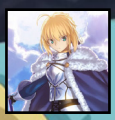
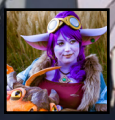
Ingyenes online magazin, kereskedelmi forgalomba nem hozható! 2016 / 11 - 34. szám

AniMagazin

Yama no Susume



Fate/Grand Order



MacskArt interjú



Téli szezonajánló



91 Days

www.anipalace.hu

Köszöntő

34. szám

Impresszum

Szerkesztők:

Alapító: NewPlayer
newplayer@anipalace.hu

Főszerkesztő: Catrin
catrin@anipalace.hu

Tervezőszerkesztő: Hirotaka
hirotaka@anipalace.hu

Lektorok: Strayer8
strayer8@anipalace.hu
pintergreg
pintergreg@anipalace.hu

További munkatársak:

Iskariotes, Lady Marylin, tomyx20, Aqualuna, Miichan, Ricz, Asahina Kantana, Suzika

Elérhetőségek

Cikkek beküldése:
bekuldes@anipalace.hu

Információ, kérdések:
info@anipalace.hu

Weboldal: *anipalace.hu*

Facebook: *facebook.com/anipalace*

Szerkesztői levél:

Írta: Catrin

Yo!

A 2016-os év utolsó *AniMagazin* számához érkeztünk, így a (néha feleslegesen) nagy évvégi hajtásban (ilyenkor mindig megnyugszom, hogy decemberben már nem jelenünk meg).

Örömteli, hogy íróink lelkesedése most sem apadt, és változatos cikkeket hoztak ismét nekünk, akár aktualitásokról, újdonságokról, akár retro címekről legyen szó, melyekhez remekül társul a tehetséges cosplayeseket bemutató interjú vagy az új próbálkozásként indult Kajakalandok. Iskariotes Kadomatsu cikke pedig jelzi a közeli ünnepeket. De nem kezdek a teljes tartalom spoilerezésébe, essetek neki magatok! Annyi "titkot" azért még elárulok, hogy eredetileg a *91Days*t gondoltuk a címlapra, csak annyira beleszerettem közben ebbe a Yama no ~~Musume~~ Susume című kirándulós slice of life csodába, hogy nem tudtam ellenállni, ráadásul kiscsajok ezer éve voltak nálunk borítón. Legközelebb amúgy is bishounenek várhatóak a *Yuri on Ice*-ból.

Lehet kicsit megkésve - elvégre magazinunk megjelenésének hetét/hétvégéjét érinti -, de ajánlanék pár programot, sajnos csak Budapestre korlátozódva. November 23-27. között rendezik meg az Anilogue-t, az éves nemzetközi animációs filmfesztivált, melyre ezúttal is érkezik néhány anime a rendezvényben résztvevő artmozikba: a francia-japán koprodukciós, Ghibli nevével fémjelzett *A vörös teknős*, a *Ghost in the Shell* univerzum legújabb, 2015-ös anime filmje, a koreai zombis *Szöul, végállomás* és a rövidfilmekből álló *Anime Haiku*. De ezen a hétvégén lesz a PlayIT gamer rendezvény is.

Decemberben aztán elbúcsúztathatjuk az évet: 10-én egy utolsó con bulival, az Animekarácsonnyal, 17-én pedig Anime Piac lesz a Műszíben, amik leendő animés karácsonyi ajándékainkat is hivatottak szolgálni.

Minden írónknak és szerkesztőnknek szeretném megköszönni az egész éves munkáját, külön kiemelném most Hirotakát, akire ezekben a tömény melós hónapokban a szokásosnál is több "szerkesztői magány" hárult. Köszönöm, hogy ilyen imádni való formába önti nekünk mindig az AniMagazint.

Kedves érdeklődőinknek és rajongóinknak pedig szórakoztató olvasást és előre is kellemes ünnepeket kívánunk!

Előző szám



Tölsd le az AniMagazin többi számát is weboldalunkról: *animagazin.hu*

Facebook esemény

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

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

Partnerek

AnimeAddicts

Lady Marilyn Blogja

Animefordítások

Namida Fansub

Anime Hungary

NO SUB NO LIFE

Anime Kommentár

Pécsi Anime Fanclub

Anime Raptors

Red Light Yaoi Team

Anime Sekai Team

Anime Series

Ricz/Ronin Factories

AnimeWeb

Soul Society Team

Aoi Anime

Totenkopf

Dragon Hall +

UraharaShop

Tartalom



ANIME

Yama no Susume 04

91 Days 07

Sagaken Wo Meguru Animation 12

Kuroshitsuji 17

A felelőtlen Tylor kapitány 21

Téli szezonajánló 24

Szezonos animék röviden 29

Onara Gorou, avagy gázok által homályosan 35

MANGA

Castle Heaven 39

Adarushan no Hanayome 41

LIVE ACTION

A szobalány 42

KONTROLLER

Fate/Grand Order 46

RENDEZVÉNYEK

Őszi MondoCon 51

TÁVOL - KELET

Kadomatsu - a japán karácsonyfa 55

Kobe fényfesztivál 59

Kajakalandok 61

KREATÍV

MacskArt interjú 65

KÍNAI KÜTYÜK

F1C kamera 72



Yama no Susume

Írta: Hirotaka

Ki szeret túrázni erdőkben, hegyekben? Nos én igen, kár, hogy nincs sok lehetőségem rá, akármennyire is szeretném. Épp egy ilyen hiányos időszakomban találtam rá a Yama no Susume című short animére, ami terjedelmében azért mégsem annyira rövid.

Két évados, az első évad 12+1x3 perc, a második 24x12 perc, és ehhez is tartozik egy 2 részes special. Összeszámolva azért kijön, hogy ez utóbbi évad bizony egy rendes 12+1 részes sorozatnak felel meg. Témája pedig a hegyi túrázás.

A történet főszereplői - vagy inkább túravezetőink - négy lány. Yukimura Aoi elsős középiskolás és nem sokat kommunikál társaival, ám már az első percben megtalálja egy régi barátja, Kuraue Hinata, aki viszont pont az ellenkezője, lelkes, beszédes lány és szereti a túrázást. Az első évadban még két karaktert kapunk, egy felsőbbéves, kicsit komolyabb Kaedét, és a cukiság megtestesítőjét, Yui-t.

Az első évad rövidsége nyomán nem sok mindenről szól, bár sikerült egész tartalmasan kitölteni, és bevezet minket a túrázás alapjaiba. Például, hogy milyen hátizsákot, kabátot vegyünk, hogyan sátorozzunk, mit együnk egy kiránduláson stb. A tapasztalathiányos Aoi-chan először kicsit el is túlozza a dolgokat. Az első évadban két kirándulást tesznek a lányok, először a 195 méter magas Tenran-hegyre, majd a Takao-hegyre (599 méterével kb. 60 méterrel magasabb mint a János-hegy). Természetesen kiépített útvonalon haladnak a lányok, könnyű kirándulás és még egy buddhista szentélyt is meg lehet tekinteni.





Ezenkívül még egy-két slice of life elemmel egészül ki az első évad, mint pl. a folyóparti főzőcskézés.

Igazából ebben a témában nem is vágyhatnék többre egy cirka 40 perces animétől.

A második évad jóval hosszabb lett, de sokkal többről nem szól. A lényeg itt is a kirándulás, csak szintet lépnek a lányok. A Mitsutouge-hegy már 1786 méterrel magasodik a tenger fölé, ahonnan pazar kilátás nyílik a Fujira. Ezt és a többi túrát is 2-3 részen keresztül élvezhetjük. Ugyanígy a Fuji-hegy megmászása is kihagyhatatlan a témában. Ezt sikerült talán a legvalószínűbben és legrészletesebben tálalni. Még nézve is hatalmas élmény volt. Kár, hogy itt egy kis túlhúzott gyerekdráma okozott kellemetlen szájízt, de így nyomatékosították, hogy a Fuji megmászása bizony nem piskóta.



A sorozat további részeiben újabb hegymászások, kirándulások (egyikre még szülők is mennek) és SoL elemek váltogatják egymást. Itt sajnos az sorozat a sablonokhoz nyúlt, a nyári házifeladat és a részmunkaidős meló képében. A szentjánosbogár nézés már jobb ötletnek bizonyult.

Mindkét évadhoz tartozik special, az elsőhöz egy rész, a másodikhoz kettő. Nem lógnak ki a sorozatból, kivéve a második spec 2. része, ez egy vicces lezáró.

Az anime természetesen a valóságból merít. A helyszínek, túrautak, környezet, mind a valóságról lettek mintázva és gyönyörűen. Mi sem mutatna jobb példát erre, minthogy a 2. évad speciáljának endingjében a helyszínekről néhány valós képet is megmutatnak. A karakterek aranyosak, szórakoztatóak, kedvelhetőek, igazi gyerekek. A zene kellemes, egyszerű, a második évad már openinget is kapott, ráadásul kettőt. Ending dettó. A grafika nagyon szép, a tájakat és a környezetet részletesen megrajzolták, bár néhány valódi képet áteffekteltek, de ez szerencsére nem zavaró. Azonban nem mindig egyszerű állóképekkel operáltak. A felhőket fújja a szél és a réten látszik az árnyékuk, a zászlók, ruhák lobognak a szélben stb. A karakterek lettek kicsit egyszerűbb rajzolásúak, de nem sokkal, így nem lógnak ki a háttérből szerencsére.

Ennyi az egész, aki szereti ezt a témát, vagy csak egyszerű, rövid kikapcsolódásra vágyik, tegyen vele egy próbát, az első évad kb. 40 perc, a másodiknak a részei meg csak 12 percesek, így nem vesz el sok időt sem.



Yama no Susume

Kattints a képre és töltsd le a vezércikkünkhöz járó hátteret!



ANIPALACE

91 Days

Írta: Hirotaka

Ritka pillanatok egyike következett be, mikor végre egy olyan szezonos anime került elém, aminek vártam a következő részét. Mivel az a tendencia erősebb, hogy a szezonos animék jelentős része nem több egy szokásos, gyenge/közepes alkotásnál.

Szerencsére néha akad kivétel, és van egy-két cím, ami kicsit kiemelkedik a középszerűség tengeréből. Ez most a Shuka stúdió első original animéjének, a 91 Days-nek köszönhető. Egy friss csapatról van szó, ami 2013-ban alakult és a teljes animálási folyamatot mindössze az újabb DRRR!! animékben és a Natsume Go-ban végezték. Így joggal voltam kíváncsi az alkotásra, és nem okozott nagy csalódást, bár maximálisan sem vagyok elégedett.







kus filmekből, azt adja vissza jól és hangulatosan.

Vendetta a családért

Főszereplőnk Angelo Lagusa, egy maffiózó családjának legidősebb gyermeke. Egy éjjel betörnek a házukba, szüleit, öccsét megölik, csak neki sikerül elmenekülnie. Ez önmagában nem túl eredeti, de kell egy kiindulópont és passzol is a közegbe. A kárhozat útja című filmben hasonló volt a helyzet. Angelo napról napra él évekig, amikor egy rejtélyes levelet kap, melyben megnevezik családja gyilkosait. Angelónak nem is kell nagyobb katalizátor, bosszút forral és felkeresi régi barátját Corteót, aki jóféle alkoholt kotyvaszt a garzon lakása konyhájában. Angelo felveszi az Avilio Bruno nevet és Corteo italát, a Lawless Heavent felhasználva beépül a Vanetti családba.

„A város igazi maffiózó paradicsom, virágzik a szeszkereskedelem. A családok pedig az ingatag patthelyzet tornácán egyensúlyoznak.”

Ez egy ízig-vérig maffia anime és egész jól hozza ezt az érzést. Kapunk egy fiktív, de sokat mondó nevű amerikai várost Lawlesst. A város igazi maffiózó paradicsom, virágzik a szeszkereskedelem. A családok pedig az ingatag patthelyzet tornácán egyensúlyoznak. Egyszóval tipikus maffiavilág a 30-as évekből, már csak Don Corleone hiányzik.

A 91 Days témájában nem akar újat mutatni, de nincs is rá szükség, a lényegében amit ismerünk ebből a korból/klasszikus filmekből, azt adja vissza jól és hangulatosan.

Ennyi elég is lesz alapozásnak. A fő történetszál innentől egyértelmű, mint egy Tapsi-Hapsi film, itt bizony mészárlás készül. Az izgalmat és a figyelmet a körítés, a környezet, a többi karakter valamint azok a fordulatok adják, amitől jó lesz egy maffiatörténet. Szerencsére a készítők a legtöbb kötelező elemet bele is pakolták az animéjükbe. A 91 Days jól mutatja be a Vendetti család működését, a szeszterjesztésen és a különböző családokkal történő szövetségkötésen keresztül. Az árulás, a lövöldözések, a családi ügyek és belharcok mind-mind helyet kaptak az animében, és ami adja az





„kapcsolatok kötődhetnek és szakadhatnak meg, akár egyetlen éjszaka alatt.”





egész sava-borsát, hogy itt bárkit elérhet a végzete, ha csak egy kicsit is rossz irányba áll a szeme.

Családi szamárlétra

Bár Avilio retorziója a fő motorja az eseményeknek, nagyon nem kell rugdosni a karaktereket, hogy kezdjék el egymást ölni. Avilio részese és egyben megfigyelője a történéseknek.

Az első részekben kicsit elveszhetünk a bűn erdejében, mivel elég sok arcot mutatnak be és nem tudjuk, hogy most ki melyik családhoz lojális éppen. Ehhez társul, hogy nem is mutatnak meg mindenkit, akiről szó





van. Tény, hogy a városi gensztertérképet szerették volna felrajzolni nekünk a készítők, de az első két-három epizód nézése közben zavar támadhat az erőben.

Egy pár rész után azért helyre kerülnek a dolgok és érdekfeszítő történéseknek lehetünk részesei.

Ahogy Avilio egyre feljebb jut a ranglétrán egyre nagyobb a tét, egyre többet tudunk meg a család ügyeiről, egyre jobban fogynak a karakterek, és ahogy említettem senkit, még a családok fejeit sem kímélik.

Nem lenne gengszter történet, ha nem kapnánk egy pártfogó barátot a főszereplő mellé. Itt sincs ez másként, Avilio néhány jól elvégzett meló után összeismerkedik Neróval, akivel egyre több balhéban vannak benne és jó kapcsolat alakul ki köztük. Nem titok, hogy a bosszúszál mellett az ő kapcsolatuk lesz a másik fő vonala a 91 Daysnek. Ám aki szemfüles, és megnézi a borítót, az észreveszi, hogy egy idő után szembe kerülnek egymással. De, hogy ez miként, miért, és hogyan következik be, azt megtudjátok, ha megnézitek.

Akármennyire is lineáris ez a bosszúsztori vannak benne kurta tollvonások. Ezek jelentik a fordulatokat, amik meglepnek/kíváncsivá tesznek. Főleg, ha Avilio, vagy Nero nyaka körül szorul egyre szorosabban a hurok. Persze a fent említett borító miatt gondoljuk, hogy főszereplő párosunkat nem egy random szereplő fogja megölni, így az izgalom azért veszít a mértékéből.

A legnagyobb húzásokat a spoilermentesség jegyében nem írom le, de van nem egy jelenet, amin még én is meglepődtem kicsit, és csak pozitívan nyilatkozhatnék róluk.

Ne bízz senkiben

A karakterek erős pontja az animének. Barátságról nem nagyon beszélnék egy ilyen történetél, de azért van rá példa. Inkább azt mondom, hogy kapcsolatok kötődhetnek és szakadhatnak meg, akár egyetlen éjszaka alatt. A hangsúly úgyis azon van, hogy ki mennyire hűséges a csa-



ládhoz, és akkor talán tovább marad életben, már ha nem árulja el senki.

De kik is osztják még az észt és a golyót a 91 Daysben?

Nos senkit nem akarok agyonrészletezni, mert semmi szükség rá, általánosságban jellemző, hogy mindenki cselekvőképes, lő ha lőni kell, és persze a saját érdekükben megtesznek bármit. Mindenki önzően lojális saját maga irányába.

Aviliórói, azaz Angelóról és Neroról már volt szó. Ők a főszereplő páros, jóban vannak, még talán barátoknak is mondanám őket.

Avilio barátja Corteo, a félszeg szeszfőző, aki a Vanetti család üzemében készíti a Lawless Heavent.

Akit még kiemelnék az Fango, ő talán a legjapánosabb karakter. Egy őrült pszichopata, úgy gyilkol, ahogy más teát iszik. Számomra kicsit kilóg a világból.

A többi karakter nem kap annyival kiemelkedő szerepet, hogy érdemes legyen megemlíteni. Sok karaktert ismerünk meg a Vanetti családból, például magát a család fejét Vincentet vagy Nero öccsét. Lehet őket kedvelni, de inkább egyforma szinten mozognak.

Jellemfejlődésről nem tudok hosszan nyilatkozni. Miért is kéne, egy maffiózó ritkán fejlődik. Bár azért Aviliónak és Nerónak megadták a változás jeleit.

A lasagne íze...

Mindig van olyan pontja egy animének, amit lehet szidni, vagy csak szimplán nem üti meg azt a mércét, amit várunk. Ez a 91 Daysnél sincs másképp. Ebben az esetben az anime gyenge pontja a grafika. Jócskán hagy kívánni valót maga után a cím. A karakterek arcai többször nem szépek, nem arányosak. A távolabb álló karakterek túlságosan részletszegények.

A fény és árnyék markáns része az animének és a hangulatkeltésnek. Ez megfelelő, bár néhol egy-két jelenet túl sötétre sikerült, de alapjában véve jól használták.

A közeli környezetre nincs panaszom, szépek, a távoli hátterek már puritánabbak, de ez megszokott.

További probléma, hogy élettelennek érzi az ember a várost, lakót szinte nem is látni. Bár ezt sikerült azzal kivédeni, hogy







sok akció este zajlik, akkor meg jobb ha Lawless polgári lakossága nem járkál az utcán. Bár azt meg kell jegyeznem, hogy a Gangsta városa sokkal rosszabb volt ennél. Ott egy nevetséges színdarab díszlete volt az egész, itt szerencsére nincs ilyen érzésem. Az animáció minősége egész jó lett, nem éreztem zavarónak. A kocsik mozgására ugyan rásegítettek 3D-vel, de láttam már ennél rosszabbat is.

A színvilág viszont telitalálat. Az egészen van egy szépiás hatás. Ennek megfelelően főleg barnás, szürke színeket alkalmaztak.

A zenei felhozatallal sincs különösebb bajom. Az aláfestő zenék jók, dallamos, tipikus korabeli muzsika. Az ending melankolikus bárzene, andalító női hangon. Egyetlen problémám az opening, az valahogy félresikerült, semmi bajom nincs TK-val, de ehhez az animéhez inkább Baccano stílusút tudnék elképzelni.





Egy másfajta problémám is adódott még. Az anime nézése közben folyamatos hiányérzetem volt. Nem tértek ki a rend őreinek munkájára, nem volt rendőri korrupció, razzia, rajtaütés, bárminemű rendőri mozgolódás. Ez egy csúnyán kihagyott ziccer, belefért volna.

Verdikt

Van egy hangulata a 91 Daysnek és bár megvalósításban hagy némi kívánnivalót maga után, azért mégis megéri tenni vele egy próbát. Legalábbis annak, aki szereti ezt a stílust. A hiányosságai ellenére egy szórakoztató alkotás, amely fenntartja a figyelmet és nem kis előny, hogy original mivolta miatt egy lezárt, folytatást nem igénylő történetet kapunk 12 részben.

Ami mindenképpen jó, hogy egy olyan korszakba helyezték a történetet, amiből nem sok anime készült, pláne úgy, hogy semmi természetfeletti erő, vagy mágia sincs benne.





„...jó, hogy egy olyan korszakba helyezték a történetet, amiből nem sok anime készült...”





Cím: 91 Days
Műfaj: akció, dráma, történelmi
Év: 2016 nyár
Hossz: 12x24 perc + 1 OVA
Stúdió: Shuka
Forrás: original

Értékelés
MAL: 7,95
ANN: 7,82
Anidb: 7,34



Sagaken Wo Meguru Animation
- Utazások Saga prefektúrában

Írta: Suzika, Aqualuna (*animeweb.hu*)

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Saga prefektúra, azaz tartomány Japán Kyushu nevű szigetének északnyugati részét foglalja magába. Érinti mind a Japán-tengert, mind az Ariake-tengert. A prefektúra nyugati oldala kerámia- és porcelánművességéről híres, különösen Karatsu, Imari és Arita városai. A tartomány központja Saga városa.

Az évek során az emberek elvesztették az érdeklődésüket Saga prefektúra iránt, ennek megváltoztatására a prefektúra megbízta a Pony Canyont, és a Seven Arcs stúdió készítésében 2016. téli szezonjában megjelent két rövid, körülbelül 10 perces kisfilm, a *Yakusoku no Utsuwa: Arita no Hatsukoi* és a *Fuyu no Chikai, Natsu no Matsuri: Takeo no Ookusu*, amelyek a prefektúra két városát, Aritát és Takeót mutatják be egy-egy rövidke szerelmi történet körítésében. A két rövidfilm a *Sagaken Wo Meguru Animation* közös címen szerepel hivatalosan az anime címek listájában. Érdekesség, hogy a két rész egyazon napon, ám különböző helyen került első vetítésre, az Aritáról szóló rész a Kyushu Kerámia Múzeumban, míg a Takeóban játszódó az ottani Saga Prefectural Space and Science Múzeumban. Utóbbi helyen rendezője, a sagai születésű Nishimura Junji tartott bemutató beszédet, és mindkét vetítés meglátogatása ingyenes volt a közönség számára.

Ahogy a következőkben látszódni fog, az animét elsősorban a létező történelmi, turisztikai helyek igen részletekbe menő, valósághű ábrázolása miatt lehet kiemelni, melyeket némi romantikus drámai körítéssel igyekeztek érdekessé tenni. Így kell művészi reklámot csinálni! Hátradőlünk, és nem is gondolunk arra, hogy voltaképpen útifilmet/a helyi kultúrát népszerűsítő dokumentumfilmet nézünk.

Első rész



A Yakusoku no Utsuwa: Arita no Hatsukoi, ahogy címéből is kitűnik, Arita kerámia-városának bemutatására készült, de a történet előterében két középiskolás diák

„a prefektúra megbízta a Pony Canyont, és a Seven Arcs stúdió készítésében (...) megjelent két rövid, körülbelül 10 perces kisfilm...”

áll, név szerint Jun és Nao. A történet röviden: a két diák az Arita Műszaki Középiskolába jár, ahol Jun kapott egy lehetőséget elkészíteni az első aritai porcelánját, ami mögött egy ígéret is áll. A fiú sokat dolgozik a porcelán csészén, de nem tudja a festését megcsinálni, viszont egy bizonyos ígéret miatt megmakacsolja magát és a segítséget is elutasítja. Végül rájön egy beszélgetés kapcsán, mit kell tennie, hogy ráléphjen a mesteremberek útjára. Ez viszont nem minden, hisz a főszereplőink közt ez idő alatt szövődik egy szerelmi szál is.

Ami a történet valóságos alapját adja

Arita egy kisebb város, amely a kerámiaáruiról híres. Az első aritai porcelánáru a 17. században készült el, amit még csak fehér alapon kék festékkel készítettek, mint ahogy Jun is készíti az animében, később viszont már többféle festéket is használtak. A legnagyobb japán kerámiai vásárt, az Arita Ceramics Fair-t is itt rendezik meg minden évben április 29-től május 5-ig. Több, mint 600 üzlet ad el ilyenkor kerámiaárukat egy 4 km hosszú úton, ezért eléggé nagy tömeg lehet akkor ott.



