorozattal nagyot lehet bukni, míg egy jól összerakott, jól rendezett sorozattal többet lehet nyerni.

Miután kész a sorozat elkezdődik a várakozás, vajon mennyire lesz népszerű a termék. Ha a sikeres, akkor megpróbálják eladni valamilyen nagy terjesztőnek, például a Crunchyrollnak vagy a Funiconak,

de erről bővebben majd később. Ha ez nem elég, akkor még mindig ott vannak a merchandising jogok, plusz a nemzetközi terjesztési bevételek. Vagy legalábbis a kétezres évek közepéig így volt.

A lemez piac

A legnagyobb nyereségtermelő faktor a DVD eladásokból származik, persze nehez ezt egy olyan piacon magyarázni, ahol még a 199 forintos Akira lemez sem akart elfogyjni.

Egy átlagos anime DVD ára 7000 forint körül mozog (~16 ezer forint). Ez olyan magas ár, ami egy átlagos nem japán anime rajongónak megfizethetetlen. Ha ehhez hozzá vesszük, hogy csak 2-4 rész található rajta, akkor egy átlagos 12 részes sorozatnál lemezenként 3 résszel számolva összesen kb. 64 ezer forintra jön ki a végösszeg. Így érthető, hogy ennyi pénzt csak az igazi rajongók fizetnek ki ők viszont kevesen vannak egy-egy sorozat esetén. Jogosan gondolhatjuk, ha olcsóbban adnák a terméket, akkor többen vennék. Természetesen a japánok is gondoltak erre és meg is lépték egy időben, de csalódnia kellett tapasztalniuk, hogy nem generált annyival több bevételt az üzlet, mint ahogyan azt eredetileg tervezték. Másrészt figyelembe kell venni, hogy Japán egy közepes méretű ország, ahol sokan laknak zsúfoltan, a lakások legendásan kicsik, így DVD-t venni és egy komplett médiakönyvtárat kiépíteni



egyrészt drága, másrészt sok helyet foglal el (még szerencse, hogy a cikk írója itt él, így "annyi" anime DVD/VHS-t szerezhet be, amennyit nem szűgyell).

Miből is tevődik össze az anime DVD ára?

Szóval látható, hogy egy anime DVD-nek összesen 55%-át lehet magukra a készítőkre és a befektetőkre költeni. A rendező, forgatókönyvíró és az alapötlet gazdája kap átlagosan 1,7% -ot a bevételből. További 1,7% jár a nyitó és a záró számot éneklőknek. Tehát összesen marad 46,5%, aminek fedeznie kell a kiadásokat és még profitot is kell hoznia. De nézzünk egy példát!

Tehát ez így ebben a formában még vesztéses. Természetesen ehhez még társulnak a különböző reklám jogok, plusz merchandising eladások és akár a játékok is. Végül használnak egy trükköt a japán kiadók: az összes lemezt nem egyszerre, hanem csak szépen lassan, akár éveken át húzva dobják a piacra, így a sorozat rajongói a végén egy picivel többet is hajlandók fizetni, csakhogy a kollektív hiánytalan legyen.

Na de mennyit keresnek, maguk az alkotók?

Az iparágban nagyon egyenlőtlenül vannak elosztva a fizetések, ugyanazon

Epizódszám	13	
Költség/ epizód	150.000 \$	42.450.000 Ft
Összes költség	1.950.000 \$	551.850.000 Ft
DVD eladott mennyisége darab	7850	
Összesen hány korong jelent meg	6	
DVD egység ára	90 \$	25.470 Ft
Nettó bevétel, ami marad %-ban	46 %	
Nettó bevétel	1.949.940 \$	551.833.020 Ft

szakmában belül az egyik milliós fizut vesz fel havonta, míg más alig keres valamit. De kezdjük a legrosszabb helyzettel és úgy menjünk szépen felfelé a fizetési ranglistán.

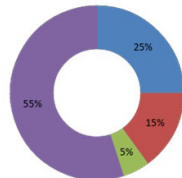
A hatnapos munkahét 11 órás munkanapot jelent a kezdő animátoroknak a szakmában, akik nevésegesen alacsony bért kapnak 8500 dollárt egy évben, ami azt jelenti, hogy 2,4 millió forintot, ami közel 200 ezer forintos havi munkabért jelent, de ugye, mint írtam ez heti hatvanhat órás munkahetet jelent. A munka olyan kemény, hogy már illegálisnak kellene nyilvánítani, mondják egymás közt az animátorok. Ez már annyira fájdalmasan alacsony

jutalmazás, hogy munkaerőhiány lép fel az iparban. A helyzetet mi sem mutatja jobban, hogy a japán animátorok szövetsége a Jamica 2009-ben azért szólt fel, hogy a kormány ne Manga&Anime múzeumot építsen fel, hanem inkább az arra szánt összeggel segítsék az animátorok életét, illetve a kis és közepes stúdiókat támogassák vele, de mint tudjuk a politikusok legjobb barátja a beton, így nem értek célba a szavak.

Ez a folyamat nem most kezdődött. Már Osamu Tezuka korában jelentkeztek a problémák, amikor kitalálta a heti sorozatgyártású animékét.

Japán anime DVD bevételek/lemez

■ Kiskereskedelmi haszon ■ Egyéb ■ Nagykereskedői haszon ■ Nettó bevétel



„használnak egy trükköt a japán kiadók: az összes lemezt nem egyszerre, hanem csak szépen lassan, akár éveken át húzva dobják a piacra, így a sorozat rajongói a végén egy picivel többet is hajlandók fizetni, csakhogy a kollektív hiánytalan legyen.”





Ez irdatlan munkát és erőt igényel a rajzolóktól, ami egészen döbbenetes, hogy gyakorlatilag az elmúlt 50 évben semmi sem változott ezen a téren.

A legtöbb animátor mivel keveset keres, így szabadúszóként dolgozik, hogy minél több projektben részt vegyen, ergo növelni tudja a keresetét, de ez által még többet dolgozik. Másik probléma, hogy a fiatalokat gyakorlatilag senki sem tanítja be, ami óriási veszteséget jelent a minőségben, elég, ha a jelenlegi DB sorozatra gondolunk.



További éves átlagfizetések (forrás: ANN)

Foglalkozás	Fizetés dollárban	Fizetés forintban
vezető animátor	9.392	2.657.936
touch up animátorok	16.268	4.603.844
key animátor	23.513	6.654.179
színezők	27.790	7.864.570
storyboard	31.030	8.781.490
3 DCG animátorok	31.982	9.050.906
Karaktertervező	46.602	13.188.366

De nézzünk további fizetéseket! Egy rendező 2200-2700 dollárt (622.200 - 764.100 Ft) keres egy rész elkészítése alatt, mivel egy epizód elkészítése közel egy hónapot vesz igénybe. Ugyanakkor maximálisan egy rendező egy évben 25-26 rész munkálatait tudja igazgatni, így a bére akár a duplájára is nőhet (és ebbe bele lehet számolni az egy-másfél éves előkészületi munkákat is adott esetekben).

A hangrendező 1600-2000 dollár közt keres (452.800 - 566.000 forint), egy részzel átlagban két nap alatt tud végezni, így 2-3 sorozatot is képes egyszerre vinni, tehát simán kijön a havi 12-13 rész,

ami 20.000 dollárt (5.660.000 forint) hoz egy hónapban és 240.000 dollárt (67.900.000 forint) egy esztendőben.

A forgatókönyvíró 2.000 dollárt keres egy epizód megírásával és átlagban egy hónap alatt 1-2 epizód megírásával tud foglalkozni, ha több projektben is részt vesz természetesen úgy növekszik a fizetése is, de a legtöbben maximum 2-3 sorozatban vesznek részt.

