

Ez egy ingyenes online magazin kereskedelmi forgalomba nem hozható!

アニ雑誌

# AniMagazin

Japán Fanatikusoknak!

3.  
szám

Dragon Ball  
Betekintő a játékok univerzumába

JFashion  
Avagy mi a pokol folyik itt?

Ösrobbanás  
Gocoo koncert Budapesten

Csokis pálcika  
Amit mindenki imád

Nagyító alatt

# Kaikan Phrase

www.animagazin.tk

2011/09 3. szám







## Legfőbb támogatóink

**Urahara Shop**  
Engedd szabadjára a fantáziád!



**Szerkesztői levél:**

Na, akkor most megpróbálkozom egy ilyennel is... Talán már itt volt az ideje. Eléggé elvultunk maradványok a magazin ütemtervétől, ugyanis már 1 hónapja meg kellett volna jelenniük, de átszervezések, új ötletek valamint egyéb okok miatt (suli, munka, kinek mi) ez sajnos elmaradt. De már itt vagyunk. Újult erővel és nagyobb lelkesedéssel, mint valaha. Vége a meleg nyárnak, amikor senkinek sincs kedve semmihez sem, és mikor a vízbe ugráláson kívül nem történik semmi. Köszönöm az olvasóknak, hogy kitartanak mellettünk és köszönöm a munkatársaknak is, hogy még mindig kitartanak a magazin mellett és lelkesen gyártják a cikkeket!

**Köszönjük szépen az eddig beérkezett cikkeket!**

Továbbra is várjuk őket az alábbi címekre:

www.animagazin.tk

animagazinstaff@gmail.com

### Anime ismertető

Kaikan Phrase ismertető 03-06

### Film ismertető

Hachiko Monogatari - A hűséges kutya, Hachiko 07-08

### Játék ismertető

Betekintő a Dragon Ball játékok univerzumába 09-12

### Hírek Japánból

Szigetországi napló 13-14

### Japán kultúra

Japán ünnepek 2. rész 15-16

### Japán zene

Ősrobbanás - Gocoo koncert Budapesten 17-20

### Japán divat

JFashion – avagy mi a pokol folyik itt? 21-22

### Con beszámoló

ShibuyaCon beszámoló 23-26

HoldfényCon beszámoló 27-28

### Figurák világa

Mahou Shoujo Lyrical Nanoha The Movie 1st - Nendoroid Petit set 29-30

### Sensei tutorial

MKV file készítése 31-32

### Klub bemutatkozás

Suto Anime Kai bemutatkozó 33-34

### Olvasói gondolatok

Speciális animekarakterek 2. rész 35-38

Miért nézünk animéket? 39-40

Amit mindenki imád - Csokis pálcika 41-42

### Havi szellem

Japán konyha - tapasztalatok 43

## ~Impresszum

### Főszerkesztők:

Catrin, Hirotaka, Kurosaki, NewPlayer

### Cikk írók:

Gabi, Hachi, Hikaru, Hoshi, Maya-Chan, Pitbull, Seme-sama, Veske

### Lektorok:

Alverus, Chii-chan, Hiko, Sasyou, Strayer 8

### Dizájner:

Kyou, Bori



Kaikan Phrase  
 墮天使の甘い誘惑

Az anime *Shinjou Mayu* azonos című mangája alapján látta meg a napvilágot 1999-ben. Bár tegyük hozzá a sorozat egyik különlegessége, hogy a 44 részből az első 20 egyfajta előzményt tár elénk, míg a folytatás onnan indít, ahonnan a manga is.

De lássuk miről is van szó: Miután egy „vita” miatt kilépnek régi bandájukból, a dobos Santa és a gitáros Yuki úgy döntenek, új együttest alapítanak. Ám a tagtoborzás nem olyan egyszerű, mint azt elsőre Santa elképzelte. Előbb ráakadnak egy számukra tökéletes énekesre, Sakuyára, akinek a hangja valóban illene a játékuhoz, a természete viszont már annál kevésbé a két sráchéhoz. Minden próbálkozás egy újabb visszautasítással zárul, de a fiúk mégsem adják fel. Időközben a Neon egyik basszistáját, Towát is felkérlik, hogy csatlakozzon hozzájuk, ám ekkor még ő is vacillál. Majd a Cradle nevű bárban egyik fellépésük alkalmával Santa úgy dönt, kicsit lerángatja Sakuyát a magas lóról, és felhívja a színpadra, hogy énekeljen - arra gondolván, úgyse tudja a szöveget, mivel nagyon nem dobta hanyatt magát a demótól, amit korábban adtak neki. De a fiút nem kell féltetni, felmegy, és oly annyira elkápráztatja a közönséget, hogy mihelyst lelépne, két újabb gitáros pattan fel a színpadra, nem tudván visszafojtani a vágyat, hogy játszanak. Végül hosszas győzködés után, így alakul meg a Lucifer együttes, az alapító Santával és Yukival, a két új gitárossal Towával és a Lucy Lane-ből kivált Atsuróval, valamint az elmaradhatatlan énekessel, Sakuyával.

Az anime eleje tehát, mint említettem a banda megalakulását és befutását mutatja be, koncertjeiket, viszontagságaikat ismerhetjük meg az első 20-21 rész során, mígnem eljutnak addig, hogy szerződést kapnak. Innen kezdődik a manga egy töredékének feldolgozása, ahol is belép a képbe Aine, a gimnazista, csendes lány, akit egy véletlen sodor Sakuya útjába. Vagy mondhatnánk inkább a sors kezének találkozásukat, hiszen éppen akkor botlanak egymásba, mikor Sakuya írói, avagy zeneszerzői válságba kerül, és egy rendes dalszöveget sem képes kipréselni magából. Így kisebb-nagyobb gondok után, de sikerül elérnie, hogy Aine a háttérben a csapat hivatalos dalszerzője legyen. Itt persze nincs vége a sorozatnak, hiszen a banda sorsának alakulása mellett kettejük kapcsolata is előtérbe kerül, de hogy ez miként alakul? Ahhoz kénytelenek lesztek megnézni a sorozatot. Remélem, sikerült felkeltenem az érdeklődést iránta, ha nem, akkor jöjjön még egy kis leírás külön-külön a főbb szereplőkről.





### Ookouchi Sakuya (大河内 咲也) Seiyuu: Matsukaze Masaya

A banda legnagyobb hangulatembere. Egy hotelben zongorázik és énekel, amikor Yuki „felfedezi” őt. Miután a Cradleben a banda tagjai és leendő tagjai meghallják a hangját, azonnal tudják, hogy ő kell nekik, hogy csak az Ő hangja illik a banda játékához. Sakuya lesz ezzel a Lucifer hajtóereje. Bár jól leplezi, egyértelmű, hogy megszerette a bandát, és szívvvel-lélekkel odateszi magát, csak hogy segítsen a csapaton, ha arra kerül a sor. Aine-nel való kapcsolatáról szerintem elég annyit szólnom, hogy a lánynak esélye sem volt... menekülni. Ha Sakuya akar valamit, azt megszerzi, így Aine, ha akarta, ha nem, Sakuyáé lett (minden értelemben). Kettejükről most ennyit, különben ellőnék minden „poént”. Sakuyával kapcsolatban még annyit érdemes megjegyezni, hogy gyönyörű kék szemeit elsősre mindenki kontaktlencsének véli, ám ez korántsem igaz, hisz „drága” papájától örökölte azokat.





**Toudou Yukifumi (藤堂雪文) Seiyuu: Miki Shinichiro**



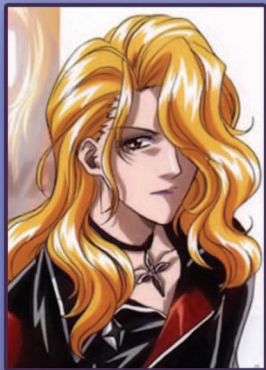
Yuki a Lucifer egyik alapítója, és egyben a banda nevének kitalálója. Jó füle van a tehetségek kiszűréséhez, ami nagy hasznukra volt az új tagok keresése közben. Általában nyugodt és összeszedett - kb. teljes ellentéte Santának. A Noh család örököse, azaz inkább csak örököse volt, míg apja ki nem tagadta, azért mert inkább a zenélést választotta a kötelességei helyett. Ám a sorozat vége felé azért rendeződik a viszonyuk. Mellesleg ő a banda egyetlen nő tagja, sőt, még egy Yuki-hiko nevű kistfia is van.

**Kiryuu Atsuro (桐生 敦郎) Seiyuu: Suzumura Kenichi**



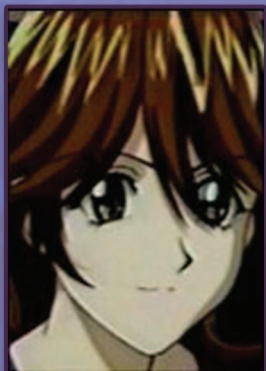
Atsuro a Lucifer legfiatalabb tagja. Mikor a banda megalakul, még csak középiskolás volt, és elég nagy nyomás alatt állt, főleg hogy a szülei mindenképp azt akarták, hogy továbbtanuljon. Így aztán azt sem nézik jó szemmel, hogy úgy dönt, inkább csatlakozik a rock bandához. Olyannyira nem, hogy apja ki is dobja otthonról, így a fiú egy időre Towához költözik. Innentől azért küzd, hogy megmutassa szüleinek a tehetségét, valamint hogy elfogadják választását.

**Sakuma „Towa” Kazuto (佐久間和斗) Seiyuu: Chiba Susumu**



Towa a Neon nevű visual rock banda tagja volt. Az együttes érdekessége a jó zenén kívül abban állt, hogy az összes tag hihetetlen jóképű. Bár sikeresek voltak, Towa mégsem volt elégedett, és első találkozásuk során Yuki és Santa meg is jegyzi, hogy látszik, visszafogja a játékát, így jobban járna, ha otthagyná a bandát. Ekkor Towa még csak gondolkodik a dolgon, de mikor szerződést ajánlanak a csapatnak, és közlik, hogy a kinézetükre építenének, kilép. Ő a banda talán leghiggadtabb tagja, így aztán nem is csoda, hogy a többiek gyakran mennek hozzá tanácsért. Érdekesség vele kapcsolatban, hogy bár otthagya a visual rock bandát, továbbra is elég nőiesen öltözködik. Saját lakása van, ahol előbb Atsuro, majd Yuki húzza meg magát egy időre, miután elküldik őket otthonról.

**Kiryuu Yuuka (桐生 祐香) Seiyuu: Tsuruno Kyoko**



Yuuka, Atsuro nővére, aki kezdettől fogva a Lucifer mellett áll, és mint a banda menedzsere tevékenykedik. Ő intézi a reklámot, a helyfoglalást a koncertek kapcsán és úgymond ő a csapat egyszemélyes lelki-segély szolgálata. Sakuyát talán ő érti meg a legjobban, olyannyira, hogy az ember az elején azt hinné, többet is érez a srác iránt, ám itt kimondottan érvényes az a mondás, hogy a látszat néha csal. A manga kapcsán kiderül, hogy ő és Atsuro csupán mostohatestvérek, ami elég fontos információ, főleg, hogy több is van ketten között pusztán testvéri szeretetnél, ám ezt igyekeznek mindenki előtt titokban tartani. Később azonban kiderül, hogy az együttes tagjai végig tudták, leszámítva Sakuyát, de hát Sakuya az Sakuya. Jó menedzsere akar lenni a csapatnak, így külföldre megy tanulni, hogy még tovább csiszolja tudását.





## Yukimura Aine (雪村 愛音) Seiyuu: Enomoto Atsuko

Mint írtam már, a sorozat felénél kapcsolódik be az animébe. A Lucifer egyre népszerűbbé válik, Sakuya pedig ekkor találkozik Aine-nel, mikor is motorjával majdnem elüti a lányt. Aine egyébként nagyon magányos lány. A szülei sosincsnek otthon, ha mégis, akkor folyton veszekednek és nem is foglalkoznak a lánnyal. Olyan pár, akiket ha meglát az ember, csak arra tud gondolni, hogy az ilyenek egyáltalán minek vállalnak gyereket. Az iskolában mondhatnánk, hogy jobb a helyzet, hiszen van egy barátja, de itt sem minden az, aminek látszik, mivel a srác csak kihasználja naiv hősnőnket. Mellesleg van két barátnője is, de hát ők is mindennek mondhatók csak barátnak nem. Így aztán Aine, hogy egy kis vigaszra leljen, elfojtott érzéseit dalok formájában adja ki magából. Hogy ez miért fontos? Miután Sakuyával találkozik, véletlen otthagyja a dalait, a srác pedig miután elolvassa őket, egyre inkább érdeklődni kezd a lány iránt. Ezt követően a Lucifer dalszövegírója lesz, majd Sakuyával való kapcsolata is lassan-lassan kibontakozik.



## Nagai „Santa” Yoshihiko (永井良彦) Seiyuu: Sakurai Takahiro

Santa a banda mókamestere. Érzelmes, lelkes srác, aki szerintem megbolondulna a Lucifer nélkül. A banda megalapítását Yukival, előző bandájukból, a Climből való kiválás után döntik el. A szakítás oka, hogy Santa barátnője, aki egyben az együttes énekesnője is volt, megcsalta a srácot a banda egy másik tagjával. Mikor Santa rájön, kissé kiakad, ám a kegyelemdőfést inkább az adta meg neki, hogy a többi tag erről tudott is. Így aztán mikor elmondja a dolgot Yukinak, ő úgy dönt, vele tart. Hihetetlen dobos, és akárcsak a banda többi tagja, ő is mindig odateszi magát, ha kell, ha nem. Nagyon hamar felpörög, de ugyanilyen gyorsan meg is tud zuhanni, ha a történetek úgy hatnak rá.



Remélhetőleg ezzel a „kis” leírással sikerült felkeltenem a kedves olvasók érdeklődését. Zárszóként azonban még annyit meg kell jegyezni, hogy a sorozat talán egyetlen szépséghibája abban áll, hogy csak borzalmas minőségben érhető el, így aztán nem is csoda, hogy magyar felirat sem igazán van hozzá. (Ezúton csendben megjegyzem, hogy amennyiben valaki meg tudja nekem szerezni a sorozatot gyönyörű raw-ban, VHS-en vagy DVD-n az írjon bátran)

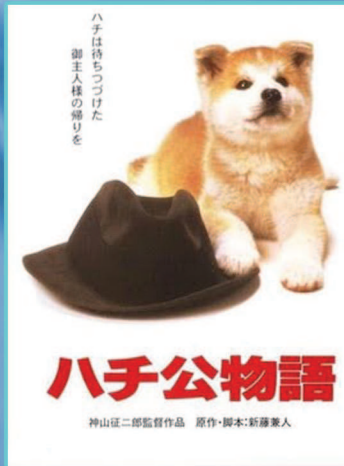
Írta: Hiko



# Hachiko Monogatari

## A hűséges kutya Hachiko

Azt hiszem sokan vagyunk olyanok, akik már veszítettünk el életük során legalább egy háziállatot, és talán vagyunk egy páran, akiket ez akkora fájdalomként ért, hogy elhátároztuk többé nem lesz kisállatunk. Emlékeztek milyen jó érzés volt, amikor boldogan rohant elétek, mikor hazaértetek, és milyen fájdalmas volt amikor, egyszer csak nem jött többé? Azt hiszem, nem kell tovább magyaráznom a veszteség érzését. De vajon egyszer is eszetekbe jutott, hogy mi történne, ha ti hagynátok el örökre a szeretett állatot? Ő mit érezne, mit tenne? Az 1987-ben készült Hachiko Monogatari éppen ezt tárja elénk.