A Genemon műhely, ami az animében is megjelenik, már közel 260 éves és ott készülnek a legszebb imari-i porcelánáruk. Az animében az is elhangzik, hogy a Genemon kemencét 30 évente újraépítik, és hogy több mester is dolgozik ugyanazon az edényen.





A Kyushu Kerámia Múzeumnak sok fajta porcelánja van a Saga prefektúrából, de leginkább aritai és imari-i porcelánokat találni benne. Ezen kívül a múzeumba érdemes ellátogatni, mert sokat tanulhat az ember az aritai porcelánkészítésről. A neve nem hangzott el a helynek az animében, ezért muszáj volt párszor megnézni, hogy ez tényleg az-e, de a képen is látszik, hogy a képkocka pont a főbejáratnál található..





Az iskola, amibe Jun és Nao jár, úgyszintén létezik. És ez az Arita Műszaki Középiskola. Itt többféle részleg van, mint például a kerámiai, tervezési, elektromos és mechanikai. Mi itt csak a kerámiai részlegbe kapunk betekintést, mert arról szól a történet, de a valóságban több is van itt, mint porcelánkészítés.





A kőtábla, ami az iskola utáni képkockán van, „Tsutomu Osamu" - kanjikkal írva, hiraganával pedig „benshugakusha", azaz Benshu Iskola és ez része az iskola mottójának. Hogy a piros pontok az elején mik, arra végül nem sikerült rájönnöm, de a valóságban is ott állnak a kőtáblán.





Hogy a folyó, amiben cserépszilánkok vannak, létezik-e? Hosszú keresgélés után arra is rátaláltam. Tényleg keresztülfolyik ez a folyó Aritán és tényleg benne találhatók a cserépszilánkok, bár nem olyan szépek, mint ahogy meg lettek rajzolva. Ezek a szilánkok amúgy több hídnál is láthatóak Aritában. Az anime szerint az elrontott, hibás darabokat vetették a folyóba készítőik.



Lehet, hogy csak rövid időre, de az Izumiyama Rokujizót, más néven a Hat Buddha Szobrot is lehetett látni. Hogy miért pont hat? Mert a buddhizmusban a hatos egy varázslatos szám. Ezeket mikor először megláttam, ruhaszárítónak hittem, mert nincsenek sokáig képernyőn és távolról nehéz felismerni őket. Az animében 6:43-kor jelennek meg.





Végül az utolsó jelenet a Tōzan szentély előtt történt, ahol érdekes módon a vasút a lépcső tetején megy el, de így legalább nem dadogtak tovább a fiatalok. A Tōzan szentélynek csak egy részét láthatjuk a legvégén, mikor Nao várja, hogy a vonat elhaladjon. A szentély torii kapuja porcelánból készült, amit az aritai fazekasok készítettek régen.





Második rész

A *Fuyu no Chikai, Natsu no Matsuri: Takeo no Ookusu* című anime Takeo városát mutatja be, amit másképp a fák városának is hívnak. A területe háromszor akkora, mint Aritáé. A mai Takeo város több faluból és kisebb városokból alakult ki.

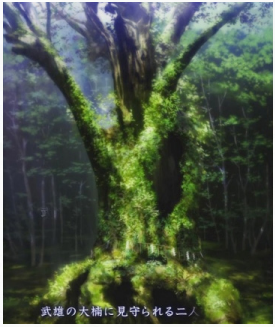


A történet röviden: Főszereplőink, Shouta és Rinko a kámforfa előtt nőnek fel. A múltban, mikor egy előadásra készültek, Rinko eléggé ideges volt és a fiú meg akarta nyugtatni őt, ezért elvitte az erdőbe, ahol együtt megtekintették Takeo szent kámforfáját, ami már több mint 3000 éves. A történet során pedig betekintést nyerhetünk, ahogy pár évvel később kicsit kiruccannak Takeóba két ismerősük társaságában, és meglátogatják a Space and Science Múzeumot valamint a Takeo Onsen nevű fürdőt, aminek több éves rejtélyéről is beszélgetnek. De ezzel nincs vége, hisz a romantika ebből a műből sem hiányzik.

A történet valós alapjai

Az elején, mikor Souta és Rinko elmegy az erdőbe, akkor megállnak a több mint 3000 éves szent kámforfa előtt, ami nyáron a valóságban még szebb, mint meganimálva, viszont télen nem ilyen zöld. A fa belsejébe vezet egy lépcső, ahol a Takeo szentély található. Ez az óriási kámforfa japán 7. legnagyobb fája. Egyszer szívesen megnézném a valóságban is.

„...Takeo no Ookusu című anime Takeo városát mutatja be, amit másképp a fák városának is hívnak."





A Saga Prefectural Space and Science Múzeumba ment később a négy fiatal, aminek a harmadik emeletén található a 200 személyes planetárium. A planetárium szeretné megismertetni az emberekkel a megannyi csillagot és csillagképet az esti égbolton. A kivetítőjük egy fejlettebb 3D-s vetítő. Ide is érdemes ellátogatni, ha egyszer az embert Saga prefektúrába veti a sorsa.

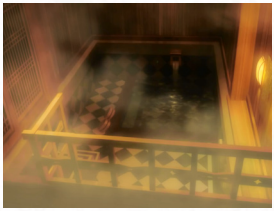




A planetárium után a fiatalok ellátogattak a Takeo Onsenbe (fürdőbe), aminek a szimbóluma a vörösre mázolt Romon kapu. Ott a Tonosamayu nevű híres fürdőrészre mentek, ami a helyi Uraknak lett építve a 18. század környékén. Ha egy Takeóban élő embert kérdezel a látványosságokról, valószínű, hogy ezzel fogja kezdeni, mert ez egy nagyon szép és rejtélyes helye Takeónak. Itt minden évben megtartják a Takeo Onsen tavaszi és őszi fesztiválját. Az alsó képeken pedig a Tonosamayu fürdőrész látható, ahova Rinkóék mentek.

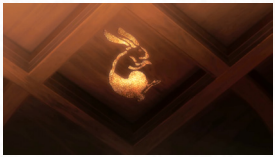


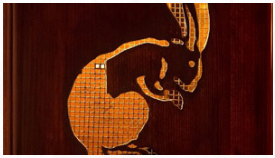






A Takeo Onsennek van egy különleges része is, amit Rinko és a barátnője meg is nézett. Ez egy misztikus kapocs a tokiói állomás és a fürdő között. Még régebben felfedezték, hogy a tokiói állomáson van 8 állat a japán (eredetileg kínai) állatövi csillagjegyekből, de a maradék négyet egy ideig nem találták. Végül 2013-ban megtalálták a Takeo Onsen kapujában ezt a négyet. Ez azért lehetséges, mert ugyanaz az ember tervezte, Kingo Tatsuno; ő rejtette el ezeket a szimbólumokat.





Kiknek ajánlható az anime? Akik vágynak egy-egy nyugodt, rövid animére, nem vetik meg a romantikus vezérfonalat, persze arányos happy enddel, vagy akik egyszerűen egy animációs művészfilmre vágynak. Akik élvezik a gyönyörű, valósághű háttéranimációkat s végül, akik szeretnének pár új érdekességet megtudni Japán egyik történelmileg is jelentős tartományáról.

Hossz: 2 x 15 perc
Vetítés: 2016. 03. 12.
Műfaj: dráma, életkép, romantika
Stúdió: Seven Arcs
Rendező: Nishimura Junji
Értékelés:
MAL: 6,71



Kuroshitsuji

Írta: Asahina Kantana (Szalma Krisztina Renáta)

A Kuroshitsuji, Toboso Yana azonos címen futó mangájának 2008-ban megjelent animeadaptációja, amelyben betekintést nyerhetünk Ciel Phantomhive és démoni komornyikja, Sebastian Michaelis mindennapjaiba.

A viktoriánus Londonban játszódó történet főszereplője a 13 éves Ciel Phantomhive gróf, aki azért, hogy bosszút állhasson szülei gyilkosain, szövetségre lép egy démonnal, Sebastiannal. Szövetségük értelmében, Sebastian felfalhatja Ciel lelkét, amint teljesíti a fiú kívánságát, s addig komornyikként áll a szolgálatára.

Mindemellett az ifjú Phantomhive-nak, édesapja nyomdokaiba lépve a családi vállalat, a Funtom játékgyár vezetésében és a királynő, misztikus gyilkosságok megoldásához kötődő megbízatásainak végrehajtásában egyaránt helyt kell állnia. A tény, hogy vannak, akik minden áron el szeretnék tüntetni az élők sorából, még inkább megnehezíti Ciel dolgát.

Ciel a legmagányosabb karakter, akit valaha képernyőn láttam. Elveszíti a családját; az egyetlen élő rokonával, Madam Red nénikéjével nem ápol bizalmas kapcsolatot; a házban szolgálóktól elridegült. Egy rózsaszín reménysugárként bukkan fel a történetben Ciel menyasszonya, Lizzy, aki minden erejével azon van, hogy mosolyt csaljon a fiú arcára. Ám Ciel még neki sem beszélt a gyilkosság estéje óta történtekről. Egyetlen támaszaként Sebastianra tekinthetünk (aki szerintem szinte a megszólalásig hasonlít az elhunyt Phantomhive grófra), hiszen ő az, aki mindig mellette áll és megvédi. Azonban a démoni komornyik sem képes teljesen betölteni a bizalmas szerepét, hiszen tetteivel, bármennyire tűnjenek is azok önfeláldozónak vagy kedvesnek, mindvégig a maga malmára hajtja a vizet.



Ciel elhagyatottságában talán az a legtragikusabb, hogy a történet folyamán mindvégig emberekkel és természetfeletti lényekkel van körülvéve, mégsem tud bensőséges kapcsolatot kialakítani senkivel sem. Alakja lombhullató erdő közepén álló, magányos fenyőként sejlik fel.

Az anime három évadot felölelő cselekményhálózatának labirintusában barangolva nem csak a természetfeletti gyilkosságokról kerül le a lepel, de a múlt emlékeinek felbukkanásaiból

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

egyre élesebb és tisztább képet kapunk hőseink tetteinek céljairól, motivációiról.

A szereplőket két nagyobb kategóriába lehet besorolni: természetfeletti szereplők és emberi szereplők.

A természetfeletti szereplők legszembetűnőbb jellemvonása az, hogy emberi tulajdonságokkal rendelkeznek. Nem csupán a jó vagy a rossz megtestesítői. Alakjukban egyaránt megtalálható mind a két sajátosság, még ha kiélezettebben és szembetűnőbben is, mint más, emberi szereplőknél.

Ezt a kettősséget támasztja alá az anime motívumvilágának egyik, egész animét körülölelő eleme, a fordított ellentét. A jól megszokott jó angyal és rossz démon ellentét megváltoztatása még inkább kihangsúlyozza a szereplők kiélezett emberi természetét. Annak ellenére, hogy Sebastian egy démon és már ez a könnyed, egyszavas fajmeghatározás szabad teret nyit a negatív előítéleteknek, mégis ő a tökéletesség, az önfeláldozás és a hűség megtestesítője. Vele ellentétben bukkan fel angyali szereplőnk, aki a zűrzavar és a káosz történetbeli megteremtője.

A fordított ellentét rámutat arra, hogy egy embert nem lehet egyszerűen csak jónak vagy rossznak nevezni, hiszen egyaránt hordozunk magunkon pozitív és negatív tulajdonságokat. Viszont az egyén tulajdonságok dominanciája fölötti döntését és ennek a döntésnek a befolyásoló tényezőit az emberi szereplők mutatják be.

Közülük is Ciel és Lizzy karakterét szeretném kiemelni. Az anime két gyerekhőse kiskoruk óta jóban voltak, mindig együtt játszottak. Míg azonban a múlt eseményeinek súlya alatt az egyikük helytelen döntést hozva eladta a lelkét és teret engedve bosszúvágyának elfelejtette, hogy milyen őszintén mosolyogni, a másik egy vidám, életerős és sugárzó karakterré vált.

Jó és rossz. Helyes és helytelen. Az anime nézése során könnyen felvetődhet a kérdés, hogy mégis mi a jó és mi a rossz? Mikor lehet egy döntés helyes és mikor nem? Bűn-e az, ha a bűntelenség megóvásának érdekében bűnt követünk el? Jótett-e az, ha önnön célunk elérése érdekében cselekszünk jót? Tengernyi kérdés és megannyi gondolat zúdulhat végig a néző fejében, s szerintem ez a Kuroshitsuji egyik legfőbb tulajdonsága. Elgondolkodtat. S nem csak elgondolkodtat, de szabad teret nyit arra, hogy az adott eseményt több szemszögből is megvizsgálhassuk és ezáltal lehetőséget ad, hogy a történtek beavatottjaként alkossunk véleményt szereplőinkről, megérthessük tetteiknek miértjeit és hogyanjait.

Az anime elgondolkodtató attribútuma könnyedén fonódik össze humorosságával, amelynek fő forrása a szereplők jellemében rejlik. Ez mutatkozik meg abban a jelenetben is, amikor hőseink a Hasfelmetsző Jack ügyében nyomozva felkeresték a temetkezési vállalkozót. Undertaker















viszont csak egy feltétellel volt hajlandó kiadni a birtokában levő információkat: nevettessék meg. Ciel döbbenten állt a furcsa kérés előtt, olyan arcot vágva, mint egy kisgyerek, akitől elvették a cukorkáját. Madame Red hullajó pletykája és Lau fergeteges favicce sem volt képes megnevettetni Undertakert. Ez volt az a pillanat, amikor a háttérből figyelő Sebastian előrelépett és mindenkit kiküldött az üzletből. Hosszú csönd következett, aztán hirtelen! Az ajtó előtt döbbenten várakozók arcára még nagyobb döbbenet ült ki, amikor Undertaker nevetése megrázta a földet, s ennek következtében még az üzlet cégére is a földre zuhant.

A dark fantasy műfajkategóriába tartozó anime katartikus élményt ígérő története mellé varázslatos képi- és hangvilág társul.

Az események helyszínei tökéletes hangulati alátámasztást nyújtanak az események számára, a természeti környezet igazodik az adott jelenetek, szereplők hangulatához. A vidámabb jelenetekhez



élénk színek és napsütéses táj társul, míg a sejtelmességet, titokzatosságot a köd, a rejtélyek megoldását a ködszakadás szimbolizálja. A bánat és a megvilágosodás hírhozója az esőzés, a feszültséget és olykor félelmet keltő elem a fény tűz-, vagy villámkénti felragyogása, esetleges kihunyása.

A hangvilág sokszínűsége által, a zene egyetemes nyelvén hivatott kifejezni mindazon érzéseket, amelyeket nem lehet szavakba önteni. Mindegyik évadhoz egy gyorsabb ütemű opening és egy lágyan hullámzó ending társul.

A Kuroshitsuji az animék világának az az ékköve, amely szerteágazó cselekménye, összetett szereplógárdája, kettős szimbólumvilága, elgondolkodtató és humoros ismérve, valamint szemet gyönyörködtető képi és dobhártyát bizsergető hangvilága által könnyen belopja magát a nézők szívébe.



Hossz: 1. évad: 24 rész. 2. évad: 12 rész. 3. évad 10 rész. + OVÁk, specialok.

Műfaj: akció, vígjáték, démonok, fantasy, történelmi, shounen, természetfeletti

Stúdió: A-1 Pictures

Értékelés (1. évad):
MAL: 8.06
ANN:
Anidb: 7.44



A felelőtlen Tylor kapitány

Írta: pintergreg

Mihez kezdenél, ha húsz éves vagy, nincs munkád és könnyű, gondtalan életre vágysz? Természetes belépsz az Egyesült planéták űrhaderejéhez (UPSF), akárcsak Justy Ueki Tylor. Ezzel a gondolattal lépett be hősünk a hadsereg irodájába, hiszen legjobb esetben irodai munkát kap, ruhát, kaját és a lakhatásra sem lesz gondja. Ha nem iroda, akkor felkerül egy hadihajóra, ahol az idő java részében úgysem történik semmi. Kivéve persze, ha az emberiség éppen hadban áll a Raalgon birodalommal.

Már ennyiből sejthető, hogy ez egy (scifi) paródia, amely cseppet sem veszi komolyan magát, de miért is tenné, ha anélkül is kiváló szórakozást nyújt? Az is sejthető, hogy Justy Ueki Tylor bekerül a hadseregbe, méghozzá a posztját is lelövi már maga a cím, így röviden összefoglalnám a történetet míg idáig eljutunk.

Miután verhetetlen érveléssel megyőzi a toborzótisztet / recepciót, sikerül eljutnia egészen az alkalmassági vizsgáig, melyet egy mesterséges intelligencia vezényel le. A katonás, határozott férfi személyiséggel szemben viszont Tylor nem túlzottan együttműködő, így a számítógép úgy dönt női személyiségre vált. Ez lényegesen jobban bejön neki, méghozzá annyira, hogy elkezd vele flörtölni. A szoftver viszont nincs igazán felkészítve az ilyesmire, így gyakorlatilag lefagy, vele együtt az egész parancsnokságot üzemeltető



központi számítógép is. Ezt a hadsereg ellenséges szabotázsként kezeli és hát a zűrzavarban történetesen valahogy besorozzák Tylort is.

Miután elnyerte álmai irodai munkáját egyszer csak azzal a feladattal szembesül, hogy a hadsereg egykori legendás admirálisa hosszú ideje nem kapott nyugdíjat, így hajlott korára egy teljesen lepukkant lakásban tengeti életét. Ezt annyira szívügyének tekinti, hogy sajátkezűleg kézbesíti a járandóságot, mellyel egy túszdráma kellős közepébe csöppen. Történt ugyanis, hogy egy háborút ellenző terrorista csoport két tagja túszul ejtette az imént említett nyugalmazott tisztet, két lányát és egy szintén a seregben szolgáló barátjukat, Yuriko Start. A helyzet megoldására Yamamoto hadnagyot, a fényes karrier előtt álló mintakatonát rendelik ki, aki azonban óriási baklövést követ el a túszhelyzet kezelése során: beengedi az épületbe a „nyugdíjkézbesítés" műveleti kódra hivatkozó hősünket.
A bökkenő persze az, hogy nincs ilyen műveleti kód, és nem a parancsnokság küldte ki a legjobb tűsztárgyalóját...

Ezen a ponton térnék ki arra az érdekes helyzetre, hogy az említett két lány olyan középiskolásformának néz ki, míg a nyugalmazott katonánk legkevesebb nyolcvannak, pedig egészen egyértelműen apának

„A katonás, határozott férfi személyiséggel szemben viszont Tylor nem túlzottan együttműködő, így a számítógép úgy dönt női személyiségre vált. Ez lényegesen jobban bejön neki (...) elkezd vele flörtölni. A szoftver viszont nincs igazán felkészítve az ilyesmire, így gyakorlatilag lefagy,"





szólítják. De visszatérve a történethez, adott négy túsz, két túszejtő és egy szórakozott irodista. Mi lesz az eredmény? Az irodistánk megoldja a helyzetet, majd kitüntetik, s az UPSF Soyokaze nevű hajójának kapitányi posztját is megkapja annak ellenére, hogy egy alkalommal visszaadja a túszejtőnek az elejtett fegyverét.

Mit kell tudni a Soyokazéról? A hadsereg több generációval ezelőtti ütött-kopott lélekvesztője, melynek élén három napnál tovább nem nagyon szolgált még kapitány és főleg a sereg priusszal rendelkező egyéneinek lerakataként szolgál. Persze ide kerülnek a korábban már megismert karakterek: a lányok, Yuriko és Yamamoto is, mind-mind Justy Ueki Tylor kapitány alá, aki igazán kedveli, hogy az égegyadta világon semmi dolga. Hiszen mi dolga lenne egy kapitánynak?

Nézzünk pár szót az ellenségről is, a Raalgon birodalomról, mely épphogy csak vesztette uralkodóját, akit a 16 éves lánya követ a trónon. A Raalgon birodalom haditechnikája fejlettebb, létszámfölényben is vannak és gyakorlatilag uralkodójuk halálát igyekszenek megbosszulni, így a morális előny is az ő oldalukon áll. Úgy egyébként mint nép egészen emberiek, kivéve az elf füleket, öltözködésüket pedig az arabokéhoz tudnám hasonlítani, és ahogy ez már csak lenni szokott emberi -jelen esetben- japán nyelven beszélnek. A fejlett hadigépezet ellenére a Soyokaze képes folyamatosan csatákat nyerni, még úgy is, hogy a kapitányának stratégiakészletében előkelő helyen áll a megadás és a megfutamodás...

A grafika és az animáció meglehetősen szép egy ,93-as animéhez képest, az OP egészen fülbemászó, már-már üdítően hat a maiakhoz viszonyítva, de nem egy korszakalkotó muzsika. Az ED nagyságrendileg pont ugyanilyen. Az anime light novel alapján készült, elég jól le van zárva, de egy OVA is követi tíz résszel, ám részenként kétszeres játékidővel. Itt-ott fellelhető benne pár elem Leiji Matsumoto Yamato sorozatából, ilyen például az iszákos hajóorvos, vagy az ellenséges hadvezér tisztelete ellenfele iránt. De persze az is lehet, hogy ezeket csak beleképzelem… A karakterek tekintetében Tylor leginkább egyszerű, naiv és túlzottan jószívű, Yuriko tipikus tsundere, Yamamoto (kissé) karót nyelt, az ikrek időnként irritálóak, főleg a vinnyogó hangjuk, Azalyn tipikus tini, befolyásolható, naiv. Aztán ott van még a sorozat talán legjelentősebb karakterfejlődésén áteső Nakagawa Harumi, az iszákos hajóorvosunk asszisztense; a nőktől irtózó pilótazseni, Kojiro Sakai; a kommunikációs tiszt Kyung Hwa Kim; a mindig nyugodt kormányos, Katori Harold és a senkit sem tisztelő punk tengerészgyalogosok. Összességében a karakterek jól kidolgozottak és a seiyuuik is nagyszerűek, minden együtt áll tehát a felhőtlen szórakozáshoz. De persze nem fogom parancsba adni a megtekintését, maradjunk Tylor kapitány egyik első utasításánál: mindenki tegyen úgy ahogy akar!





Cím: Musekinin Kanchou Tylor
Műfaj: vígjáték, sci-fi
Stúdió: Tatsunoko production
Hossz: 26 rész
Szezon: 1993 tél

Értékelés:
MAL: 7.97
ANN: 7.95
Anidb: 7.55
Nálam: 9

Téli szezonajánló



A DOWA királyság 13 államra van tagolva és éppen a fennállásának 99. évfordulóját ünnepli.
A 13 államot az ACCA szervezet felügyeli. A történet központjában Jean Otis parancsnokhelyettes áll, aki csapatával az ACCA munkáját felügyeli a királyságban.

manga alapján
Műfaj: dráma, rendőrség
Stúdió: Madhouse
Seiyuuk: Yasumoto Hiroki, Shimono Hiro, Suwabe Junichi



Az Akibai utazás című játékban a játékosok a reprodukált tokiói Akihabara városrészében játszanak. Itt vámpírokkal kell harcolni, cél: letépni a ruháikat és napfénynek kitenni őket.

játék alapján
Műfaj: akció, ecchi, kaland, természetfeletti
Stúdió: Gonzo



Toyama Kasumi egy zálogház kirakatában egyből beleszeret egy csillag alakú gitárba. De van még négy másik lány, akik hozzá hasonlóan keresik a lehetőséget, hogy megcsillogtassák zenei tudásukat.

manga alapján
Műfaj: zene
Stúdió: ISSENx Xebex
Seiyuuk: Itou Ayasa, Otsuka Sae, Ohashi Ayaka, Nishimoto Rimi



A Chain Chronicles mobiljáték animeadaptációja.
Yuguto földje több területre van osztva és mindegyiket egy-egy király uralja. Kisebb konfliktusokon kívül béke honol egészen addig, amíg egy sötét csoport sötét szörnyei megjelennek.

játék alapján
Műfaj: akció, kaland, fantasy, mágia, shounen
Stúdió: Telecom Animation Film



2009. november 6-án 7,8-as erősségű földrengés rázta meg Tokiót. A Shibuya földrengés néven elhíresült tragédiában 3851 ember halt meg és több mint 30 ezer megsérült. A történet 2015. októberében indul. Shibuya újjáépült, ám rejtélyes halálesetek történnek, amikre a közvélemény is felfigyel, és újra eluralkodik az 5 évvel ezelőttihez hasonló káosz.