A fotós csapat 8.700 és 11.000 dollár között keres (2.462.100 - 3.113.000 forint) egy epizód alatt. Egy csapatban átlagosan négyen-ötten dolgoznak és egy epizóddal 3-4 napot töltenek el. Egy hónap leforgása alatt kb. 4 munkát tudnak elvégezni, így 44.000 dolláros fizetést tehetnek zsebre, ami 11.000 dollárt jelent fejenként.

Ezek a bérek az olyan nagy stúdiókra jellemzőek, mint a Studio Pierrot és hasonlók.



Válság óta

Nyugaton 2007/2008 óta sok minden megváltozott, egyrészt felnőtt egy olyan korosztály, akik ismerik az animéket és ha nem is minden nap, de hébe-hóba lenyomnak egy-egy sorozatot. Ez a korosztály már nem akar kifizetni több száz dollárt egy-egy sorozatért főleg akkor nem, amikor





olyan szolgáltatók vannak a piacon, mint a Netflix vagy a Hulu. Illetve a sorozat nézési ciklusokban is változások álltak be. Míg a kilencvenes években mindenki megvette a VHS kazettát és vigyázott rá és csak nagy ritkán nézte meg nehogy a szalaggal valami baj történjen, addig a kétezres évekre a DVD korongokat bárki újra nézhette, míg mostanra a net korszakra érve a sorozatokat az ember már le sem tölti, hanem online nézi, és ahogyan végze vele már el is felejtji, mert jön az újabb kedvenc. Ebben a szemléletben nagyon nehéz árulni (anime) DVD-t. A kérdés az, hogy ha ettől a nagy árbevételről eszik az anime ipar, akkor azt mivel fogja majd kárpótolni?

Az egyik lehetséges kárpótlás a párhuzamos műsorszórás a neten keresztül fizetett csatornákra. Kérdés természetesen, hogy a rajongók fizetnének-e egy-egy sorozat kedvéért főleg akkor, amikor azt nem is ismerik, vagy maradnak a szokásos

nál: pár óra, esetleg néhány nap és kikerül a netre „ingyen” a sorozat. Kérdés, hogy ez az újfajta online szolgáltatás mennyire fog beválni globális szinten, illetve az olyan szolgáltatók, mint a Hulu vagy a Netflix mit és hogyan lépnek az ügyben.

Nyereség vagy veszteség?

Összességben elmondható, hogy az animék közel 70%-a pozitív vagy legalábbis nullszaldó közeli bevételt termel a készítőinek és csupán a maradék 30% az, ami veszteséget hoz. A 70%-ot persze óvatosan kell kezelni, hiszen ez nem azt jelenti, hogy rögtön profitot termel sokkal inkább azt, hogy évek alatt hozza be azt a pénzt, amit ráköltöttek.

További kérdés, hogy mit hoz magával a jövő? Jelenleg az látszik, hogy a rajongók egyre kevesebbet hajlandók költeni DVD-re és egyéb merchandising termé-

kekre, inkább megelégszenek az ingyenes letöltötgetéssel. Mert sajnos ez jelenleg a legnagyobb probléma a stúdiók szemszögéből. Rengeteg kalóz oldal van, egy ani-

me letöltése ma már nem olyan bonyolult dolog, mint mondjuk 15 éve, ráadásul a fansubber csoportok továbbra is virágznak, hiszen a fordítás is könnyebb lett az egyik nyelvről a másikra.

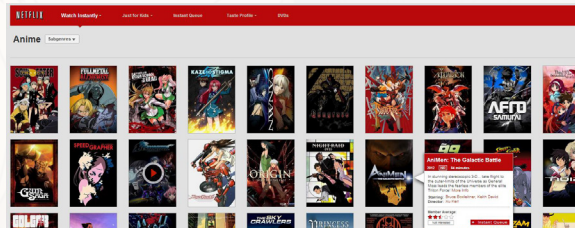
Így leginkább az látszik körvonalazódni, hogy egyre kevesebben fizetnek egyre többet a kedvenc sorozataikért. Kérdés, hogy a különböző szolgáltatók - mint például a Netflix - hogyan tudják megszólítani a rajongókat, és vajon a fanok ezt hogyan reagálják le? A Funimation freemium szolgáltatásokkal próbálja magához édesgetni a rajongókat, kérdés ez az üzleti modell hogyan hat az otakukra? Izgalmas kérdések melyekre a válaszokat akár mi magunk is megválaszolhatjuk, azzal, ahogyan a késsőbbiekben döntünk.

Források:
Anime News Network
Wikipedia

huluPLUS

Watch Your
Favorite Anime

Only \$7.99 / month
(with limited advertising)
Cancel anytime.



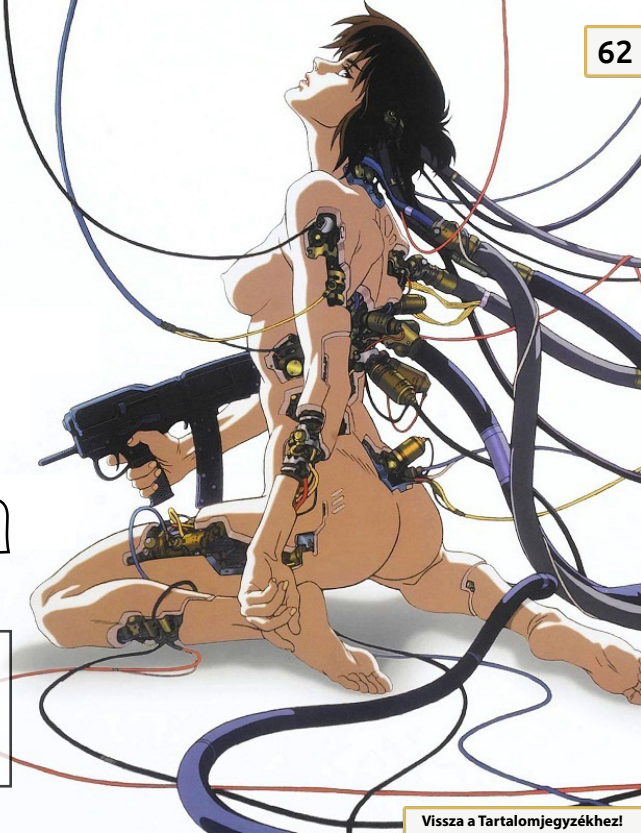


GHOST IN THE SHELL

kronológia

Írta: Iskariotes

GitS azaz cyberpunk. Cyberpunk azaz GitS. Ez a két szó szinte egymás szinonímája, mint a Gundam a mechának, Alucard a vámpíroknak vagy a Detectív Conan a neverendingnek. Idén 20 éve, hogy megjelent minden idők egyik legjobb anime filmje, így itt a remek alkalom, hogy egy kicsit bemutassam ezt a fantasztikus világot mindenkinek.





Mivel több kritika is megjelent magáról az első filmről, még az olyan értelmiségiek lapokban is mint az Élet és Irodalom, de a sorozatokat is bőven méltatták akár a Mondóban, ezért itt és most egy kicsit magáról az univerzumból írok, hogy aki még nem ismeri ezt a legendás művet, könnyebben tudja értelmezni a világot, illetve azok számára, akik már ismerik, igyekszem áttekintést nyújtani.

Kronológia

1989. A Szovjetunió darabjaira hullik szét, a megmaradt Oroszország nem képes immár megvédeni saját határait.

1991. Japán kihasználja, hogy Oroszország gyenge, visszafoglalja a Kuril-szigeteket északon.

2000-2002. Kirobban a III. világháború, amelynek főbb helyszíne az Eurázsiai szuperkontinens. A nukleáris háború során atomtámadás éri Berlint, Tokiót és az Okinawa-szigeteket is. Japán a fővárosát először Kobéba helyezi át, majd véglegesen Fukoukába rakja.

2003. Megszületik Kusanagi Motoko.

2009. Motoko és családja balesetet szenved, ekkor kap teljesen új mű testet.

2015. Japán kifejleszti a „japán csodát”, amely a nukleáris csapások által generált károkat próbálja tompítani.

Ugyanebben az évben elkezd kialakulni az Amerikai Birodalom.