A történetünk egy kegyetlen hóvihár közepén, 1923. november 10-én veszi kezdetét, amikor egy akita\* kutya mama világra hozza kölykeit. A születésüket sokan várják, hiszen a fajtisza akita kutyák nagy kincsnek számítanak Japánban. Érkezésükkor jelen van Mase Kakita-san, aki a főnökének, Uneo Hidejiro –samanak szeretne kedveskedni egy fajtisza kölyökkel, mivel a híres professzor nemrég veszítette el kutyáját.

A professzor nem igazán szeretne újabb kutyát, de a lánya megígéri, hogy gondoskodni fog a kis jövevényről, s ezzel a sors el is döntött az állat számára. Így a kis akitát, mikor megfelelő méretűvé cseperedik, felteszik a vonatra, hogy megkezdje útját a nagy Tokió felé. Érkezésekor azonban már csak egy mozdulatlan kis halom, amelyet a dolgozók még így is elvisznek a professzor házához. A ház ura azonban nem hajlandó elhinni, hogy elpusztult a kölyök, és egy kis tejjel életre hívja a kiéhezett kiskutyát. Talán ekkor kezdődik az a felfoghatatlan szeretet, amely kettejüket életük végéig összeköti. A kutyus nevet is kap, amely nem más, mint a Hachiko, (hachi-nyolc; ko-herceg), mivel a kis jövevény lábai igen kacskák, akár a nyolcas szám.

### Akita:

Japánra a 17. század óta jellemző kutyafajta. A neve akita, vagy akita inu (秋田犬), a Hansou szigetén lévő, Akita nevű japán tartománynevből és a inu(kutya) szóból tevődik össze. A japán császárok egyik kedvenc állata. Eleinte főként harci és vadász-kutyaként használták őket, illetve a samurájok mellett szolgáltak, mára azonban kizárólag ház kedvencnek tekintik. Nagyon kiegyensúlyozott, értelmes, barátságos állat, családcentrikus, legyen szó utódairól vagy éppen a gazdájáról. Japánban a nagydíjas akiták nemzeti kincsnek számítanak.





## Mintha a sors akarná...

Mikor Hidejiro-sama lánya teherbe esik és elköltözik otthonról, a kutya végleg a professzorra és feleségére marad. A professzor talán „elvesztett lánya” hiánya, talán egyszerűen a kutya kedvessége miatt, de egyre többet kezd törődni a kis Hachival. Minden nap ugyanazon az úton sétálnak, körbejárják a várost, a kutyus szép lassan összeismerkedik a környék lakóival, kutyáival. Valamilyen oknál fogva senki nem tud ellenállni ennek az ártatlan kis állatnak. Az idő múlásával Hachi felcseperedik és minden nap a betanult úton kíséri ki szeretett gazdáját az állomásra, hogy este mikor a professzor hazaérkezik a munkából ismét érte mehessen. A történet folyamán betekintést nyerünk ebbe a csodálatos barátságba, nyomon követhetjük, hogy egy ember mit meg nem tesz a számára kedves lényért, mennyire a szívébe képes zárni őt, és az állat hogy képes ezt viszonzni.

## A szeretet és hűség:

De sajnos sem az ember, sem a kutya nem él örökké, és eljön a nap, amikor Hachi utoljára kísérheti ki gazdáját az állomásra.



A professzor el-távozik, magára hagyva ezzel a hön szeretett állatot, akinek hányatott sorsa ekkor kezdődik.

Mivel, bár a család szívébe lopta magát, már nincs hely számára az új házban, ahova költöznek, a kutyát odaajándékozzák egy ismerősnek egy kisebb faluban élő ismerősnek, de Hachi képtelen beletörődni ebbe, nem tágít, „haza” szökik, és minden nap kimegy az állomásra, essen bár az eső, szakadjon a hó, fújjon a szél. Nem számít, akármi is történik vele, akárhova próbálják elvinni, ő élete végéig minden nap hűségesen várja, hogy gazdája megjelenjen az állomás kijáratában.

## Eredet:

A történet valós alapon nyugszik, és ennek megismerését a professzor egy korábbi diákjának köszönhetjük, aki egyszer felismerte a kutyát a vonat állomáson, „hazáig” követte, ahol elmesélték neki ezt a megrázó és gyönyörű történetet kutyáról és gazdájáról. Az évek során több cikket is írt Hachiko történetéről, majd 1932-ben megjelent a Tokyo Asashi Shimbun című lapban, amely országszerte ismertté tette a kutyus történetét. Hachiko hűsége gazdája iránt érzett hűsége ráébresztette a japánokat a családi hűség fontosságára, és az arra való törekvéssre. Mára Hachiko legendás hűsége nemzeti szimbólummá vált az országban.

1934 áprilisában bronz szobrot emeltek Hachiko tiszteletére, ezt a szobrot azonban felhasználták a II. világháborúban, de később a Society of Recreating (Mozgalom?? az Újjáépítésért) felkérte Ando Takeshit az eredeti művész fiát, hogy készítsen egy új szobrot, amelyet 1948 augusztusában ünnepélyes ceremónia közben lepleztek le, és ma is ott áll a Shibuya állomás öt bejáratának egyikénél, amelyet „Hachiko-guchi”-nak, azaz Hachiko kijáratnak neveznek. Minden év április



8-án ünnepélyes megemlékezést tartanak Hachiko odaadásának tiszteletére a tokiói Shibuya állomáson. Évente több száz kutyabarát látogat el oda, hogy lerója tiszteletét. Hachi szülővárosban az Odate állomás előtt szintén található egy szobor, és 2004-ben egy újabb szobrot állítottak a kutya tiszteletére Odate-ban, az

Akita múzeum előtt, melyet az eredeti Shibuya-ban található szobor alapzatából emeltek. A történetet az amerikai filmipar érdeklődését is felkeltette, és 2009-ben elkészült a Hachiko: A dog's story címmel a történet feldolgozása, melyben a Japánból érkező akita kutya gazdáját, Parker Wilson professzort, Richard Gere játssza. A DVD már itthon is kapható.

Zárásként szeretnék kiragadni egy mondatot a történet elejéről, amely nekem nagyon sokszor eszembe jut és elgondolkodtat. Remélem, nem bánjátok, ha ezt megosztom veletek: „Etesz egy kutyát három napig, és egy életen át hűséges lesz hozzád.”(betula fordítása) Mi történik akkor, ha többet adsz neki, mint egy adag étel, minden nap? Szerintem erről szól ez a történet.



# BETEKINTŐ A DRAGON BALL JÁTÉKOK UNIVERZUMÁBA



Itt az ideje, hogy kockuljunk is egy kicsit, mert hát nincs Japánnal foglalkozó magazin japán játékok nélkül. Így eme hiányt szeretném ezzel és majd több cikkel pótolni. Első ízben mivel mással lehetne kezdeni, mint az örök klasszikus *Dragon Ball* szériával. Lássuk hogyan és mivé fejlődtek az egyes játékok az idő folyamán. Felhívnam a figyelmet arra, hogy a cikk első sorban a témával ismerkedőknek szól.



1984-ben jelent meg az első *Dragon Ball* manga, és azóta számos ágazata készült el a franchise-nak. Az anime mellet megérkeztek a játékok is. Az első 1986. szeptember 27-én jelent meg egy talán mindenki számára ismeretlen konzolra, a Super Cassette Visionra (ismert Epoch Cassette Visionként is). A játék japán címe *Dragon Ball: Dragon Daihikyō* ami magyarul annyit tesz, hogy *Dragon Ball: Nagyszerű Felfedezések*. Lényegében arról szól, hogy Gokoval mászkálsz/repkedsz a jól ismert sárga felhőn, a Ninbuson és ellenségek százait ütöd, vágod, lövöd.



Persze a játékból mára már talán semmi sem maradt fent, de ez volt az első eleme a Bandai és a *Dragon Ball* franchise összekapcsolódásának.



1995-ig számos *Dragon Ball* és *Dragon Ball Z* játék jelent meg kisebb nagyobb sikerekkel. Látható volt, hogy a franchise jó utakon halad, hiszen rengeteg játékot a méltán híres Bandai készített és a kor leghíresebb konzolain jelenítették meg, mint például a Nintendo és a Super Nintendo. Ezekben a játékokban nem sok eltérés található, hiszen még nem voltak olyan nagy lehetőségek az akkori konzolokban. A

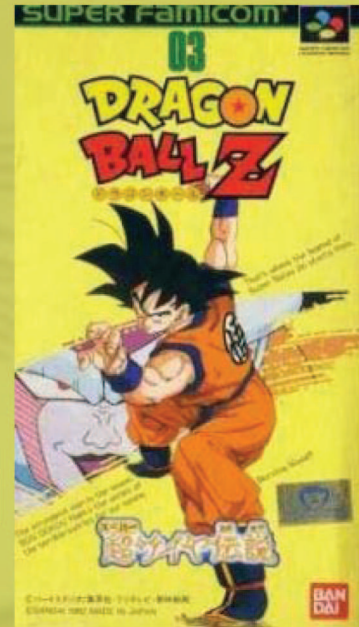
legtöbb játék Beat 'em Up stílusban jelent meg és általában Gokoval kellett szétverni az ellenségeket, jó formán változatlan grafikával. 1993 után kezdtek rá érezni, hogy az emberek szeretik az epic harcokat, mint amikor Gok Frieza ellen küzdött vagy, amikor Cellt próbálták



legyőzni. Így hát 1 vs. 1 bunyós játékokat készítettek, kezdve a *Dragon Ball Z: Super Saiya Densetsu*val. A játék grafikailag elfogadható szinten volt, mivel Super Nintendon jelenet meg, de a gravitáció és az egész rendszere még eléggé kidolgozatlan maradt. Például a speciális támadásokat a legegyszerűbben úgy hívhattuk elő, ha örült módjára össze-vissza nyomogattuk a gombokat.



A játékok fejlődtek, bár elég lassan. Az áttörést az jelentette, amikor elkezdtek megjelenni a következő generációs konzolok. A Bandai várakozás nélkül kezdett PlayStationre játékokat fejleszteni. Ezek már elérték az „egész híres” szintet, de még mindig kellett valami. A játékok menete bonyolult, unalmas és nehéz volt. 2000-ben azonban elkészült a PlayStation 2. A Bandai először még más játékokkal próbálkozott az új konzolon, és miután ráéreztek, a kevésbé népszerű játékaikat is fejlesztették, ekkor még nem gondolva, hogy mekkora sikert aratnak majd vele.



2002-ben megjelenítették az első Dragon Ball Z-s játékot PlayStation 2-re, amit *Dragon Ball Z Budokai*nak neveztek el. (A Budokai jelentés Tournament, utalva ezzel az animében is szereplő World Martial Arts Torunamentre.) A játék még mai



szemmel nézve se tűnhet gagyinak, hiszen a rendszere fantasztikus. A pályák nagyobbak az eddigieknél, de természetesen ami nagyon tetszetőssé válhatott, az a 3D-s grafika és a 3D-s mozgás volt. Végre elérték, hogy ne kelljen órákon át egy támadást gyakorolni, igaz a támadások zöme ugyan úgy néz ki, de szerethető, hogy olyan kis gyerekes az összerakása. A Budokai futótűzként terjedt el a világon. Alkalmas volt szórakozásra, ha egyedül voltál otthon és kedved

támadt földre döngölni valakit a Dragon Ball világából, vagy ha vendégül láttad barátaidat, és ki akartátok deríteni ki a jobb harcos.

A Bandai kapva kapott az alkalmon és már el is kezdte fejleszteni a következő játékát. Bár fejlesztés nem sok látszik rajta, de egy évvel később már meg is jelent a *Dragon Ball Z Budokai 2*. Ez már grafikailag elkezdett átmenni 2.5D-be, ami jobban vissza hozza az anime képi világát. Ezúttal több karakter közül választhattunk a rajongók nagy örömeire. Kipróbálhattuk képességeinket mind Android 19, 20 vagy akár Gohan esetleg Videl szerepében is. A játék rendszere lényegében semmit nem változott és a támadások még mindig csak ismétlődnek. Persze senki nem várt többet, sőt még örült is a nép, hogy csak egy évet kellett várni a következő játék megjelenéséig. És úgy tűnik a Bandai elhatározta, hogy





évente jelenít meg egy-egy Dragon Ballt, hiszen 2004-re már játszhattunk a *Dragon Ball Z Budokai 3*-mal. A játék nem változott lényegében még mindig, de érezhetően más. Első ránézésre ugyanis ugyan az, mint a 2., de ezúttal jóval pörgősebbek a harcok, továbbá rengeteg karakterrel találkozhatunk és a támadások már (majdnem) egyediek. Ha össze akarjuk hasonlítani az első Budokaijal, akkor észre vehetjük, hogy azonos szériába tartoznak, de ugyan akkor azt is meg kell állapítanunk, hogy rengeteget fejlődött és a kis esetlenből átment a pörgős, akciódús, gyepálás játékba. Ez megnyilvánult abban is, hogy az elérhető karaktereken túl fúziókat is fellelhetünk, még hozzá a harc folyamán is, pl. egyesülhet Goku Vegetával, ami hatalmas löketet ad az egésznek. Játékmenetileg nem sokat változott az első rész óta, de mindenki, a Bandai is tudta, hogy ez nem mehet tovább.



2005-ben a Bandai a Budokai névhez hozzá csatolta a Tenkaichit is, szóval a játék immáron *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi* néven folytatódott. Ekkor jelentős lépésen esett át. A játék a 2.5D-s mozgásból át ment teljesen 3D-be ami azt jelentette, hogy a karakterek mostantól nem csak egy vonalon mozogtak, hanem akármerre elmehetél a pályán. Ez természetesen hihetetlen nagy újítás volt, ugyanakkor egyes fanok hiányolták a régi mozgást, de az új is teljesen megszokható volt. Mostmár akár el is



bújhattunk ellenségünk elől, hiszen az ellenség bemérése nem volt automatikus és a pálya telis tele volt akadályokkal, mint például fák vagy hegyek. Ez a nagy mozgástér párosult a lassabb és kevésbé epic harcmenettel, de kicsit realiztikusabb is lett (ami szokatlan egy nem realiztikus világon alapuló játékban, hiszen megnéztem volna, hogy Broly csak úgy elbújik Goku elől és kineveti). A támadásoknál furcsa mód újra az összes jóformán ugyan úgy néz ki, de ezt rá lehet fogni arra, hogy az idejüket a terep és a karakterek mozgásának kidolgozására használták fel. Ugyanis itt a hegyek már nem csak díszítenek, hanem szét is törnek, és mi

sem izgalmasabb annál, mikor egy-egy küldetés közben kicsit bele pörkölsz az egyik hegybe és a romjaiból kikotorsz akár egy Dragon Ballt. Rengeteg nagyszerű játékmód közül válogathatunk, van, ahol részt vehetünk a World Tournamenten vagy akár megküzdehetünk a világ 100 legerősebb harcosával is. Természetesen még mindig harcolhatunk barátaink ellen, de ezúttal osztott képernyőn, ami elveszi a bújócska erejét. És akár csak az első 3 részben, itt is erősíthetjük harcosunkat különböző tárgyakkal azzal a különbséggel, hogy ezúttal kicsit érezhetőbb a karakterek szintjének növekedése. Azonban Dragon Ball csak egy van és, ezért problémás a történet kitalálása. Talán ez az oka annak, hogy ennyire egy sémán van az összes játék, de ebben az egyben kicsit





kibővítették azzal, hogy mi valójában nem is a történetet éljük át, hanem csak segítünk Shen Long emlékeit összegyűjteni.