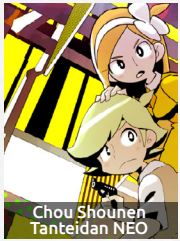
visual novel alapján
Műfaj: hárem, misztikus, pszichológiai, sci-fi
Stúdió: Silver Link
Seiyuuk: Matsuoka Yoshitsugu



1912-ben egy fiatal nő elhatározza, hogy felkutatja a démoni Shinsengumi igaz történetét. 1859-től kezdődően Hijikata Toshizo különféle emberekkel találkozik, akik a társai lesznek a Shinsengumiban. Az első társ Kondó Isami.

manga alapján
Műfaj: akció, történelmi

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



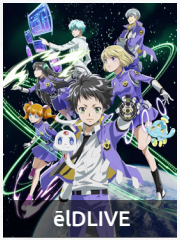
A történet Edogawa Ranpo híres regényéből ismert Kobayashi unokáinak történetét meséli el.

regény alapján
Műfaj: rejtély
Stúdió: DLE
Seiyuuk: Uesaka Sumire, Hosoya Yoshimasa, Kimura Ryouhei, Eguchi Takuya



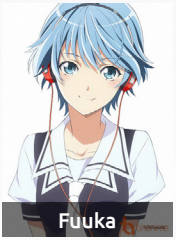
Succubus, dullahan és vámpír, kiket úgy neveznek, hogy ajin vagy demis. Régen üldözték őket, de az elmúlt években elfogadta őket az emberi társadalom. A történetben egy középiskolai biológiai tanár megfigyeli ezeknek a lényeknek az interakcióit és problémáit.

manga alapján
Műfaj: vígjáték, fantasy, iskola, seinen
Stúdió: A-1 Pictures
Seiyuuk: Suwabe Junichi



Kokonose Chuuta árva és a nagynénjével él. Egyszer hazafelé furcsa dologgal kerül kapcsolatba és egy fantasztikus lényekkel teli világba, egy űr-rendőrállomásra kerül, ahol Rein Brickke a Naprendszer osztály főnöke. Chuutát a számítógép választotta ki, bár Sonokata Misuzu, a főnök helyettese nem hiszi, hogy Chuuta alkalmas a feladatra.

manga alapján
Műfaj: akció, sci-fi, űr
Stúdió: Studio Pierrot
Seiyuuk: Murase Ayumu, Suzuki Tatsuhisa, Kugimiya Rie



Haruna Yuu épp beköltözött a városba és rendszeresen használja a Twittert. A bevásárlása közben belefut egy titokzatos lányba, Fuuka Akitsukiba, aki megpróbálja lefényképezni a lány bugyiját. Hogyan fog változni az életük?

manga alapján
Műfaj: dráma, ecchi, zene, romantika, iskola, shounen
Stúdió: Diomedea
Seiyuuk: Lynn



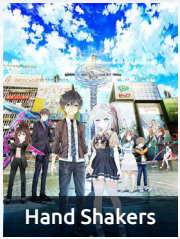
Ebben az animében Gabriel arkangyal leszáll a Földre és másokhoz hasonló életet él. Online játékokkal játszik és lóg a suliból.

manga alapján
Műfaj: vígjáték, iskola, shounen, természetfeletti
Stúdió: Doga Kobo
Seiyuuk: Tomita Miyu, Hanazawa Kana, Oonishi Saori, Oozora Naomi



A Cygames által fejlesztett okostelefonos játék animeadaptációja.

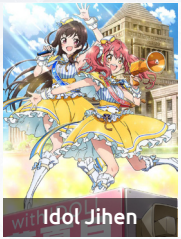
játék alapján
Műfaj: fantasy
Stúdió: A-1 Pictures
Seiyuuk: Ono Yuuki, Kugimiya Rie, Touyama Nao, Sawahiro Miyuki



Hand Shakers

Oszaka, A.D. 20XX. Középpontban az úgynevezett Hand Shakerek állnak, akik párban vannak, és ha megfogják egymás kezét, akkor meg tudják idézni a Nimród nevű fegyvereket. A Hand Shaker párok egymással harcolnak, a nyertes találkozhat "Istennel" és kihívhatja őt.

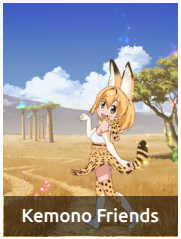
original
Műfaj: akció
Stúdió: GoHands
Seiyuuk: Morohoshi Sumire, Saito Soma, Murase Ayumu, Kayano Ai



Idol Jihen

Minden prefektúrából kiválasztottak egy lányt és így összeállt a 47 tagú idol csapat. Cél megváltoztatni Japánt a tánc és ének erejével, hogy mosolyt csaljanak mindenki arcára.

original
Műfaj: zene
Stúdió: MAPPA, Studio VOLN



Kemono Friends

A történet a Japari Parkban, egy hatalmas állatkertben játszódik, ahol a homokcsillag nevű anyagnak köszönhetően az állatok lány alakot öltöttek. A park nagy népszerűségnek örvend, de egy gyerek eltéved, és az állat lányokkal együtt próbálja megtalálni a kiutat.

játék alapján
Műfaj: akció, fantasy
Stúdió: Yaoyorozu
Seiyuuk: Uchida Aya, Ono Saki, Ozaki Yuka, Motomiya Kana



Kobayashi-san Chi no Maid Dragon

Miss Kobayashi egy átlagos irodai dolgozó, unalmas élete volt egészen addig, amíg meg nem mentette egy lánysárkány életét. A sárkány neve Tohru és egyik képessége, hogy lánnyá tud változni, ám a szarva és farka megmarad. Miss Kobayashi élete felfordul az új szobatárssal.

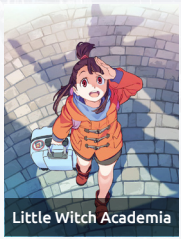
manga alapján
Műfaj: vígjáték, seinen, slice of life, természetfeletti
Stúdió: KyoAni
Seiyuuk: Kuwahara Yuuki, Naganawa Maria, Tamura Mutsumi, Takahashi Minami



Kuzu no Honkai

Hanabi és Mugi egy irigylésre méltó pár, mindenki olyan akarna lenni mint ők. De ez a két látszólag tökéletes ember egy titkot őriz, mely megbújik a látszólag tökéletes kapcsolatuk mögött.

manga alapján
Műfaj: dráma, romantika, iskola, seinen
Stúdió: Lerche



Little Witch Academia

Akko rajong a népszerű boszorkányért, Fényes Chariotért. Álma, hogy ő is boszorkány legyen, így beiratkozik a Luna Nova Akadémiára, ahová Chariot is járt. Lotte és Sucy személyében barátokra lel, akikkel megkezdi varázslatos életét az akadémián számos csodával és kalanddal fűszerezve.

original
Műfaj: fantasy, mágia
Stúdió: Trigger
Seiyuuk: Murase Michiyo, Han Megumi, Orikasa Fumiko, Hikasa Yoko



Marginal#4 KISS Kara Tsukuru Big Bang

A Rejet és Idea Factory által készített Marginal#4 franchise alapján.

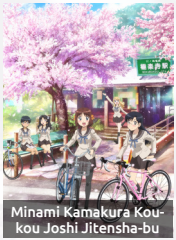
manga alapján
Műfaj: zene, shoujo
Stúdió: J.C.Staff
Seiyuuk: Masuda Toshiki, Takahashi Naozumi, Suzuki Yuto, KENN



Masamune-kun no Revenge

Masamune Makabe túlsúlyos. Egy lány, Adagaki Aki folyton terrorizálja, így Makabe elhatározza, hogy bosszút áll. Évekkel később új emberként tér vissza. Jóképű, sportos alkat, és még népszerű is, ám Aki nem ismeri fel az új cserediákot. Makabe felkészül, hogy visszaadja, amit kapott. Vajon édes lesz a bosszú?

manga alapján
Műfaj: vígjáték, iskola, romantika, shounen, hárem
Stúdió: Silver Link
Seiyuuk: Ohashi Ayaka, Hanae Natsuki, Mimori Suzuko, Minase Inori



Minami Kamakura Koukou Joshi Jitensha-bu

Maiharu Hiromi Nagasakiból Kamakurába költözik. Az első napján biciklivel megy iskolába, de gyerekkora óta nem ült biciklin. Az évnyitó ünnepségre menet találkozik Akitsuki Tomoéval, aki megtanítja hogy kell rendesen biciklizni.

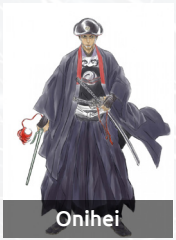
manga alapján
Műfaj: iskola, shounen, sport
Stúdió: J.C.Staff



Nyanko Days

Ez az anime Tomoko történetét mutatja be, akit az iskolából hazafelé három macska üdvözöl.

manga alapján
Műfaj: vígjáték, slice of life
Stúdió: EMT2



Onihei

Hasegawa Heizo vezető tiszt, aki védi a várost a bűnözéstől. 1783-ban ő a békefenntartó hivatal vezetője, semmilyen piti bűnöző nem siklik ki a markából. Elnevezik ördögi Heizounak.

regény alapján
Műfaj: történelmi, seinen
Stúdió: M2



Piace: Watashi no Italian

A középiskolás Nanase Morina a Trattoria Festa nevű olasz étteremben dolgozik, ahol természetesen igen sokféle ember veszi körül.

manga alapján
Műfaj: vígjáték, slice of life
Stúdió: Zero-G
Seiyuuk: Hikasa Yoko, Yashiro Taku, Azakami Youhei, Yonai Yuki



A közeli jövőben, a Goryouokan Akadémia különleges egysége, amely tagjait az iskolából választották, az Oburinak nevezett ellenség ellen küzd.

játék alapján
Műfaj: akció, iskola
Stúdió: J.C.Staff
Seiyuuk: Sawahiro Miyuki, Hidaka Rina, Hanazawa Kana, Ogura Yui



Meiro-machi a jövendőmondás városa. Itt van az Urara bolt, ahová az egész országból jönnek, hogy jósok legyenek. Chiya a hegyekből érkezik és találkozik a mindig komoly Konnal, a nyugati dolgokat kedvelő Koumével és a félénk Nonóval. Együtt élik vidám napjaikat jóstanoncként.

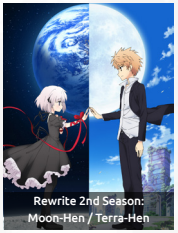
manga alapján
Műfaj: vígjáték, seinen, slice of life
Stúdió: J.C.Staff



A háború első soraiban ott egy szőke, kék szemű, fehér bőrű lány. Ő Tanya Degurechaff. Valójában ő volt japán legjobb üzletembere, de miután felébresztett egy magát istennek nevező lényt, kislány formában született újjá. Előnybe részesíti a hatékonyságot és a saját karrierjét, ezáltal ő a legveszélyesebb lény a birodalmi seregben.

regény alapján
Műfaj: mágia, katonaság
Seiyuuk: Yuuki Aoi





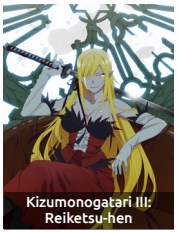
















Szezonos animékről röviden

Írta: Catrin, Hirotaka

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

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Catrin véleményei

Fune wo Amu

Nagy meglepetés nekem ez a cím. Attól tartottam, hogy unalmas és száraz lesz a szótárszerkesztős téma, melynek feldobása nem áll majd másból, mint a két pasi főhős BL gyanús fanservice kapcsolatából. Szerencsére annyi minden szólt a sorozat mellett, hogy végül elkezdtem, még nagyobb szerencse, hogy rosszak voltak a megérzéseim.



Nézzük, mik vonzhatják látatlanul az embert. Bár a különböző besorolását több előzetes chart is lehagyta, már a borítóképről is látszott, hogy ez egy slice of life josei (esetleg még seinen) cucc. Az animés túlzásokat (nagyjából) mellőző, felnőtteket ábrázoló dizájnhoz ráadásul közkedvelt seiyuuk társulnak: Sakurai Takahirót és Kamiya Hiroshit ki ne szeretné főszerepben? (Jó, igen, aki már unja, hogy minden második cuccban szerepelnek.) Ami a női fronton illeti Sakamoto Maaya és Saito Chiwa mellett sem lehet rajongás nélkül elmenni. A Fune wo Amu legnagyobb vonzerejét nálam mégis inkább az a tény jelentette, hogy 11 részében befejezett regényt adaptál, amiből már készült sikeres live action adaptáció. Ezekben a szezonokban egyszerűen ki vagyok éhezve az ilyen apró falatokra, melyekkel az évad végére ténylegesen jól lakhatok.

És mit kapunk, ha belekóstolunk? Dolgos, japán hétköznapokat. Komolyan, tipikus japán alkalmazottakat és japán



mentalitást, akár a munkához való hozzáállást, akár az interakciókat nézzük. De nem kell megijedni, a légkör családias, barátságos, kellemes. A karakterek tisztelik és kedvelik egymást, a hangsúly rajtuk van, a szerkesztőségi feladatok ehhez jó alapot teremtenek. Megjelenik a romantika is, de nem a két pasi között; Majimét elvarázsolja a hirtelen felbukkanó „szomszédlány", Nishioka pedig együtt él barátnőjével (, akivel ráadásul egy helyen dolgoznak, amit





persze nem vernek nagy dobra - tetszetős jelenetek ezek!).

A történet varázsát tehát ez a felnőttes slice of life adja. A néző a karakterekkel együtt érzi át a munkát, a csapatépítőket, az otthoni barátnős, macskás, magányos pihenést és még sorolhatnám.

Gyengéje, hogy Majime túl konzervatív, szende, ártatlan férfi főhős, akit nem árt terelgetni. Igazából egész reálisan lefedi a hasonló jellemű egyéneket, de lehetett volna kevésbé maradi és félénk. Nishioka tökéletes ellentéte, így viszont jól kiegészítik és segítik egymást. Elvégre ez az anime a barátságukról is szól.

A seiyuuk remek munkát végeztek akár az említett négyest, akár az időseket nézzük, megunhatatlanok. A látvány megfelelő, helyenként kreatív eszközökhöz



nyúl, ha érzelmeket és ötleteket közvetít. A zene átlagos: kedvelhető OP-ED, semmi kiemelkedő.

„Különcségében" a Rakugóhoz hasonlítanám, de nekem annál eddig jobban tetszik a könnyedebb hangvétele miatt. Azt pedig még nem is említettem, mennyire szeretem, ahogy egy-két irodai gépről vagy mobiltelefonról látszik, hogy korábban járunk.

Touken Ranbu: Hanamaru

Bishounen-fest! Ez az anime ránézésre is kizárólag bishounen rajongóknak ajánlatos, azon belül is leginkább azoknak, akik játszanak a Touken Ranbuval. Utóbbi rétegnek ez a kis sorozat maga lehet a paradicsom, sorra jönnek a szebbnél szebb fiúk a mókásabbnál mókásabb interakciókkal és kalandjaikkal, a fanok biztosan betéve





tudják, ki kicsoda, és hogyan kapcsolódik a többiekhez. Aki viszont nem rendelkezne ezzel a felismerő képességgel kap egy aranyos, vicces és ultra tömény bishi halmazt vagy 50 karakterrel, akiket alig lehet megjegyezni és figyelemmel követni. Egyébként a szépfiúk híres japán történelmi személyiségek/történetek kardjainak megtestesítői, akik a távoli jövőben (szerintem inkább időtlen zen kertben) élnek, és azért utaznak vissza egy-két fontos történelmi eseményhez, hogy elintézzék a történelmet megváltoztatni akaró démoni lényeket. Ezek az összecsapások részenként 2-3 percet vesznek igénybe, a műsoridő többi része a fiúk kapcsolathálóját ismerteti legtöbbször könnyed, időnként parodisztikus (pl. animés műfajokat és elemeket kifigurázó) köntösben. Persze azt is megtudjuk, hogy megjegyezhetetlen nevű kardocskáink melyik történelmi személyhez vagy korhoz tartoznak (Okita Shouji és Oda Nobunaga pl. mindenkinek ismerős lehet, a többinél már résen kell lenni, már ha szeretnénk egy csöppet „művelődni" ezen a fronton).

Nos nekem, mint Touken Ranbuval nem játszónak és nem igazán bishi rajongónak ez a sorozat összességében hol kikapcsoló, hol érdektelen, legtöbbször közepes, és lemoshatatlanul fanservice-szagú (persze a kíváncsiság nagy úr). A célközönség viszont imádni fogja, bár szerintem keveselheti is ennyi karakterre ezt a mindössze 12 részt. Jó hír, hogy tavasszal





jön az ufotable stúdió is egy TR sorozattal, amit szintén kíváncsian várok. Azért ennyi színes bishit nehéz mellőzni, itt említeném meg, hogy a látványnyal jól elvagyok (különösen hatásos, ahogy a tradicionális, díszes dizájnt a maival ötvözi, ez nem lenne egyedi, de az arányok miatt itt mégis), zeneileg viszont gyenge.

Yuri!!! on Ice

A Free! után most ismét jött egy original sport anime, ami felkeltette az érdeklődésemet, szerencsére ez még „BL-ebb" is,



mint az úszó srácok kalandjai. A Yuri on Ice fangirl csábítása tényleg a fiúk kapcsolatából fakad, már azon túl, hogy a műkorcsolya Grand Prix szeletét is bemutatja. Egyelőre még nem tűzhetjük rá a shounen ai címkét is, de Victor és Yuri jelenetei többek puszta fanservice-nél. Csoda, hogy érzelmeiktől nem olvad fel a pálya. Emellett egy pörgős, színes történetet kapunk, középpontban Yuri koris sikereivel, példaképével és riválisaival, akik egytől-egyig vidám vagy



különc személyiségek. Az is tetszik, ahogy nem feledkeztek meg a téma „közösségi hálós", netes-posztolós oldaláról sem.

A MAPPA látványa egész jó, szépen indított, de az előadások animációja azóta gyengült, ami várható volt (az lepett volna meg, ha tartják a színvonalat). A zene a szezon egyik legjobbja lett, a felkapott japán színész, Fujioka Dean openingje különösen hatásosra sikerült, de az ending is kellemes.

Chi's Sweet Home (2016)

Chi cica korábbi animéi ott figyelnek a kedvenceim között, így részben vidáman, részben aggódva vártam ezt az új 3D-s változatot. Csalódásom végül inkább pozitív jellegű lett. Nem lett rossz ez a kisgyerekeknek készült full CG. Chi így is ennivaló, a környezete pedig teljesen jó. Persze a régebbi verzióhoz nem érhet fel, főként, hogy Chi ezekben a hosszabb epizódokban kissé butábbnak tűnik (vagy csak a korábbi sorozatot szépíti meg az emlékezetem).





Dragon Ball Super

Ismét jelentkezem a ronda rajzok, idétlen zenék frontról, ahová néha kerülnek azért értékelhető elemek is. Történetileg haladgatunk, már-már izgalmas csatát vívtak hőseink a végül önmagával fúzionáló Zamasu ellen (yes, ezt a Black Goku formáját én amúgy sem csíptem). Nosztalgiázhattunk egy régi technikán, amit végül nem sikerült hatékonyan bevetni, mellőzhettük ismét Piccolóékat, fejlődik a Trunks gyerek, Bulma mindig mókás (pláne ha ő is a fronton van), Vegita valahogy mindig egyre imádnivalóbb a családias és megfontolt megmozdulásaival (hát még amikor letépődik a fél ruhája), Goku pedig Goku. Most úgy fest, sikerült egy időre kiiktatni a halandónullázót, átvezető részek várhatók az újabb gigászi csata előtt. Jah, volt SSJB Vegito fúzió is fél rész erejéig, végül Trunks aratta le a babérokat a Genki Dama kardjával, háhá.







Gundam Orphans 2

Van itt nekem egy Gundamka folytatás is, amiről szintén nem tudok hosszan nyilatkozni. Hozza az első évad színvonalát, helyenként jobbnak néz ki, de mindig rájövök, hogy nem javult a helyzet. Sajnos itt is túl sok a karakter és az egyencsata, nem időznek eleget még azon a pár érdekes arcon sem, akiken kéne (Orga, Mikazuki, lányok, Sakurai Takahiro bishi). Pedig annyira menő egy-két jelenet, Mika különösen mesteri ez ügyben, hát még az isteni opening. Remélem javulni fog, van hova...





A téli szezonból egyedül a *Rakugo* folytatását várom, de talán nézem még a *Chaos;Child, Kuzu no Honkai, Little Witch Academia, Onihei* sorozatokat (bár nagy késztetést egyikre sem érzek).



Hirotaka véleményei

Shuumatsu no Izetta

Általában szeretem az alternatív világban játszódó fantasykat, így kezdtem bele ebbe is. Az első trailer alapján néztem egyet a nagy puskán repülő boszorkányon, de úgy gondoltam egész eredeti ötlet. Míg a középkorban, meg a köztudatban lévő boszorkánykép seprűn repül, addig az 1930-as, 40-es években teljesen korrekt, ha puskára cseréli.

Eddig ez az anime tetszik a legjobban azok közül, amiket nézek. Egész jól sikerült belepréselni az anime történetét a második világháborús Európába. Sok más európai államot lerohant a német birodalom (ahol itt még királyság van), de úgy néz ki, hogy Elystadtba kicsit beletörik a bicskájuk, hála boszorkányunknak. Adott tehát egy alternatív Európa.

Az egész anime hangulata nekem nagyon tetszik, Elystadt gyönyörű alpesi





ország, szép tájak, friss levegő. Kár, hogy utóbbit nem élvezhetjük közben.

Nagy előnye a sorozatnak, hogy original, tehát lesz vége. Amit eddig láttam az tetszett, jól vezették be az alaphelyzetet, a karaktereket, akiknek a jelleme is bejövős, mivel határozottak, céltudatosak, főleg a két főszereplő hölgy. Persze azért ott figyel a cukiság faktor is, amit némi fanservice-zel fel is turbóznak. Egyelőre ez nem volt még túlzó, kirívó. Más fontosabb karakter eddig nem nagyon jelent meg, ezidáig Izetta és Ortfiné kapcsolata volt a középpontban. Bár az ötödik résztől a német oldalon feltűnő katonák érdekesnek ígérkeztek, de sajnos nem elég karakteresek, hogy számottevő figyelmet érdemeljenek. Az Elystadt vezetésében lévő emberkék is osztoznak ezen az érzésen.

A csatatéri jelenetek akciódúsak, különösen a légi összecsapások. Izgalmas, jól levezényelt jelenetek, remek helyszíneken.

Az animáció és a grafika szép, szerencsére nem szűkölködnek a tájképek mutogatásával, amit még így a sorozat fele után is sikerült megtartani. A zene is teljesen hallgatható. Pergős opening, kimondottan szomorú ending. (Vajon lesz benne dráma? Egy kicsit el tudnék viselni.)



Trickster

Edogawa Ranpo reneszánszát éli, mivel tavaly volt halálának 60. évfordulója. Ennek kapcsán kaptuk tavaly a Ranpo Kitant, ami hát, nem volt rossz, de hagyott kívánni valót maga után. Így jött most a Trickster is (itt jegyezném meg, hogy télen is lesz egy anime, ami csak kisebb mértékben nyúl az írótól).