2015-2024. IV. világháború időszaka vagy más néven a II. vietnámi háború

Japán a háború alatt visszatér a fényes elszigetelődés politikájához, végig semleges marad a harcokban.

2020. A harcok minden fronton holtpontra jutnak.

Kirobban a mexikói háború és a Dél-Amerikai háború.

2024. II. koreai háború kezdete - közel 3 millió ázsiai lesz menekült, akiket Japán behív az országba

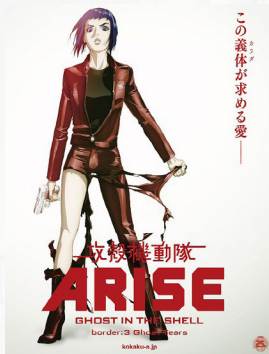
Kacagó ember incidens.



2027. *Ghost in the Shell Arise* cselekményének ideje.

2029. Megalakul a híres kilences szekciót. Ekkor játszódik az első mozifilm.

Április 10. A manga első cselekményének kezdete



2030. *Stand Alone Complex* széria éve.

Szeptember 18. A manga cselekménye lezárul.

攻殻機動隊
STAND ALONE COMPLEX

2031. Feloszlatták a kilences szekciót.

Megalakul a Kayabuki kabinet.

Újra alapítják a 9-es szekciót.

2032. *Stand Alone Complex 2GIG* széria éve.

Kusanagi kilép a 9-es szekcióból.

Az *Innocence* film eseményei.





2034. Stand Alone Complex Solid State Society cselekménye.

2035. Ghost in the Shell 2: Man-Machine Interface.

Anime-manga-regény-stb. megjelenések sorrendje

1989. május: Megjelenik a *Ghost in the Shell* manga.

1990. november: Tizenegyedik fejezetével véget ér az eredeti film alapját képező manga.



1991. Elindul a *Ghost in the Shell 1.5 - Human Error Processor* manga.

Gyakorlatilag Shirov addig ki nem adott mangáit gyűjti össze a GitS univerzumból.

Szeptemberben érkezik a *Ghost in the Shell 2: Man-Machine Interface* manga.

Motoko és Aramaki nyomozása egy szervgyár után, miközben a kilences szekció sem tétlenkedik.

1995. november 19. *Ghost in the Shell* (1 rész/83 perc/Movie)

A legendás film, mely középpontjában egy Bábjátékos nevű hacker található. Filmtörténeti remekmű. Ennyi. Pont.

1996. Befejeződik a *Human Error Processor* manga.

1997. *Ghost in the Shell* PlayStation játék megjelenése.

Véget ér a *Ghost in the Shell 2: Man-Machine Interface* manga.

Megjelenik a film zenéjét tartalmazó OST album.



Ghost in the Shell: Megatech Body PS játék zenéjének kiadása.

2001. Egy kötetben megjelenik a *Ghost in the Shell 1.5 - Human Error Processor*.

2002. október 1. *Ghost in the Shell Stand Alone Complex* (26 rész/25 perc/tv sorozat)

Egy titokzatos hacker, a Kacagó ember utáni nyomozás története.

További megjelenés a *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex - Tachikoma na Hibi*, a sorozatot kiegészítő minisorozat, ahol a kicsi kék mesterséges intelligenciával megáldott tankok viszik a prímet, hol mókás, hol komolyabb témákat boncolgatva.

2003. Be Human lemez megjelenése.

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex OST kiadása.



2004.

Január 1. *Ghost in the Shell Stand Alone Complex 2.GIG* (26 rész/25 perc/tévé sorozat)

Az újjáalakult 9-es szekció egy belpolitikai válságot próbál mederben tartani, miközben egy új belső ellenség is felüti a fejét.

Február 25. *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex - Tachikoma no Hibi Fan Disc* (3 rész/1 perc/OVA)

Rajongói korong a Tachikomák főszereplésével.

Február 29. *Innocence: After the Long Goodbye* (regény)

A második film regény adaptációja.

Március 6. *Ghost in the Shell Innocence* (1 rész/100 perc/Movie)

Batou és Tougusa közösen nyomoznak szexdroidok után. Vizuális orgia level 10.000.

September 10. *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 2nd GIG - Tachikoma na Hibi* (26 rész/1 perc/speciel)

A tachikomák titkos kis világába vezet be a sorozat, ahol hol filozofikus, hol pedig mókás kalandokba keverednek hőseink.

Kiadják a *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex OST 2-t*, a *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex GET9* lemezt és megjelenik a *Ghost in the Shell Stand Alone Complex* játék PS2-re.

2005. szeptember 23. *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex - The Laughing Man* (1 részes/140 perc/speciel)



Gyakorlatilag a Kacagó ember esetének összefoglaló kiadása.

Ehhez kapcsolódik a *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex - The Laughing Man - Tachikoma no Hibi* (1 részes/2 perc/speciel), mely újabb rövid történetet a tachikomák főszereplésével.

További megjelenések ebben az évben:

Ghost in the Shell 2: Innocence - Music Video Anthology, *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex OST 3*, *Innocence film OST album* és *Ghost in the Shell Stand Alone Complex* játék PSP-re.

2006.

Január 27. *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 2nd GIG - Individual Eleven* (1 rész/161 perc/OVA)

A sorozatot összefoglaló film.
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 2nd GIG - Individual Eleven - Tachikoma no Hibi - (1 rész/3 perc/speciel)

DVD-hez kiadott külön kis történet.

Május 24: *Koukaku Kidoutai: Stand Alone Complex* (regény)

Egy új terrorista csoport ellen küzd a csapat, ahol a harc tér jelenleg a cyber tér.

Szeptember 1. *Ghost in the Shell Stand Alone Complex Solid State Society* (1 rész/108 perc/movie)

Egy történet, ahol már létezik a Kilenecs szekció, de nem Motoko a vezetője, de akkor hol van? Mit csinál? Köze van a mostani ügghöz? Rengeteg kérdés, és egy



izgalmas társadalompolitikai-etikai kérdések középpontba állítva.

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex GET9 kiadása.

2007.

Május 2. *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex - Tachikoma no Hibi* (TV) (12 rész/3 perc/tv sorozat)

Egy sorozat, amiben hosszabb műsoridőben kerülnek főszerepe a mini tankok.

Július 24. *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex - Solid State Society - Uchikoma no Hibi* /1 rész/5 perc/speciel)

Egy rövid történet, ahol (most tessék figyelni) nem a tachikomák, hanem az uchikomáták vannak főszerepben.

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex OST 4 premierje

2008. július 12: *Ghost in the Shell 2.0* (1 rész/85 perc/Movie)

Gyakorlatilag az első film felturbózva, pl. olyan dolgokkal, mint 6.1 hangzás meg más hasonlóságok.



2009. december 14. *Ghost in the Shell Stand Alone Complex* (Manga)

Mint hogyan a cím is mutatja, ez a manga a GiTS SAC történetét dolgozza fel.

2011.

Március 26. *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex - Solid State Society 3D* (1 rész/108 perc/Movie)

A Solid State Society története elmesélve, de most 3D-ben plusz egy új openinggel kibővítvé.

Július 22. *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex - Solid State Society 3D - Tachikoma no Hibi* (3 rész/4 perc/speciel)

Tachikomák rövid története, de most 3D-ben (I.G. Production és a Rókabőr INC. közös produkciója)

2013.

Március 13. *Ghost in the Shell: Arise - Nemuranai Me no Otoko Sleepless Eye* (manga, még fut)

Arise történet manga formátumban.

Június 4. *Ghost in the Shell: Arise - Another Mission* (1 rész/3 perc/Speciel)

Rövid történet, ami gyakorlatilag az *Arise* sorozat promo filmje.

Július 26. *Ghost in the Shell: Arise - Logicom Specials* (4 részes/3 perces/ speciel)
3D CGI-s történet a Logicomák főszereplésével.