Mint várható is volt egy újabb epizódja jelent meg a Budokai szériának egy újabb év eltelte után. Sajnos a Bandai megint kifogyott az ötletekből, megtartották a Tenkaichi nevet, a 3D-s mozgást is, akár csak a játék zömét. Kicsit új grafika is fellelhető, de valószínűleg a játék egyetlen jó pontja az a rengeteg új játszható karakter és pálya. Kicsit később ugyan megjelenítették Nintendo Wiire is, ami, mint sokan tudják mozgásérzékelővel rendelkezik. Ez kis izgalmat adott a játéknak, bár nem egy nagy durranás és nem is olyan jó. Egyesek szerint ez már el volt tervezve az elejétől kezdve, de nagyon sokan gyanakodnak arra, hogy csak később fejlesztették ki a játék sikertelensége miatt.



2007-ben járunk, megint eltelt egy év és megjelent a *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3*. Az első Budokai játék, amire azt mondjuk: megérte várni! Megtartotta a 3D-s mozgást, de

elvetette a kameraállást, így inkább a harcosunk válla fölött nézhetjük cselekedeteinket és ez olyan dinamikus hatást ad az egésznek, ami nem kicsit tette sikeressé világszerte. De természetesen a játék nem csak vadonatúj kameraállásával dicsekedhet. A pályák immáron nem csak rombolhatóak, hanem hatalmasak is, és azon kívül, hogy tucatjával találhatóak meg, még azt is kiválaszthatjuk, hogy a nap melyik időszakában szeretnénk harcolni rajtuk. Az első Tenkaichiben található bújócskát sokkal lejjebb butították, de ettől függetlenül még mindig oda kell figyelniük, hogy merre jár az ellenségünk. Rengeteg új karakter, extra mód, bámulatos 2.5D-s grafika, egyszerűen minden, ami egy Dragon Ball Z játékba kell.



rendszerbe, biztos, ami biztos alapon. Ám azt tudni lehet, hogy a Bandai a következő DB játékára is legalább akkora figyelmet fog fordítani, mint az eddigiekre, és várhatóan megtartja a színvonalát.

Hikaru Takahashi







## ÚJRA A KÉPERNYŐKRE REPÜL A GUNDAM

Idén új sorozattal gazdagodik a Gundam univerzum, amit egész pontosan a *Mobil Suit Gundam AGE* névre kereszteltek. A Sunrise és a Bandai közösen dolgozik az új szérián, és az animével együtt egy játék is fog érkezni a Level-5 fejlesztésében. Ez utóbbi az animében is besegít, ugyanis a történetet a cég vezetője, Hito Akihito írja. A játék a Bandai Namco Games forgalmazásában jelenik majd meg. Az AGE rendezői székét a Gundamek terén tapasztalt Yamaguchi Susumu foglalhatja el. A stáb többi tagja is dolgozott már valamelyik szérián, így etéren biztos nem fogunk csalódnni. A történet három pilóta generáción fog keresztül ívelni és az AG 101-ben (néhány évszázaddal az űrkolonizáció után) indul. Egy ismeretlen ellenség elpusztítja az Angyal nevű kolóniát, később ez az incidens az „Égről lehulló angyal napja” néven válik ismertté. Hét év elteltével a háború eléri a hétéves Asuno Furitto lakhelyét és a fiú elveszíti az édesanyját. Ekkor megkapja az „AGE device”-t, ez egy memória egység, ami egy Gundam terveit tartalmazza. Furitto elhatározza, hogy megépíti azt. AG 115, újabb hét évvel később Furitto a földi szövetséges erők kötelékében sikeresen befejezi a Gundamet, amelyet az AGE rendszerrel lát el, ez lehetővé teszi az önálló fejlődést. Ám az ellenség megtámadja őket és Furittonak harcolnia kell a saját fegyverével. Mivel fentebb generációkról volt szó, így kitalálható, hogy Furitto fiát is látjuk majd. Az animéről már egy trailer is napvilágra került, és ebből világosan látszik, hogy a Sunrise bizony egy fiatalabb réteget szeretne megcélózni az új Gundammal, aminek nem biztos, hogy a jelenlegi rajongók örülni fognak. A Gundam AGE idén októberben startol majd.

Forrás: MyAnimeList, Moetron

## Ghibli az atomenergia ellen

Senkinek nem kell bemutatnom a Ghibli Studiót. Ám most nem egy animéről jött hír, hanem teljesen másról. A cég ugyanis egy transzparenst függesztett ki a székhelye homlokzatára, melyen a következő szerepel: „A Studio Ghibli, bár áramot használ a filmgyártáshoz, semmiképp nem kér a nukleáris energiából”. A tiltakozó táblát remekül lehet látni a vonatból, és a közeli hídról is. Természetesen ez az interneten is elterjedt, de semmilyen sajtónak nem nyilatkoztak. Egy korábbi sajtótájékoztatón Miyazaki Hayao párhuzamot vont a március 11-ei katasztrófa és a Prometheus által az emberiségnek adott tűz között. A mester köztudottan ismert az anti-technológiai és atomenergia elleni nézeteiről, de ez mégis meglepte a közvéleményt. Egyelőre viszont ismeretlen, hogy milyen típusú energiaforrást használna.

Forrás: ANN, Sankaku Complex

## LIVE ACTION HÍRLAVINA

A Starz amerikai kábeltelevízió hálózat feldolgozza a 2001-ben készült *Noir* című animét. Két producer Sam Raimi (*Spider-Man*, *Spartacus: Blood and Sand*) és Rob Tapert (*Spartacus*:





*Blood and Sand, Xena*) már tavaly óta dolgoznak az adaptáción. Az anime két bérgyilkosnőről szól, akik egy küldetés során találkoznak és azután együtt dolgoznak, hogy kiderítsék saját múltjukat és a kapcsolatukat egymással. Az eredeti mű forgatókönyvét Tsukimura Ryoe írta és Mashimo Koichi, a Bee Train stúdió társalapítója rendezte.



Nemrég bejelentették, hogy élőszereplős film készül Nobihiro Watsuki híres samuráj mangájából. Kenshin szerepét a 22 éves Sato Takeru fogja alakítani, akit Watsuki felesége választott ki, miután férje kikérte a véleményét. Kamiya Kaorut a 17 éves Takei Emi fogja játszani. A filmet Keishi Otomo rendezi majd, és a Warner Bros Japán lesz a kiadó. Sato elmondta, hogy iskolás korában nagy rajongója volt Kenshinnek, így külön örül, hogy most el is játszhatja. A manga 1994-1999 között futott és több mint 50 millió példányszámban kelt el. A film 2012-ben érkezik majd.

LA pakkunk utolsó híre, hogy az Indomina csoport és a Gonzo Samuel L. Jacksonnal karöltve Live-Actiont készít az *Afro Szamuráj*ból. Természetesen a népszerű színész szerepelni is fog a filmben, és még producerként is tevékenykedik majd a gonzós Ishikawa Shin mellett. A készítőik, még a nyáron szeretnének írókat és rendezőket találni a produkcióhoz, és a szereplőválogatást is le akarják tudni már az idén. A forgatás jövőre kezdődik a Dominikai Köztársaságban. A Gonzo egy 5 részes animét készített Okazaki Takashi mangájából 2007-ben és egy filmet 2009-ben, *Resurrection* címmel.

Forrás: AnimeNation, ANN

## FULL METAL PANIC! VAKVÁGÁNYON

Sajnos rossz hírem van az FMP rajongóknak, ugyanis mindenki kedvenc Sagara őrmestere változatlanul állományon kívül van. Shoji Gatoh, a *Full Metal Panic* sorozatok alkotója, nemrég egy nyilatkozatában említést tett a 4. évadról. Elmondta, hogy üzleti érdekek miatt nem beszélhet szabadon az új sorozatról, de annyit azért megtudtunk, hogy a projekt nem halott, de nincsenek nagy elvárások az animével kapcsolatban, ezért a rajongók türelmét kéri. Gatoh biztosította a rajongókat, hogy amíg nincs hír a projektről addig fut és, ha esetleg dobják a dolgot azt be fogják jelenteni. A *Full Metal Panic* új novellájának első kötete augusztus 20-án érkezik *Full Metal Panic Another* címmel.

Írta: Hirotaka



# Japán ünnepek II. rész

Miután megismertük, hogy miket is ünnepelnek kedvenc szigetországunkban az emberek az év első felében, most itt az ideje, hogy megnézzük mi a helyzet a másodikkal. Bizton állíthatom, hogy ekkor sem lehet unatkozni és vannak érdekes események.

## Július 7. - Tanabata - Csillag fesztivál



Két csillag, az Altair és a Vega egyesülését ünneplik, ugyanis csak ezen a napon találkozik össze vagy legalábbis közelebb kerül egymáshoz a két égitest.

Persze ez sem tartozik a hivatalos ünnepek közé. Ez az együttállás a kívánságok beteljesülését fejezi ki. Ezért szokás az is, hogy a bambuszfákra kis papírokat

akasztanak, amikre kívánságokat írnak



## Július 13-15. - Obon - Az őszi lelkek ünnepe

Hivatalos ünnep, buddhista hagyomány szerint ezen a napon az elhunyt ősökre emlékeznek.



Egész Japánban ilyenkor a házak elé lampionokat tesznek, hogy így vezessék a szellemeket. Majd az ünnep zárásaként a lampionokat a folyóba teszik, hogy azok visszavezessék a lelkeket a saját világukba. Ezen felül ételáldozatra is sor kerül a templomokban.



Ez az ünnep még azon kevesek egyike, amikor szabadságot lehet kivenni.

## Július 3. hétfője - Umi i Hi - Óceán Nap

Ilyenkor az emberek azt az eseményt ünneplik, amikor 1876-ban Meiji császár egy csónakkal visszatért Hakkaidoból.

## Szeptember 15. - Keiro i Hi - Öregek Napja

Ezen a jeles napon, mint azt a neve is mutatja az emberek az időseket és a hosszú élettartamot ünneplik.

## Szeptember 23. - Shubun i Hi - Őszi napéjegyenlőség

Ugyanúgy ahogy a tavaszi napéjegyenlőség idején, ekkor is meglátogatják az emberek ősik sírjait.



**Október 10. - Taiiku i Hi - Sport és Egészség Nap**

Az 1964-es Tokiói olimpia megnyitóját ünneplik ilyenkor.

**November 3. - Bunka No Hi - Kultúra Napja**

Ez a nap azt a célt hivatott szolgálni, hogy az embereket közelebb hozza a kultúrához, egyaránt hirdeti azonban a békét és a szabadságot is. Ilyenkor a kiválasztott emberek díjakat kapnak a békében és kultúrában elért eredményeikért.

**November 15. - Shichigosan - Hét-öt-három évesek ünnepe**

Ismét egy ünnep, ami nem tartozik a nemzeti ünnepek közé, mégis egy fontos és népszerű eseménynek számít. Ekkor ugyanis a három és hét éves lányok, valamint a három és öt éves fiúk ünnepi ruhát, azaz kimonót öltenek és a közeli templomba mennek jó egészségért imádkozni.

**November 23. - Kinro Kansha i Hi - Munka Hálaadás**

Szerintem senkit nem lep meg, hogy létezik Japánban ilyen ünnep. Nem lenne szép, ha az egyik legfontosabb dolgot, magát a munkát és a dolgozót nem ünnepeznék meg. Ráadásul ez egy nemzeti ünnep, tehát szabadság is jár a jó munkásembernek. A második világháború óta rendszeresen ezen a napon tartják.

**December 23. - Tenno No Tanjobi - Akihito Császár születésnapja**

A császár születésnapja természetesen nemzeti ünnep, és aki majd a jövőben ezt a posztot betölti, annak a születésnapját szintén ünnepként tartják majd.

**December 25-26. - Karácsony**

Vallásból eredendően ez nem számít nemzeti ünnepnek. A szigetországban inkább ez amolyan átvett ünnep, egyre több helyen tartják. A szabadságot leszámítva hasonló ünnep, mint nálunk. Bár a karácsonyfán és az ajándékozáson van a hangsúly, vallási összeköttetése csak a Japánban élő keresztényeknek van.

**December 31. - Omisoka - Szilveszter**

Mi más zárhatná a sort, mint az év utolsó napja. Szintén nem tartozik a nemzeti ünnepek közé, de fontos jelentést tartalmaz. Véget ért egy év, egy utazás és másnaptól egy teljesen új szakaszba lehet lépni. Jön az újév, a megújulás, és valaminek a kezdete.

Források: Terebess Ázsia, Címszó.hu

Írta: Hirotaka



# Ősrobbanás



## Gocoo koncert Budapesten

Japán egyik legismertebb taiko zenekara látogatott el hozzánk júniusban immár második alkalommal, és fergeteges előadást tartottak a Margitszigeten és Pécsen, amelyet Ősrobbanás címre kereszteltek el.

Rajongásom a műfaj iránt a 2010-es őszi MAT-os conon kezdődött, ugyanis ekkor találkoztam először a taiko kifejezéssel. Nem igazán tudtam hova tenni, így első lépésként bekapcsoltam a számítógémem és utána jártam mi fán is teremhet ez a számomra ismeretlen dolog. Elég gyorsan rátaláltam a válaszra: A taiko kifejezés a „japándob” szóból ered, mára azonban már egy bizonyos membranofon ütőhangszer típusra használják, illetve az ezen dobokon játszott előadásra. Mivel nagyon érdekesnek hangzott, amit a leírásban találtam, alig vártam, hogy szombat este legyen, és végre élőben is láthassam, amiről addig csak olvastam.



### A kezdetek:

A legenda szerint Ama-no-Uzuméhoz, a hajnal és jókedv istennőjéhez fűződik ennek a stílusnak az eredete. Egy napon Amaterasu, a nap istennője megharagudott az öccsére, Susanowo-Mikotóra, a vihar istenére gonosz tettei miatt, és elrejtőzött egy barlangban. A világ sötétbe borult és az emberek szívét megszállta a rettegés. Ezért az istenségek megpróbálták lecsillapítani Amaterasut, hogy a fény ismét beragyoghassa a földet. Egy hatalmas mulatságot rendeztek a barlang bejárata előtt, ahol a nap istennője rejtőzött. Ama-no-Uzume egy fahordó tetején járt táncot, és lábaival egy addig ismeretlen és csodálatos ritmust vert. Az istenek nevetése és vidámsága kicsalogatta a kíváncsi Amaterasut barlangjából, így a világot ismét bejárhatta a fényesség. (Érdekességként még megemlíteném, hogy ugyanez a legenda tartozik a „kagura” nevű tánc kialakulásához is, amely a Shinto szertartások táncaként őrződött meg.)





Egy kis történelem:

A taiko valódi történetének kezdetét máig homály fedi, bár feltételezésekből többet is találunk. A legrégebbi régészeti lelet egy 6-7. századi dobosról készült haniwa (olyan agyag figura, melyet rituális szertartásokon használtak, és temetkezési tárgyként is megjelent a 3. és 6. század között). Azonban az sem zárható ki, hogy a taiko több mint 4000 éve használatos Japánban. Ennek a feltételezésnek az alapja, hogy az ütős hangszerek megjelenése már a korai időkben is fontos részét képezte a mindennapi életnek; a távközlésben, a harcászatban, vagy akár a szórakoztatásban.