Ha egyszerűen akarnám megfogalmazni, akkor a Trickster gyerekes és komolytalan.

A főszereplő brigád akármennyire is vegyes (felnőtt és iskolás) sajnos a lehető legsablonosabb egykaptafa jellemekből áll. Az eddig eltelt részekben egyszerű, pitiáner ügyeket oldottak meg, amiben



semmiféle érdekességi faktor nem volt. Nem olvastam a regényeket, így el tudom képzelni, hogy az eredetiből vették át, de a megvalósítás számomra túlságosan együgyű. Az örökmozgó Kensukétől pedig egyenesen leugranék egy sziklárol. Párszor már megemlítették, és láthattuk is a húszarcút, Ranpo nagy főgonoszát, ám igazi tevékenységet még nem kaptunk tőle. Talán a 24 rész alatt kicsit komolyabbá válik a dolog. Volt rá már egy kevéske esély a csatornás részeknél, hogy lehet ebből valami, de még így is harmatgyenge. Lehetne ez sokkal jobb is, egyelőre csalódás ez a so-



rozat és nagyon örülnék neki, ha Edogawa Ranpo egy méltó adaptációt kapna. Ez így csak lóg a levegőben, cél nélkül.

Egyébként magával a kivitelezéssel, grafikával, zenével semmi bajom.

Gundam Orphans 2

A tavasszal kezdődött Gundam Orphans megkezdte a második menetét. Az eddigi részek alapján elmondhatom, hogy jobb, mint az első évad. Ahogy az a Gundamokban lenni szokás, az első évadban megújult a világrend és mindenki boldog, azonban ez nem túl stabil, így harcolni kell érte. Tetszik az a megvalósítás, hogy az árvákból verbuválódott Tekkadan nagyobb katonai szervezetté nőtte ki magát, bár Orga öltönye valami rémes. Az előző sorozatban a haját kellett megszokni, most a ruháját. Igazából nem sokat változott a dolog: stratégiai beszélgetések és harc váltja egymást, a feszültségoldó slice of life elemek pedig segítik feldolgozni az eseményeket. Ez az évad viszont mégis jobban leköt, jobban komponáltak a harcok, és a karakterek is magabiztosabbak. A megvalósítás továbbra is jó, az opening fantasztikus lett, az ending pedig cuki a gyerek karaktereivel. Minden pozitívuma ellenére mégis megörökölte az első évad betegségét. A karakterek szumma továbbra is érdektelenek. A történet csapong köztük és senkit nem tud igazán bemutatni/kedvelhetővé tenni. A 00-nál is ez volt a probléma, de ott valahogy jobban összejöttek a dolgok, itt sajnos nem.



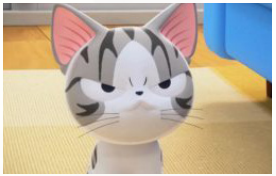




Chi 2016

A 2008-as sorozat és a folytatása nagy kedvencem mind a mai napig. Chi az animetörténelem legaranyosabb macskája. Vidám, kalandvágyó és mindenekfelett kíváncsi. Mindig tesz valami rosszat, de nem lehet rá haragudni, mert ez csak játék. Az idei folytatásnak örültem, ugyanakkor tartottam is tőle. Örültem, mert végre új Chi kalandok a maga egyszerűen megnevetettő stílusában. Nem örültem, mert féltem, hogy a CG miatt ronda lesz, mint egy nagykörúti aluljáró éjjel. Nos szerencsére pozitívan csalódtam. Bár nagyon fura ez a computerizált változat, és még mindig jobban tetszik a 2008-as, de nem zavaró ez az új sem. A mozgás szép, nem akad, nem szaggat, és ami a legjobb, az arcokat is eltalálták. Chi mimikája, minden arcvágása tükrözi a régit, ezáltal aranyos, vicces. A családról is ugyanezt tudom elmondani.

Örülök, amikor ilyen pozitív csalódások érnek.

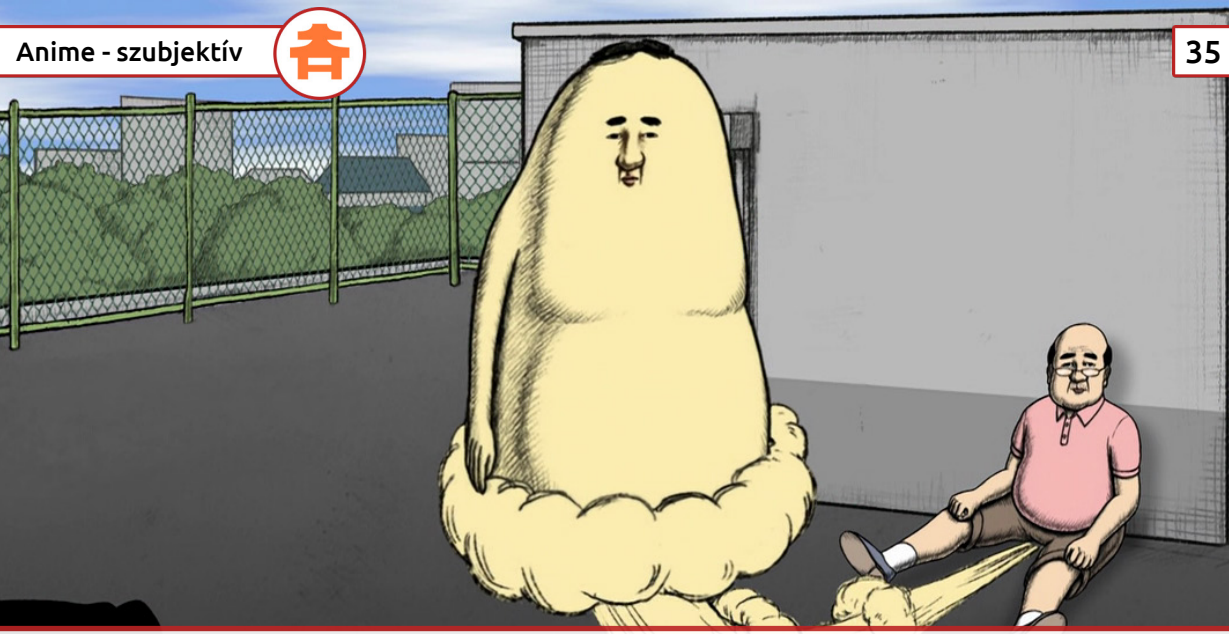


Ami még eltér a 8 évvel ezelőtti verziótól, az a részek hossza. Anno 3 perces részekkel operáltak a készítők, most viszont már 12 percet kapunk egyszerre. Ami kicsit fura, és bevallom nem is tetszik az az opening. Aranyos hangzása van, de inkább bosszantó.



Ez volt az őszi szezon számomra. Nem túl jó, de ahogy előre nézek a télire az még rosszabbnak tűnik. Egyelőre a *Chaos;Child* és a *Little Witch Academia* azok, amiket szerintem nézni fogok. Talán még a Shouwa Genroku Rakugo második évadát. Majd kiderül.





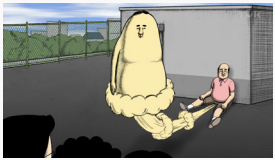
Onara Gorou, avagy gázok által homályosan

Írta: tomyx20 (*tomyx20.wordpress.com*)

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Aki nincs oda a fingós poénokért, az bele se kezdjen ebbe a kis animébe. Alig meglepő módon nem nekik szánták ezt a jó ízlés elleni merényletet. Tiszta szerencse, hogy az én ízlésem egyáltalán nem mondható jónak, így megnéztem. Nyugalom, részenként csak 3 perces.

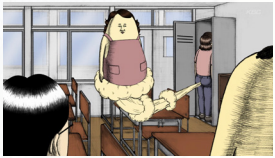
Főhősünk, Fing Gorou a fukuokai Mentaiko Gimnáziumban tevékenykedik, többnyire, de feltűnik a sorozat folyamán sok más fing is (a fing az nem családi név). Koherens történetről nem beszélhetünk, ezért nézzük, hogy miről is szólnak az egyes részek.



Részekről részletesen

1-2. rész: Fiatalokat érintő társadalmi problémákat érint. Ezekre, mint ahogyan sok nagyotmondónak, Fing Gorounak is megvan a válasza.

3. rész: A szerelemről esik szó, itt ismerhetjük meg Fing Mayumit, Gorou feleségét, aki nyilván egy nő fenekéből szívárog a sorozatba.



4. rész: Erről nem nagyon lehet spoilermentesen írni. De a sorozat humora itt éri el az egyik tetőpontját.

5. rész: Japánban vannak rajzolós dalok, ahogy hazánkban is. Ettől jobban nem tudom részletezni a cselekményt, lerajzoljuk Fing Gorout. A dal pedig hihetetlen. Ezt mindenkinek látnia kell.



6. rész: Finghősünk Fing Takahashival közös történetében gőrbe tükröt állít a focis animéknek (lásd Tsubasa kapitány).

7. rész: Címszereplőnk háttérbe vonul, míg átadja a „történet fonalát". Fing Makoto és Fing Tsubasa (amiben feltűnik még Fing Kaori is) szerelmi története a shoujo műfajon hivatott elégtételt venni, nincs is annál romantikusabb, mint mikor két fing naplementét néz.

„Főhősünk, Fing Gorou (...) de feltűnik a sorozat folyamán sok más fing is..."





8. rész: Megtapasztalhatjuk, mennyire komolynak hat egy műtét fingeffektekkel megtámogatva.

9. rész: WTF?

10. rész: Az a bizonyos onsenes rész, amelyben a fiúk a (valami nagyon morbid értelemben) gyönyörű lányokat szeretnék megcsodálni, ebben akadályozza meg őket Gorou, vagy inkább segíti?



11. rész: Megtudhatjuk, hogy mennyire szeret kertészkedni Gorou-san.

A **12. részben**, az Onara Warsban megjelenik néhány követ a Fingvilágból, akik a földi fingok segítségét kérik egy űrháborúban, így hát aura fel, menniük kell.

A záróepizódban az iskolai ballagásként elfingják a himnuszt (azt szokták ilyenkor nem? Mármint énekelni), mint a Brickleberry utolsó részében a tehenek a Mozartot. Itt jöttem rá, hogy a fingós poénok minden nyelven ugyanolyan viccesek, mint az „ha egy majom rácuppan a dákóra". Talán ez lehet a világbéke titka.

Nem csak ennyi! Van hozzá egy 0. epizód, illetve egy táncolós speciál, de azokról had ne írjak.





A megvalósítás

A rajzolása szép, jó sok vonalat használ, igazából túl sokat is. Az ending pedig élőszereplős, egy idolcsapat adja elő fél percben. S láthatjuk 3D-ben meganimálva főszereplőnket is. Na jó, az animációja a legegyszerűbb flash, amit el tudtok képzelni. Ennél 2 dimenziósabb animét nehéz lenne találni, de a humorához pont passzol. Ha valakinek az új Berserk animációja nem tetszett, annak is ajánlom, hogy nézze meg a sorozatot, megtudja, milyen az olcsó animáció.

Nevetnem kéne-e?

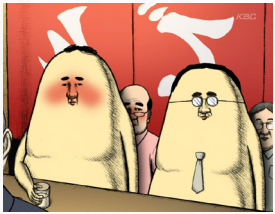
Visszatérő poén a helyzethez nem illő bölcsesség, parodizálva azokat, akik szeretnek nagyot mondani, még ha semmi értelme sincs. Ezt lehet komoly társadalomkritikaként nézni, legalábbis néhány epizódját, amelyek komoly témákat parodizálnak ki, amit nem mindenki tud poénra venni. Bár ez így furcsán hangzik, azért lehet belőle tanulni is. Például ne okoskodj, ha nem vagy okos.

A fingás 50 árnyalata

A magyar változatban legalábbis minden részben a szellentés egy szinonimájával is megismerkedhetünk, ami nem feltétlenül nélkülözhetetlen része életünknek, de legalább választékosabban tudunk majd káromkodni, ha kedvünk úgy tartja.

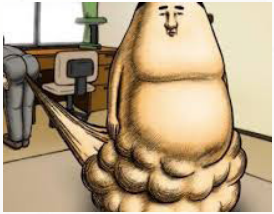
Kik csinálták?

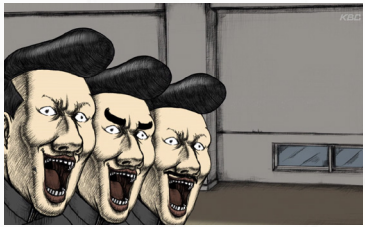
Az ILCA stúdió végezte ennek a műnek a munkálatait, akik rövid részes TV animét szoktak készíteni, ahogy tették azt az Onara Gorouval is. Többek között a Yami Shibai sorozatok kötődnek a nevükhöz.



Ki lehetett-e volna többet hozni belőle?

Nem. Ha az anime humorával akarnék élni, itt be is fejeztem volna a bekezdést, de inkább megindokolom. Annak ellenére, hogy egy fing történetéről beszélünk, néhány epizód csak szimplán paródia, azaz például állatszereplőkkel vagy bármi mással is elő lehetett volna adni őket, úgyhogy ezen is látszik, hogy már több fingspecifikus, illetve fingásorientált történetet nem sikerült volna kihozni belőle vagy erőltetté vált volna (az meg veszélyes, ha a fingást erőltetik). Ellenben egy böfögéses koncepciójú alternatív történetet szívesen megnéznék.





„néhány epizód csak szimplán paródia, azaz például állatszereplőkkel vagy bármi mással is elő lehetett volna adni őket...”

Mint jelkép

Nem tudom, hogy Fing Gorou kabalafigura-e, mint a Toei Perója, a Ghibli Totorója, a Morinaga Kukucskája vagy maga Hello Kitty, de ha kicsit gonosz lennék azt mondanám, simán lehetne az ILCA stúdió ikonja. Nem azért, mert fing, amit csinálnak, hanem egy ennyire triviális (ki ne fingott volna már), mégis egyedi karaktert kár így kihasználatlanul hagyni. Sőt, Japánban szerintem még keletje is lenne a Fing Gorós plüssöknek vagy babzsák-foteleknek. De milyen jó lenne például egy olyan okos

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

telefon alkalmazás, ahol fingokat lehet gyűjteni. Senki se tudná többé letagadni, hogy tőle büdös a tanterem, vagy egyes távolsági buszokon még túlélő mód is lenne.

Hogy ez a magyar TV-ben lemenjen

Ha jól tudom, Japánban ezt gyerekek által is megtekinthető idősávban korhatár nélkül sugározta a televízió, ami eléggé mutatja a kultúrák közti különbséget. Magyarországon például a szülők már az első héten betiltatnák, Amerikáról már inkább nem is beszélek.

Ajánlom-e valakinek?

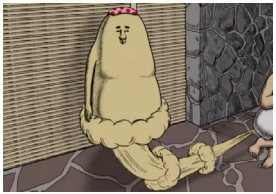
Nézzük csak, erősen rétegműnek nevezném. Humora is elég egyedi. De megtudhatjuk belőle, hogy hogyan is szellent az ember. Aki még nem látta, gondolhatná, hogy a minimalista animáció azért van, hogy a mondanivaló letisztultabban jöhessen át mindenféle figyelemelterelő látványosság nélkül. Ez viszont csak félig igaz, odáig, hogy minimalista az animáció, csakhogy azért, mert flash, ami nem túl sok teret enged a részlet gazdag animációnak. Mint a történetből már talán sejthető, nagyon elborult az anime humora, így aki ezt nem igazán kedveli, annak nem biztos, hogy át fog jönni kellőképpen egy-egy rész tanulsága/csattanója. A titka viszont abban rejlik, hogy nagyon amatőrnek tűnik, de mégsem az (át vannak gondolva a részek történései, már amennyire). Habár még csak a 6. részig van felirat (magyar és angol is), megfelelő tudatállapotban még a későbbi részek is szórakoztatóak lehetnek. Hiszen erre találták ki a youtube-ot. Ügyhogy én azt mondanám, hogy mindenki maga döntse el, hogy kíváncsi-e rá.

Sayo-onara!



„Nézzük csak, erősen rétegműnek nevezném. Humora is elég egyedi. De megtudhatjuk belőle, hogy hogyan is szellent az ember. (...) nagyon elborult az anime humora, így aki ezt nem igazán kedveli, annak nem biztos, hogy át fog jönni kellőképpen egy-egy rész tanulsága/csattanója.”







források:

dragonhall.hu
myanimelist.net
youtube.com

adatok:

Cím: Onara Gorou, Konnichiwa Onara Gorou, 3D Onara Gorou ga Dance Dance Dance!!
Hossz: 13 rész, 2 ONA
Év: 2016
Műfaj: vígjáték, paródia

Értékelés:

MAL: 5,93, 4,86 (0. rész) és 4,51 (táncolós special)
AniDB: 2,19

Caste Heaven

Írta: Miichan

A hideg beköszöntével elkezdtem keresgélni újra egy-két érdekesnek mondható yaoi manga után. Elég sok régen kiadott mangába botlottam, ami megragadta a figyelmem, mégis a Caste Heaven az, amit nem lehet abbahagyni. A miértre később kitérek, előbb Shigeyoshi Takagiról szeretnék pár szót említeni.



Kezdetben light-os shoujo, később beteg yaoi

Shigeyoshi Takagi 1984. július 17-én született Ishikawa Prefektúrában. Rák csillagjegyű és a vércsoportja B. Van egy ikertestvére, akit Satoshi Moriénak hívnak. Mindketten szeretik a dráma és pszichológiai műfajú történeteket. BL mangáit Ogawa Chise néven publikáltatta. Összesen 25 mangát adott ki, ebből 9 shoujo, 1 josei. 2006-ban jelent meg első két műve, a Sekai wa Kimi de Mawatteru és a Hana ni Arashi. 2010-ben pedig kiadták a Nishikaidan no Akumát az első BL mangáját. A mangaka kezdeti alkotásai is szép képi megjelenéssel bírnak. A Hana ni Arashinak elég egyszerű története van, amitől sokak számára egyszer olvasható mangává válhat, viszont a beteg yaoi vonalon a Caste Heavent egy párszor el lehet olvasni. Mindenki figyelmébe ajánlom a mangaka összes mangáját, plusz a testvére műveit is. Most jöhet is egy kis kedvcsináló a Caste Heavenhöz.

Francia kártya az iskolai élet tönkretételéhez

2014-ben jelent meg a manga, ami még jelenleg is fut (sajnos). 2 kötet jelent meg eddig.

A történet néhány fiatal iskolás életéről szól. Egy névtelen iskolában ismeretlen ember/emberek elindítottak egy kaszt játékot. A játékot egy csomag francia kártyával játsszák. Véletlenszerű időközönként és osztályonként rendezik meg az eseményt. A nap, amikor az iskola területén szétszórják a lapokat, majd a tanulók fejvesztve rohannak vagy épp hatalmukat/erejüket használják a legjobb lapok megszerzésére. A lapok határozzák meg az egyes tanulók rangját. A király ugye a vezető. Célpont-





Vissza a Tartalomjegyzékhez!

tá válik, aki nem tartja be a szabályokat, esetleg nem vesz részt a játékban vagy a joker kártyát kaparintja meg. Az alacsony rangú tanulóknak engedelmeskedniük kell a magasabb rangú tanulóknak, így elég sok erőszaknak lehetünk szemtanúi. Az iskola diákjainak tettét a féltékenység, bujaság, irigység vezérli. Első két központi szereplőnk Azusa és Karino. Egy tipikus gazda-szolga kapcsolat, ami egy hirtelen árulás következtében megfordul. Ettől kezdve válik érdekessé a történet. Az árulás, amit Azusa nehezen tud elfogadni, mivel eléggé nehéz gyerekkora volt, aminek következtében a kisebbségi komplexusa a csúcson van. Karinónak pedig a legsötétebb oldalát láthatjuk, de talán pozitív oldala is van. Majd becsatlakozik a Senzaki és Youchirou Tatsumi páros. A stréber, apuka parancsainak eleget tevő Tatsumi Karino tetteit figyeli miközben Senzakinak köszönhetően egyre lejjebb süllyed.

A japán iskolarendszer ihlette történet

Szerintem ebben a történetben részben benne van a japán iskolákban is megjelenő zaklatás, a gyengébb szekálása és „szolga" létre kényszerítése, ami persze a valóságban nem ennyire túlzó. Itt sokkal erősebben nyilvánul meg, plusz a yaoi hatás is éri. Miközben olvastam, elgondolkodtam azon hogy a valóságból milyen sok elemet tett bele a mangaka, amitől sötét hangulatú lett és beteg, mégis kiemelkedő. Ennél nem unatkozik az olvasó egy percet sem. Sőt, amikor a kiadott utolsó fejezethez értem, elkezdtem gondolkodni, hogy vajon milyen vége lesz, mi fog történni a szereplőkkel. Majd elkezdtem újra olvasni. Minél többször olvasom el, annál jobban figyelek az apróbb részletekre, amiktől még tisztább lesz a történet. Azoknak ajánlom, akik szeretik az elborult agyú szadista és mazochista szereplőket.









Év: 2014-

Műfaj:
dráma, iskola, yaoi

Készítő: Shigeyoshi Takagi (történet+Rajz)

MAL pontszám: 7,82

Adarushan no Hanayome

Írta: Miichan

Egyik nap újra rám tört a manga olvashatnék és elkezdtem olyan mangák után kutatni, amik már befejeződtek. Egész hamar rábukkantam erre a közepes minőségű mangára. Sajnos ez a minősítés mind a rajzolást, mind a történetet egyenlően érinti. Mégis miután elkezdtem, nem bírtam abbahagyni az olvasását. A végén szomorúan beletörődtem, hogy nincs tovább, ennyi volt az egész történet, pedig simán lehetett volna folytatni. Akkor egy igazán jó manga lenne. Pár információ a művet illetően. 2006-tól 2008-ig futott, 2 kötet (9 fejezet) összesen. A történetíró Kei Amekawa, a rajzért pedig Nori Kazato felelt. A Kadokawa kiadónál jelent meg a Beans Ace magazinban.



Castoria birodalom és Adarshan között háború tört ki. A csatában részt vett Adarshan fekete démona, becses nevén Alexid Deke Adars. A két nemzet között pillanatnyi béke alakult ki, azzal a feltétellel, hogy Alexid elveszi feleségül Castoria birodalom hatodik hercegnőjét, kinek neve Justinia. Ehhez jó tudni, hogy Alexid herceg a király törvénytelen gyereke a jelenlegi király pedig Alexid mostohafivére, Yuuze Ricks. A jelenlegi király parancsolta meg testvérének, hogy vegye el Justiniát. Először névtelenül találkoztak a kertben, ahol a herceg jó benyomást tett az ifjú hölgyre, aki még csak 10 éves. Pár perccel később a hivatalos bemutatkozónál a kedves mosoly átváltott bosszúszomjas arckifejezésre. A törpe hercegnő fejébe vette, hogy bosszút áll hőn szeretett lovagjának gyilkosán. Ugyanis nagyon hamar kiderül, a herceg ölte meg saját kardjával a hercegnő lovagját, Nanát. Vajon mi fog ezek..után történni? Hogy folytatódik a kényszerházasság? Ez mind-mind kiderül, ha elolvassuk.



Mivel tényleg nagyon rövid az egész, ezért nem írnék többet, mivel a végén sok lenne a spoiler. De lesz cselszövés, meg árulás. A király anyukájával is megismerkedünk, és ami a legfontosabb, végignézhetjük a herceg és hercegnő kapcsolatának alakulását. Ebbe a pár kötetbe sűrítettek bele sok jó és tipikus eseményt. Senki ne várjon magyarázatokra meg az események kifejtésére. A szereplők nagyon szerethetők. Szerintem emiatt olvastatja magát a manga. A főbb karakterek személyisége és viselkedése nem engedi az olvasónak a mű abbahagyását. Mivel nem túl hosszú, ajánlom mindenkinek, akinek van fölös 3 órája.