Június 22. *Ghost in the Shell: Arise - Border 1: Ghost Pain* (1 rész/58 perc/ Movie)

A kezdetek kezdete, honnan jött Motoko, hogyan ismerkedett meg Aramakival, ilyen és más fanokat érdeklő kérdésekre ad választ a rész. A nem fanok pedig széltűnják magukat.



November 14: *Ghost in the Shell Arise Episode: [jip]* (1 rész/3 perc/speciel)

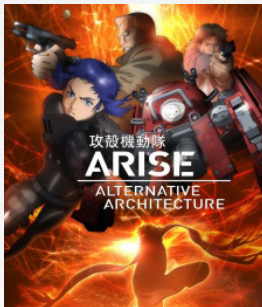
Egy rövidfilm, mely a Japan Registry Services (JPRS)-t hirdeti.

November 30. *Ghost in the Shell: Arise - Border:2 Ghost Whispers* (1 rész/56 perc/Movie)

Egy ügy, ahol egymásnak feszül Batou és Motoko, Saito és Ishikawa, több mint ígéretes rész.

December 4. *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex - The Laughing Man* (manga, még fut)

A Kacagó ember történet manga alakban.



2014.

Január 07. *Ghost in the Shell: Nyuumon Arise* (26 részes/4 perc/tv)

Gyakorlatilag két női karakter párbeszédén alapuló történet. A női hangot Maaya Sakamoto, Kusanagi hangja kölcsönzi.

Június 28. *Ghost in the Shell: Arise - Border:3 Ghost Tears* (1 rész/58 perc/Movie)

A történet ahol megtudhatjuk, hogy Motoko végül is mit látott meg Tougasában.

Szeptember 06. *Ghost in the Shell: Arise - Border:4 Ghost Stands Alone* (1 rész/59 perc/Movie)

A történet negyedik, egyben lezáró része, ahol végül minden a helyére kerül vagy sem.

2015.

Ghost in the Shell: First Assault - Stand Alone Complex Online játék kiadása.

Április 10: *Ghost in the Shell Arise: Alternative Architecture* (10 rész/25 perc/tv)

Az Arise Movie sorozat tévé szériává varázsolt változata.

Június 20. *Ghost in the Shell New Movie* (1 rész/100 perc/Movie)

Gyakorlatilag egy mozifilm, amivel körbe turnézták a japán mozikat a készítőik.

2016.

Ghost in the Shell: The New Movie Virtual Reality Diver (1epizód/10 perc/ONA)

A történetről még semmit sem lehet tudni, mindösszesen annyit, hogy 360 fokban virtuális valóságban fog játszódni.





Kenshin figura

Írta: Szimun



A *Rurouni Kenshin* anime TV-sorozat 15. évfordulójára adott ki a Megahouse 2011-ben egy kenshines figura sorozatot, aminek maga Kenshin volt az első darabja, még hozzá kétféle verzióban. (Shishio Makotóról és Hajime Saitórol készült még figura a G.E.M. szettben 2012-ben.) A mai napig a legkomolyabb Kenshin figurák.



Aki nem ismerné a hazánkban is kapható manga alaptörténetét, annak elmondom, hogy Kenshin egy a múltjába belefáradt reformer. 1878-ban járunk elkezdődött a Meidzsi-restauráció, aminek célja a feudalizmus felszámolása és a fejlett nyugati civilizációkhoz való csatlakozás. Kenshin még a forradalom alatt szerzett magánán hírnevet kegyetlenségével akkor még Hitokiri Battousai névre

Előfordul azonban, hogy a háború áldozatai (akár sebesültek, akár olyan harcosok, akik nem képesek visszatérni a békés élethez) fenyegetik Kenshin barátai életét és ilyenkor néha előtör belőle a Battousai személyiség, amivel folyton hadakozik lélekben (az ember legnagyobb ellensége saját maga). Ezzel a gesztussal a mangaka kiáll amellett a Japánban sokat hangoztatott pacifizmus mellett, amit a II. világháború óta sokan felmelegetnek.



haglatott, de ezt az új idők szellemében és saját belátásból megváltoztatta. Miatán megölt egy csomó embert a múltban, vezekelni próbál és fogadalmat tett, hogy soha nem öl újra. Ezért egy sajátos kardforgató stílus van, a Hiten Mitsurugi, aminek lényege, hogy a kard éle fordított, így a tompa oldalával csap le az ellenségeire. De csak a legvégső esetben használja a kardját, igyekszik a konfliktusokat békésen megoldani.

Emellett bemutatja egy férfi fejlődéstörténetét, ami példaértékű lehet bármely korban élő férfinak. A világháború után a férfi ideál megváltozott. Addig a harcos szamarújást istenítették, a harcok elvesztésével az életben maradó, hazatérő katonákat viszont leköpdösték, annyira megvetették őket, mert az emberek úgy érezték becsapták őket. A japánok a konfliktusok kezelésének eszközeként a fegyvert nem tartják elfogadhatónak. Ezt pedig egy kiugrott szamarúj mítoszával a legkönnyebb ábrázolni. A valaha volt legfeljelmesebb harcos nem akar többé vért ontani és a többi harcos is a békésebb megoldások felé tereli. A történet közben pedig lelepleződnék a kormányzat visszaélései, amiben ártatlanokat tesznek meg

bűnbaknak. Kiemeli, hogy az egyszerű nép szenvedni meg a hatalmon lévők döntéseit (lásd a későbbi atombombák).



Az 1/8-as méretarányú Kenshin figurát, aminek cserélhető a feje és a haja, két változatban adta ki a Megahouse 2011 júniusában. Gyakorlatilag szinte ugyanaz a két verzió, csak az egyiknek *kék ruhája* van a másiknak erős *rózsaszín* (szinte már bordó). A kék ruhás Kenshin a battószáj gyilkológép, ezért hosszúka szemé és komoly agresszív arca van gyárilag, amin még csak egy sebhely látható, hosszú haját feltűzve viseli. A rózsaszín pedig a rurouni, a vándor, aki megbánta tetteit és megfogadta, többé nem fog ölni, neki a babásabb, szelídebb arca kerek szemekkel van fent alaphál, amin már ott a kereszt alakú sebhely, a haja pedig a tarkójánál van összefogva, így hosszabban lengedez. Mindkét típushoz mellékeltek cserealkatrészként a másik fejet és haját is. Plusz egy rövidre vágott frizurát is, amilyen a sorozat legvégén van neki, amikor újból változik a helyzete. Elméletben a kék színű verzió a limitált, ezért az előrendelés során sokkal többen rendelték meg ezt a típust, mint a rózsaszínt. Vagyis ennyit arról, hogy a kék limitált lenne. (Ha már abból van több, az már nem lehet ritkább.)

„Az 1/8-as méretarányú Kenshin figurát (...) két változatban adta ki a Megahouse 2011 júniusában. Gyakorlatilag szinte ugyanaz a két verzió, csak az egyiknek kék ruhája van a másiknak erős rózsaszín (szinte már bordó).”