A hangszert hatalmas dübörgő ereje miatt sokáig az istenekkel hozták kapcsolatba és a japán vallás is kisajátította magának. Egyes feltételezések szerint a taikót 4000 évvel ezelőtt a Jomon korszakban arra használhatták, hogy a vadászok rátaláljanak egymásra, illetve a faluban a vihar közeledtére figyelmeztetett. Ma úgy gondolják, hogy az emberek nagyon hálásak lehettek ezekért a jelzésekért, és kezdték azt hinni, hogy az istenek a dobokban laknak, s így segítik őket. Idővel ez a nézet tovább fejlődött, és már csak a szent emberek dobolhattak a taikón. A buddhizmus és a shinto megjelenésével sem tűnt el ez a szokás, de akkoriban csak a templomokban és szentélyekben lehettek taikók. Később a vallási rítusokon kezdték használni őket, majd megjelentek a városi fesztiválokon is. Ezeken a fesztiválokon fejlődött ki a taiko ritmusok gazdagsága, amely végtelen ihletforrás a mai játékosok számára.

Estére azonban már eléggé elfárad az ember, ha mindent végig néz a conon és én is fele olyan lelkesedéssel vártam az együttes megérkezését, mint reggel. Aztán elkezdődött a koncert... hihetetlen, elsöprő erővel hatott, egyszerre minden fáradtságomat elfelejtettem és csak élvezni tudtam a majdnem 2 órás előadást. A zene ritmusa, a dübörgés mintha tényleg együtt vert volna a szívemmel.

Így nem volt kérdés, amikor meghallottam a rádióban, hogy Magyarországon koncertezik az egyik legkedveltebb japán taiko együttes, ráadásul az egyik fellépésük épp Budapesten lesz, akkor vizsgák ide-vizsgák oda, nekem ott KELL lennem. Így is lett, és egy hihetetlen élményben volt részem. De mielőtt megosztanám veletek, röviden írnék a taiko történetéről, hogy jobban megismerhessük ezt az egyedi zenei stílust. Az első pillanattól mind a műfaj, mind az együttes belopta magát a szívembe, olyannyira, hogy mire észbe kaptam november volt, és ott ültem a Pataky Művelődési Házban, a lemezbemutató koncerten, ahol ismét egy csodálatos előadással kápráztattak el.



Külföldi hatás:

A japán taikók és egyes koreai, valamint kínai hangszerek között sok hasonlóság figyelhető meg a 300-tól 900-ig tartó, igen erős kulturális befolyásnak köszönhetően. De 900-tól kezdve már a japán mesteremberek kezébe került a fejlesztés joga, így bár felfedezhetők hasonlóságok a hangszerek között, a taiko mégis egyedülálló japán hangszerré fejlődött.





A taiko ma:

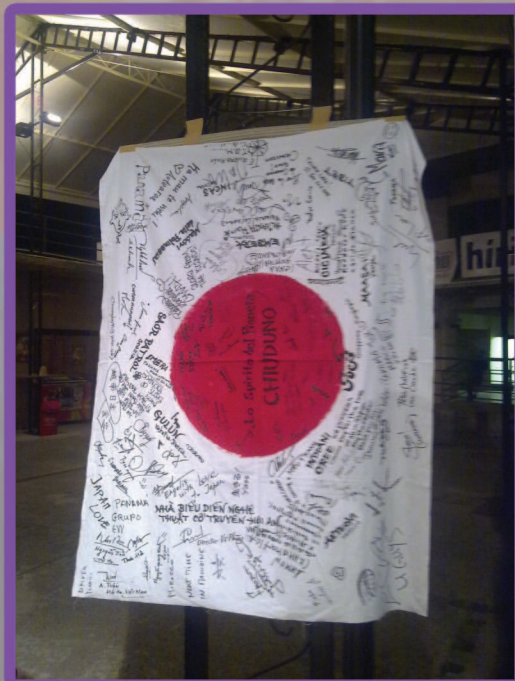
A modern taiko megalapítása 1951-ben Daihachi Oguchi, jazz zenész nevéhez fűződik, aki megalkotta a kumi-daiko stílust. Neki jutott először eszébe, hogy a különböző alakú és méretű taiko dobokat egy előadásban egyesítse, és így hozta létre az első, mainak mondható taiko zenekart. A világ nagy részén hamar elterjedt ez a fajta dob-stílus. Amerikában a hatvanas években, Kanadában a hetvenes években, majd a kilencvenes évek vége felé az Egyesült Királyságban és Ausztráliában is megalakultak az első dob csoportok. Kelet-Európában az első taiko csoport 2000-ben jött létre, még pedig kis hazánkban. A Kiyó-Kito Taiko névre keresztelt zenekar máig is működik, évente több koncertet is adnak. A csoport hatalmas változásokon ment keresztül az évek során, 2004 óta pedig egy igazi japán taggal is kiegészültek. Nem mellesleg ők voltak az az együttes, akik a 2010-es őszi conon megszerették velem ezt a műfajt. 2006-ban megalakult az ATARU TAIKO zenekar, kettőre növelve a magyar taiko csoportok számát az országban. Mindkét együttes számtalan fellépéssel büszkélkedhet, melyek mind nagy sikert arattak a közönségük körében. Mindenkinek csak ajánlani tudom, hogy egyszer, ha lehetősége adódik rá, hallgasson meg egy taiko koncertet. A magyarországi zenekarokról és fellépéseikről bővebben olvashattok az együttesek honlapján: <http://www.taiko.hu/> és <http://www.ataru.hu/> -n.

Pár szó a Gocoo-ról:

A Gocoo 1997-ben Tokióban alakult meg, és ugyanebben az évben nem mindennapi módon egy nagy techno fesztiválon, a „Rainbow 2000”-en debütáltak. Azóta is gyakran lépnek fel Tokióban olyan helyeken, mint az Aoyama CAY vagy a Shibuya On Air. Az előadásokra rengeteg olyan fiatal is eljár, aki amúgy ódzkodik a tradicionális zenéktől. Ennek az oka talán abban keresendő, hogy míg más zenekarok igyekeznek követni a hagyományos stílust és próbálnak annak új értelmezést adni, addig a Gocoo szabadon mozog a keleti és nyugati, hagyományos és pop, szertartásos és parti zenék között, és ez által megnyerő minden közönség számára. Zenéjükkel a Mátrix trilógia második részében is találkozhatunk. A csapat 7 nő és 4 férfi tagja közel 40 dob segítségével hozza létre a minden képzeletet felülmúló látványt és zenei produkciót.

A Gocoo azon együttesek közé tartozott, akik a márciusban Japánban történt katasztrófa után nem mondták le a koncertjeiket, hanem tovább járták az országot, tovább doboltak, és ezzel próbálták erőt adni az embereknek a folytatáshoz.

Hogy mások is hozzájárulhassanak a katasztrófa sújtotta emberek megsegítéséhez, az együttes magával hordott egy japán zászlót, amelyre mindenki ráírhatta jókívánságait. Ugyancsak a katasztrófa hatására készítettek egy számot, amelyet a koncerten is előadtak. Számomra épp ez a szám jelentette a koncert csúcspontját, ugyanis ebben az ütős hangszerek mellett megjelent az ének is, amely valahogy még mélyebbé tette az amúgy is földöntúli zenét.





Az előadás este kilenckor kezdődött, a helyszín pedig nem volt más, mint a Margitszigeti Szabadtéri Színpad. Aki járt már ott tudja, hogy akárhol ülünk, tökéletesen lehet látni és hallani mindent. Ennek ellenére a koncert végére kezdtem irigykedni azokra, akik nem a kis ösztöndíjuktól összekuporgatott pénzükkel jutottak be az koncertre, és láthatták az előadók minden arckifejezését. Ezt leszámítva azonban semmi panaszom nem lehet. A koncert még világosan kezdődött, majd szépen ránk esteledett, ami fokozta a hangulatot, még misztikusabb környezetbe helyezte az előadást. Amikor megszólalt az első dob, az valami leírhatatlan volt. Az első pillanatban a hatása alá kerültem és nem szabadulhattam. Mivel már voltam taiko koncerten, ezért úgy gondoltam, nem lehet meglepni a hangzással, de tévedtem. A magyar taiko dobosok tényleg nagyon ügyesek, de a japánok egyszerűen káprázatosak. Hihetetlen volt a hatás, amit a 40 dobbal és a különböző ütőhangszerrel el tudtak érni. Ha hasonlítanom kéne valamihez, akkor azt mondanám, hogy engem egy ősi szertartásra emlékeztetett, ahol a sámánok dobokon, csontokon zenélnek, miközben próbálnak eljutni az isteneikhez. A dobokon egyszerre erőteljes és lágy dallamokat játszottak, örömteli és megható érzéseket keltettek. Teljesen magával ragadott mindenkit a zene és a látvány, senki nem maradt egyszerű szemlélő, hanem valahogy részesevé váltunk annak a fantasztikus világnak, amit az előadás alatt megteremtettek nekünk. Elképesztő volt figyelni a zenészeket, akik szinte fáradtság nélkül, óriási erőbedobással ütötték a dobokat, táncoltak, ugráltak, ahogy azt a ritmus megkívánta, és közben mégis hihetetlenül precízen követték a koreográfiát. A finálé közeledtével az előadás még lelkesebbé vált, és legalább két ráadás számot kaptunk búcsúzóul, csodás befejezést szolgáltatva ezzel egy amúgy is nagyszerű előadás végére. Örülök, hogy részese lehettem ennek az élménynek, és remélem mások érdeklődését is felkeltettem ezzel a kis beszámolóval a „japándobok” iránt.

Írta: Sayuu





# Japófan Fashion

**AVAGY MI A POKOL FOLYIK ITT? ITT?**



Korántsem pokol... inkább Éden. A divat Édenje az, amit Japán utcáin láthatunk. A laikusok még is sűrűn teszik fel a kérdést:

Mi a pokol folyik itt?

A japán divat egy szóval leírhatatlan lenne, inkább meg sem próbálko-zom vele.

A világon talán itt a legnagyobb az öltözködés szabadsága. A szülők nem korlátozzák a gyerekeiket, hogy mit vegyenek fel, etekintetben náluk nem létezik a „nem szabad” fogalma. A divat is az önkifejezés része, a fiatalok szabadon élhetik meg saját kreativitásukat, és ezt senki nem tartja furának vagy éppen nem illőnek.

Az első igazi, európai szemmel furának titulált stílus a 80-as években jelentkezett. Ez volt a visual kei, ami a londoni punk mozgalom japán verziója. Ez a stílus nem hogy kiveszett, de még most (cirka 30 évvel később) is aranykorát éli olyan rock együttesek reprezentálásában, mint a the GazettE, a Screw vagy a Sade.



**Visual  
kei**





Az előbb említett stílustól távol álló ultradivatos japán jelenség az **oshare**. Az oshare szó szerint divatot jelent. Ez némiképp összefoglaló név mindazokra a divatirányzatokra, amiknek a lényege a tökéletesség és a márka.

Ide sorolhatjuk a **decorát**, a **gyarut**, a **gangurót**, a **manbát** és a **kogalt**.

A három utóbbi ismereteim szerint egy kalap alá vehető.

Lényegük a lázadás (mintegy demonstrálják japán erkölcsi romlását), a plázacica szerű megjelenés a szőke vagy épp színes haj, a szoláriumozott bőr, a fehérre rúzsozott száj.

A különbség épp csak az extrémítás szintjében van.



A **gyarut** is joggal sorolhatnánk a plázacicák divatjai közé, de szerintem ez sokkal visszafogottabb és esztétikusabb. Ezek a lányok nincsenek szétszoláriumozva, a sminkjük és a hajuk mindig tökéletes és nőies ruhákat hordanak.

## OSHARE



A **decora** viszont Japán „kawaii” stílusa (kawaii = cukli). Képviselői gyermekkoruk egy kis darabkáját próbálják megőrizni azzal, hogy sz ínebbnél sz ínebb ruhákban járnak, rengeteg hajcsattot, karkötőt, nyakláncokat, aranyos táskákat és sz ínes zoknikat viselnek.

Rengeteg stílus van a felsoroltakon kívül is, de amelyiket még kiemelkedőnek gondolom, az a **lolita**, ami kéz a kézben járúgymond az arisztokratikus megjelenéssel. Ez a divat a viktoriánus kort idézi.

A lolita lányok abroncsos, nagyon szépen kidolgozott, fodros ruhácskáiban járnak, amit térdzoknival és főkötővel vagy épp kis kalappal párosítanak. Zárásképpen még a **cosplayt** említeném, amibe ránézésre elég sok minden belefér. A cosplay szó a costume play kifejezés rövidítése. Lénye-gében aki kedvet érez hozzá, az beöltözik a kedvenc anime vagy manga karakterének, és így belebújik az adott szereplőbőrébe. Ezek a főbb stílusok, melyeket úgy gondoltam, megemlítek ebben a cikkben, de természetesen van számos kisebb, kevésbé elterjedt divatirányzat is, ami csak még színesebb teszi Japán utcáit. Hosszabb leírásokat az egyes stílusokról későbbi cikkeimben olvashatsz majd! Egy biztos, ők bármiből képesek divatot csinálniés az csak nagyszerű lehet!



Írta: Hachi - chan



# SHIBUYACON

2011. július 30.



## Egynapos unaloműző a nyári pangásban

Jómagam szeretek minél több animés rendezvényre elmenni, különösen, ha az valamilyen con. Így volt ez most is. Ezúttal egy új csomagolásban juthattunk hozzá nyári con adagunkhoz, ugyanis a Shibuyacon egy teljesen új helyen, a terézvárosi Garay üzletközpontban került megrendezésre. Saját szemszögemből nézve fogom elmesélni az eseményeket, tapasztalataimat, és remélem sikerül majd egy teljes képet és élménybeszámolót adnom azoknak, akik nem tudtak eljutni a rendezvényre.

Első körben érdemes tisztázni, hogy miért és honnan jött a Shibuyacon elnevezés. Nos, bizonyára mindenki tudja, hogy Shibuya Tokió egyik legnépszerűbb bevásárló negyede, és mivel ez a con is egy bevásárlásra alkalmas helyen (legalábbis a környékbelieknek biztos) lett megtartva, ezért eme hangzatos nevet kapta. Ez végül is jó, mert animeconnak koránt sem volt nevezhető. Másodsorra pedig megjegyezném, hogy akik hasonló conra számítottak, mint az eddigiek, azok mindenképp csalódtak.

A jegyárúsítás 9 órakor kezdődött, a kedvesem és én ekkor taliztunk a barátainkkal a Keleti pályaudvarnál. Innen egy 5 perces sétát téve meg is érkeztünk a helyszínre és némi sorban állás után meg is vettük a jegyet. Szép fehér karszalagot kaptunk piros betűkkel. Kint várakoztunk a nyitásra, közben megejtettünk egy kis reggelit. Mivel a con területe csak az üzletközpont második emeletére korlátozódott, ezért oda fel kellett lépcsőzni. Szép lassan, libasorban indultak felfelé az emberek az álló mozgólépcsőn, majd teljesen váratlanul nem engedtek fel többet, köztük minket sem. Néztünk egy nagyot, hogy most mi van.