Év: 2006-2008
Műfaj: dráma, fantasy, történelmi, romantia, shoujo
Hossz: 2 kötet/9 fejezet
Készítők: Kei Amekawa (történet) Nori Kazato (Rajz)

MAL pontszám: 7,15



A szobalány

Írta: Catrin

Dél-Korea egyik legismertebb rendezőjének Park Chan-wooknak új filmjét decembertől vetítik a magyar mozik. Az elszánt érdeklődők azonban már a Mozinet Filmnapok vagy a Koreai Filmfesztivál keretében elkaphatták A szobalányt.

Park Chan-wook

A híres-hírhedt rendező nemzetközi sikerét bosszú trilógiájának, azon belül elsősorban a japán mangán alapuló Oldboynak köszönheti, mellyel 2004-ben Zsűri Nagydíjat nyert a Cannes-i fesztiválon. Filmjeiben egyfajta elszigeteltséget, mesterkélt közeget teremt, amit témái nyers kiterítésével ellensúlyoz. A körbejárt motívumokat zseniálisan precíz köntösben tálalja minőségi filmes eszközökkel. A látvány, a színészek játéka részletes és hangsúlyos, tele már-már túlzóan naturalisztikus elemmel (bűnnel, erőszakkal, nemiséggel, tabuval) valamint jó adag fekete humorral. Munkássága emlékezetes, közkedvelt és megosztó: témáit sokan zseniálisnak, sokan pedig betegesnek találhatják. További munkái: A bosszú ura, A bosszú asszonya, Cyborg vagyok, amúgy minden oké, Vonzások stb.

Az 1930-as években járunk, Korea japán megszállás allatt áll. A fiatal koreai Sook-hee szobalánynak szegődik egy félig japán félig koreai nemes hölgyhöz, Hidekóhoz, aki nagybátyjával Kouzukival él összezárva egy keleti és nyugati stílusjegyeket ötvöző hatalmas házban. Azonban a kedves szobalány Sook-hee valójában zsebtolvaj, akit egyik szélhálmos társa bérelt fel, hogy cseládként beépülve segítsen elnyerni Hideko szívét. A szélhámos férfi Fujiwara grófként látogatja a japán családot, célja Hideko vagyonát megszerezni. Tervük,





hogy az úrnőt Japánba szökteti, ott feleségül veszi, majd diliházba záratja, a házasság által megszerzett vagyonból pedig Sook-hee is részesedhet. Mivel a birtokra bezárt, terhes feladatként nagybátyjának felolvasásokat tartó Hidekót a legkisebb új inger is motiválja, így látszólag könnyen halad a terv, azonban a gróf mellett/helyett Sook-hee és úrnője között szövődik egyre nagyobb vonzalom. A szobalány sajnálni kezdi gyönyörű áldozatát... Vajon a pénz illata elég erős marad? A cselekmény közel sem merül ki annyiban, hogy Fujiwara grófnak sikerül-e megszöktetnie a beszűkült világú hölgyet.

A film három részre tagolódik, az 1-2. ugyanazt meséli el csak először a szobalány, másodszor az úrnő szemszögéből, a 3. szakasz pedig a konklúzió. Az első részre apró feszültségek és megválaszolatlan kérdések jellemzőek, melyeket feledtethet a cselekmény könnyed előrehaladása, hogy aztán egy nem várt fordulat következhessen. A második részben válaszokat kapunk a fordulat miértjére, a korábban érzékelt feszültség és titokzatosság okára. Ekkor válik a szinte bejáratottnak tűnő, leszbikussággal is fűszerezett kosztümös gengszter dráma igazi őrültekházává. Fokozódnak az ellentétes érdekek, a csalás mértéke és utat tör magának a perverzió is, pont mikor Parktól már hiányoltuk volna. A zárásban megkapjuk az addig hiányolt másik jelentős pontunkat, az erőszakot is. Szerencsére viszont alulról sem közelíti meg azt a kegyetlenkedést, amit a rende-



A forrásmű

Park a wales-i írónő, Sarah Waters 2002-es Fingersmith című regényét dolgozta át. Az 1800-as évek Angliája helyébe az 1930-as évek Koreája lépett. A fő cselekményszál és a történet tagolása megmaradt, kivéve egy-két eseményt, amiket másképp tálal a film. Legnagyobb eltérése abban rejlik, ahogy a rendező az alapmű egyes elemeit, szegmenseit kiemeli, felnagyítja, sokkal inkább a középpontba helyezi, ezzel adva igazi „Parkos" ízt az amúgy is tartalmas és meglepő történetnek. A Fingersmithnek 2005-ben már készült egy kétrészes, regényhűbb filmváltozata, melyet nálunk A tolvajlány címen sugároztak.

ző mesterien tálalt korábbi filmjeiben; itt nem ez válik hangsúlyossá. Helyette kapunk néhány ráadást és révbe érést több ponton is, erősen tabu döntögető, feminista hangsúllyal.

A film hangulatteremtése óriási, zárt, fiktív világa a legapróbb díszletig megkomponált. A kamera sokat időz akár az egyes helyiségeken, akár a színészeken, majd körbepásztáz, hogy minden oldalról megismerkedhessünk velük. A klasszikus nyugati és japán díszlet ötvözete elvarázsol, de ami még inkább plusz élményt nyújt, az a nyelvi eszköztár. A színészek keverve beszélnek koreaiul és japánul, rendkívül hatásosan, ahogy épp az adott jelenet vagy karakter megköveteli. Igazi kulturális élmény, azok számára főként, akik mindkét nyelvet kedvelik. Segítségként az eddigi vetítéseken külön színnel is jelölték ezeket a szakaszokat. Az alap koreai szöveg fehér, a japán betoldások és mondatok sárga színű feliratot kaptak.

Sokszor érezhetjük úgy, hogy a rendező a hatásvadászat érdekében a tálalásra helyezi a súlypontot a történet helyett. Ez különösen igaz a két főszereplőnő jeleneteinél, kiknek szépségén rengeteget időz. Ügyesen feszültséget teremt, érzékelhető vágyat és vad (majdnem pornográfba hajló) erotikát nyújt. A szépséget és a kellemetlenséget, a vonzást és a taszítást, mint a nézőben reakciókat ingerlő





eszközöket viszont többször a valós érzelmek helyettesítőjének találhatjuk. Úgy is tűnhet, hogy nincs is szükség mélyebb fejtegetésre, a cselekedetek logikussága vagy szükségszerűsége miatt, némi hiány és hiba kitöltése pedig a nézőre marad. Öncélúságát viszont ez a film is nehezen mosná le magáról.

Megéri moziba ülni A szobalányért? A kicsit is érdeklődőknek mindenképp, igazi látványfilm, ami bár feszültségben tart, (sokszor fekete) humorával és gördülékenységével enyhíti ezt a közel két és fél órát. Fordulatai azonban Park munkásságának ismerőit aligha fogják meglepni, számukra már-már lineáris, várható eseményekkel tűzdelt élményt nyújt. Egy felnőtt „mesét", melyben elhasogathatunk a legapróbb részletek között is. Bár nagy elődjeihez az Oldboyhoz és A bosszú asszonyához tartalmilag egyszerűbb/könnyedebb mivolta miatt nem ér fel, szórakoztatásban és filmes eszközeiben méltó utódjukká válik.





Eredeti cím: Agasshi (아가씨)
Év: 2016
Játékidő: 2 óra 25 perc
Rendező: Park Chan-wook
Színészek: Kim Tae-ri, Kim Min-hee, Ha Je-ong-woo, Jo Jin-woong
Műfaj: dráma, pszichológia, thriller
IMDB: 8,1 **MDL:** 8,4

Légy az AniMagazin cikkírója!

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

Mindenképp írj nekünk, ha:

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

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

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

A cikkek formai követelményei:

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

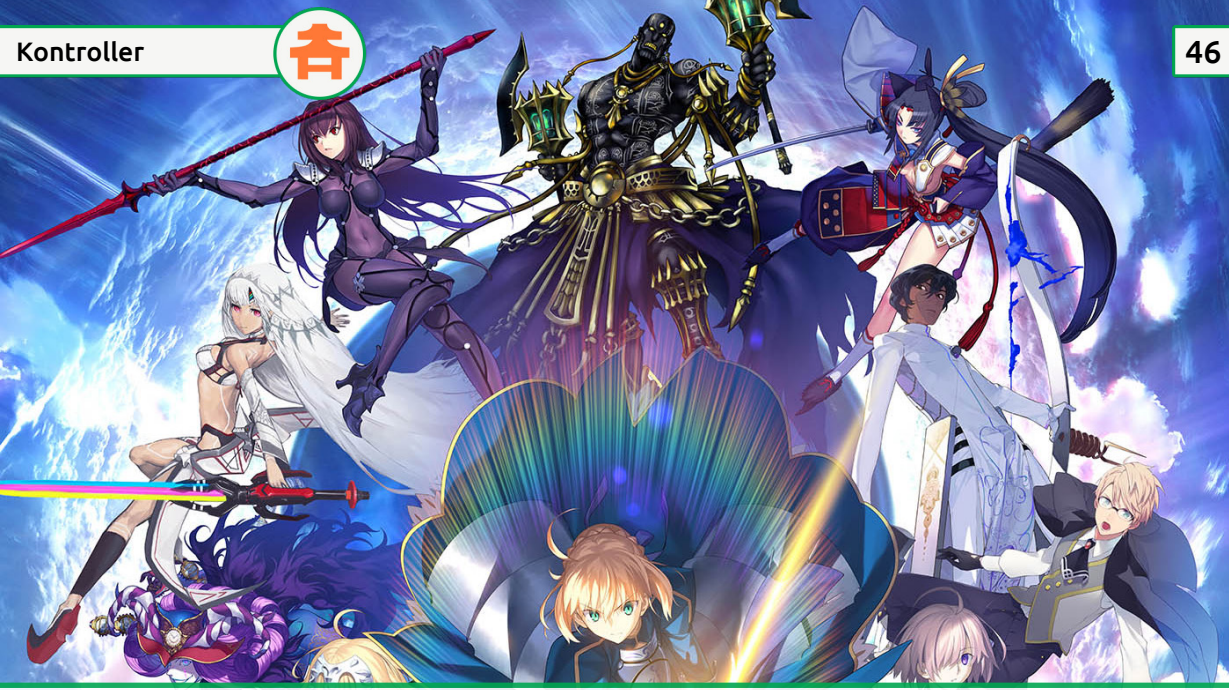
Amennyiben megfelel a cikk és időben küldöd, úgy már a következő számban viszontláthatod az írásodat.

Ne habozz hát, csatlakozz te is Magyarország legnagyobb online animés magazinjához!

Elérhetőségeink:

- Cikkek és egyéb munkák (fanart, fanfic) beküldése: *bekuldes@anipalace.hu*
- Ötletek, kérdések, vélemények, egyéb óhaj-sóhaj: *info@anipalace.hu*

vagy keressetek minket az *AniPalace facebook* oldalán.



Fate/Grand Order

Írta: Lehoczki Péter (Ricz)

Merüljünk alá kicsit a mobilos játékok világában. A gamer közösségben gyakorta hol közutálat, hol pedig közröhej tárgya ez a platform. A céltáblát a nyakukba a grafikai képességek miatt gyermeteg megjelenítés, vagy a rájuk portolt játékok egyszerű, nem túl bonyolult, a casual játékosokat teljes mértékben kiszolgáló mechanika adja. Emellett továbbá szálka egyesek szemében, hogy régebbi franchise-ok várva várt folytatása, új iterációja is ebben a formában jelent meg, nélkülözve mindent, ami az eredeti(ke)t szerethetővé és kultikus magasságokba emelte. Igen, most elsősorban olyanokra gondolok, mint a Dungeon Keeper mobilos verziója. Azonban ne higgyük, hogy ez a platform csak különféle Candy Crush, öltöztetős, mezei raid játékok tömegét adja.

A *Fate/Grand Order* lényegében nem más, mint egy iOS és Androidos mobilokra írt online RPG visual novel elemekkel. A klasszikus szerepjátékokkal szemben itt nem kapunk fejlesztési fákat a karakterünkhöz, annak társaihoz, se a ma már alapkövetelménnyé vált belső és/vagy külső nézetet… de kapunk helyette kalandot és történetet bőven. Szóval valahol kompenzál. A Fate világa pedig helyzeti előnyben van több más társához képest (mint például a Granblue Fantasy, ami kénytelen komolyabban beavatni az eseményekbe, a környezetbe, ahol tényleg kezdünk): neki az animék, mangák, regények, korábbi visual novelek és egyéb játékok után már egy olyan kiterjedt lore-t tudhat magáénak, számos idővonallal, hogy ember legyen a talpán, aki azt káptalan főből képes legyen elmesélni.



Miután éppen ezért hatalmas rajongói elhivatottságot igényel, szóríkozzunk csak és kizárólag arra, amivel a játék is operál. Érdemes már most megjegyezni, hogy lesznek elemek, amelyek ellent mondhatnak a Fate/Apocrypha regényben olvasottakkal. Az oka ennek az, hogy sokan úgy hivatkoznak a játékra, mint a „Fate Online Project Rebootra", amit eredetileg az Apocrypha hivatott a médiumváltása előtt betölteni. Továbbá a történet a Clock Tower 2015 című novella eseményeinek egyik alternatív időszálán fut: annak eseményei szerint öngyilkos lesz, a tettei semlegesülnek, a világ pedig éli tovább az életét. Ezen az alternatív idővonalon pedig továbbra is életben van.



„A klasszikus szerepjátékokkal szemben itt nem kapunk fejlesztési fákat a karakterünkhöz, annak társaihoz (...) de kapunk helyette kalandot és történetet bőven."



Sztori

2015-öt írunk. A mágia, a varázslat még mindig átjárja világunkat. A sokat emlegetett nagy igazságot a köztünk rejtőzködő mágusok érték el: mágiával a múltat, amit a tudomány képtelen volt megmagyarázni, és a technológiával a jövőt, ahol már a varázslat kevésnek bizonyul. Noha, ez a két világszemlélet magától értetődően egymással ellentétes, de egy dolog mégis összekovácsolja őket: az emberiség javának szolgálata, a jövő biztosítása.

A Chaldea Védelmi Ügynökség egy titkos intézmény, aminek legfőbb célja

az emberiség biztos kihalásának megakadályozása múltban, jelenben és jövőben egyaránt. Kutatóik a világi és mágikus területeken egyaránt hosszú évtizedek alatt rengeteg eredményt elértek. Azonban az ezredfordulón létrehozott közeljövőt megfigyelő lencsék, a „SHIVA" prognózisa rejtélyes módon eltűnt, valamint 2004-ben egy tartományi városban új anomáliát észlelt, a terület pedig megfigyelhetetlenné vált. A félelem, hogy az itteni esemény okozta az emberiség pusztulását, a Chaldea kénytelen a hatodik jelentős, még nem tesztelt kísérletét élesíteni: az időutazást. (Ezt az alapot bővíti tovább, részletezi a játékhoz készült drama CD.)





„a mester mi magunk vagyunk, a szolgáink viszont kártyákra kerültek. A történet során kisebb-nagyobb küldetéseket végezhetünk el, ahol a megszerzett hősi lelkeinkből állíthatjuk össze a különféle partijainkat, alakulatainkat."

A játék mechanikája és felépítése

Ezt követően egy ifjú, névtelen mágus szerepébe kerülünk (a közösség a férfit Gudaónak, a lányt Gudakónak keresztelte el – hivatalosan csak a fiúnak lett tényleges neve a közelgő animéhez: Fujimaru Ritsuka), akivel visszamegyünk a 2004-es Fuyuki városba (a Fate/Stay Night eseményeinek helyszínére és idejére). Az itteni eseményeket rendbe téve összesen hét további fejezetbe foglalva utazhatunk térben és időben. Ezek:

1. 1431, Orleáns
2. i. sz. 60, Római Birodalom
3. 1573, Okeánosz
4. 1888, London
5. 1783, az amerikai angol kolóniák és a vadnyugat
6. 1273, Camelot
7. i.e. 2655, Babilon

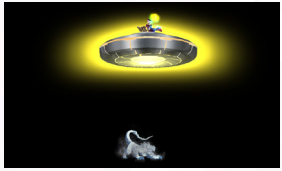
Így jogosan felmerülhet a kérdés, hogy ez akkor mitől Fate? Hol vannak a mesterek és a szolgák? Nos, megvannak: a mester mi magunk vagyunk, a szolgáink viszont kártyákra kerültek. A történet során kisebb-nagyobb küldetéseket végezhetünk el, ahol a megszerzett hősi lelkeinkből állíthatjuk össze a különféle partijainkat, alakulatainkat. Ketten lesznek az élvonalban, illetve egy, akit barátaink támogatói listájáról választhatunk segítségnek. Ezt követően egy maximum 3 körös csatába kerülünk, ahol a szolgáink képességeit élesítve, és háromféle támadási mód (gyors, művi, erős csapás) kártyái közül kell választanunk. Sikeres csatározás esetén az itteni fizető eszközként használt QP, különféle szolgáinkat fejlesztő tárgyak és további segédkártyák lesz a jutalmunk. Továbbá, egy küldetéssor, fejezetrészlet után kaphatunk almákat vagy szent kvarcot.

Ne legyenek reményeink, hogy a fejezeteken könnyedén végigmegyünk. Az első néhány fejezet kimondottan könnyű, de a vége felé már kimondottan nehézzé válnak. Továbbá, ha elfogynak az akció-





pontjaink (ó, igen, olyan is van), akkor vagy várunk, míg feltöltődünk, vagy a már említett almákkal vagy szent kvarccal azonnal feltöltjük. Azonban óvatosan, a szent kvarcra ugyanis nagy szükségünk lesz a gatchában: itt szerezhetjük meg a leendő szolgáink kártyáit vagy az őket támogató CE (craft essence) lapokat.





A szolgákat a rendszer egy 5 fokozatú csillagozott rendszerbe sorolja. Minél több csillaggal bír egyik, annál ritkább, és annál ritkább a megszerzésére az esély. Ez pedig a fejlesztésük szempontjából is fontos tényező. A szolgákat önmagukkal maximum öt alkalommal erősíthetjük meg, így növelve a nemesi képzetük (a legerősebb támadásuk) erejét, a CE-kártyákat viszont négyszer, amivel a korlátaikat dönthetjük le további erősítő tényezőkért. A szolgákat ugyanakkor erősíthetjük egymással és az osztályuknak megfelelő tapasztalati kártyákkal (ez utóbbit nem kötelező betartani, de így elesünk attól a minimális bónusztól is, amit ez jelent). Minél magasabb szintű egy szolga, annál több életerő- és támadóponttal rendelkezik, továbbá kioldhatjuk a képességeit is. Ugyanekkor előfordulhat, hogy megváltozik a kártyájuk képe és a harci megjelenésük. A képességeiket a fejlesztő tárgyakkal növelhetjük, és a szintlimit növeléséhez is ezek kellenek. Amikor egy szolga eléri a maximumot, már csak a megszerzett Grálokkal növelhető az erejük leg-





„Új osztályokkal bővítették a klasszikus felállást is (...) A Fate világából merítő összes alapanyag, a regényektől, a játékokon át a mangákig az összes eddig ismert szolga visszaköszön, sőt, a fejlesztők újabbakat is kínálnak folyamatosan az események alkalmával.”

annál több életerő- és támadóponttal rendelkezik, továbbá kioldhatjuk a képességeit is. Ugyanekkor előfordulhat, hogy megváltozik a kártyájuk képe és a harci megjelenésük. A képességeiket a fejlesztő tárgyakkal növelhetjük, és a szintlimit növeléséhez is ezek kellenek. Amikor egy szolga eléri a maximumot, már csak a megszerzett Grálokkal növelhető az erejük legfeljebb 100-as szintig (ezzel viszont csak óvatosan, mert nagyon ritkán szerezhető, a többi tárggyal ellentétben nem farmolható a küldetések újra és újrajátszásával). A CE-k esetében a fejlesztés nem csak a korlátok ledöntésére szorítkozik. Ezek a kártyák további életerő- és/vagy támadópontokat, és passzív képességeket adnak a szolgáinknak.

A kártyák mellett mesterünk is fejlődik. A szintlépések feltöltik az akciópontjainkat, illetve egyre többet gyűjthetünk ösz-sze. Az elején rakétaszerűen lehet fejlődni, ami aztán fokozatosan, egyre nagyobb mértékben csökkenni fog. A 100-as szintet nagyon könnyen elérhetjük, de igazából azon kívül, hogy több akciópontunk lehet, és feltölti az energiánkat, más funkciót nem szolgál.

Mit kínál ezen kívül a játék? Folyamatos napi küldetéseket (QP-ért, tárgyakért, segédkártyákért), heti küldetéseket (7 teljesítendő, szabvány „ölj meg X ilyet” és „szerezz Y ilyen tárgyat”), kisebb-nagyobb események sorozatát, amik egy szolgát garantálnak biztosra, valamint megkönnyíti a fejlesztő tárgyak farmolását az event shop révén, és a többi. A napi küldetésekből mana prizmát nyerhetünk még (sorozatonként 10-et), amiket Da Vinci boltjában havonta elköltheti segédkártyákra,







arany idézőjegyekre, vagy az aktuális különleges CE kártyára. A heti küldetések szent kvarcdarabkákat adnak, amikből egy teljes kvarc kirakható. Illetve a szolgáink legerősebb támadását vagy egyes passzív jellempontokat erősítő, ún. interlude küldetéseket. A szolgák bevetéseivel továbbá kötődéspontokat is kapunk, amelyek újabb és újabb párbeszédeket nyitnak meg a profilmenü alatti szobában, illetve a 10-es szintet elérve egy különleges, személyre szabott CE kártyát is kapunk hozzájuk.

Valamint vannak a különféle öltözékek, amelyekért küzdhetünk. Ezek 3-3 képességet biztosítanak, és összesen 10 szintig húzhatóak, amivel ezeket a képességeket erősíthetjük. Ennek különösen a harcok alatt van értelme, ugyanis ezek a képességek támogathatják a szolgáinkat, illetve csökkenthetjük ellenfeleink harci potenciálját. Ezek kimaxolása különösen hosszan tartó folyamat.

És persze, amit eddig csak pedzegettem: egy rakás szolgát. Mindannyian az emberiség történelmének különböző nációiból, korszakaiból származó hősök. Az alapműveikből ismert osztályfelosztást tovább gondolták, és kiegészítették: most már számít, hogy ki melyik osztályba tartozik az erőviszony-rendszer miatt. Például okáért: az Archer (íjász) osztályú szolga erős a Saber (kardvívó) ellen, de a Lancer (lándzsás) ellen gyenge, míg a Saber a Lancer ellen erős, és az Archer ellen gyenge. A Rider (lovas) erős a Caster (varázsló) ellen, de gyenge az Assassinnal (orgyilkos) szemben. A Berserker osztályú viszont mindenki ellen erős, de védekezésben gyenge. Új osztályokkal bővítették a klasszikus felállást is: a Fate/Apocryphából megismert Ruler (uralkodó), és a Fate/Hollow Ataraxia visual novelből Avenger (bosszúálló) osztályok mellett a világ eddigi egyetlen Shielderjével (pajzsos) spékelték meg az amúgy sem szűk kínálatot.