2012 augusztusában pedig megjelentettek egy limitált rurouni verziójú *Sepia Color* festésű (régí fénykép hatású) Ken-sant. Ez az utóbbi egy igazi ritkaság, egy kuriózum. Nagyon szép, részletes a kidolgozása, ahogy ezt már a Megahouse-tól megszokhattuk. A *G.E.M.* szériájukon belül adták ki, amiben férfi karakterek szerepeltek eredetileg, de már a férfias női karaktereket is ide sorolják. Más hasonló méretű figura mellé téve kisebbnek tűnhet, de Kenshin nem egy magas pasí, mindössze 160 valahány centi. Nem hiába hiszen japán a srác. A kardját és annak hüvelyét is külön csomagolták be. Gondolom, hogy lehessen élével lefelé vagy felfelé berakni a kezébe. Egyébként ha már a kezénél tartunk még ez az apró részlet, mint az ujjak és a körmök is szépen elkülönülve vannak kialakítva, ezenkívül kulcscsontja is van, és a bőrének is több tónus látható. A ruhája redőzött (, de még a zoknija is) és színátmenetesre festett. A nadrág nem teljesen fehér, hanem enyhe rózsaszín a hajlatokban. Biztos azért változtattak a nadrág színén, mert a felső piros színét is átvitték erős rózsaszínebe/bordóba, és így jobban passzol hozzá a nadrág. Az öve viszont tiszta fehér némi szürkével a hajlatokban. Egy szakurafá/cseresznyefa előtt mutatna igazán szépen (nekem most csak leánderem volt), szerintem az alkotók is erre a tradícióra bázíroztak. A hajában is többszín van a vöröstől a barnáig, de még



„a bőrének is több tónus látható. A ruhája redőzött (, de még a zoknija is) és színátmenetesre festett. A nadrág nem teljesen fehér, hanem enyhe rózsaszín a hajlatokban.”

egy kis szőke csillogás is van festve, mintha megcsillanna rajta a napfény.

Az összkép egy szélfűtta Ken-san, aki épp kivonta a kardját. Kakkoi!

A negatívuma a figurának, hogy elég csúnyán van eldolgozva két helyen is az illesztés: a karoknál és a zorinál (zokni). Szerencsére nem feltűnőek, mivel a karok illesztése beillik a redők közé a ruhán, a zorit pedig hátul úgyse nagyon nézi senki.

A póz, amiben áll elég egyszerű, de a kardforgató stílusához illik. Megvárja, hogy az ellenfél támadjon előbb. A jelenet olyan, mintha egy bambusz erdőben állnának, ahol a szamuráj éppen most vonta ki a kardját. Ez azon is látszik, hogy ugyan már a jobb kezében van a kard, de a balban még ott van a hüvely. A lábait erősen megveti a talajon és kivár. Az is egyértelmű, hogy nyílt terepen van, mert a kimonóját és a hakamáját fújja a szél. A rózsaszín változatú figura talpazata fekete lakkozott és egy piros sárkány körvonalai láthatók rajta, mellette pedig Kenshin teljes neve. A kék színű figuráé pedig piros alapon fekete sárkány van, de ez csak egy félkész sárkány, mellette ugyanúgy Kenshin neve.





A cosplay világ égető kérdései

Írta: Lady Marilyn (ladym.blog.hu)

Eredmények az EuroCosplay versenyén

Ez alkalommal Loveiny és Dudus képviselte szerény hazánkat az európai szintű cosplayes megmérettetésén, melyről nem üres kézzel tértek haza, hanem olyan elismerésekkel, melyekre igazán büszkék lehetünk.

Loveiny Ravenna (*Hófehér és a vadász*) kosztüméért második helyezést ért el, Dudus pedig különdíjat kapott az Így neveld a sárkányodat című animációs történet második részében szereplő Pléhofa nevű hősnének megformázásáért. Az EuroCosplay-en való részvételt megelőzően a kijutásért az áprilisi MondoCon külön versenyén mérettették meg magukat. Mindketten alaposan kidolgozott filmbeli karakterekkel indulhattak útnak, türelmüknek és munkájuknak pedig meglett a gyümölcse. Ezúton is gratulálók srácok!

Halloweenre cosplay?

A Halloween szelleme szerény hazánkban is kísért. Sok szórakozóhely kínál beöltözős bulira lehetőséget, de akár tematizált házibulira is kerülhetett sor. A cosplayerek akár ilyenkor is elővehetik



azon darabjaikat, amelyeket kevésbé féltenek. Az ilyen bulikon nem árt az óvatosság, a törekeny kellékeket és a könnyen gubancolódó, nehezen kezelhető parókákat inkább azt javaslom, hogy hagyjátok otthon. Válasszatok olyan darabot, melyben könnyen mozogtok, nincs korlátozva a látásotok.

Időztítés

A cosplay készítéshez kellő anyagok beszerzése sok esetben van időszakokhoz kötve. Igaz, hogy ma már könnyen rendelhetünk valamit a neten is, de előfordul, hogy a drága kiszállítási díj miatt nem éri meg az egész. Ráadásul a kisebb hobbi boltok készletei is szűkösek.

Halloween környékén a tökök, boszris, pókos, kísértetes kiegészítőket, álarcokat, arcfestékek széles választékát találhatjuk meg könnyebben az üzletekben, míg az arany és az ezüst akrillnak, a hőpelyhes matricáknak inkább karácsonykor van szezonja.





Lássuk, mi mindent lehet Halloween környékén sokkal könnyebben megtalálni:

arcfesték

boszorkány kalap

pókok, pókháló (persze csak dekoráció)

művér, vámpírfogak, műdenevérek

különböző kellékek

álarcok, maszkok, szemmaszkok

kalapok, fejdíszek

Egyes üzletekben komplett jelmezeket, parókákat is találni ilyenkor. Egy jobb minőségű jelmez némi átalakítással, parókával, kiegészítőkkel akár jó alap is lehet a következő conra, ha nem szeretnél versenyezni. A parókákkal érdemes vigyázni, ezek nem feltétlenül jó minőségűek.



A cosplay múltja Yuriko tollából

A cosplay.hu oldalára is közzétett cikkben Yuriko 10 év cosplayes tapasztalatát osztja meg a nagy világgal. Ha érdekel, hogy hogyan is nézett ki a cosplayezés anno, hogy akkoriban milyen lehetőségek voltak és ehhez képest mennyi minden változott, akkor ez a cikk neked szól! A bejegyzés a múltból napjainkig vezeteti, hogy mi minden történt ebben a 10 évben, és mi volt az, ami döntően megkönynyította a cosplayesek sorsát. Érdekesnek tartottam a technikai fejlődés útja mellett a con történelmet is. A teljes cikk: <http://cosplay.hu/10-ev-tavlatabol-cosplay-akkor-es-ma-12692.cp>



COSPLAY HU

Vissza a jövőbe!

A Vissza a jövőbe című film második epizódjában a szereplők épp az idei évre, egészen pontosan október 21-ére utaznak „vissza”. Noha sok találmányon még van mit dolgozni, a MondoConon a két időutazó kocsjával egészen nyugodtan lehetett pózolni.



Források

<http://roboraptor.24.hu/2015/10/25/magyar-jelmezesek-alaztak-le-fel-europat/>

<http://cosplay.hu/10-ev-tavlatabol-cosplay-akkor-es-ma-12692.cp>

cosplay.hu -Facebook

Euro Cosplay Team Hungary - Facebook

Dudus Arrrt -Facebook

Loveiny - facebook

Roxy Wonderland -facebook

A kisördög és a bagoly Entertainment - facebook



Manga szerkesztés GIMP 2-vel!

- Általánosságban a mangák szerkesztéséről

Írta: Daisetsu

Sziaztok, én Daisetsu vagyok, az Anime Series fansub egyik manga szerkesztője. Már két éve foglalkozom japán képregények szerkesztésével, és a most induló cikksorozatomban be szeretném mutatni nektek a GIMP 2-vel való mangaszerkesztés csínját-bínját. Ezzel is ösztönözve titeket arra, segítsetek ebben a nonprofit feladatban.



A cikkeim különböző nehézségű mangák szerkesztését fogja bemutatni nektek. Eleinte a könnyen szerkeszthető mangákkal fogtok megismerkedni, majd a magazin további megjelenéseivel a legnehezebb szerkesztési tippjeimet is átadom nektek. De most elsősorban általánosságban szeretném bemutatni nektek a mangaszerkesztést. Mielőtt ténylegesen nekiállnánk a szerkesztéshez, előbb olvassátok el ezt a bevezetőt, hogy miből is áll ez az egész munka. Kezdjük is el!