Itt jött a con legnagyobb szervezői bakija, ugyanis megtudtuk, hogy létszámkorlátozás van és egyszerre csak 500 fő tartózkodhat fent, így mivel nem tudták mennyit engedtek fel, ezért míg meg nem számolták addig vártunk. Közben időnként csak harmincasával engedték fel az embereket. Egyébként a jegyárusítás is abamaradt az álló sor ellenére, és csak 1 órával később adtak el újabbakat. Ekkor tisztázódott számomra, hogy a szervezők jócskán alábecsülték a látogatók várható számát, ami elég nagy probléma, de azt is mondhatnám, hogy gáz. Amúgy megjegyzem, szerintem nem voltunk annyian, hogy ne fértünk volna el kényelmesen, így az az érzésem támadt, hogy a pánikba esett szervezők áldozatául estünk. Kb. 11-re sikerült feljutnunk, és megkezdtük a körbenézést. Az elrendezés remekül sikerült, mindennek elég volt a terület, és az előadások szempontjából kellően csendesek is voltak a szobák, így mindent lehetett szépen hallani.

A boltoknak bőven volt helyük, gond nélkül, bármihez hozzá lehetett férni. Igaz ez inkább a kevés embernek köszönhető. Az árusoknál meglehetősen csekély volt a választék, bármilyen eddigi con élményemhez képest, inkább azok jártak jól, illetve tudtak vásárolni, akik valamilyen mangából hiánypótló kötetet vagy bármilyen csecsebecsét szerettek volna maguknak. Kedvenceim egyébként az Angry Birds plüssök voltak, egy kisebb darabot be is szereztem. Egy térelválasztóktól mentes részen kaptam helyet a vetítés helyiség, amikor arra jártam, akkor valamilyen doramat adtak.





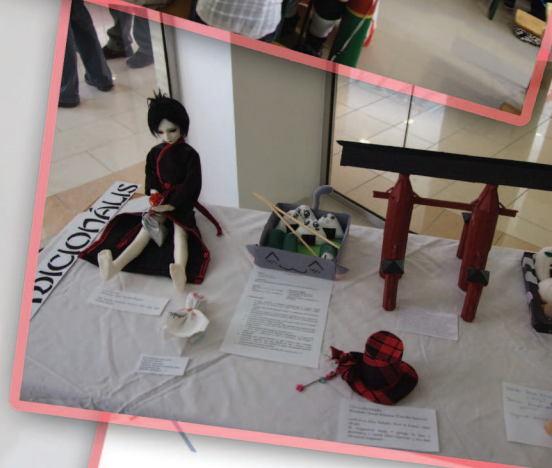


Volt még egy mikroszínpad is, amit megjegyzem, nem tudom mire használtak, ergo cosplay nem volt, pedig elvileg volt verseny. Ha jól vettem ki, akkor a zsűri járt-kelt a regisztrált cp-sek között, és úgy választották ki a legjobbat. Megfigyeléseim azt mutatják, hogy nem lehetett sok jelentkező. Igyekeztem mindenhova benézni, hogy minél részletesebb beszámolót tudjak nektek írni. Végignéztük a rajzokat, semmi gond nem volt velük. Tartottak Ikebana workshopot, ahol bárki kipróbálhatta virágrendezői tehetségét. Társaim ki is próbálták, nagyon élvezték. A karaokét és a DDR-t kevésbé néztem meg, de szerintem rendben volt, így erről nem is írok többet. A büfében lehetett sushit, pockyt kapni, természetesen RopStart is, amiről Az obento verseny is olyan volt, mint mindig, így erről sincs mit kifejtenem. Új programként mutatkozott be az önismereti kanyar. Itt kb. 20, Japánnal kapcsolatos, a falra kifüggesztett kérdésre kellett válaszolni. Nem tudom, hogy kapott-e bármit is az, aki hibátlanul teljesítette a „távot”, de tízpróba pecsét járt érte. Az előadások közül a Buddhizmusról hallgattam kicsit, de különösen nem kötött le, bizonyára érdekes volt. Az utána következő négy isten mítosza az animékben előadás inkább jópofa volt, most már erről is tudok. Ez után elmentünk enni, mert már éhesek voltunk. Itt szeretnék megemlíteni egy újabb bakit, hogy az emeleten sehol nem volt egy darab szemetes sem. Persze levihettem volna az alsó szintre, már ha ott volt, erre nem emlékszem. De szerintem nem lett volna nagy dolog pár dobozt kitenni kuka gyanánt. bővebben olvashattok a magazinban.

Érdekelt volna, hogy mi az a programban szereplő Tokió Áruház koncert, de ez vagy nem volt, vagy lemaradtunk róla. Sebaj, nagyon nem izgat a dolog. Még egy előadásra néztem be, ez pedig a Hogyan nőj fel (az animék szerint) elnevezést kapta. Ez a cím az első 20-30 percben állta meg a helyét, utána valahogy átcsapott nagyon erős karakterelemzésbe és egyéb magyarázásba.







Szóval lehet, hogy én vagyok értetlen, de én nem tudtam meg, hogyan nőjek fel az animék szerint. A con egész területén levegőtlenység, az előadóterekben pedig még meleg is volt, szóval mindig jól esett kimenni. A konzolról szólnék még pár szót. A játékok fele számomra ismeretlen volt, csak a Narutot, a Prince of Persia 2-t és a Super Mariot ismertem fel. Mindegyiket szimpla tévén lehetett játszani, minimális hanggal, amit csak a játékos hallott kb., kicsit furcsáltam is, pláne azt, hogy a kivetített játék hangja is totál minimumra volt véve. Legutolsónak megvártuk az eredményhirdetést, mert mindig megszoktuk, de bevallom nem figyeltünk és inkább beszélgettünk, meg nem is érdekelt annyira, így végül nem tudtam meg, hogy bármilyen cp-s kapott-e díjat.

Végezetül azt kell mondjam, hogy ez a con annyira volt jó, mint amilyen drága. Az 1000 Ft-os jegyár senkit sem vágott földhöz és talán ért is ennyit. Számomra nem igazán volt meg az úgynevezett confeeling. Egy egyszerű, egynapos szórakozás volt, és bár pörgősnek írták, én egyáltalán nem pörögtem, a nap közepétől inkább az unalom lett úrrá rajtam. A legtöbbet az ért, hogy a barátaimmal voltam, és remekül elhülyültünk egy animés rendezvény keretén belül.

Írta és fényképezte: Hirotaka





# HOLDFÉNYCON

## 2011

### Nyárbúcsúztató kavalkád

Idén nyáron - most már rendhagyó módon - ismét megrendezésre került a Holdfénycon. A nyárvéginek is nevezhető buli augusztus utolsó hétfőjén volt a Millenárison. Az első alkalommal kétnaposra bővült összeröffenés keretében ismét találkozhattak az anime, manga, a sci-fi, a fantasy és a szerepjátékok szerelmesei. Akik nem tudtak elmenni, most megtudhatják milyen volt.

A con tíz órakor nyitott, könnyedén be lehetett jutni. Egy közepes sor állt a jegyvásárló standhoz, de aki elővételben megvette valamelyik boltban, az gond nélkül bejutott, ahogy én és a barátaim is. Persze előtte még beöltöztettük az egyik barátomat, aki Enelt cosplayelte a One Piece-ből. A bejáratnál mindenki kapott egy Galactica magazint, benne egy programfüzettel és tombolával. Először természetesen körbe néztünk, megnéztük a standokat. Én egy kicsit keveseltem a felhozatalt, bár szerintem mindenki meg tudta venni, amit akart. Viszont több képregény kiadót hiányoltam a rendezvényről, mint pl. Vad Virágok vagy Delta Vision, de mivel még nem voltam Holdfényconon, ezért nem tudom, hogy eddig is így volt ez vagy csak most. A csarnok közepén egy vitrinsor állt, ahol mindenféle figurákat lehetett megcsodálni, meglehetősen nagy méretben. Volt Rambo, Batman, Alien stb. Az emelet egyik részén a konzolok kaptak helyet, ahol sok játékot ki lehetett próbálni, mint a Lego Star Wars vagy a Transformers. Az emelet másik részén voltak a játékkártyák és modellezés, remek kis terepasztalokat építettek fel, nekem tetszettek. A programokkal nem volt bajom, biztos mindenki megtalálta a neki tetszőt. Engem leginkább a cosplay érdekelt, ez úgy elment. Előtte a Fermata Kamarazenekar előadása volt, amit (bár nem figyeltem), de mintha korábban tették volna. Épp ezért ez és a CP között két órán át amv-eket lehetett csodálni a nagyszínpadon, ami elég uncsi volt.

Szerintem ezt ki lehetett volna tölteni valamivel. Napközben természetesen sok légióst lehetett látni és Darth Vader is tiszteletét tette, nekem mégis Grievous tábornok tetszett a legjobban, remekül megkreált jelmez volt. A zeneteremben lehetett DDR-ezni és Karaokezni, a klubszobában meg különböző előadásokra került sor.







Az 501-es Légión Workshop elég informatívra sikerült, mivel semmit nem tudtam róla, szóval örülök, hogy volt ilyen. A szombati napról még annyit szeretnék írni, hogy az eredményhirdetés és tombola érdekelt még. Kis időt a Millenárist övező füves területen töltöttünk, és kb. fél hétre mentünk vissza, amikor még csak a Soul Calibur versenyre készültek, tehát egy kisebb csúszás történt. Majd kiderült, hogy három kontrollerből egy működik és a verseny a gép ellen folyt. Ez nagyon sokáig tartott és végül nem tudtuk megvárni az eredményhirdetést, de a barátom elmondása szerint legalább két órával később került rá sor, mint ahogy meg volt hirdetve.

A vasárnap is úgy kezdődött, mint a szombati, és ahogy tapasztalni szoktam jóval kevesebben voltak, mint előző nap (bár szombaton sem volt nagy tömeg). Kicsit több program érdekelt már, elsőként a Sci-Fi fantasy sminkshow, ahol egy kimondottan profi sminkmester hölgy beszélt néhány műhelytitokról és adott tanácsot a kezdőknek, illetve két modellt mutatott be. Nagyon érdekes előadás volt, nekem tetszett. Ez után ismét körbenézés jött, és meglepődve tapasztaltam, hogy kevesebb pult volt. Nem volt ott a Mangafan pultja, amin nagyon csodálkoztam. Szóval, aki vasárnapra tolta a mangái megvásárlását az pórul járt, emellett egyik fantasy figura árus sem volt már ott. A Dr. Steele bemutatót nem nagyon tudtam értékelni, sőt nem is jöttem rá, hogy ez most mi lehet. Cosplay verseny ismét az elment kategóriába esett, volt jó meg rossz is egyaránt. Az Eurocosplayen ismét nagyon jó és kidolgozott jelmezeket láttam. Benéztünk a szinkronszínész beszélgetésre is, ahol Vadász Bea, Előd Álmos és Aprics László beszélt a kulisszatitkokról. Ezután megint egy kis ülés és duma a fűvön rész jött. A táncos AMV-kre mentünk vissza, ami mint mindig, most is szórakoztató volt. A jegyár amúgy levásárolható volt a Holdfény és a Fumax standjánál, amit változatlanul remek akciónak tartok. A nap itt számunkra véget ért. Ennyi volt a Holdfénycon.

Nekem ez a rendezvény összességében tetszett. A szombati nap (talán az elhúzódó, és számomra kevésbé érdekes programok miatt) kissé unalmasan telt, de különösképpen nagy bajom nem volt semmivel. Kellemes időtöltés és jó szórakozás volt ez a két nap, meg persze a legjobb a barátokkal lenni.

Írta és fényképezte: Hirotaka





# Mahou Shoujo Lyrical Nanoha The Movie 1st

## Nendoroid Petit set

A mostani figura ajánló kicsit eltér az előzőtől, ugyanis egy petit nendoroid szettet hoztam el Nektek. Miről is van szó? – kérdezhetik sokan. Ez a fajta figura a karakter chibi verziójának kisebb kiadása. Jellemző rájuk, hogy a fejük a testükhöz képest nagyobb, az arcuk pedig a rájuk legjellemzőbb érzelmeket tükrözik. A Nendoroid Petit (Puchi Nendoroid) a Good Smile Company által gyártott kisfigurákra használandó, a többi gyártó hasonló figuráival nem keverendő megnevezés.

A Mahou Shoujo Lyrical Nanoha világa szerintem nagyon részletes. Sokan azonban az első évad felénél nem jutottak tovább, mert tipikus mahou shoujós, cucci dolgok történtek benne, a szokásos 'valamit meg kell szerezni egy nagyobb jó érdekében' történetvezetéssel. Az igazán jó harcok (igen, ugyanis Nanoha nem a szeretet erejével próbálja ellenfeleit meg/legyőzni, hanem beveti ördögi tűzerejét) a történet második felében indulnak be, azonban addigra már sokan feladják a nézését. Ezzel a folyamattal szakít a Movie 1st. Az első évad feldolgozásával egy (nem összevágott, hanem teljesen új, modern grafikával újraalkotott) pörgős, harcokra koncentráló filmet hoztak össze, több mint 2 órás időtartammal. Ennek a filmek a szereplőiről adták ki a most tárgyalt szettet. A két főhős, Nanoha és Fate harci ruhája (barrier jacket) kicsit megváltozott, ahogyan az intelligens fegyverek (device) módjai is. A figurák ezeket szépen meg is jelenítik.



Takamachi Nanoha három különböző verzióban is szerepel a szettben. Ezek szép sorjában:

- általános, utcai viselet, Device Mode-ban lévő Raising Hearttal
- iskolai egyenruha fegyver nélkül
- barrier jacket öltözet, Canon Mode-ban lévő Raising Hearttal



A másik főszereplő, Fate Testarossa két ruhában került bele:

- általános, utcai viselet Axe Formban, Bardiche-val
- barrier jacket öltözet Scythe Formban, Bardiche-val



Mivel 10+1 darabos a szett, így még adós vagyok 6 szereplővel. Nos, akkor lássuk is:

- Arf (emberi alakban, szép fülekkel, harciruhában)
- Tsukimura Suzuka (iskolai egyenruhában, állati alakban lévő Arffal)
- Alisa Bannings (iskolai egyenruhában, állati alakban lévő Yuunóval)
- Alicia Testarossa (fodros kék ruhában)
- Yuuno Scrya (másik világbeli palástos ruhában)
- Chrono Harlaown (barrier jacket, S2U "Song To You" nevű fegyverével)



Nem a méretével fogja meg az ember szívét ez a szett, hanem a sok kis figura együttes hatása az, amiért nehezen lehet nekik ellen állni. Az ára annyi, mint egy nagyméretű figuráé, így nehéz lehet a döntés. Azt azonban nem feledhetjük, hogy ezért a pénzért 11 darab hihetetlenül aranyos drágaságot kapunk.

Továbbá, egy extra előnye is van annak, ha petit figurát vásárol az ember. Mivel a fejüket le lehet venni, így cserélgetni tudjuk a testeken őket. Ez most furán hangzik, de gondoljunk csak bele. Van egy karakter akit szeretünk, de bizonyos ruhákat soha nem húz fel, így viszont elképzélhetjük, hogy milyen lehet mondjuk egy yukatában vagy esetleg fodros kis szoknyában. Ehhez nem kell mást tennünk, mint a figuránk fejét a kívánt testre helyezni. Persze nem árt, ha a gyűjteményünkben van több darab, de akinek persze ilyen irányú tervei vannak, az biztos beszerez majd néhányat.

Az is jó dolog, hogy minden petit egyforma méretben készül (65mm) és a talpazatuk is egyforma. Ha egy sorozat több évadból áll, mint mondjuk a Nanoha, akkor ezeket egymás mellé tehetjük, így olyan lesz, mintha egy szett más-más részei lennének.