A Fate világából merítő összes alapanyag, a regényektől, a játékokon át a mangákig az összes eddig ismert szolga visszaköszön, sőt, a fejlesztők újabbakat is kínálnak folyamatosan az események alkalmával. Olyan új történelmi és mitikus alakokkal találkozhatunk, mint Leonardo da Vinci, Szent Márta, Attila, Atalanta, Az Operaház fantomja, III. Dareiosz, Edward Teach „Feketeszakáll", Scathach, Beowulf, Nikola Tesla, Thomas Edison, Trisztán, Arjuna, Arash, Mata Hari… Felsorolni is hosszadalmas lenne.

Végszónak

Rosszat viszont a játékról nem igazán tudok elmondani. Vannak még megválaszolatlan kérdések (többek közt, hogy mi lesz a most érkező 7., babiloni fejezetet követően), amik némi bizonytalanságot szülnek a játék jövője kapcsán. Ez már csak azért is jó kérdés, mert van külön kínai szerver is, amit tavaly állítottak fel, és a játék most fut másfél éve. Ugyanakkor, aki fogékony a grindelős, farmolós játékmenetre, az tuti megtalálja benne a számításait annyira, hogy fel se tűnjön neki, mennyire is addiktív. Nem utolsó sorban van még egy fontos tényező, ami visszatarthatja a játékosok széles-szűk rétegét: a nyelvi korlátok és a régiókódolás. A játékot csak kerülőúton lehet elérni, és csak japán (vagy kínai) nyelven. Akinek ez utóbbi sem veszi el a kedvét, annak a kalandfaktor csak még izgalmasabb lesz: kiismerni a játékot, annak gombjait, elrendezését épp akkora kihívás, mint gyenge szolgákkal erős ellenfelek ellen kesztyűt húzni.

Fejlesztő: DELiGHTWORKS

Megjelenés: 2015.07.29.

Műfaj: mobilos online RPG

Értékelés: 8/10

Pozitívum:
- minimális nyelvtudással könnyen elsajátítható,
- rengeteg új szolga,
- addiktív,

Negatívum:
- addiktív,
- így is zavarba ejtően szerteágazó volt a világ,
- a mesteri fejlődésnek nincs valódi súlya.



Őszi MondoCon

Írta: Hirotaka

Az anime, manga, sci-fi, fantasy szubkultúra szerelmesei és persze a gamerek október eleji kötelező programja az Őszi MondoCon volt. Ahogy lenni szokott, mindenki megtalálta a neki megfelelő szórakozási formát.

A sors iróniája, hogy jobb időt kaptunk, mint nyáron. Az évszaknak megfelelő őszi idő volt, szerencsére nem esett. Hihetetlen sokan jöttek el erre a conra, különösen szombaton. Szó szerint tömeg volt, alig volt egy talpalatnyi föld. A programok tekintetében is kitettek magukért a szervezők, sok érdekes és jó elfoglaltság kapott helyet az ismét lepedő vagy vitorla méretű programfüzetben. Legközelebb lehetne programfüzetből origami verseny.

Lássuk akkor a szokásos felbontásban a programokat és, hogy milyen volt az egész esemény.



Szombaton hiába nyitották ki a kapukat már kilenckor, hiába volt folyamatos a beengedés, a sor így is hidat képezett a bejárat és a buszmegálló között. Mondjuk ez nemcsak a nagyszámú látogatónak köszönhető, hanem, hogy sokan meglévő jeggyel is beállnak a sorba ahelyett, hogy bemennének. Ez rendszeres. Bár most kihelyezett kordonokkal segítették a gyorsabb bejutást.

No sebaj, mert így van alkalmam megnézni mindent még a tömeg előtt és mindig szeretem azt az időszakot, mikor alig vannak.

Szombat

Hagyományosan AMV versennyel kezdődött a programok sora és annyi számomra érdekes program követte, hogy délután 5-ig alig értem rá bármire is. Az evés-ivás, és a rövidebb talik azért befértek.

Az AMV-k most nem kellették fel az érdeklődésemet, valahogy mindet laposabbnak éreztem. A rajzcsata sem kapta el hangulatom ívét miután kijelentették, hogy most mindenféle gamerség lesz a téma. Nem is néztem végig, inkább hasznosabban töltöttem az időm és néhány ismerősömmel futottam össze.



A nagyteremben a még mindig óriási népszerűségnek örvendő cosplay vette át az uralmat, amit mi nem néztünk meg, mert már nagyon régóta nem érdekel és unalmas számunkra. Nagyon nem tetszik az az új megoldás sem, hogy a szavazólapon nincs feltüntetve, hogy ki milyen címből öltözött be. Ez egyébként lehet, hogy csábítana, hogy bemenjek a programra, ha látok egy-két engem érdeklő cosplayt, így viszont semennyire sem izgat a dolog.

Inkább a sokkal érdekesebbnek ígérkező japán útibeszámolót néztük meg. Egyrészt mert érdekelt, másrészt mert a Mondótól Fullmoon és tőlünk pedig Miichan tartotta, plusz még vendég volt egy harmadik útitársuk is, Sándor. Képekkel illusztrálva mesélték el milyen volt 8 nap Japánban, milyen élmények érték őket. Rendkívül szórakoztató előadás volt és örültem, hogy sokan beültek erre a programra. (Miichan útibeszámolóját az *AniMagazin 33. számában* olvashatjátok!)



Ekkor jelentkezett az első problémám ezen a conon, amire már a cont megelőző napokban is felfigyeltem: néhány program kicsit logikátlan elrendezése. Ugyanis az animés kerekasztal egy időbe esett a Japán horror mitológia előadással. Ez bizonyára nem sokakat akaszt meg az életfenntartó rendszereinek működtetésében, de én nem örültem, mivel mindkettő érdekelt. Sebaj, salamoni döntéssel kettévágtam a dolgot. Megnéztem a rövidebb horromitológiás előadást, mert a japános előadások ritkábbak conon és utána átmentem a kerekasztalra. Ilyenkor örülök, hogy felveszik a műsorokat, csak bevallom kevés időm van visszanézni, ezért amit tudok inkább conon lesek meg. Elvégre ez az egyik oka, hogy ott vagyok.

A horrormitológia nem volt rossz, de én kicsit komolyabbra számítottam, nekem túl wikipédiás volt és kicsit lógott a

levegőben. Viszont erre is sokan beültek és még álltak is a színpad körül. Az anime kerekasztal a megszokott érdekes, aktuális témákat kibeszélő szórakoztató műsor volt. Legalábbis, amit a cikk írásának pillanatáig láttam belőle.

Visszatérve kicsit az ugyanazt a réteget vonzó ütköző programokra, nem a fenti példa volt az egyetlen ilyen. Szombaton a cosplay kedvelői szívhatták a fogukat, mert a cp kerekasztal és a cp smink előadás ment egy időben. Másnap a Cosplay története és a performance volt ugyanakkor. Bár ez a két program nincs egy súlycsoportban, és előbbi angolul zajlott. De nagyobb probléma volt nekem, hogy vasárnap a zenekvíz és a szamurájos előadás is egy időpontban volt. Bár itt meg kell jegyeznem, hogy örülök, hogy az elmúlt két alkalommal, nem került össze a kerekasztal és a zenekvíz. Az nekem nagyobb fejlövés.



A kerekasztal után a tömegkvíz volt a nagyszínpadon. Tök jó, hogy animés kérdések vannak, viszont ez a program hiába félórásra van írva, valahogy mindig rövidebb. Ennek bizonyára az az oka, hogy a napközben felgyülemlett programcsúszást ilyenkor tornázzák le.

Egy kicsit átkalandozom a D csarnok eseményeire. Azt már említettem, hogy itt volt a horror mitológia meg az útibeszámoló előadás. No de a terem nagy része a játékoké. Itt voltak a gamer versenyek, ki lehetett próbálni különféle AAA címeket és a PS VR-t is. Ugyanebben a csarnokban kaptak helyet a sci-fi és fantasy klubok asztalai is. Nem mellesleg ismét itt volt a kajaellátó front is.





A csarnok egyik sarkában volt az úgynevezett conaréna, ami egy viszonylag új dolog. Itt aktívkodni lehet. Volt például kviddics kupa, Gyűrűk ura kardvívás, Csillagkapu kiképzés, LARP stb. Ezek egy része vasárnap is volt.

A D pavilon egyébként teljesen jó így, néha az előadást kicsit zavarja a játékrészleg felől érkező hangzavar, de annyira nem vészes.

A conos filmvetítések Shinkai Makoto neve és alkotásai körül forogtak. Szombaton a 5cm per Second-öt vetítették le, vasárnap pedig a The Place Promised in Our Early Days-t.

Most ősszel nem volt este koncert, de a zenei zárás nem maradt el. A megszokott Parapara utána a karaoke verseny döntősei adták elő magukat és dalukat. Igazán jók voltak a produkciók, meglepetés, hogy indult egy japán versenyző is (az már nem volt meglepő, hogy meg is nyerte). Remek hangja volt, ráadásul egy számomra nyálasnak bélyegzett nótát adott elő, amitől pláne kitört a fangirl tájfun a teremben.

Vasárnap

Vasárnapi hangulat. Reggel még nincs sor, a con területén alig vannak. Lehet nézelődni, főleg a Fogadóban, ahol odaférhetünk az összes pulthoz.

Idén egyébként a vásárlós rész elrendezése némiképp átalakult. A kézműves standokat ugyanis cakk-pakk átpakolták a D pavilonba, ahol remek helyük lett. Ők kényelmesen elférnek, a Fogadóban pedig



könnyebb volt közlekedni, különösen a hátsó sarkában, ahol mindig tokiói metró effektus van.

Jó látni, hogy már egy ideje, a con kiterjedt a D csarnokra is, de már annyian jönnek, hogy az is tele lesz napközben. Szép lassan egyre nagyobb és nagyobb lesz a con. Bár azért egy darabig még elég lesz a jelenlegi terület.

Szóval a vásárlásra remek alkalom a vasárnap reggel.

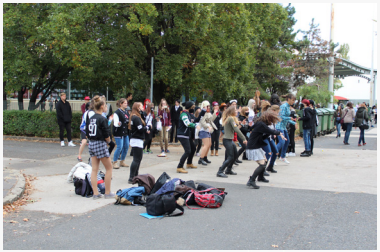
Vasárnapról mindig kevesebbet írok. Nem azért mert sokkal kevesebb program vagy érdekesség lett volna, egyszerűen csak többet beszélgettünk a barátokkal és a Nyuffy-kun megoldása is elvett némi időt.

A nagyteremben az AMV Mortal Kombat ébresztette azokat, akik a szombat után félig kialudva walking dead állapotban érkeztek a conra. Szeretem ezt a



programot, még ha nem is csinálunk mást csak AMV-ket nézünk, de a körítés bejön. Bár néha eléggé pislogok, hogy egy-egy AMV miért az egyik kategóriába kerül, mikor egy másikba jobban belepasszol, de mindegy is, mert így könnyebb eldönteni, melyik a jobb.

Éljen, ismét volt Zenetippmix, éljen, nem volt benne gamer kategória macskanyervogás szerűen mixelve és nem éljen, volt dorama kategória, aminél nem az okoz gondot, hogy melyik zene, melyik doramához tartozik, hanem hogy az egyik zenét elkülönítsem a másiktól. Mert ezek annyira egy kaptafára készülnek, mint a szocialista konfekcióruhák, és még nyálasok is.



A következő program, amit megnéztük az a Fandub verseny (immáron a harmadik) és a szinkronszínészes beszélgetés volt, melyek most valamiért a programfüzettől eltérően fordítva lettek megtartva.

Az íj, a kard és az ecset című előadást a zenetippmix miatt nem tudtam a helyszínen megnézni, de utólag pótoltam. Ez egy nagyon jó kis történelmi előadás volt. Ilyenkor látszik meg a különbség, hogy ki az, aki ért az előadott témához és ki az, aki csak összegyűjti a netről. Acheron köztudottan szakértője a távol-keleti történelemnek, így ennek megfelelően egy informatív előadást kaptunk.

A gamerversenyek nagy része is e napra került: szombaton LoL, vasárnap pedig Heartstone és Overwatch.

Az Amai teaházról még nem ejtettem szót, mivel szombaton nem értem rá, ezért vasárnap töltöttem itt több időt. Nos örömteli, hogy a kis matsuri negyed megújult, néhány régi népszerű játék mellett, ismét új játékokat és elfoglaltságot hoztak. Ilyen volt a Totorós ugrálóvár vagy a hor-





rorsátor, amiben egy kis feladatot kellett teljesíteni, miközben a Japán horrorsztorikból ismert "lények" ijesztgettek, nekünk meg csak egy elemes mécsesünk volt. Ez nagyon jó móka, szép munkát végeztek a készítők, majdnem gondoltam rá, hogy félni kéne.

Azt pedig már meg sem említem, hogy ismét volt rajz, karaoke, DDR verseny, amik annyira a con alapkellékei, mint nekem a nevem.

Vasárnap este is a zene vette át a terepet, a szokásos Táncos AMV-k és a Home Made Asia előadói szórakoztatták a közönséget. Végül az eredményhirdetés után mindenkiben tudatosulhatott, hogy ennek a connak is vége, és másnap hétfő: irány a munka meg a suli. (Mondjuk én szabin voltam.)

Egy jó és, ami a legfontosabb, egy tartalmas cont tudhattunk magunk mögött. Hamarosan itt az Animekarácsony és remélem lesz új Kenshin kötet.



Kadomatsu, a japán karácsonyfa

Írta: Iskariotes

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

„...japán újévi dekorációs elem, amiket általában párban állítanak ki a kapuk, bejáratok előtt. (...) a bal oldali a férfiakat, míg a jobb oldali a nőket szimbolizálja.”

A kadomatsu vagy kado-matsu (門松 - kapufenyő) egy hagyományos japán újévi dekorációs elem, amiket általában párban állítanak ki a kapuk, bejáratok előtt. Azért tesznek ki belőle egy párt, mert a bal oldali a férfiakat, míg a jobb oldali a nőket szimbolizálja. Ezeket általában karácsony magasságában helyezik ki és január hetedikéig kint is maradnak (az Edo korban 15-ig maradtak kint), de vannak olyan helyek, ahol egészen 19-ig megmaradnak. Bár régióként változik az elkészítése és a felhasznált anyagok, azért elmondható, hogy a legtöbbször fenyőt, bambuszt illetve kis számban ume fát (kínai szilvafa) alkalmaznak. Ezek leginkább a hosszú életet és a jólétet szimbolizálják. Illetve azt remélik tőle, hogy Toshigami (egy szellemistenség, jelentése kb.: évfa, akinek párja Toshitokujin) a gazdáknak bőséges termést, a ház valamennyi lakójának pedig az ősök áldását és jó erőt hoz majd. Az ünnepi időszak végén a kadomatsukat elégetik, ezzel szeretnék kiengesztelni Toshigamit.

Története

A hagyomány, mint oly sok minden ez is természetesen Kínából származik, de a lényeg és a cél ott is az volt, mint a szigetországban. Tehát egy újévi dekorációs elem, amiket a kapuknál helyeztek el, zömmel fenyőből készítve. Ez a szokás a Heian-korban került át a szigetországba, de kapott egy plusz töltetet is. A Taira (Heike/Heishi) klánnál a házak előtt különböző dekorációkat tettek ki, hogy a csatákból hazatérők tudják, hogy mely házba térhetnek be biztonságban. Később ezt már csak újév környékén tették meg abban bízva, hogy a szerettük, ha máskor nem is, de legalább az újév beköszöntével hazatér. A Muromachi időszakban nyerte el a ma is ismert formáját és jelentését a kadomatsu. Meg kell jegyezni, hogy a nép körében csak az Edo-korban terjedt el ez a szokás, addig leginkább csak a nemesség körében volt divat.





Régen az emberek december 13-án mentek ki fenyőfaágakat keresni az erdőbe, ezt a hagyományt nevezték el később matsumukaénak. A hagyomány úgy tartja, hogy a következő hét napban kell felállítani a kadomatsut, de ez manapság leginkább december 24-re tolódott át (köszönhetően a karácsony exportjának). Ami ennél is fontosabb, hogy december 29-én tilos felállítani a kadomatsut, hiszen ha ezt valaki megteszi, akkor a nyomora a következő évben meg fog duplázódni. Ez azért alakult így ki, mert a japán hiedelemvilágban a kilences számnak rossz ómene van. Sőt 31-én pedig már inkább árt, semmint használ az elem. Ezt azzal magyarázzák, hogy ha az utolsó napra hagyja valaki ezt a feladatott, akkor ezzel azt üzeni, hogy nem





„A három bambusznak szimbolikus jelentősége van: az egyik az eget, a másik a földet, míg a harmadik az embert hivatott jelképezni. A háttérben álló ég a legmagasabb, míg a földet ábrázoló szokott lenni a legalacsonyabb ág.

tiszteli az istenséget és nem törődik vele. Ezek után még egy hétig fent kell hagyni a kapudíszeket. Bár a különböző régiókban némi változás figyelhető meg. Így több helyen azt tartják, hogy már január 6-án le lehet csupaszítani a fát és csak 7-én kell teljesen bevinni a házba. Sagicho körzetében pedig január 15-ig kint tartják a fákat, ami azzal magyarázható, hogy ott a holdnaptárt veszik figyelembe, ennek köszönhető a közel egy hetes csúszás, ezt a plusz egy hetet kis újévnek is szokták nevezni.

Itt jegyzem meg, hogy egyes területeken, nem csak Toshigamit tisztelik meg ezzel a japánok, hanem On-matzo-samát is, aki a fenyők istensége.

Formája - díszítése - készítése

A kadomatsukat ma már főként bambuszból készítik, de régebben leginkább fenyőből állították ezeket a kis kapu dekorációkat, erre utal a neve is.

A bambusz csövekből hármat állítanak, melyeket leggyakrabban hegyesre vágnak a készítők (ezt nevezik sogi vágásúnak), de olyan is lehet, hogy a végük tompa (ezt nevezik zundo vágásnak). A tompa végű alakult ki hamarább, míg a sogi vágású bambuszhoz egy kis történet is elterjedt.

A hagyomány úgy tartja, hogy amikor Tokugawa Ieyasu megtudta, hogy szövetségese a Matsudaira család elvesztette a mikatagaharai csatát (1572) olyan haragra gerjedt, hogy a nála lévő kardjával lesuhintott a kapujában álló kadomatsura, ami így ferde-hegyes végű lett.

Napjainkban tehát egyre ritkább a csupán fenyőből álló kadomatsu. Viszont szokás lehet, hogy a bambuszok mögé vagy a talpukhoz összekötött fenyőfaágakat tesznek. A három bambusznak szimbolikus jelentősége van: az egyik az eget, a másik a földet, míg a harmadik az embert hivatott jelképezni. A háttérben álló ég a legmagasabb, míg a földet ábrázoló szokott lenni a legalacsonyabb ág. Léteznek olyan megoldások is ahol a három bambusz ág három különböző méretű és úgy rendezik el őket, mint az orgonasípokat. Van még két kevésbé gyakori megoldás: az egyik szerint az egyik bambuszszálat eltakarják egy másik dekorációs elemmel, illetve olyannal is lehet találkozni, ahol a három vesszőt olimpiai dobogó módjára helyezik el. Ez utóbbi megoldás leginkább Kanto régióban van elterjedve, ahol ezt megfejelik azzal, hogy a bambuszok elé szép színes (rózsaszín) kelkáposztaleveleket (habotan) tesznek.

Dekorációs elem szokott lenni a szilvavirág vagy legalábbis azt imitáló anyag. Emellett felhasználnak japán szent fát (Nandina domestica, Nanten no Mi), csíkos levelű bambuszt (kumazasa), gesztenyét, tölgyet, kaméliát cleyera (szakaki) és boroszlán (yuzuriha) virágot is. Régebben sokkal dominánsabb szerepe volt a fenyő-

nek, mint alapanyagnak illetve még szalma is került a díszre - vagyis inkább szalmába állították be a fenyőfaágakat.

Elmondható, hogy a legtöbben a bambuszt, a fenyőt és a szilvavirágot szokták elhelyezni egy-egy ilyen fán. Ennek az az oka, hogy e hármat kedvező jelnek tartják. A japán szent fát azért alkalmazzák, mert ez szimbolizálja a bajoktól való megszabadulást.

Domináns színvilága a piros, a fehér és az arany. Gyakori, hogy kis masnikat kötnek rájuk melyeket mizuhikinek neveznek. De kerülhet rá shimenawa is. A shimenawának szokták nevezni azokat a szent köteleket, amiket különböző tisztelt fákra, kövekre vagy más egyéb dolog köré szoktak kötözni.

Hol lehet velük találkozni?

Egyrészt a legtöbb a családi ház kapujánál, bejáratánál láthatóak ezek az elemek, de az ünnepi időszak alatt a különböző bevásárlóközpontoknál, boltok ajtajainál, plakátokon, de akár állami vagy éppen önkormányzati épületnél is megtalálhatóak. Sőt a Chiba prefektúrában található Ichiharában még kártya is készült a kadomatsuból.

A legtöbben természetesen ikebana boltokban szerzik be vagy az alapanyagokat vagy akár a teljesen kész díszletet. Sokan a még felhasználható elemet elteszik a következő évre, de aki igazán környezettudatos/spórolós az mű növényekből készíti el a saját kadomatsuját.



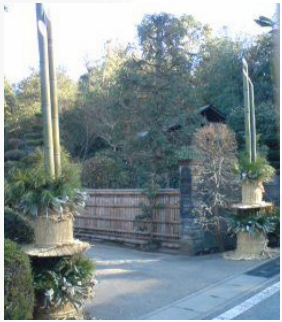


Sajnos ahogy Európában a karácsonyfa tüzek szoktak történni, Japánban sem ritkák a kadomatsu tüzek. Az újévet köszöntő pirotechnikai anyagokból gyakran hullanak égő részek ezekre a díszekre, amelyek hamar lángra kaphatnak. Ma már a hatóságok külön figyelmeztetik az embereket, hogy körültekintőbben petárdázzanak illetve, hogy miképpen lehet a tüzeket gyorsan és szakszerűen eloltani.

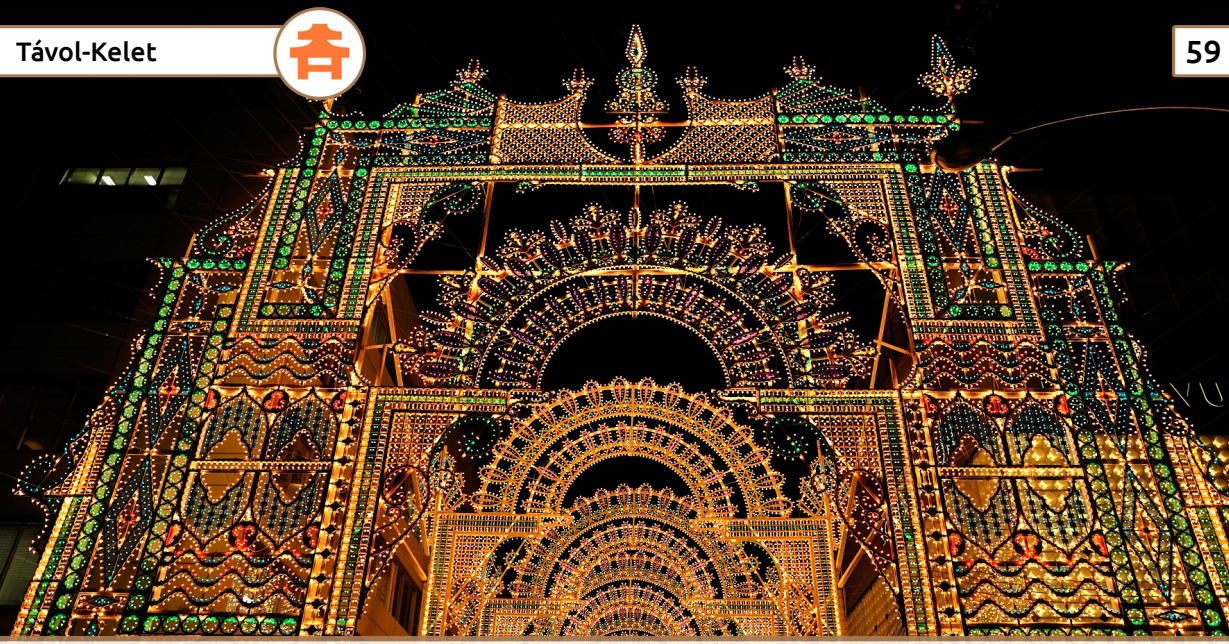
Egyes területeken még a lakásban is elhelyeznek egy kicsi kadomatsut, igaz azok sokkal kisebbek, mint amiket a bejárathoz tesznek ki illetve másképpen is díszítik őket; általában naranccsal (daidai) és algával rakják körbe a fenyőágakat. A narancs azért nagyon jó - tartják a japánok - mert az jelképezi a család folytonosságát, tehát nem fognak kihalni.