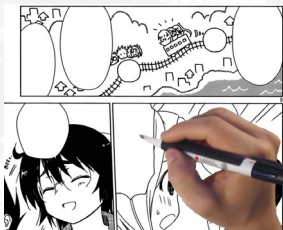
A manga szerkesztésről...

Manapság már a legtöbb manga elérhető angolul, de az olyanok – mint én is –, akik nem beszélnek idegen nyelveket, nagy bajban vannak a mangázás terén. Ahogy az animék fordítására is szükség van, így a mangák szerkesztése is elengedhetetlen. A mangák szerkesztését és magyarra fordítását én azért tartom fontos dolognak, mert egy anime eredeti története általában egy adott mangában található meg. Ugyanakkor a legnagyobb rajongók egy-egy animének mindig nyomon követik a mangáját, és hétről hétre olvassák a legfrissebb fejezeteket (lásd: *Bleach, One Piece*).

A mangaszerkesztés nem egy bonyolult fansubos munka. Nehézségét több dolog is befolyásolja, amivel az ember, ha nem ismerkedik meg, tartani fog tőle, és talán sosem kezd bele komolyabb mun-

kába. Kétségtelen, hogy nulláról kezdeni valamit nehéz, ez mindennel így van, és a mangaszerkesztés sem kivétel. De ez a dolog sokkal könnyebben megtanulható, mint gondoltátok.

A hazai tapasztalatok alapján az elszántság a legnagyobb hiánya a szerkesztésnek. Aki olvas az AnimeAddicts mangákat, az már biztos találkozott a félbehagyott munka jelenségével. Mangák százaai nem érték meg azt, hogy lefordítsák



„A mangaszerkesztés nem egy bonyolult fansubos munka. Nehézségét több dolog is befolyásolja, amivel az ember, ha nem ismerkedik meg, tartani fog, és talán sosem kezd bele komolyabb munkába.”



Szerkesztés közben

őket magyarra legalább az első néhány kötetig. Ezután még böngészhetünk fansub oldalakon, hátha ráakadunk kedvenceink folytatására, de az ilyen sikerek gyakorisága elenyésző. Sajnos a legnagyobb klasszikusokat sem tudjuk végig, magyarul elolvasni (*Elfen Lied, Gintama, Berserk, Soul Eater, Neon Genesis Evangelion* stb.). Így kijelenthetjük, hogy – legyen szó bármilyen más animés fordítói munkáról – **csak kellő elszántsággal érdemes belekezdeni a fordításokba, szerkesztésekbe.**

Nehézségek

Ahogy korábban is írtam, mangát szerkeszteni könnyű, ha az ember olyan mangát választ magának. A mangák hossza változó, a szerkesztésük bonyolultságáról nem is beszélve. A legkönnyebb rész egy manga szerkesztésénél a felirat törlése, a magyar szöveg beillesztése, míg a legnehezebb munka a háttérrek visszarajzolása, amibe a szöveg beelőd.

Én szerkesztésem 3 nagy csoportba rendezem általában a mangákat. A kategóriák között a visszarajolás gyakorisága a fő szempont.

Könnyű szerkesztésű manga:

Oldalszámtól függetlenül könnyű szerkeszteni bármilyen mangát, amiben kevés szöveg van vagy csak a szövegbuborékokban található a felirat.



Ilyen mangákra jó példa az *Azumanga Daioh*, vagy a *Mangaka-san to Assistant to és a Seitokai Yakuindomo*. Ezek a mangák yonkomák*, így szerkesztésük bonyolultsága minimális. Persze könnyű szerkesztésű mangák nem csak yonkomák lehetnek (pl.: *Owari no Seraph*). Itthon a *Hetalia* a legelterjedtebb yonkoma manga.

Az angol fordítók nagyon szeretnek rengeteg olyan szöveget írni a manga fejezetek elejére és végére, amik az eredeti japán kiadásokban olykor nem is szerepelnek. Ezek eltüntetése és cserélése nem könnyű feladat, így **ajánlott japán, raw mangából dolgozni**, ahol ezek nem szerepelnek.

Csupán megjegyzésként megemlítem: én a hanghatásokat sosem feliratozom, mert egy jó mangánál általában érti az olvasó, hogy mi történik, hanghatás nélkül is. Illetve a betűtípusokból könnyen érzékeljük a robbanásokat, a vér fröccsenését, aminek a magyarázatát leírni (pl.: Bumm!, fröccsen) fölösleges.

RAW:

Eredeti tartalom. Esetünkben azokat a képfájlokat illetik „RAW” jelzővel, amik egy az egyben japán mangákból vannak beszkenelve. Animéknél a felirat nélküli videók a rawok.



Az angolok gyakran helyettesítik az sfx-eket latin betűkkel

Yonkoma:

Négy kockás manga, ahol a jelenetek két oszlopba vannak rendezve. A képkockák azonos nagyságúak, ugyanakkor ezen mangákban kevés szöveg található, így könnyű szerkeszteni őket. (Megj.: már túltuntú is könnyű a szerkesztésük, így unalmas lehet csinálni.)



Közepes nehézségű mangák:

A legtöbb manga ilyen. Ezen mangák szerkesztésének a komplexitása, időigénye erősen változó. Olyan mangák tartoznak ide, amik oldaltól függetlenül is több időt vesznek igénybe az esetleges könnyű visszarájzolások miatt. A visszarájzolások itt nem bonyolultak, többek között néha kell csak pótolni a hátteret, vagy törölni

Ez túl sok munkát nem ad nekünk, hiszen csak ki kell törölni az eredeti feliratot és beilleszteni helyére a magyart. Néhány visszarájzolás előfordulhat, de nem gyakori. Ugyanakkor ha RAW* fájlokból szerkesztünk, akkor a hanghatásokkal (sfx) sem kell bajlódni, amit az angolok – és a magyarok is – erőszeregettel feliratoznak. Gyakori eset – ezt inkább az angolok alkalmazzák –, hogy más ország szerkesztői a hanghatásokat egy az egyben kitörlik és kiírják azokat latin betűkkel. Ezeknek a hanghatásoknak a magyarosítása irgalmatlanul nehéz és bonyolult. Azonban könnyű szerkesztésű mangáknál ilyenek abszolút nincsenek.



azokat a szövegeket, amik belelőgnak a karakterekbe. Komolyabb visszarájzolásoknál egy fejezetben megnőhet a párbeszédék száma, amik szövegbuborékon kívül vannak. De ezek a munkák még nem túl nehezek.

A közepes nehézségű mangák terjedelmé váltózó. Vannak tizenöt oldalas fejezetek, de akadnak akár negyven, sőt ötven oldalas fejezetek is (a fejezetek hossza elég változatos). Ellenben a könnyű szerkesztésűekkel, amik húsz oldalnál ritkán hosszabbak. Bár szerkeszteni nem bonyolult ezeket a mangákat se, de a sok szöveg miatt több időt kell beléjük fektetni.

Közepes szerkesztésű mangákra példa: *Tokyo Ghoul*, *Trigun*, *Parasyte*, *One Piece*.

Nehéz szerkesztésű mangák:

Ezeknek a szerkesztése már igazi kihívás. Általában egy fejezet szerkesztésére nem elég napi négy óra se. Előfordulhat, hogy bonyolult hátterekre raknak feliratot és olykor több oldalon keresztül nem is találkozunk szövegbuborékkal. Ezen mangák szerkesztése komoly munkát és elszántságot igényel. Azok a szerkesztők, akik ilyen mangákat szerkesztenek, annak rá leghamarabb a fansubozásra.

Egyik saját élményem az, hogy egy fejezetnek nekiálltam délután négy felé, és este tíz óra körül fejeztem csak be. Másik példa nálam az *Elfen Lied*, aminek a 86. fejezetében volt olyan oldal, amin két

„...egy fejezetnek nekiálltam délután négy felé, és este tíz óra körül fejeztem csak be. Másik példa nálam az Elfen Lied, aminek a 86. fejezetében volt olyan oldal, amin két órán (!) keresztül dolgoztam.”