Írta: Russel

Kiadás ideje: 2010. július  
 Gyártó: Good Smile Company  
 Szobrász: Ishii Yuu, Maruhige, Nendoron, Oono Takeo  
 Méretarány: -  
 Magasság: 6,5 cm  
 Anyaga: PVC, ABS  
 Kiadási ára: ¥ 5.715  
 Szett tartalma: 11+1 darab figura (A 11-ből az egyik duplán szerepel, a +1 pedig Alicia Testarossa)





# Mkv file készítése

*Az ezer mérföldes út is egyetlen lépéssel kezdődik!*

Ahhoz, hogy mkv file-okat tudjunk létrehozni szükségünk lesz az *mkvtoolnix* nevű programcsomagra. Ez a csomag elérhető a három nagy operációs rendszeren, így azok számára is remek választás, akik nem Windowszal rendelkeznek a számítógépükön. Jelen cikk írásakor a legfrissebb verzió a 4.6.0-ás, így én is ezt fogom bemutatni.

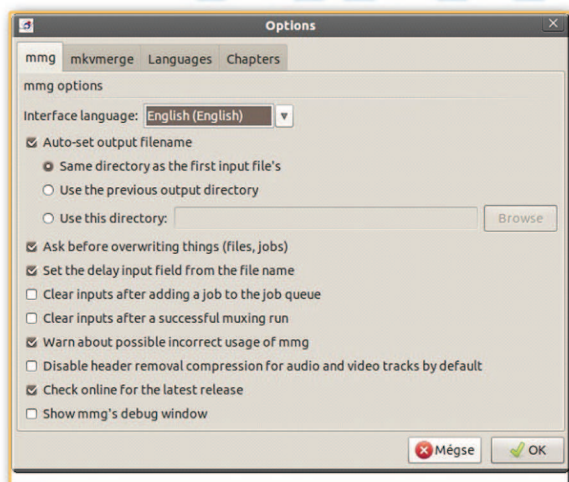
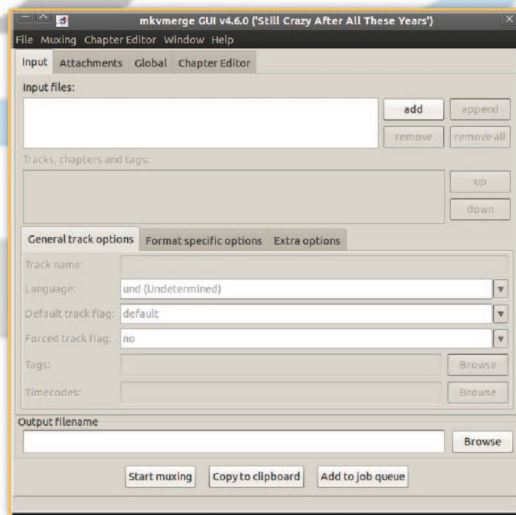
Azért beszélünk alkalmazás csomagról, mert az *mkvmerge* alapvetően egy parancssoros (ha úgy jobban tetszik Dosos) program. A könnyebb kezelhetőség érdekében az alkotók készítettek hozzá egy grafikus felületet is, ez pedig az *mkvmerge GUI*. Mi csak ezzel a grafikus kezelőfelülettel fogunk foglalkozni!

Amennyiben később új verzió jelenik meg és áttérek arra, azt külön jelezni fogom. A telepítés menete a szokásos, egy installer állományt kell letölteni innen, (<http://www.bunkus.org/videotools/mkvtoolnix>) és a next gomb nyomogatásával az alkalmazás már fel is települ. Miután végzett a telepítéssel egy icon-t helyez el a Start menüben és az Asztalon is. Erre duplán kattintva indíthatjuk el a csomag egyik programját. Ha mindent jól csináltunk valami ilyesmit kell látnunk (Az senkit ne zavarjon meg, hogy a képek másik operációs rendszerből vannak! Windows alatt is így néz ki!):

Akik nem Windows operációs rendszer használnak, azok megtalálhatják itt az összes támogatott verzió leírását: <http://www.bunkus.org/videotools/mkvtoolnix/downloads.html>

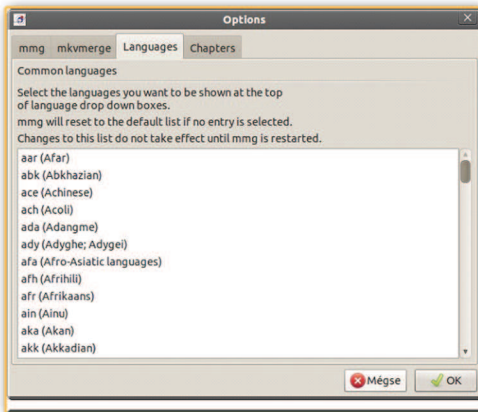
Sajnos jelen tudásom szerint nincsen magyar nyelvű változat, ezért angol nyelven fogom használni. A program nagyon egyszerű felépítéssel rendelkezik. Alapvetően négy részre lehet osztani. Az első részben tudunk video, felirat vagy hang file-okat hozzáadni (*Input* fül). A másodikban lehet más, egyéb file-okat hozzárendelni (*Attachments* rész - ezt majd később nézzük meg). A harmadik fülön tudjuk a videofile-unkra jellemző beállításokat elvégezni, amik globálisan és nem csak egy sávra értendők (*Global* rész - szintén csak később írok róla). A negyediknél pedig a jelenet vagy más néven fejezet szerkesztő található (*Chapter editor*, amiről csak még később lesz szó).

Még mielőtt elvégeznénk az első átalakításunkat nyissuk meg a beállítások részt a *File/Options* menüpontokra kattintva.



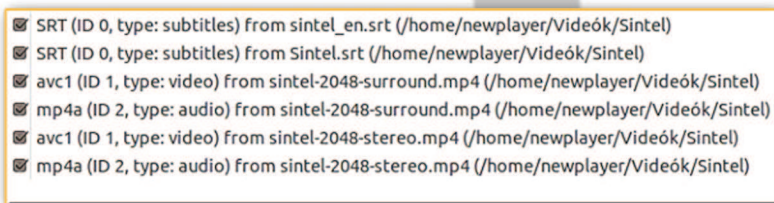
Ezen a fülön számunkra két érdekes beállítási lehetőség van, a két *Clear input after...* kezdetű sor. Az első azt határozza meg, hogy a hozzáadott file-ok listáját ürítse-e ki, ha hozzáadunk egy *job*-ot a *job* listához (erről majd lesz később szó), a másik pedig azt, hogy miután sikeresen lefutott egy átalakítás, törölje-e a file-ok listáját. Azok számára, akik most ismerkednek az alkalmazással, azt ajánlom, hogy ezt a részt egyelőre NE pipálják ki. Ami még fontos ebben az ablakban, az a *Languages* fül, ugyanis itt állíthatjuk be, hogy milyen nyelvek jelenjenek meg a nyelvlista elején, így azokat nem kell keresgélni. Érdekes az alapértelmezett nyelveket átállítani olyanokra, amiket többet használunk, ezt a *Ctrl* gomb lenyomásával meg is tehetjük.





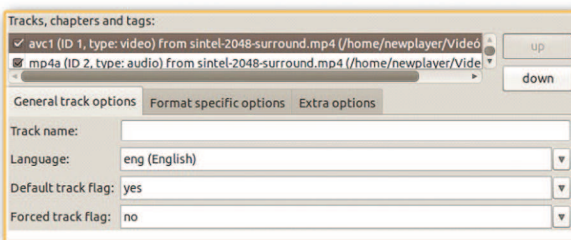
Jelenleg én három nyelvet állítottam be: Angol, Magyar és Japán. Az OK gombra kattintva elmenthetjük a beállításainkat, és utána indítsuk újra az alkalmazást! A megjelenő képernyő három fő részre bontható. Az első az *input* file rész, ahol azokat a file-okat tudjuk kezelni, amik szerves részeit képezik majd az mkv-nak. Itt az *add* gomb segítségével adhatunk hozzá új file-t, akár egyszerre többet is kijelölve. Az alatta lévő *Tracks*, *chapters* and *tags* részben a file-okban található információkat láthatjuk egymás alá felsorolva, melyek közül kiválaszthatjuk, hogy számunkra mik kellenek. Az ez alatt lévő rész talán a legfontosabb. Itt található három *options* fül, ahol a mindig aktuálisan kijelölt sáv információt láthatjuk és változtathatjuk meg.

És végezetül eljutottunk oda, amire már mindenki várt. Létrehozunk egy mkv file-t. Ehhez én a *Sintel* nevű filmet hívom segítségül, ezt bárki letölthet innen: <http://www.sintel.org/>. Szükségünk lesz egy 5.1-es *mp4*-re, egy *stereo mp4*-re, továbbá egy angol és egy magyar felíratra, amit innen töltöttem le: <http://hu.podnapisi.net/sintel-2010-feliratok-p907779>. Így a kész file-unk elérhető lesz kétféle felíratral és kétféle minőségű hangsávval. Videónak csak egyfélét akartam, így abból nem teszek be többet. Miután letöltöttünk minden file-t a számítógépünkre, csak egyszerűen az *add* gombra kattintva hozzáadjuk őket.



Ezeket a sorokat megnézve jól látható, hogy melyik file-okból származik az adott sáv és, hogy milyen típusúak. Ebből már egyértelműen kitűnik, hogy az egyik video sáv nem is kell, így azt ki is vehetjük. Én a stereo hanghoz tartozó képet veszem ki, de mindegy, mivel a két sáv jelen esetünkben teljesen ugyan az!

Az *Up* és *Down* gomb segítségével egy kicsit átrendezem őket, hogy jobban átlássam. Úgy szeretem, hogy ha az első a video sáv, aztán a hang, majd a felirat sáv. Ha van olyan, amit nem használok, akkor az a legvégére kerül. A sávok sorrendje azért is fontos, mert utána majd a lejátszóban is ilyen sorrendben fog megjelenni. Valamint mindig az első sáv lesz az alapértelmezett, ha nem állítjuk be máshogy! Miután kiválasztunk egy sávot a *General track options*-ban beállíthatjuk az alapvető tulajdonságait. A *Language* részt lenyitva a legelső sorokban láthatók azok a nyelvek, amiket beállítottunk az *Options* menüpontban. Válasszuk ki minden sávnál a megfelelőt, valamint a *Default track flag* részénél állítsuk *Yes*-re azokat, amiket alapértelmezettnek gondolunk. Ha pl. nem szeretnénk alapértelmezetten felíratot megjeleníteni, akkor minden felirat sávot állítsunk *No*-ra. Alapvetően a video sávon nem szokás nyelvet állítani, ám én jobban szeretem úgy, ha az is be van. Ezt, a videóban megjelenő feliratok nyelve szerint szoktam beállítani (stáblista, táblák, ajtó feliratok, levelek vagy akármi más). Ha többféle nyelv is van akkor azt, amelyik a legtöbbször megjelenik.



Még mielőtt elkezdünk kódolni az *Output filename*-ben állítsuk be azt a helyet és azt a file nevet, ahová, és amilyen néven szeretnénk a kész művet elmenteni. Ezután már nincsen más dolgunk, mint a *Start muxing* gombra kattintani.

Ezzel el is készítettük az első mkv file-unkat. Ha valakinek kérdése vagy észrevétele lenne a cikkel kapcsolatban, írjon az [animagazinstaff@gmail.com](mailto:animagazinstaff@gmail.com) címre. Vagy válaszlevélben vagy - ha olyan - a magazin hasábjain belül nagyon szívesen válaszolok. A következő alkalommal létrehozunk egy 3000cm X 4000cm-es vászonlepedőt!

Írta: NewPlayer



# Bemutatkozik a Suto Anime Kai Budapesti Anime Klub

Sokan kérdezhetnék, hogy mégis miért kell Budapesten anime klubot létrehozni, ha csak a várost vesszük figyelembe, akkor is sokan laknak, ha agglomerációval együtt nézzük, akkor meg pláne. Más városokban van értelme, mert ott kevesebben laknak jobb is összejönni, mivelhogy még a rendezvények java is a fővárosban van. Ha ez alapján gondolkodtam volna, akkor azt mondanám, ez így igaz, semmi értelme. De nekem egyáltalán nem ez volt a célom. Persze, mint minden klubnak vagy szervezetnek, nekünk is a világ meghódítása a cél, hogy később a japán parlamentben tarthassuk a találkozókat. (Na jó, ez vicc volt. Vagy tán mégsem?)

Szóval a lényeg, hogy miután körbenéztem Budapesten klubok terén, kisebb, néha random helyen találkozó csapatokon kívül nem találtam mást, ezért úgy gondoltam, hogy egy próbát mindenképp megér, és hátha össze tudok hozni egy állandó jó társaságot. Örömmel mondhatom, hogy ez mára valamelyest sikerült is, de erről majd később. Előbb egy is klubtörténelem. (Az a kevés, ami van.)



A klubot 2009 januárjában alapítottam, és különböző fórumokon kezdtem el tagokat toborozni. Jó néhány ember jelentkezett is, így megtarthattuk az első klubtalit, ami mondjuk ki, kudarc volt, mert csak egy ember jött el. Rá egy hétre újra összehívtam egy találkozót, és ez már sikeres lett, legalább tízen voltunk. Nem sokkal később az egyik klubtaggal megcsináltuk a klub weboldalát is, de az sokáig nem maradt állandó bizonyos okok miatt. Ezen felül a talik is elég rendszertelenül zajlottak, főleg, hogy klubhelyiségünk sem volt. A lényeg, hogy tapasztalatlanok lévén nehezen jöttünk bele a dolgokba, épp ezért a tagok is csak jöttek mentek, nem nagyon volt állandó csapat. Ez persze aztán szépen megváltozott, remekül helyrepofoztuk az oldalt, beüzemeltünk egy új fórumot, és minden hónap harmadik szombatján találkozunk is, nyáron többször is.





Egy később csatlakozott tag révén klubhelyiséget is sikerült megszerezni egy budapesti középiskolában. Ahol, bár nem tölthetjük az egész napot, de így is igyekszünk jó programokkal kitölteni az időt. Van táncszőnyeg, vetítések, konzol és persze sok-sok beszélgetés, hülyülés. Úgy körülbelül egy évvel ezelőtt kezdett stabilizálódni a klub tagok szempontjából. Jelenleg egy nem nagy, de stabil 20 fős csapatunk van. Persze a klubtalikon jelenlévők száma változó, mert ugye nem mindig ér rá mindenki. Nyaranta szervezünk pikniket és kirándulásokat, úgyhogy örömmel mondhatom, hogy kialakult egy remek baráti társaság, akik jól érzik magukat együtt, és járunk conokra, rendezvényekre, meg ahová csak tudunk.



Úgy vélem, hogy sikerült elérnem a célt, de még azért sok munka van, és természetesen több tagot szeretnék a klub berkein belül tudni. Úgyhogy várunk minden kedves érdeklődőt és csatlakozni kívánót a weboldalunkon vagy egyéb elérhetőségeinken, amiket alább láthattok. Elsősorban, mivel budapesti anime klubról van szó, helyi animerajongókat keresünk, de vannak Pest megyei vagy távolabbi tagjaink is. Igazából az ajtó bárki előtt nyitva áll. Ah, és még valami, nemrég elkészült a klub kabala is, aki a Yoyo névre hallgat.