Bár az egész ország területén kadomatsunak hívják ezt a szokást, egyes helyeken élnek még más, népies elnevezések is:

- ogamimatsu
  (拝み松 - fenyő istentisztelet)
- ivaimatsu (祝い松 - ünnepi fenyő)
- monbayasi (門ばやし-a kapu az erdő)
- monkambasira
  (門神柱 - isteni pillér a kapunál)







Kobe fényfesztivál

Írta: Iskariotes

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

A Kobei-fényfesztivált (神戸ルミナリエ, Kobe Ruminarie) 1995-óta tartják meg mindig decemberben. A fesztivál így próbál emlékezni a Nagy Hanshin-Awaji földrengésre. A közel 200.000 egyedi kézzel festett lámpatestet Olaszország kormánya adományozta a városnak a természeti katasztrófa feldolgozását segítendően.

A fesztivál közel két héten át tart és minden este sötétedés után több órára bekapcsolják a díszfényeket a város főutcáján és a környező utcákban; egy-egy évben körülbelül 3-5 millió ember látogatja a rendezvényt. A látványtervekért és a művészi megvalósításért két alkotó, az olasz Valerio Festi és a japán Imaoka Hirokazu felelősek.

Előzmények

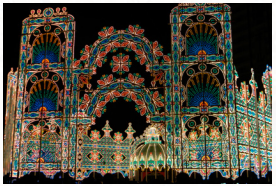
A Nagy Hanshin földrengés 1995. január 17-én történt, több mint 6.000 volt a halottak száma, 43.000-en megsérültek, megközelítőleg 100 milliárd dolláros kár keletkezett a térségben. Bár sem gáz és sem vízszolgáltatás nem volt egy darabig, az igazán „szembeötlő" hiány az elektromosság, tehát a fény hiánya volt a téli hónapokban. Ennek emlékére indult el a Kobe fényfesztivál. Minden évben a fesztivál kezdetekor ezért egy kis imát mondanak az elhunytak tiszteletére a jelenlévők.



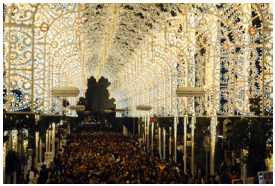


1999-ben az adományozók közt nyereményeket kezdtek el kisorsolni, ezt 2001-ben adománylottónak nevezték el, előbb a Minato Bank, később pedig a Mizuho bank lett a program támogatója.

A fesztivál fénykora a kétezres évek eleje volt, a 2004-es csúcs évtől kezdődően folyamatosan csökken/stagnál a látogatók száma. 2005-re a város rekonstrukciója gyakorlatilag befejeződött. Ezt követően a támogatások gyorsan apadni kezdtek olyannyira, hogy 2005-ben és 2006-ban



szponzor hiánnyal kellett szembenéznie a városnak. Tovább nehezítette a helyzetet, hogy a helyi kereskedők nyomására a fesztivált áttették a karácsony utáni időszakra. (Mondván a sok turista nem hagyta nyugodtan vásárolni a vevőket és a fesztivál elvonta az emberek figyelmét a boltoktól.) 2007-ben a szervezők végül elő álltak egy újra szabott költségvetéssel, ennek keretében a 14 napos program sorozatot 10 napra rövidítették. Illetve bevezették az „adományozz 100¥-t", valamint elkezdtek hivatalos ajándéktárgyakat árulni, az ilyen bevételekből a szervezők átlagosan 1,3 millió dolláros bevételre tesznek szert. A turisták pedig a városban közel 6,1 millió dollárt költenek el évente. Egy erős szponzort is találtak a Nestlé személyében, aki egy napig különböző mozgást segítő eszközöket bocsájt rendelkezésre a látogatók számára, sőt kíséröket is biztosít, de nem csak mozgásszervi, hanem más kompetencia hátrányokkal küzdő személyeket is támogatnak.



2011-től kezdve a Nagy Kelet-Japán földrengés évétől számítva a fesztivál büdzséjét tovább csökkentették. Ennek eredményeként a Kansai Elektronikai céggel karöltve fokozatosan elkezdték lecserélni a hagyományos lámpatesteket LED-es izzókra a teljes csere végül 2015-re fejeződött be. Sőt a 2012-es fesztivál ideje alatt a földrengést túlélő gyerekek munkáiból nyílt kiállítás. 2014-ben több lámpát újra festettek, amelyek így újjászületve melegebb színben pompáztak, úgymond a szeretet és a szerelem színeiben.

A fesztivál további élete

1999 és 2005 között Japánban több város is csatlakozott a fesztiválhoz, így volt külön program a Marunouchi Chiyoda városában is valamint a fővárosban, Tokióban is Tōkyō Milenario (東京ミレナリオ , Tōkyō Mirenario) néven. Az évek során a Japán Posta hivatalos emlékbélyeggel is megemlékezett az eseményről.



Kajakalandok

Írta: Dokuro-chan, Hirotaka

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Új (nem feltétlenül minden számban jelentkező) cikksorozat indul az AniMagazin hasábjain Kajakalandok címmel, mely nem kevesebbre vállalkozik mint, hogy bemutasson néhány ázsiai éttermet, kifőzdét, egyszóval vendéglátóipari egységet. Nem tudom eszetekbe jutott-e már Budapest belvárosában járva megszámolni, hogy hány ázsiai étterem mellett haladtok is el. Vagy én járok újabban többfelé, vagy csak a cikk miatt tudatalatt ráhangolódtam a témára, de mintha lépten-nyomon ilyenekbe botlanék...

A főzés-evés téma egyébként a képernyőkön is meglehetősen népszerű az utóbbi években, gondoljunk csak a Shokugeki no Souma, az Amaama to Inazuma, vagy a Toriko animékre (illetve evés oldalon majd' minden shounen-fight főhősre). Így egy kis útmutatót igyekszünk biztosítani, hogy hol is lehet egy jót enni. Ki tudja, egyszer talán főzésre rászánjuk magunkat. De csapjunk is a lecsóba: az első cikkben három helyet ismertet Hirotaka és Dokuro-chan.

//pintergreg





Izakaya
// Hirotaka

Bevallom őszintén elég ritkán járok japán ételeket kínáló étteremben, így kíváncsian álltam az új élmény elébe. (Az utóbbi időszak persze kivétel, mint ahogy e cikk meglétéből láthatjátok.) Budapesten a Szent István körúton a Nyugati és a Jászai Mari tér között található az Izakaya étterem. Becsületes nevén: Kanpai Izakaya Japanese Bistro.

Első alkalommal Catrinnal próbáltuk ki, majd egy családi ebédet is megejtettünk itt. Mikor bementünk kedvesen fogadtak minket, asztalhoz vezettek, majd jóhetett az italok, ételek kiválasztása. Az étlap könnyen átlátható, a képek mellett japánul, angolul és magyarul is elolvashatjuk az ételek/italok neveit. De ha mégis elakadnánk, a felszolgáló örömmel áll rendelkezésünkre. A felhozatal elég változatos, ha valamilyen sushitálat rendelünk, azt egy a vendégtérben elhelyezett pult mögött tevékenykedő japán úriember készíti el nekünk. A többi étel a belső konyhában készül. A sushi felhozatal amúgy elég változatos, sokféle formációban kérhetjük. Meleg ételek közül curry-k, miso, különféle tengeri herkentyűk nyárson, sokféle udon, csirke és sertés ételek találhatóak.





Első alkalommal, Catrin egy sushitálat, én pedig yakisobát, sertéshúsos, zöldséges pirított tésztát ettem. Második alkalommal a curry-re és a teriyakis húsra esett a választás. Evőeszközként természetesen pálcikát kaptunk.

A várakozás alatt volt idő jobban megnézni az éttermet. Alapvetően nem nagy helyiség az egész. Nem akarom agyon részletezni, modern és tradicionális egyszerre. Előbbit a bútorok, utóbbit a falon lévő képek és egyéb dekorációs eszközök erősítik.

Az étel nagyon finom volt, a kiszolgálás tökéletes, mindennel elégedettek voltunk. Az árakat én elfogadhatónak találtam, kategóriájában van ennél drágább japán étterem is. Mindenképp érdemes kipróbálni.

Weboldal: *izakaya.hu*

Taro-Japanese Food étterem
// Dokuro-chan

Budapesten a Bajcsy-Zsilinszki úton újonnan nyílt Japán étterem, mely kínálatát tekintve új fogásokat tár elénk a többi japán étteremmel szemben. A hely belseje igazán hangulatos, a plafonon lampionok vannak, a pulton autentikus babák, és az





ételt is a helynek megfelelő stílusú tányérokon tálalják. Ebédidőben látogattam el az étterembe, mely nem túl nagy ugyan, de mivel még új, így nem kellett nagy tömegre számítani. A pincér hölgy úgy tűnik csak angolul tud egy kicsit az anyanyelvét kivéve, ugyanis egyből úgy szólt hozzám. A nyelvi különbségeket félretéve azért könnyedén sikerült rendelni. Úgy tűnt, hogy ebédidőben csak ebéd menüket szolgálnak fel, mert egyből ezeket mutatta a pincér hölgy, hogy miből választhatok. Minden menühöz járt egy választott leves, ez vagy sima miso vagy tengergyümölcseis miso leves volt, bár nem kérdezte meg melyiket kérem, de úgyis a simát választottam volna, így nem zavart különösebben. Kwantoni kacsát kértem, mivel még ilyet sosem ettem és ez tűnt a legérdekesebbnek a fogások közül. A hölgy felhívta a figyelmem, hogy ez nagyon csontos, nem baj-e, mondtam, hogy nem. Kb. két perc alatt előttem is volt a leves és rá két percre a főétel. A pálca mellé normál evőeszközt, kést és villát is kaptam, bár ez a hús tipikusan az a fajta, amit nem tudsz mással megenni csakis kézzel. Miso levest egyszer ettem, az nagyon nem ízlett, két kanál után ott is hagytam. Ennek a leve viszont nagyon ízletes volt. Tofu és alga volt benne, de mivel ezeket nem szeretem otthagytam. A főétel nem csak a képen tűnik kiadósnak, valóban az volt, lehet a leves is közrejátszott, de a végén már nagyon küszködtem, hogy meg tudjam enni és ne pukkadjak ki közben. A hús jól át volt sütve, a kacsa bőre ropogósra sült. Köretnek rizst és némi zöldséget kaptam. Bár a kinézet nagyon csábító volt, magával az étellel nem voltam annyira megelégedve. A hús számomra eléggé ízetlenre sikerült, a bőrén éreztem kb. csak az ízesítést, a rizst túl szárasnak találtam, bár volt rajta valami szósz, de az nem volt egyenletesen eloszlatva, így a "tiszta" részét kissé ízetlennek találtam. A zöldség nem volt elegendő ahhoz, hogy minden falathoz egyek egyfajta kísérőként, de szerintem amúgy is jobban illett volna hozzá valami mártásosabb vagy levesesebb kísérő, hogy ne legyen annyira száraz az egész. 1790,- Ft-ot fizettem ezért a menüért, éhes nem maradtam, így megérte, viszont nem tudta hozni azt a kuliináris élményt, amit akár egy curry vagy egy ramen elfogyasztása tud. Viszont sok érdekesség van az étlapon, amit még nem kóstoltam, így vissza fogok még térni ide.

B40 Wok& walk
// Dokuro-chan

Szintén a Bajcsy-Zsilinszky úton frekventált helyen található egy kis wokos étterem. Helyi fogyasztásra leginkább a kinti két asztalnál van lehetőség, illetve bent pultos megoldással lehet elfogyasztani az ételt. Ahogy a nevében is van, elvitelre buzdítja a vendégeket a hely kis mérete miatt. Az ételek frissen, előttünk készülnek. Nagyobb forgalom esetén is kb. 10 perc alatt megkapjuk a rendelésünket. Az éttermet kétszer látogattam meg. Elsőnek egy levest próbáltam ki. A Sukee leves egy húsleves alapú zöldséges leves üvegtésztával és chili szósszal. Ha kicsit tartalmasabbá akarjuk tenni, akkor igény szerint kérhetünk hozzá csirkemell vagy tigrisrák

„Kezdetben mivel nagyon forró volt a leves annak tudtam be, hogy ennyire erőteljesen csípős. De később már nem tudtam eldönteni, hogy akkor most tényleg ennyire forró vagy szimplán már ég a szám. Utóbbi volt az igaz."

darabokat. Én csirkemell feltétet kértem hozzá. Az étlap alapján az enyhén csípős kategóriába sorolták, mivel szeretem a csípőset, így nem nagyon tartottam tőle, hogy túl erős lenne. Hát sajnos hatalmasat tévedtem. Kezdetben mivel nagyon forró volt a leves annak tudtam be, hogy ennyire erőteljesen csípős. De később már nem tudtam eldönteni, hogy akkor most tényleg ennyire forró vagy szimplán már ég a szám. Utóbbi volt az igaz. Életemben nem ettem még ennyire csípős levest. Rendesen küzdenem kellett vele. A csípősségét nem csak a chili szósz adta, ami a lébe volt keverve, hanem egyfajta zöldpaprika is bele volt vágva, de töménytelen mennyiségben, amitől szinte már ehetetlenül csípős lett. A leves maga nem volt nagy adag, így aggódtam is, hogy hát ezzel nem fogok jól lakni. Nem is sikerült, pláne, hogy az ⅓-át otthagytam, mert egyszerűen nem bírtam tovább küzdeni. Pedig maga a leves jó lenne, de teljesen elrontották a sok paprikával. Nem tudom, hogy mindig így csinálják-e vagy csak most sikerült ilyenre, az biztos, hogy én többet levest náluk nem eszem.

Azonban a leves kudarca nem tántorított el attól, hogy megkóstoljam a tésztájukat, ha már wok, akkor gondoltam az biztos jó lehet. Ezt már elvitelre kértem tanulva a leves hibájából. Szokásos tésztás dobozban csomagolva kaptam meg, pálcika illetve normál műanyag evőeszközök közül lehetett választani. Többféle tésztatípus közül választhatunk, amelyhez ajándék szósz is jár, itt is többféle közül csemegézhetünk. Opcionálisan választható hozzá feltét illetve extra feltét, de ezeket a tészta ára nem tartalmazza. Az én választásom udon tésztára esett pikáns thai szósszal (ami az étlap szerint a csípős kategóriába esik, szeretem a kihívásokat na) feltétnek pedig pankos csirkemell csíkokat választottam, ami válójában panírozott csirkét jelent csak nagyon egyszerűen, semmi extra nincs benne. Így együtt 1840 forintot fizettem, amiért nagyon reméltem, hogy ehető ételt kapok. A dobozból kivéve látszik, hogy normál felnőtt adag (ilyen áron már el is várja az ember). A tészta jól meg volt főzve, a hús is jól megsütve. A zöldségek aránya megfelelő volt és frissnek is éreztem őket. Összességében finom volt, a hús lehetett volna több is, mivel az utolsó harmadára már nem maradt hús a tésztához, azzal viszont sokkal finomabb volt. Ami meglepetésként ért, hogy a tészta egyáltalán nem csípett. Úgyhogy most vagy nem jó szósszal adták végül vagy náluk fordítva működik a csípős meghatározása. Összehasonlításképp csak a nyugati aluljáróban is megtalálható thai tésztát tudom venni, mivel másmilyen tésztával még nem volt dolgom. Ott ugye a kis adag harmad annyiba kerül mint ez, de azzal igazán jól szoktam lakni. Ezzel annyira nem sikerült. Bár ott nincs ennyi választási lehetőség, de ha legközelebb tésztát szeretnék enni, inkább azt fogom választani. Számomra nem volt elég markáns az ízvilága, inkább kesernyés és savanyú volt összhatásában, nem annyira jó szájízt hagyott maga után. Persze más szósszal és összeállítással egész más lenne.

A kiszolgálás egyébként kifogástalan, segítőkészek és kedvesek az eladók. Összességében 3/5-re értékelném a helyet és az ételt együttvéve. Ha már itt eszünk, akkor inkább tésztát érdemes, és lehet jobban járunk, ha például a rántott csirkét magunk sütjük meg hozzá otthon. Egyszer ki lehet próbálni, de felejthetetlen élményt nem nyújtott.











www.stormcloudstudio.net ©

MacskArt Interjú

Írta: Lady Marilyn (*ladym.blog.hu*)

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

„Mindig is imádtam az alkotást, a kreativitást, rengeteg aprócska hobbim volt, kicsit vonz az előadóművészet is, mindez pedig a cosplay világában futott össze...”

Honnan jött a művészneved ötlete?

Volt egy őrült időszakom fiatalabb koromban, amikor a Hunglis csodálatos művészetét űztem. Imádom a macskákat és valahogyan ezt kombináltam az Art szóval. A Miyaou pedig a macskanyávogás japánosan leírt formája.

Mikor jártál először conon?

Nagyon régen kétszer is felvittek szüleim Animekarácsonyra. Utána volt egy kis szünet és 2015-ben felvettek egyetemre, így közelebb kerültem a fővároshoz, rendszeres látogatója lettem minden pesti rendezvénynek.

Látogatóként mely programok vonzanak leginkább?

A rajzos, cosplayes és kreatív témájú programok, előadások, versenyek. Ezenkívül a kedvenc alkotóim pultjainál is mindig körül nézek és nagyon szeretem a nyálamat csorgatni a sushis-pultnál is. Nincs Con sushi nélkül!

Szoktál vidéki rendezvényekre járni?

Mivel vidéki vagyok, inkább a vidéki, pontosabban a debreceni rendezvényekre szoktam járni, az OSzAKE-nak pedig szervezője is vagyok, a rajzos-rajzversenyes részlegért felelek.

Mi csábított a cosplay irányába?

Nem tudok egy konkrétumot kiemelni az egészből. Mindig is imádtam az alkotást, a kreativitást, rengeteg aprócska hobbim volt, kicsit vonz az előadóművészet is, mindez pedig a cosplay világában futott össze és forrt ki a számomra.

Mi volt az első cosplayes munkád?

A leges-legelső Sally volt a Nightmare before *Christmas* című bábanimációsfilmből. Se varrógép, se tapasztalat, csupán rengeteg lelkesedés. Így hát nekiálltam kézzel varrni, festeni, hímezni. Ezután volt egy „üresjáratom”, amikor annyi ötletem lett és annyit kellett volna varrnom, hogy inkább barátnőim segítségét kértem ebben és a fegyver készítésbe, mütyürözésbe mentem bele és éltem ki magam. Körülbelül egy éve elégeltem meg, hogy nem tudok varrni, ekkor kezdtem el a River Spirit Nami cosplayemet a League of Legends című játékból. Végig vittem a-tól z-ig, figyeltem a részletekre, szerencsére tudtam kölcsönkérni varrógépet is. Talán ezt a munkámat mondanám inkább a kezdésnek.

Hogyan fogadta a környezeted a hobbidat?

A családom abszolút támogató, nagyon szeretik és büszkék a jelmezeimre, a velük szerzett sikereimre. A baráti köröm hasonló érdeklődésű emberekből áll, ők is elfogadók. Az egyetemen nem nagyon foglalkoznak ezzel az emberek, én sem hirdetem, hogy mit csinálok a tanulás mellett, de jó párszor kaptam már dicséről szavakat ott is. Negatív élmény nem igazán ért, esetleg interneten, de az ilyeneket ignorálni szoktam, nem kell, hogy fájjon a fejem.

Úgy tudom, hogy a cosplay készítésen kívül rajzolni is szoktál. Mit gondolsz, a rajztudásod mennyit segít a cosplay megtervezésénél?

Igen, bár inkább úgy írnám ezt le, hogy a rajzolás mellett kezdtem el cosplayezni. Rengeteget segített, a festészet és a grafika is egyaránt. A tervezés és kivitelezés minden fázisában nagyon jól jön a rajztudásom. A Nami festését, páncélelemeinek árnyékolását külön megdicsérték egy versenyen, ezt emelték ki a legizgalmasabb részként és ez azóta is jóleső büszkeséggel tölt el. Az arcfestéseim elkészítésekor is jól jön, hogy biztos kézzel megy a bonyolultabb mintázatok felfestése.



Szerinted mely tulajdonságok vagy épp adottságok a legfontosabbak ezen a területen?

Az adottság mindenkiben megvan csak fejleszteni kell, ezt pedig a „türelem" nevű tulajdonsággal lehetséges. Jó ha az embernek van tervező és szervező képessége is és jól átgondolja a jelmezét, beosztja az idejét még jóval a befejezésre szánt időpont előtt és nem kapkodva fejezi be a con hajnalán a félkész jelmezt.

A cosplay készítése során van valami, amire kiemelt figyelmet szánsz?

Szinte mindenre. A legapróbb részletekre és a teljes összképre, a színharmóniákra, anyaghasználatra, bármi, amit talán nem szúrnak ki először, de ott kell lennie, különben hiányérzetet kelt. De sok esetben örömmel szöszölök az apró mintákkal, hímzésekkel is.

Mit gondolsz, hogyan lehetne fokozni a cosplayerekre terelhető figyelmet?

Sosem gondolkodtam még ezen részletesebben. Több rendezvény és esemény, bemutatók, olyan körökben, amik nem csak az animés vagy gamer világot érintik, hanem az „átlag" ember is találkozhat



vele. Nagyon jó, hogy egyre gyakrabban jelennek meg híres cosplayerek televíziós interjúkban.

Mik a tapasztalataid a cosplay versenyekről? Van bármi amit másként csinálnál?

Egy-két tapasztalatom van. Segítő-szervezőként persze figyelni szoktam, miként fejleszthetnénk mi is. Legtöbbször elégedett vagyok a szervezésekkel és nem csinálnám máshogy. Nagyon fontosnak tartom, hogy legyenek előzsűrizések, hiszen a színpadon nem sok mindent lehet megállapítani és a közönséget sem lehet untatni az anyagok részletes elemzésével. A zsűri szeret taperolni, nagyítóval vizsgálódni erre jó egy külön blokkba és terembe szervezett előzsűrizés, a színpadon pedig a Cosplay „Play" részét takaró rövid performance. Így még olyan igazságtalanságok sem fordulhatnak elő, hogy olyan személyt díjaznak, aki a színpadon nem meri bevallani hogy a cuccai vásároltak, így pedig igazságtalan eredmény születik. Persze a körültekintően megválasztott zsűri is fontos, akik pártatlanul és személyes kapcsolataiktól függetlenül tudnak dönteni és figyelembe veszik a kemény munkát.

Mely technika alkalmazása jelent kihívást számodra?

Egyértelműen a varrást mondanám. De igyekszem behozni a lemaradásomat és szakmailag is fejlődni benne. Rengeteget agyalok és kutatok jó referenciák után, hogyan lehet szépen szabni, bélelni, szűkíteni.