órán (!) keresztül dolgoztam. Ez alapján gondolhatjátok, hogy egy nap alatt ilyen nehézségű mangákkal általában nem lehet végezni. (Az *Elfen Lied* 86. fejezetéhez három-négy nap volt szükséges, mindegyik alkalommal legalább hat órát szerkesztettem.) Lehet egy fejezet tíz vagy harminc oldalas; ha az nehéz visszarájzolású, sem-

miképpen sem fogsz hamar végezni vele. Nehéz szerkesztésű mangákból is elég sok akad, néhány példa: *Watamote*, *Nisekoi*, *Árnybíró*, *Elfen Lied*.



„...egy könnyű szerkesztésű mangába nem szükségszerű sok energiát fektetni, így bőven elég nekünk az ecset-, radír- és szövegszükségköz. Ennek ellenére mégis előfordulhat egy-egy visszarájzolás...”

Mivel fogunk szerkeszteni?

Mangát több programmal is lehet szerkeszteni. Amikor én elkezdtem a szerkesztéseket, igen hamar beláttam, hogy **ezt Painttel nem lehet csinálni**. (A fansub oldalak is külön fel hívják erre a figyelmünket!) Ez a munka komolyabb programot kíván, aminek a funkciót ajánlott egy az egyben elsajátítani. Minden egyes technikát egy képszerkesztőben azonban mégsem kell teljesen megtanulni. Ahogy korábban mondtam, egy könnyű szerkesztésű mangába nem szükségszerű sok energiát fektetni, így bőven elég nekünk az ecset-, radír- és szövegszükségköz. Ennek ellenére mégis előfordulhat egy-egy visszarájzolás a könnyű szerkesztésű mangákban is. Tehát én előszeretettel ajánlom több funkció megtanulását is a programoknál, mert sose lehet tudni, hogy mikor kell azokat használni.

Kétségtelen tény, hogy a manga szerkesztésekre a legjobb program a Photoshop, azonban annyi képszerkesztőt készítették már, hogy szinte bármilyen manga szerkesztésre, ami nem Paint. A mi esetünkben a GIMP 2-vel fogtok



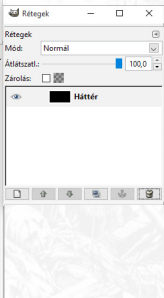
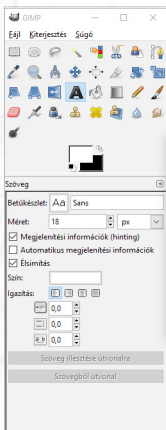
megismerkedni, ami egy **ingyenesen le-tölthető, magyar nyelven is használható** képszerkesztő.

GIMP 2

A GIMP egy 1995-ben kifejlesztett (első kiadás: 1996) képszerkesztő program. Rengeteg nyelven elérhető és sokan használják a régebbi és az új verziókat is. Magyarországon is elterjedt, sok középiskolai és egyetemi számítógépre rátelepítik. Manga szerkesztésre is tökéletes, néhány ismerősöm is ezt a programot használja a fansubos munkáikhoz.

Annak ellenére, hogy a GIMP nagyon összetettnek néz ki, nem az. Használata könnyen megtanulható, illetve több hét és hónap után az ember legalább a 70%-kát fel tudja használni az eszköztárnak. (Egyszer segítettem az egyik szerkesztő társamnak a GIMP-pel való munkájában. Két hét alatt elsajátította a program alapjait.)

A GIMP azért jobb a Paintnél, mert több réteggel is dolgozhatunk, illetve más funkciók is rendelkezésre állnak, amik elengedhetetlenek lesznek számunkra (pl.: torzítás nélküli kicsinyítés, átlátszóság). Több fájl típusba is menthetünk – ha valakinek ilyen igénye is van –, bár jpg-n kívül más fájl típusba ritkán kell menteni. A Paintben csak az alaptípusokba lehet, de itt egy egész lista a rendelkezésünkre



A szükséges gimp felületek

„A GIMP azért jobb a Paintnél, mert több réteggel is dolgozhatunk, illetve más funkciók is rendelkezésre állnak, amik elengedhetetlenek lesznek számunkra”



„Annak ellenére, hogy a GIMP nagyon összetettnek néz ki, nem az. Használata könnyen megtanulható, illetve több hét és hónap után az ember legalább a 70%-kát fel tudja használni az eszköztárnak.”

áll a választáskor. Akár még animációkat is készíthetünk.

Amire figyelni kell, hogy a „rajzlapunk” mérete nem módosítható kedvünk szerint olyan egyszerűen mint Paintben. A GIMP legnagyobb hátránya csupán annyi, hogy nagyon kevés az automatizált funkció. Szinte mindenhova kattintgatni kell, megismételni a lépéseket. Ez adhat a munkának egy kis monotonitást, ami zavaró lehet. A többi tulajdonságról a további cikkekben írok...

Befejezés

Remélem felkeltettem az érdeklődésedet ezzel a cikkel. A következő számban már ténylegesen szerkeszteni fogunk. Az alapokat fogom megmutatni nektek, amivel már kellő információval fogtok rendelkezni egy könnyű szerkesztésű manga komponálásához.





WLTToys A959 Buggy

Írta: NewPlayer



Amikor megjelenik egy új AniMagazin, Hírotakának mindig elmondom, hogy mik közül lehetne választani a következő Kínai kütyük témába. Most egy tablet és egy telefon volt. Végezetül egy RC buggy lett, mert előbb meghozta a postás, mint ahogy arra számítottam.



Jó dolog az RC-zés. Tetszik a repülés, de valahogy sosem éreztem magamhoz egészen közel, mindig is az autózás érdekelt. Így elkezdtem keresgélni magamnak egy kezdőknek való autót. Az első amit tudtam, hogy egy viszonylag kis méretűt szeretnék. Talán kicsit könnyebb kezelni, mint egy nagyobbat és nem tőri el a lábamat ha nekimegyek. Így az 1:18-as arány között kezdtem el keresgélni. Ezen belül is a WLToys-okat kezdtem el nézni. Így nem sok választásom maradt, mint 4 különböző típus: az A949 és A979-es közöttiek. Ezek közül azonnal kizártam az A949-es rally autót és az A979-es bigfootot. Utóbbi azért, mert egyszerűen nem tetszik, míg az első azért, mert a környéken nem valami jó minőségű a beton. A közelben lévő foci pályá anyyira össze van törve, hogy nem lehetne rajta menni. Így maradt kettő: az A959-es buggy és az A969-es truck. Sokat gondolkodtam, de a buggy mellett döntöttem. Egyszerűen csak azért, mert úgy gondoltam, hogy többféle talajon tud menni.

Csomagolás

Amint megérkezett a csomag első ránézésre kisebbnek tűnt, mint amire gondoltam. Az autó maga 25 cm hosszú és 18 cm széles. A doboz csak annyival nagyobb, hogy a távirányító is elfér benne.

A csomagolást kibontva három kisebb dobozt láthatunk, amik mindegyikén a WL-

Toys logója van felfestve. Ezek közül nem meglepő módon a legnagyobb az autót tartalmazza, amit még gyors szorítókkal is rögzítettek. A másik kettőben van a távirányító és a töltő. Ízlésesen és profin csomagolva, egyáltalán nem egy gagyi kínai cucc hatását keltve! Nem vagyok nagy híve a csicsás csomagolásnak, mert azt csak kidobjuk utána, de ennek egészen örültem. Amúgy a dobozt azóta is itt tartom a szobámban, mert eléggé jópofa a festés is rajta.