Írta: Kaito-san (a klub alapítója)

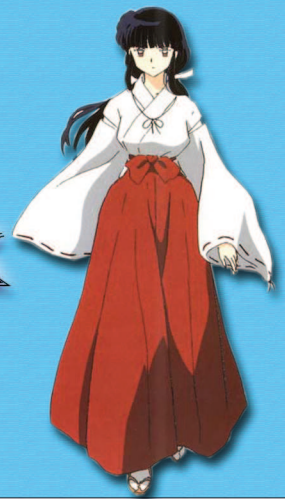
Elérhetőségek:

Honlap: <http://sutoanimekai.co.cc>

E-mail: [ricszol@gmail.com](mailto:ricszol@gmail.com)







# SPECIÁLIS ANIMEKARAKTEREK II.

Újfent köszöntök minden kedves AniMagazin olvasót! Az előző számban lehetőségetek volt megismerni néhány gyakrabban előforduló animekaraktert, a cikkemet pedig azzal zártam le, hogy még rengeteg olyan típussal találkozhattok, amiről érdemes lenne pár szót ejteni. Most újra itt az alkalom, hogy tovább bővítsük ismereteinket a különleges szereplők világában.

Az első pedig amit bemutatásra szántam, az a Miko lenne. A miko jelentése eredetileg "női sámán" (az írása is ennek a két kanjinak az összetételéből áll). A mai miko születése a Sengoku-kor környékére tehető (XV-XVII. század), de a fogalom kialakulásának eredete Japán ősidjére nyúlik vissza, mikor is a transzba eső, látomásokat és jóslatokat közvetítő asszonyokat hívták mikónak – innen is az elnevezés. A miko dolga a Shinto szentélyek felügyelete, azaz egyfajta papnőként is értelmezhető. Megjelenésükben a chihaya hordása kötelező náluk, ami egy piros színű, bőszárú nadrágból (hakama) és egy fehér, ujjatlan kimonóból (haori) áll, hajukat pedig piros szalaggal összefogva tartják, csak ritkán kiegészítve. A mikók ma már inkább munkaként vállalják a miko létet, de ennek ellenére fontos szabályok kötik az ő kezeiket is. Miko feladatkört nem teljesíthet olyan lány, aki nem szűz, házasságáig pedig szűznek kell maradnia – ha pedig megházasodik, el kell hagynia a szentélyt, és a családjának szentelnie a további életét. Egy miko feladatköre speciális, elsősorban a szentély általános feladatait kell ellátniuk, de ezen kívül kötelező részt venniük az ünnepi táncokban, a tradicionális házasságkötéseken.

Olykor pedig ennél meredekebb dolgokat is el kell végezniük, például jövőmondás a vendégeknek, de a mai anyagiasodott világban megesik, hogy szüveníreket árulnak a szentély környékén lévő boltokban a turisták számára. A fikciók világában előszeretettel használják fel a miko karaktereket, legyen az anime, manga, visual novel, vagy akár RPG is. Animékben gyakran feltűnnek a szentélyes jeleneteknél, de sokszor csak a portán bambusznáddal sepregető nőként látjuk őket, akik gyakran kedves teremtések, de azért igen együgyűek is. Ettől eltekintve azért komolyabb szerepeket is kaptak a mikók, ilyen például a Sailor Moon Hino Reije (Sailor Mars), aki maga is miko, bár az ő jelleme sokszor hevesebb, lobbanékonyabb (talán mert a lángokat irányítja?). Tekintve, hogy a miko rengeteg fikció alapja, ezért érdemes megemlíteni az egyik legelterjedtebb származtatott fikcióját, a Kuro Mikót. Nevéből is látszik (kuro – fekete, azaz "fekete papnő"), hogy ő a miko ellentéte. A kuro miko a démoni papnő, aki gyakran gonosz célt szolgál, vagy egy gonosz varázsló oldalára állt, segíteni az ő céljainak beteljesülését, ehhez pedig a legjobb eszköze a fekete mágia.



Megjelenésükben a sötét színek a dominánsak, és arcukat gyakran eltakarják, ezzel elrejtve kilétüket.



A következő karakter, amit érdemes lenne megismernetek, az nem más, mint a mindenki által kedvelt Dojikko. A szó a japán doji

(ügyetlen) és a -ko (-lány) kanjik összefűzéséből született, így a dojikko jelentése ügyetlen lány. Itt persze tisztáznunk kell, hogy ezt lehet karakterként, és jellemzőként is kezelni, éppen ezért én is külön tárgyalom a két irányvonalat. Ha jellemzőként tekintünk a dojikko fogalomra, akkor értelemszerűen olyan lányokról van szó, akik hajlamosak a bénázásra, olykor ügyetlenek, eltolnak egyes dolgokat, viszont nagy általánosságban nincs velük baj. Ilyen dojikko jellemző a tipikus főzni-nemtudás, ami rengeteg romantikus vígjátékban előjön, például a KissXsisben Riko egyáltalán nem tud főzni, és még a legalapvetőbb ételeket is elrontja, így számára ez egy dojikko tulajdonság – de pontosan ugyanilyen Seraphim a Kore wa Zombie Desu ka? animéből, akinek egyik főztje még az üstöt is átmarta. Természetesen nem csak a főzésben nyilvánulhat meg az ügyetlenség, San a Seto no Hanayoméból gyakorlatilag a sivatag közepén is képes lenne egy pohár vizet a lábára önteni – ezt persze Nagasumi minden erejével blokkolni próbálja, nem kevés vicces helyzetet produkálva. Valamint a tanulásban érintőlegesen sem jeleskedő diáklányoknak is dojikko-tulajdonság a sok rossz eredmény.

Érzékelhetjük, hogy mint tulajdonság, a dojikko jól ötvözhető más – általam már korábban említett – karaktertípusokkal, ilyen a moe és a tsundere. A moe esetében nagyon aranyos tud lenni a jeleneteken át küzdő lány, aki próbálkozik, mégse sikerül neki semmi, és ezzel némi mosolyt csalhat a néző arcára, tovább fokozva ezzel az iránta fellobbanó szeretetérzetet. Tsundere esetében pedig tökéletes arra a célra, hogy folytton a fiút hibáztathassa a saját hibái miatt. Ilyen a dojikko, mint tulajadonság, viszont most értelemszerűen karakterekről van szó, így erről sem szabad megfeledkeznünk. Teljes mértékben dojikko karakterekkel nem olyan könnyű animékben találkozni, mert röviden: nem értenek semmihez. Egy vérbeli dojikkónak semmi se úgy sül el, mint ahogyan azt tervezte, és általában nincs semmi olyan tulajdonsága, amihez feltűnően értene. Viszont ennek ellenére szerethető karakterek, hiszen a határtalan inkompetenciájukat kompenzálni kell valamilyen tulajdonsággal, ami legtöbb esetben csak a belső értékeik lehetnek. Tökéletes példa erre Tenma a School Rumble-ből. Az ő szerencsétlensége nem ismer határokat, és látványosan nem ért semmihez, ennek ellenére mindenki kedveli, mert nagyon aranyos egy teremtmény, sőt, Harima még szerelmes is belé. Mielőtt továbblépnénk, szeretnék kihangsúlyozni egy apróságot, ez pedig egy keveredés, a dojikko, és a Tennen Boke között.





A kettőt olykor keverik, pedig nincs is akkora közük egymáshoz, mint amit elsőnek gondoltunk. A tennen boke egy olyan karakter, aki alapjában véve nem dojikko, viszont képes sok szituációban teljesen idióta módon viselkedni, és ebből adódóan ügyetlenkedni is.

A szó Kinichi Hagimoto humoristától származik, és valahogy úgy lehetne fordítani, hogy "természetes bolond". A tennen boke karakterek önmagukban nem ügyetlenek, viszont hasonlóan vicces helyzeteket tudnak produkálni, mint a dojikkók, bizonyára innen ered a kettő közti hasonlóság. Azt is meg kell jegyeznünk, hogy ezt a fogalmat nem kizárólag lányokra használják, bár az is tény, hogy én tipikusan nem tudnám egy fiúra se ráilleszteni (de ha valaki tud ilyet, akkor azt megírhatja a fórumunkban).



Ijedtségre semmi okotok, bár tudom, néhányan egyből a fejükhöz fognak kapni a Kemonomimi szó hallatán, de egyáltalán nem kívánom jelen cikkben ismertetni a teljes kemonomimi gyűjteményt – valójában nemhogy a cikk, hanem az egész újság, egy egész könyv, talán a világ minden papírja is kevés lenne eme nemes cél megvalósítására. A kemonomimi a japán kemono (állat) és a mimi (fül) szavak összefűzéséből keletkezett, jelentése könnyen kikövetkeztethető: "állati fülek". Olyan karakterekre használjuk legfőképpen, akik antropomorf megjelenéssel bírnak, viszont állati fülekkel rendelkeznek; esetleg egyéb állati jelzőket (leggyakrabban a fark) is besorolnak manapság a kemonomimi fogalom alá, ha az alanyuk van állati füle. Ez a karaktertípus napjainkban kifejezetten elterjedt, valójában nem is nagyon találni olyan stílust, amiben ne lehetne valamilyen módon beletenni egy-egy kemonomimit.

A leggyakoribb fajtái a nekomimi (macskafül), az usagimimi – rövidebben usamimi (nyuszifül) –, az inumimi (kutyafül) és a kitsunemimi (rókafül). Én ezek közül most a Nekomimire szeretnék kitérni, elvégre ez a leggyakoribb, ezzel találkozhatunk legtöbbször az animékben/mangákban. A nekomimi véleményem szerint a legjobban felhasználható – és ennek okán a legjobban fel is használt – kemonomimi, valóságos kultuszt épített ki magának az idő folyásával. Nekomimi fejpancsozt bárki beszerezhet boltokból, és a cosplay térnyerésével bizony sokan be is szerzik. Olyannyira, hogy Japánban egyesek már ruhadarabként is hordják, bár tény, hogy ebben azért az usamimi még jócskán előrébb tart. Animékben gyakran találkozhatunk olyan jelenetekkel, mikor valaki cosplay-üzletben ruhákat próbál, és nekomimi füleket vesz fel. Ehhez a helyzethez rendre társulnak a macskák hangját utánozó szócskák, ilyenek pl. a "Nyaa" vagy a "Nyan", melytől az otakuk elalélnak, a normál emberek pedig agybajt kapnak. Az animékben az ilyen jeleneteket gyakran arra használják, hogy egy-egy karakternek kiemeljék a moeságát, főleg ha eddig csak olyan helyzetekben találkoztunk velük, amik inkább a fiús-lány kategóriába sorolhatóak. Ilyen a To Aru Majutsu no Index második évadában mikor Kanzaki Kaori tükörbe néz, és cicafülekkel, valamint cselédlány ruhában képzeletben elmagát. Na, az egy tipikusan olyan helyzet, mikor egy fiús-lányra moe jelenetet akarnak ráhúzni. Ezt a részt vegyük csak egy kitérőnek, kanyarodjunk vissza a valódi nekomimi világába, ahol az alany valódi füle cicafül. is nem tűnhet így elsőre, de bizony ez a megjelenés rengeteg lehetőséget hordoz magában, amik bőven elkerülik a moe irányvonalát. Elég, ha a macskák történelmi, mitológiai múltjára gondolunk, már sejthetjük, hogy nagyon könnyen előfordulhat, hogy egy mítoszban szereplő macska nekomimi formájában köszön vissza egy animében. Amit én példának hoztam nektek, az nem egy mítosz, hanem egy elmélet.

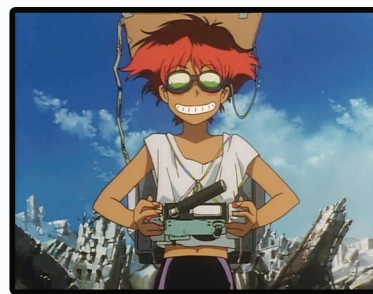


Gondolom sokan nézik a Hellsing Ultimate-et, és látták benne Schrödinger tisztet, aki egy nekomimi lány. Természetesen ez nem véletlen. Erwin Schrödinger Nobel-díjas fizikus volt, az ő nevéhez fűződik a "Schrödinger macskája" néven elhíresült kvantumfizikai gondolat kísérlet, mellyel a szuperpozíció elvét szerette volna mindenki számára egy egyszerűsített formába hozni. Nem mélyednék bele a témába, mert ebbe a cikkbe ez hosszú lenne (akit érdekel, olvassa el a wikin), viszont a lényege annyi, hogy egy részecske egyszerre többféle állapotot felvehet – a tézis szerint. Ez a Hellsing OVA-sorozatban egyfajta elvonatkoztatott jelentésben került megjelenítésre, azaz Schrödinger tizedesnek olyan képessége van, hogy a világon bárhol lehet. Az egyik pillanatban a Buckingham palota tróntermében fekszik holtan, a másikban már egy német zeppelin üldögél, mintha mi sem történt volna. Ezzel a példával csak arra szerettem volna rámutatni, hogy egy ilyen egyszerű tulajdonságot, mint két fül – okosan felhasználva – mégis milyen mély értelemmel lehet felruházni. Éppen ezért is mertem kijelenteni, hogy a nekomimi a legsokszínűbben felhasználható kemonomimi.



Azt még hozzá kell tennem a témához, hogy a nekomimi unisex karaktertípus, így természetesen férfiaknál is megjelenik, kedvelt felhasználási területe a shounen ai tartalmú fantasy történeteknek, mint mondjuk a Loveless. Nem tudnám nyugodtan párnára hajtani a fejemet esténként, ha nem fejeznék be egy elkezdett témát – márpedig azzal, hogy felhoztam Kanzaki Kaori fiús-lány jellemét, bizony megnyitottam egyet, ez a téma pedig az Otenba. Az otenba megjelenésben és az esetek legnagyobb többségében viselkedésében is fiús mintákat követő lány. Öltözködésében általában a farmernadrág, gyakran póló és melegítő, szóval bármilyen olyan ruha, amit nem arra találtak ki, hogy kiemelje a nőiességet. A szoknya gyakorlatilag emberiség elleni büntett egy otenba számára.

Esetükben nem nagyon lehet ecchis helyzetekre számítani, kivéve akkor, ha pont olyan komikus helyzetbe kerül egy otenba, mikor valamilyen oknál fogva mégis nőies ruhába kell öltöznie, mondjuk strandra kell mennie. Több oka is lehet annak, hogy egy ilyen jellem alakuljon ki – az első talán a szégyenlősség. Sok karaktert formáznak úgy, hogy az zárkózott legyen mások felé, és ennek egyenes következménye a szégyenlősség, ami ahhoz vezet, hogy fiúsan öltözködik. Az ilyen otenbának a viselkedése nem fiús, hanem inkább visszahúzódó. Vannak viszont, akik a körülmények miatt lesznek fiúsak, ilyen körülmény lehet a katonaság, vagy a bűnöző gyerekkor. Ilyenre könnyű példát találni, a Black Lagoonból Revy otenba viselkedése erre egy példa, őt viszont azért nem mondanám otenbának, mert kifejezetten olyan ruhákat hord, amik kiemelik nőiességét. Aki viszont nem tartozik ezek közül egyikbe sem, annál valószínűleg minden ok nélkül alakult ki az otenbaság, akár azt is mondhatnánk, hogy "csak úgy" lett otenba – igazából ez hasonlít legjobban a valóságra, elvégre kevés lány lesz fiús, mert bűnöző múltja volt, vagy mert a katonaságnál nevelkedett. Erre szerintem a legjobb példa a Cowboy Bebop Edje, akiről a sorozatban lehetetlen lenne megmondani, hogy fiú-e, vagy lány – nála olyannyira ki van használva ez a tulajdonság, hogy még maguk a szereplők is utálnak rá többször: még ők se tudják eldönteni mi is valószínűleg Ed. Ugyanígy "csak úgy" megjelenés a Pokémonból ismert Misty is, de nála nem annyira erőteljes a fiúság, mint Ed esetében.