Mi volt a legkülönlegesebb elem, amit cosplaybe emeltél?

Általában megszokott cosplayes alapanyagokat használok, illetve olyan dolgokat, amiket hobbi boltokban is be lehet szerezni. Nagyon egyszerű anyagokat használok precíz összeállítás során, vagy az optikailag becsapósra festett formákkal igyekszem elérni a kívánt eredményt. Legmeghökkentőbb anyag, ha arra vagytok kíváncsiak, nem igazán fordult elő. Egyszer egy kard végére parfümös kupakot használtam, akkor még nem ismertem a termoplasztikus műanyagok sokoldalúságát. Talán egy ilyen példám van.



Milyen szempontok alapján választasz cosplay alanyt?

Első látásra beleszeretek sok mindenbe, majd végigpörgetem magamban a következő kérdéseket, melyek szűrőként is funkcionálnak: „Passzol hozzám?", „Elég egyedi?", „Mennyire nagy kihívás, menynyire izgalmas?". Próbálok olyan karaktereket választani, amellyel könnyen tudok azonosulni, és elég összetett és részletes munkát igényelnek.

Milyen világból választottál eddig cosplay alanyokat? (anime, manga, játék, original)

Főleg a League of Legends világából választok, és az elkövetkezendő terveim között is inkább gamer témájú ruhák szerepelnek. Gyakran választottam képregény, film, anime, animációs film karaktereket, de készítettem már original kosztümöt is.

Most kifejezetten a League of Legens világából merített cosplayeidről kérdezlek. Mi volt a sorrend? Előbb a játék és később a cosplay vagy fordítva?

Előbb a játék, de szinte azonnal a cosplay is. Megismertem a játékot és egyből cosplayelhető karakterek után kutakodtam benne. Ezután igyekeztem azokat a karaktereket kitanulni, akiket cosplayelek,



hogy ne maradjak szégyenben, ha rákérdeznek: „Na és játszani tudsz-e vele?". Nem vagyok profi, és az iskola és a cosplay is lefoglal, sajnos ritkán jut időm játszani.

Rengeteg hős és hőskinézet érhető el a játékban. Inkább az eredeti, Riot által megvalósított kinézetek vagy a fanartokra alapuló tervek tetszenek jobban?

Változó. Nagyon sok kreatív fanart és ötlet van a világban, de a játékba bekerült kinézetek között is van olyan, amivel hirtelenjében nem értek egyet, vagy ha tehetném, ki is törölném a játékból.

Játszottál már cosplayben?

Nem igazán volt még erre példa. Porós sapka számít?

Szerinted hogyan lehet jól tükrözni egy karakter személyiségét? (Versenyzés, fotózás, stb.)

Legfőképpen úgy, hogy ismerjük a karakter minden tulajdonságát, a személyiségét. Ha mosolyog, akkor szívből mosolyogni kell, belevigyorogni a kamerába, ha komorabb, akkor azt az oldalunkat elővenni. Versenyen, ahol az előadásodnak a mozgás is része, a karakter átadásában a mozdulatok milyensége és finomsága is számít. Fényképen a fotósnak is ügyesnek kell lennie, a megfelelő pillanatot kell lekapnia, türelemmel össze kell dolgozni a jó képek érdekében.



„...ismerjük a karakter minden tulajdonságát, a személyiségét. Ha mosolyog, akkor szívből mosolyogni kell, belevigyorogni a kamerába, ha komorabb, akkor azt az oldalunkat elővenni."

Hogyan készülsz a fotózásokra?

Izgatottan, türelmetlenül számolom a napokat. Végiggondolok fejben, papíron, listán, naptárban, újra papíron és megint fejben (kétszer) mindent, majd megállapítom, csak a bekészített és összecsomagolt táskát kell elővenni a szekrényből, amiben gondosan el vannak téve a cosplay elemei, nincs ok az aggodalomra.

Hogyan készülsz a conokra, cosplayes eseményekre?

Ugyanúgy mint a fotózásokra. Csak itt már kicsit nyugodtabb vagyok, rutinosabb. A conokon általában a rajzversenyek és egyéb események is foglalkoztatnak, olyan sok dologra figyelek, hogy bepörgök és elfelejtek parázni.

Saját belátásod szerint, mely típusba tartozol: azok közé sorolod magad, akik még az utolsó pillanatban is a cosplay készítésével foglalkoznak, vagy azok közé, akik jó előre elkészülnek mindennel?

Az utóbbi csoportba tartozom és szeretnék tartozni, de sokszor úgy jön ki, hogy az utolsó napokra is hagyok egy-két dolgot. Még egy réteg festést vagy lakkot felteszek, keresek egy apró díszíthető felületet, kitalálok egy-két extraságot.

Mennyire tervezel fejben előre cosplay terén?

Nagyon. Sok mindent fejben pörgetek le, de igyekszem illusztrált listákkal rendszerezni csapongó ötleteimet, így minden le van dokumentálva, akár olyan dolog is, amit sose fogok elkészíteni, de nagyon élveztem végiggondolni, megtervezni, belistázni. Egy cosplay akkor kezdődik el nálam, amikor a bevásárló listát is megírom hozzá.

Milyen tanáccsal látnád el a kezdő cosplayereket?

Mindig előre kell tervezni. Fejben, papíron, gépen, listában vagy akárhogy, egy biztos menetrend nem fog kellemetlenségeket okozni. Merjen mindenki bátran kérdezni, úgy tanul az ember. Ha szükséges, készítsen előtte egy másik, kisebb próba kiegészítőt, jelmezt vagy akármit, a tökéletes végeredményért. Használja az internetet. Akkor is, ha nem tud angolul, a halandzsanyelvű videók vizuális anyaga is rengeteget segít. Nagy adag türelem is kell. Nem kell sietni, rögtön a hírnévre vágyni, nem az a lényeg. A cosplay készítésének és viselésének élvezete a legfontosabb.

Hol szerzed be a cosplay alapanyagokat?

Internetről rendelek nagyon sokat. A jól bevált üzletekből, hobbi boltokból, de legizgalmasabb és nagyon kedvelt helyeim, a barkácsüzletek. Ipari és építőanyagok, szerszámok és munkagépek, minden, mi szem-szájnak ingere egy férfi számára engem ugyanúgy lázba hoz. A cosplay készítésének legizgalmasabb részét is apukám műhelyében élem át.

Számodra a tervezés vagy a megvalósítás jelent kihívást vagy épp több időt?

A tervezés rengeteg időt elvesz, de szükségesnek tartom, hogy a kivitelezés gördülékenyen menjen, ne pocsékoljak el alapanyagot, főleg ha annak folyómétere az arany árával van egy csoportban.



„Mindig előre kell tervezni. Fejben, papíron, gépen, listában vagy akárhogy, egy biztos menetrend nem fog kellemetlenségeket okozni. Merjen mindenki bátran kérdezni, úgy tanul az ember.”

Szeretem a kihívásokat és így a kivitelezés időigényes részeit sem tekintem tehernek.

Számodra milyen a jó cosplay és a jó cosplayer?

Én magamban két csoportra osztottam a cosplayes világot. Van a fun-cosplay és fun-cosplayer, aki beöltözik mert szereti, mert bulizik, nem érdekli, hogy vásárolt, nem versenyezik vele és nem is hivalkodik vele. Egyszerűen bulizásnak fogja fel. A másik csoportot craft-cosplaynek hívom, azok vannak benne, akiknek számít mit hogyan, odafigyel a részletekre, azért csinálja, mert szereti elkészíteni a jelmezt. Mind a kettőben mindenki jó, az utóbbiban fordulnak elő kevésbé jók, a türelmetlenek vagy figyelmetlenek, akik az utolsó pillanatban a részletek rovására csapják össze munkáikat.

Van példaképed cosplayes körökből? Ha igen kik azok?

Nem szeretnék kiemelni senkit, rengeteg senpaiom van, akiknek a munkái inspirálóan hatnak rám. Kevésbé ismert, úgymond kezdő cosplayesek közül is nagyon sok ismerősöm van, akiknek egyszerű, de annál kreatívabb megoldásai rávezetnek a megoldásra az én cosplayes kérdéseimnél is. Őszinte rajongással és nyitott szemmel figyelek mindenkire.

A saját cosplayes oldalad vezetésénél mire szánsz kiemelt figyelmet? Szoktál nyereményjátékot hirdetni?

Előfordul, hogy amikor nincs rá időm, nem vezetem olyan katonás rendben az oldalam. Nem ezt tartom fontosnak, az alkotás érdekel. „Work in progress"- képeket rendszeresen elfelejtek készíteni, belemerülök a munkába. A kész eredmény conon vagy más rendezvényen publikál, az ott készült képek és a kész rajzok közül is a legjobbakat teszem fel, ha épp nem felejtem el. Nem szoktam nyeremény játékokat csinálni, de tervezek majd a távoli jövőben.

Mire ügyelsz a cosplay tárolása illetve szállítása során?

Tároláskor praktikusan és pormentesen csomagolt zacskókban rendszerezem a jelmezeim kiegészítőit, a ruhákat a szekrényben a többi ruhámmal együtt tárolom. Csak egy átlagos cosplayes szoba, minden sarkában fegyverekkel… A Nami szikla a garázsunk egyik sarkában pihen éppen, azóta rá lett pakolva mindenféle holmi, a sárkány jelenleg a párom szekrényének tetején lazul. Szállításkor nem szokott probléma lenni, Riggle vigyáz a bőröndömre, amíg megveszem a jegyem. Az emberek csak azért bámulják meg, mert túl csinos és elképesztően szívdöglesztő.

„Tároláskor praktikusan és pormentesen csomagolt zacskókban rendszerezem a jelmezeim kiegészítőit, a ruhákat a szekrényben a többi ruhámmal együtt tárolom. Csak egy átlagos cosplayes szoba, minden sarkában fegyverekkel…"

Saját meglátásod szerint a cosplayerekre továbbra is „csodabogarakként" tekintenek?

Igen, de engem a cosplayes életem előtt is csodabogárként és különcként kezeltek. Nem érdekelt már akkor sem, ha megbámulnak vagy hangosan a tetszésüket vagy épp nemtetszésüket nyilvánítják felém. Tudom, hogy egy hatalmas karddal, kiegészítővel, vagy sárkánnyal mászkálni a muglik között a legmenőbb dolog.





Egy alapvetően nem cosplayes esemény kedvéért conon kívül is felvennél cosplayt?

Igen, volt is már rá példa. Persze ezek kisebb, egyszerű cosplayek voltak, inkább csak sima jelmezek, a móka kedvéért és a bulizásért öltöztem be.

Van esetleg valami vicces sztorid, ami a cosplayhez köthető?

Van egy-kettő. Riggle-lel folyton megállítanak és megbámulnak. Egyszer történt egy olyan, hogy a Hungexpo parkolójában

öltöztünk át. Az egyik pillanatban megállt mellettünk egy rendőrautó. Lassan lehúzódott az ablak, mi dermedten figyeltük, ahogy a rendőrök is mereven bámultak ránk. Majd az egyikőjük: „Meg tudjátok mondani mégis mi folyik itt, hogy furcsán öltözött emberek mászkálnak erre, meg ti is itt öltöztök?" Annyira meglepődtem, hogy elfelejtettem magázódni a rendőrbácsival, hirtelen csak annyit tudtam válaszolni: „Hát tudjátok srácok ilyen animés-képregényes, beöltözős Mondo-Con! Negyedévente van, elég népszerű." Nevetve megköszönték az információkat, majd elhajtottak, még integettem is, és amikor percekkel később vettem fel a fejdíszemet, a fejemen maradt a kezem: „Te jó ég. Ezek rendőrök voltak! És francba is én letegeztem őket tök lazán." Azóta jobban figyelek a piros lámpáknál nehogy összefussak velük még egyszer, bár nem hiszem, hogy felismernének civilben. Szerencsémre.

Szoktál próbasminket készíteni?

Nem mindig. Nem igazán szeretem pazarolni az arcfestéket, legtöbb esetben a con reggelén alakul ki a végső smink vagy festés.



Mit gondolsz a szekrény cosplayekről és a rendelt darabokról?

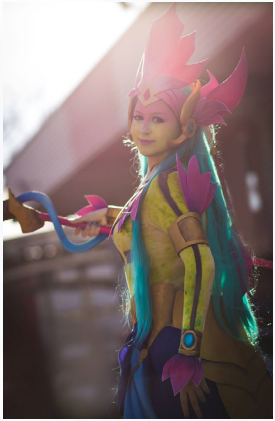
Az úgynevezett szekrénycosplayjel nincsen bajom, nagyon kreatívan és sokoldalúan lehet megközelíteni ezt az ágat is. A varratott és rendelt darabokkal úgyszintén semmi problémám mindaddig, míg az be van ismerve, nem sajátnak beállítva, továbbá hiszti sincs belőle, hogy a tökéletesre készíttetett jelmeze miért nem ért el helyezést.

Mely külföldi cosplayes rendezvény vonz leginkább? (És miért?)

Szinte mindegyik. Elég izgalmasnak és pörgősnek tűnik mind. Amelyik a leginkább felkeltette az érdeklődésem az a fantasy témájú Elfia. Csodálatos cosplyek és programok egy fantasztikus fantasy témájú helyen. Erre a rendezvényre mindenképpen szeretnék majd kijutni.

Mik a jövőbeli terveid? Hol találkozhatunk veled legközelebb?

Elég sok jövőbeli tervem van, a következő Bewitching Tristana lesz, később pedig egy *Overwatchos* Meit is szeretnék elkészíteni. Sok-sok projekt van még kialakulóban, de azt egyenlőre fedje jótékony homály. Legközelebb a novemberben megrendezett budapesti PlayIT-en találkozhattok velem és Riggle-lel.



Köszönöm az interjút *MacskaArt*nak!

A róla készült fotók forrása: Phoenix Feather, Storm Cloud Studio, Cleanpig's hideout, Hazardous pictures



F1C kamera

Mikor megvettem az autómat az első dolog amit ki akartam cserélni, a középső visszapillantó tükör volt. Eléggé picike, amiben nem sok mindent lehet látni. Így elkezdtem keresgélni más visszapillantókat. De ha már ilyet keresek, akkor miért ne tudjon egy kicsit többet is?

Írta: NewPlayer

Fel is hagytam a sima tükrök keresésével nagyon gyorsan és inkább a kínai csodák között néztem szét. Így találtam rá azokra a tükrökre, amikben kijelző van, tudnak felvenni és még tolató kamerájuk is van! Be is szereztem egyet, amit F1C néven árultak. Márka jelzés nincsen.

Csomagolás

Egy kis idő után meg is érkezett a rendelésem, szépen buborékos csomagolásba becsavarva, amit nagy küzdelem árán sikerült csak szétszednem.

Maga a doboz annyira hihetetlenül egyszerű volt, hogy ilyet én még nem láttam. Nem számítok sosem csodákra, ha kínai cuccot veszek. Volt már máskor is, hogy nagyon egyszerű csomagolásban érkezett meg a rendelés, de akkor fel szokták tüntetni, hogy nem az eredeti csomagolásában küldik. Ennél viszont nem volt oda írva.

Kívülről se márka jelzés, se típus jelzés, de még ez az F1C felirat sem volt megtalálható. Csak egy kép a tükörről és a doboz hátulján néhány technikai adat, ami annyira általános volt, hogy szinte bármilyen másik eszköznek is jó lett volna. Arra tudok gondolni, hogy ugyanebben a dobozban, sőt akár még ugyanezt az eszközt is árulhatják más néven is. Sajnos a dobozról nem csináltam fényképet és a neten sem találtam róla felvételt.

A kukában is landolt elég gyorsan a csomagolás, mert csak arra volt jó, hogy ne szóródjanak szét azok, amiket el akartak küldeni nekem.

A csomag tartalma

Meg kell mondjam reméltem, hogy a tükör az nagyobb, mint az eredetim, de arra egyáltalán nem számítottam, hogy kb. másfélszer akkora lesz. Súlya is van rendesen! Az eleje teljesen sík és kékes színű, így mindent kékesen látunk benne. A bal oldalán ahol a kijelző van ott lehet látni, hogy egy kicsit sötétebb egy ponton, de ez nem zavaró. A hátulján van két akasztó, két védő gumi, ami az eredeti tükröt védi, valamint a viszonylag nagy, állítható kamera.







Ezenkívül kapunk még két kisebb gumit, amivel oda szoríthatjuk a tükörhöz az új tükrünket, egy nagyon hosszú szivargyújtós töltőt, valamint egy tolató kamerát nagyon, nagyon, nagyon hosszú kábellal!

Felszerelés

A tükröt felrakni egyáltalán nem volt nehéz. Csak a gumik segítségével a kampókba beakasztja az ember és felszorítja. Egy kis igazgatás után pedig már használható is.

Számomra a nehézséget a töltő kábel elvezetése jelentette. Sokáig ezt nem is tettem meg, mert le kellet bontani a belső borításokat, amikhez már szakértelem kell! Miután ezt megszereztem az autó 2400 oldalas leírásából, apukámmal ketten szépen lebontottuk és elvezettük a kábelt.

A tolató kamerát viszont nem tudtam felszerelni. Kipróbálni kipróbáltam úgy, hogy csak rákötöttem, de az autón nem találtam olyan helyet, ahol el lehetett volna helyezni a kamerát. Esetleg a lökhárítót megfúrva lehetett volna felrakni, de azt nem akartam, hogy azon legyen. Jobb megoldásnak találom azokat a kamerákat, amik a rendszámtábla tartóba vannak beépítve. Talán veszek is majd egy olyat…

Használat mint tükör

Mivel az első pár hétben nem volt rákötve az áramra a tükör (fura ezt így kimondani… a visszapillantó tükörnek áramra van szüksége…), így ténylegesen csak mint tükröt használtam. Azt kell mondjam meglepően jól használható. Látok benne mindent rendesen, és elég gyorsan meg lehet szokni, hogy minden olyan kék benne. Estéktől féltem még, hogy na majd akkor nem lehet látni benne semmit, de igazából annyit látok, mint egy hagyományos tükörben. Nappal pedig azt kell mondjam, hogy még jobb is.

Most már inkább az a fura, hogy az oldalsó tükrök nem ilyen kékesek.

Használat mint kamera

Mivel tolató kameraként nem tudom használni, így fedélzeti kamera lett. Egy kicsit szórakozni kellett a beállításaival, mert hát azért kínai a kicsike.



Miután már áram alatt van és be tudja kapcsolni az ember be is állítottam a kamerát. Ám ez sajnos nálam egy kicsit félre áll. Ugyanis eléggé be kellett döntenem magam felé a tükröt, hogy jól lássak benne hátra. Ezzel nem is lenne baj, mert a kamerát is lehet mozgatni, jobbra-ballra, fel-le, sőt még oldalra is el lehet forgatni. Ám egy bizonyos pont után már nem lehet tovább jobbra fordítani, így nekem most nem egészen előrefelé néz, hanem inkább egy kicsit jobbra.

Mivel az áramot a szivargyújtóról kapja, ami meg általában akkor van áram alatt, ha elindítjuk az autót, amint áram alá kerül azonnal el kezd venni. Ha leállítjuk a motort, akkor egy pár másodperc múlva magától leáll a felvétel és kikapcsol az egész. Ez teljesen jól működik, egész utakat képes így felvenni. Kivéve ha a rázkódástól kimozdul a szivargyújtó és kikapcsol magától. Ha ez pl. egy fontos ponton történik az út folyamán, akkor eléggé kellemetlen lehet, hogy nem vett fel semmit.

Azért okosak voltak a kínaik. A kimozdulást orvosolandó, valamint az „elektronikából legyártottunk 9001 db-ot, mi legyen vele" elvet követve szereltek bele giroszkópot. Ez a hirtelen mozgásokat érzékeli és automatán elindítja a felvételt. Az ilyen felvételeket még külön meg is jelöli sos file névvel. Mondjuk az is igaz, hogy a magyar



utakon nekem sos-es fájljaim szoktak lenni egy-egy nagyobb bukkanónál is.

A videó minősége igazából nem a legjobb. Este meg aztán pláne láthatatlan az egész.

Ráadásul a beállítások között, a dobozon, a leírásban és mindenhol azt hirdeti, hogy 1080p-ben vesz fel. Hát az igaz, hogy van ilyen menüpont, de az nem egészen 1080-as felvételt, amit készít. VLC-vel lejátszva is már eléggé fura a felbontás, de pl. egy videó szerkesztőben beolvasva meg aztán pláne nagyon érdekes az egész. Olyan mintha a 720-as videót berakta volna a kép bal felső sarkába és a többit meg csak simán feketével töltené ki. Szóval ez így nem igazán használható. 720-as beállításnál ilyen probléma nincsen!

Használat mint videó lejátszó

Nos, igen. Mivel a felvett videókat vissza lehet nézni, így ha az sd kártyánkra teszünk fel valami filmet, akkor azt a tükrön végig tudjuk nézni. Persze csak akkor, ha megfelelő kódolásban mentettük le a videót! A kis nerd szívemet ez a dolog egészen megmelengette!

Összegzés

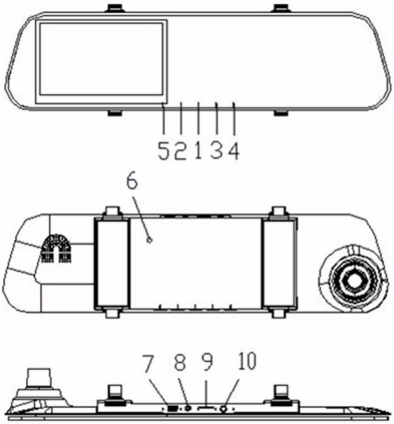
Alapvetően visszapillantót akartam venni, így ezzel a tulajdonságával maximálisan meg vagyok elégedve. Az már csak hab a tortán, hogy fel is tud venni, igaz nem a legjobb minőségben, de pl. egy-egy hosszabb családi utazásnál teljesen jó képeket csinál!

Tolató kameraként meg majd akkor nyilatkozom róla, ha meglesz a rendszámtáblába épített kamerám.

A menüpontokat lapozva külön menü van a firmware verziónak, amiből arra következtetek, hogy ezt lehetne frissíteni. Ám neten nem találtam semmi leírást róla még. Ha esetleg valaki talál valamit, akkor dobjon meg egy linkkel!

Ami viszont még sajnálatos, hogy sd kártyából csak a 32gb-osat tudja támogatni, ami kb. 2-2,5 órás felvételt tesz lehetővé. Így ha mondjuk egy horvátországi utazást akarunk megörökíteni, akkor készüljünk fel jó előre sd kártyákkal! Egy kis ügyességgel egész könnyen ki lehet őket cserélni!

Hogy ajánlom-e? Nehéz kérés. Akinek arra kell, hogy majd felveszi az előtte történt baleseteket és a rendszámtáblákat le tudja olvasni, annak nem lesz jó. Aki hozzám hasonlóan csak a családi videókat szeretné feldobni egy pár, az útról készült képpel, annak jó lehet!



1.Power key
2.Menu/Mode key
3.Up Key
4.Down key
5.Ok key
6.Reset key
7.USB port
8.Rear camera port
9.TF card slot
10.A/G


Anime Kommentár
Beszélgessünk az animékről!
Daisetsu videóblogja animékről, mangákról, fansubokról és és és.....ami eszébe jut.
Facebook
Youtube


AniStation - a kötetlen rádióbeszélgetés.
Az AniPalace csapata - Hiko, NP, Dani, Omli
és Flash - megmondja a magáét az animékről
és a mangákról,
meg ami még jön.
Töltsd le az eddigi felvételeket: Innen
Látogass el
hozzánk!
anipalace.hu
facebook.com/AniPalace
twitter.com/AniPalace