Az autóra

Az autót a csomagolásból kivéve első gondolatom az volt, hogy ez milyen kicsike. A második meg, hogy ez milyen... négyzetalakú... Nem egészen az a hosszú-kás autó formája van, mint amire számítottam. Ez mondjuk mint kiderült később in-



kább előny, mintsem hátrány! Ugyanis az egész felszerelés autóval, távirányítóval együtt befér a háti táskámba így nagyon egyszerűen lehet szállítani! Mivel az egész kicsi, de mégis egy erős motor van benne, így tényleg nagyon gyors. Nem tudtam kimérni az 50km/h-át, de én elhiszem, hogy amit a dobozon állítanak azt el tudja érni a kicsike.

Régi szokásom, hogy amit csak lehet azt szétszedek. Volt réges-régen egy Porsche 911-es RC autóm. Azt is szétszedtem, de sajnos úgy, hogy egy ollóval elvágtam a kábeleit... Azóta is amit csak lehet szétszedek, így ezt is. Ám ezt annyira egyszerű volt szerelni, hogy nem okozott különösebb gondot a szétszedés, majd az összerakás. Eléggé sok minden egyben van. Például az elektronikát egy nyák lapra sze-



„Mivel az egész kicsi, de mégis egy erős motor van benne, így tényleg nagyon gyors. Nem tudtam kimérni az 50km/h-át, de én elhiszem hogy amit a dobozon állítanak azt el tudja érni a kicsike.”

relték, amibe két kábel bemegey, egy szalagkábel pedig kijön. Nem egy bonyolult szerkezet az egész autó! Ami még nagyon tetszik, hogy mindenféle alkatrészt lehet hozzá kapni: a kasznitól kezdve a motoron át, még a legapróbb csavarok is fellelhetőek! Így nem nagy gond ha az ugratásokba bele feledkezünk, véletlen fejre állunk és nekibukfencünk egy vasoszlopnak.



Megtörtént eset, de jelenthetem az autónak nem esett baja! Ja, de! Lejött a festés egy-két helyen...

Ami viszont kicsit elszomorít, hogy az egész autó teljesen műanyag. Még a fő-tengely és a rajta lévő fogaskerekek is, így pl. a rugók nálam már rojtosak.

Hol lehet vele csapatni?

Az RC autók istene ezt a jószágot a homokra teremtette! Nem a tengerparti süppedőre kell gondolni, hanem inkább arra a kemény földre, amit az emberek már kitapostak. De nagyon jól megállja a helyét a betonon is. Én a helyi foci pályára szoktam lejárni, ahol a beton fel van töredeve, mert a környékbeli fák gyökerei feltörték. Ágak és levelek vannak mindenhol. valamint kis apró kavicsdarabkák. Semmi gondot nem okoz neki, vígan elmegy rajta!

Bent a lakásban nem ajánlom. Az alacsony has magasság miatt eléggé képes



fentragadni a küszöbön, arról nem is beszélve, hogy nincsen elég hely arra, hogy az ember a maximális sebességet elérje a lakásán belül! Ezzel szépen ki kell menni az udvarra, utcára, parkolóba.

Vagy esetleg egy tornaterembe! Egyszer apukámmal elvittük egy iskola tornatermébe, a parkettára. Kanyarodni nem igazán lehetett, mert mindig kicsúszott a kerék. És pontosan ezért volt jó, mert őssze vissza csúszkáltunk! Farelgattunk és más egyéb örültségeket csináltunk. Próbáltunk kiépíteni egy pályát, de azt igazából nem lehetett követni, úgyhogy a pályaelemeket széthordtuk az autóval.

Negatívumok

A legnagyobb negatívum, amit el lehet mondani, hogy műanyagból készült minden egyes alkotóelem. Én értem, hogy ki lehet cserélni, meg tök jó, meg miegyéb, de akkor is... egy műanyag fogaskerék, kicsit vicces egy 50km/h-val száguldozó autón! Nekem már a bal első kerék egy kicsit csalé, így félrehúz az autó. Ezt persze még meg tudtam oldani egy kis trimmeléssel, de lassan vennem kell hozzá új alkatrészeket.

Az alacsony hasmagasság miatt elég sokszor beleakad a dolgokba. Na ez per-



ze a nagy sebességnél csak annyit jelent, hogy hirtelen irányt változtatunk, de ez pont eléggé zavaró.

Nem igazán értem, hogy ez mitől lehet. Elvileg a fő-tengely elég jól le van zárva, hogy ne mehessen bele valami. Nekem viszont rendszeresen bennragad egy kis kavics, vagy valami kosz, amit ki kell rázni

„Az RC autók istene ezt a jószágot a homokra teremtette! Nem a tengerparti süppedőre kell gondolni, hanem inkább arra a kemény földre, amit az emberek már kitapostak.”

menet közben. Egyszer a fő fogaskerék két foga közé ragadt be egy kavics darab, ami aztán rendesen szétdarálta a motoron lévő fogaskereket. Most azon van egy kavics alakú bemélyedés. Működik, nem okoz problémát, de azért mégis kellemetlen ez így.

Van még egy furcsaság. Az elektromotor egy kicsit melegszik. Van rajta egy hűtőborda, de egy jó menet után az autó alja is eléggé be tud melegedni. Egyszer annyira bemelegedett, hogy a kasznit megbarnította belülről! Égett szag is volt utána nagyon. Azóta vágtam a kasznira két pici lyukat szellőzésnek, de szerintem még fogok rá ilyeneket vágni. A nagyobb modelleken azt néztem, hogy ventilátort szoktak alkalmazni. Arra itt szerintem nem igazán van lehetőség. Ha majd rám jön a barkácsolhatnék, akkor lehet, hogy készítek rá valami hőelvezető csövet.



Arra itt szerintem nem igazán van lehetőség. Ha majd rám jön a barkácsolhatnék, akkor lehet, hogy készítek rá valami hőelvezető csövet csinálók rá.

A vezetés élménye

Egyszerűen leírhatatlan az élmény, az ezer wattos vigyor, ami kiül az arcunkra, amikor maximális sebességgel behajtunk a száraz levelekbe és azok szétrepülnek!

Vagy amikor olyat ugratunk, hogy fejre állunk tőle, bukfacezünk hármat és utána megyünk tovább.

Vagy amikor a vizes leveleken pörgünk körbe körbe.

Vagy amikor egy balkanyar után, hirtelen jobbra megyünk, mert kiakarjuk kerülni a betonban lévő lyukakat, de helyette oldalazva megyünk bele és pördülünk párat. Közben persze a gázzról nem vesszük le a kezünket, így amint talpra esünk, már megyünk is tovább!

És még számtalan ilyen lehetne még mondani, de a lényeg mindig az lesz, hogy: egyszerűen hatalmas élmény az autó vezetésé!



Összegzés

Egy szóval: Igen, igen és igen! Maximálisan! Mindenkinek kell egy, aki legalább alap szinten szereti az RC autózást. Én egyáltalán nem bántam meg, hogy megvettem. A kezdőknek tökéletes, mert nem drága, lehet bütykölni. Gyors és egész jól irányítható. Haverok közül és a családban is aki eddig kipróbálta mind azt mondta, hogy neki is kell egy.

És már két dolog biztos: ha nem lesz nagyon rossz idő, akkor az egyik hétvégén kiviszem a gördeszka parkba ugratgatni, az szerintem jó móka lesz. A másik pedig, hogy fogok venni egy A969-es truckot! Nekem az is kell!



Gyártó: WLToys
Típus: A959
Súly: 1.7 KG
Hossz: 245 mm
Szélesség: 175 mm
Magasság: 94 mm
Menet idő: 10 perc
Sebesség: 50Km/h
Frekvencia: 2.4Ghz



„Egyszerűen leírhatatlan az élmény, az ezer wattos vigyor, ami kiül az arcunkra, amikor maximális sebességgel behajtunk a száraz levelekbe és azok szétrepülnek!”



Anime Kommentár

Beszélgessünk az animékről!

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

Facebook

Youtube

AniStation - a kötetlen rádióbeszélgetés.

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

Töltsd le az eddigi felvételeket: **Innen**

***Sátogass el
hozzánk!***



anipalace.hu



facebook.com/AniPalace



twitter.com/AniPalace