Remélem, hogy sokaknak tudtam újat mondani cik-kemmel, akiket pedig jobban érdekel a téma, azoknak továbbra is az első írásomban említett forrásokat tudom ajánlani. Aki pedig szeretné kedvenc karaktertípusát viszont látni az oldal hasábjain, az írja meg fórumunkba kérését, én pedig igyekszem beteljesíteni azt a következő cik-kjeimben. További kellemes olvasást kívánok!

Írta: Pitbull



# Miért nézünk animéket?

## Mert jók.

### ... De miért?

Nehéz lenne erre az egy kérdésre röviden válaszolni. Túl sokféle anime és otaku van ahhoz, hogy legyen egy egyszerű válasz. De akkor mégis mi az, ami összeköti ezeket?



Egyszer egy ismerősöm azt mondta, hogy az animések mind álmodozók, mintha nem is ebben a világban élnének. Talán épp ez az. Mindnyájan egy-egy álmovilágban élünk. Amikor nézzük az animét, mi is ott vagyunk a főhőssel, és bármikor folytatjuk, ugyanazt a hatást éri el. Sőt, attól mert épp nem nézzük, nem tudunk elszakadni az anime világából. A történet bennünk tovább folytatódik. Gondoljunk csak fanrajzokra, figurákra, cosplayre... Az animék világa annyira egyedi és egyedülálló, hogy nem is csoda, hogy ennyi embert magával ragad. Ez az, amit egy olyannal, aki nem néz animéket, sose tudnánk megértetni. Azt, hogy mitől másabb ez, mint egy átlagos, mondjuk amerikai sorozat.

Amennyire különlegesek az animék, annyira hasonlítanak egymásra. Ha valaki már elég sok animét látott, a történetben sok újat nem tudnak mutatni neki. Természetesen kivételek vannak, mint például egy *Baccano!* vagy egy *FLCL*, de egyes műfajoknak itt is meg van a váza, akárcsak egy szappanoperának. Ne essünk félreértésbe, közel se azt akarom mondani, hogy aki már látott egy pár animét, az ne nézzen többet, mert újat úgyse tudnak nyújtani neki. Talán a történet menete kiszámítható lesz, de attól még számtalan új dolgot tudnak mutatni! És ez az egyik fantasztikus dolog bennük. Már az animék alaphelyzetének változatossága mutatja a kifogyhatatlan ötleteket. Van ahol a világot kell megmenteni, van ahol maffia főnökké kell válni, van ami csak ostobábbnál ostobább helyzeteket sorakoztat egymás után, és persze vannak teljesen hétköznapi történetek. Tényleg mindenki megtalálhatja, ami neki tetszik, és amihez épp kedve van.

A sokféleségének köszönhetően olyan világokba visznek el, amikről talán csak magunkban álmodunk. Nem merjük kimondani őket, mert szégyellnénk, de az anime kimondja helyettünk, sőt, meg is mutatja. Most nem feltétlenül csak a yaoikra, meg nagy mellekre, vagy a helyesebbnél helyesebb pasikra gondolok (bár arra is...), hanem akár, csak egy átlagos animére, ahol a főhősnek elromlott az ébresztőórája, szájában a négyzet alakú toasztal kifut az ajtón, és az anyukája csak csóválja a fejét, de közben mégis mosolyog. Milyen kellemes élete lehet, ha ilyesmi a legnagyobb problémái, és mégis mennyi szeretet veszi körül, nem?



Az animék többségére jellemző központi téma a barátság, segítőkészség, kitartás, álmok elérése. Ezeket általában a főhősben ábrázolják, aki szép lassan az osztály lúzeréből, egy olyan erős karakter lesz, aki történjen bármi, megvédi a barátait, és sohasem adja fel. A főhősre mindig lehet számítani, ha baj van, akkor is meg fog jelenni az utolsó pillanatban. Persze, a főhős sem lehet tökéletes, ezért, hogy embe-ribbé tegyék, van pár negatív tulajdonsága is. Klasszikus példák erre a lustaság, együgyűség, falánkság (az tényleg rossz lenne?), ha lány, akkor nincs benne elég nőiesség (ám egyszer mégis beöltöztetik valami csili-vili ruhába, és akkor...), vagy fordítva.



De éppen ezért, az animék többségének ugyanaz is a mondanivalója: tarts ki a barátaid mellett; áldozd fel magad azért, amiben hiszel; valósítsd meg az álmaidat; ha hiszel magadban bármit elérhetsz. Ami zseniálissá teszi az animéket, az az, hogy ezeket a tanulságokat, amik így felsorolva enyhén szólva hányingerkeltők, úgy építik bele a rajzfilmekbe, hogy elhiggyük őket, és még egy húsz évesből is könnyeket facsarjanak ki. Ahogy halad a történet, úgy azonosulunk a főhőssel, és mi is ezeket a tulajdonságokat keressük majd magunkban. Hála az animéknek, szeretnénk jobb emberré válni. Az anime készítőik sokszor nem is a történetre fektetik a hangsúlyt, hanem inkább a szereplőkre. A karakterek legalább olyan fontosak, ha nem fontosabbak, mint a történet. Sokszor maga a főhős is keresztül megy egy jellemfejlődésen, de tipikus az is, hogy a tragikus múltú gonosz áttér a jók közé. Vannak természetesen kötelező jellemek, történettől függően: tsundere, beszari barát, titokzatos lány a jövőből, ... stb. Mivel a jellemek fontosak, nagy hangsúlyt fektetnek a múltjukra is, hogy kiderüljön miért olyanok, amilyenek. Általában a múltat csak kisadagokban kapjuk meg, és a végén áll össze az egész, de persze itt is vannak kivételek, amikor egy egész rész vagy, akár több is a múlttal foglalkozik (például: *Air* vagy *Otome youkai Zakuro*). Gyakran az is előfordul, hogy esetleg az egész animét egy visszaemlékezéssel kezdik, ami természetesen a néző számára ekkor még érthetetlen, no de később! Ta-dam! (Ettől lesz igazán izgalmas!)



És most még az anime humoráról nem is beszéltem. Nem véletlenül készültek olyan animék, amik csak erre épülnek, hiszen általában fergeteges humoruk van, amitől a néző sírva görnyed össze a képernyő előtt. Sok jellem komikum van, de megannyi olyan humor is, ami a helyzetre épül. Valamint a látvány is gyakran lesz humor forrása.

Az animéknek saját közlési módja van, ami egyesek szerint igen bonyolult, de szerintem éppen az a jó benne, hogy milyen egyszerű, bárki meg tudja érteni, és mégis nagyon kifejező. Pár vonallal alkotják meg őket, és mégis egy bonyolult érzelmet tudnak közvetíteni. Valamint animékben nem ritkák a túlzó reakciók. Itt gondolok például, a szökőkút szerű orrvérzésre, vagy amikor képen törölünk valakit, az kis pörgő alakként elszáll a messzeségbe. És még ezernyi dolgot felsorolhatnék, hiszen egyik legjellemzőbb tulajdonságuk ez a fajta túlzás.

Tehát az animéknek hála nem csak egy 24 perces történetet kapunk, hanem egyaránt barátokat, kreativitást és különböző hobbikat, amiknek az animék az alapjuk. Lehet, hogy elkezdünk érdeklődni a Japán kultúra iránt! De ami igazán fontos, hogy hála az animéknek önmagunk tudunk lenni.

Az, hogy ki miként talál rá ezekre a rajzfilmekre, elég változatos lehet, de ha már rátalált, csak egy út van: beleszeretni és függővé válni. Az animék olyan világokba vezetnek el minket, ahol a saját vágyainkat láthatjuk. A szerencsétlen balek összejön a sulis legjobb csajával; egy átlagos fiúról kiderül, hogy egy másik világ királya; vagy egészen hétköznapi problémáinkra találhatunk bennük megoldásokat.



Összegezve az anime egy remek kikapcsolódás, ami olyan mértékben mozgatja meg a fantáziádat, hogy egyszer csak azt veszed észre, hogy te is ilyen történeteket találsz ki. Az animék egy új látásmódot adnak, aminek hatására teljesen máshogy kezdi az ember a világot és a körülötte lévő embereket nézni. Egyszerűen, egy új életet adnak. Legalábbis velem így volt.



# Amit mindenki imád Csokis pácikák

Vannak dolgok, amiknek senki nem tud ellenállni, illetve, amit mindenki imád - még az ufók is. Emlékeztek még a *Please Teacher!* animére? Tudjátok, hogy mire is gondolok? A csokis ropira, amit szerencsénkre már nem csak Mizuho élvezhet, hanem mi is! Nemrégiben fedeztem fel egy (nem utolsó sorban) magyar terméket, a Ropstar Tészta pácikáit.



Éreztétek már úgy, hogy valami csak rátok várt? Engem pontosan ez az érzés kapott el, amikor rápillantottam az epres bevonatú ropikra. Gyorsan lekaptam őket a polcra, majd megpillantottam, hogy étcsokis is van. Gondoltam megkóstolom azt is, ezért abból is szereztem. Tudjátok, hogy mi fogott meg a leginkább? A látványuk - a sok egyszínű pácika között megbújt egy dekorcukorral bevont darab is. Hazaérve első dologom volt, hogy elővegyem a legújabb szerzeményeim. A RopStar pácikája átlátszó zacsiban van, egy kis papír „merekítéssel”, hogy azért mégse törjenek el a finomságok. Így remekül láthatjuk, hogy mihez fogunk hozzájutni percek múlva, nem véletlen, hogy az üzletben is egyből megtetszett, ahogy azt fentebb már említettem. Nyitása alul történik a perforáció mentén, szóval senki ne tépje fel a zacskót ádáz oroslán módjára!

Először az étcsokoládéssal kezdtem. Finom, selymes volt, egyáltalán nem volt erős, vagy nehéz íze, amit 1-2 étcsokoládénál tapasztalhatunk, és nagyon ropogósra is sikerült. Tehát az ízük fenséges, egytől egyig mind finom, szóval semmi nem gátolja, hogy az első után még egyet és még egyet együnk belőle. Miután elfogytak a 'sima' pácikák, hátra volt még a dekorcukros. Ez a darab nem csak finom, hanem kész esztétikus élmény is. Egyből megkívánja az ember ezt a színes cukorkákkal díszített édességet.



A másikat csak később bontottam fel, mivel az epres dolgokat még jobban szeretem, és így maradt édességem délutánra is. Kicsit tartottam attól, hogy lehet mégsem fog ízleni, mert sajnos már ettem olyan epres dolgot, amelyben elrontották az eper ízét. A RopStar viszont valamit nagyon tudhat, mert ennek a máznak valóban eper íze volt! Szerintem eszméletlenül finom, természetesen megint a dekorcukrosat hagytam utoljára. Az utolsó pálcika végén vettem csak észre, hogy a tészta valójában sós. Ezen nagyon meglepődtem, hiszen miközben ettem és volt rajta máz, ezt egyáltalán nem lehetett érezni.



Egyszóval nekem ez az édesség nagyon elnyerte a tetszésemet, hamar vettem még itthonra párat és ezúttal a családot sem felejtettem el megkínálni. :) A cikk írása közben is épp ilyen majszolok (nyamm-nyamm, csamm-csamm). Megemlíteném még, hogy természetesen a tészta pálcika nem végig kapott bevonatot, az alján nincs máz, így könnyen megfoghatjuk és nem leszünk sem mi, sem a környezetünk (vagy a billentyűzetünk) csokis.

Jobban utána néztem, és kiderítettem, hogy nem csak két, hanem négy féle alapízű pálcikát találhattok meg, van még tejszó, és fehér csokoládés is. Ezen felül kapható még több prémium változat (olyan mázzal bevont, ahol az alapízek keverése vannak), és különféle sós pálcikák is. Próbáljátok ki őket nyugodtan, nem hiszem, hogy fogtok benne csalódnani. Egy negatívumot talán mégis csak muszáj megemlítenem - ez pedig nem más, mint az, hogy nagyon, de nagyon gyorsan elfogy.

Mivel úgyis mindenkit ez érdekel - a tészta pálcákat megtalálhatjátok a legtöbb éjjel-nappaliban és közértben, üzletekben. Járjatok nyitott szemmel, és ha ráakadtok, ne habozzatok kipróbálni! Hogy miért? Mert jó és mert finom, és egy igazi animerajongó szájából nem hiányozhat! Az ára miatt sem kell aggódnia. Én minden esetre biztos, hogy még sok ilyen fogok enni.



Írta: Amami-Chan





# Japán konyha



# tapasztalatok

A harmadik Havi szellem kérdésében arról érdeklődtünk, hogy próbáltatok-e már ki valamilyen japán ételt, italt, esetleg melyet szeretnétek kipróbálni. Ismét kigyűjtöttem nektek az említett dolgokat, de most a sokféleség miatt nem untatnálak benneteket a statisztikával, fiúkat-lányokat egy kalap alá vettem. Nézzük, akkor a listáinkat!

A kipróbált ételek közül az első helyen a sushi áll (5-en említettétek), bár szerintem ezen nem lepődött meg senki sem, hiszen a sushi nagyon elterjedt manapság. Második helyre a csokisropi/Pocky került, 3 ember próbálta már ki, és erről mindenki pozitívan nyilatkozott, míg a sushival kapcsolatban voltak ellenérvek is. 2-2 szavazatot kapott a (zöld) tea, a szaké, a rámen, a miso-leves, és a wasabi, de még megemléttétek (1-1 ember) a tojásos rizst, a teriyaki szószos, pálcikás húsokat, az onigirit, a lazac nigirit, az obentót, és a csokis szotyit is. A legtöbb japán ételről egyébként pozitív véleményetek volt, sokatoknak ízlik a japán ízvilág.



De most essen szó az álmokról is: szakét 3 ember inna, és egy ember szívesen részt venne egy teaszertartáson - ő egyébként Hope volt, aki némi plusz információt is megosztott velünk a teaszertartások véleményezésével kapcsolatban: "Sok külföldi oldalon azt mondták, hogy ők nem bírták végig ülni és a végeredmény nem annyira ízlett nekik, viszont majdnem ugyanennyi ember igazolta az ellentettjét." Mivel hozzá tartozik ehhez a témához, még egy érdekességet írnék, még hozzá azt, hogy ki hol evett/ivott japán készítményt. Itt egy nagyon érdekes végeredmény jött ki, ugyanis akik megemlétték, hogy hol fogyasztottak már japán ételt, azok között arányosan megoszlott a Con, a japán étterem és az otthon.

Összesen egyébként csak 7 ember válaszolt a kérdésünkre, ami fele a múltkori felmérésnek, így arra kérek mindenkit, hogy a következő kérdésre válaszoljatok, hiszen ezekből érdekes dolgok alakulnak ki!



Írta: Maya-chan



Beelzebub

A következő  
számban



JAPÁN  
FANATIKUSOKNAK

MAG ZIN  
TÖLTÉS | CIKK BEKÜLDÉSE | FÓRUM | GY.I.K. | LINKEK |

Kattanj ránk mindenhol!  
Lезд a legfrissebb magazin híreket!  
Kövess minket a Twitteren, vagy kommentelj,  
véleményezz a weboldalon és a Facebook-on!

<http://animagazin.tk>  
<http://www.facebook.com/AniMagazin>  
<http://twitter.com/#!/animagazin>