

アニ雑誌 AniMagazin

Japán Fanatikusoknak!

Manga Ismertető
Princess Ai

Moziterem
Chonmage Purin

Fansub Riport
Interjú a Namida
Fansubbal



Szerkesztői levél:

Mozgalmass időszakon vagyunk túl, két con is egymás után. Természetesen mi is ott voltunk mind a kettőn, aminek a beszámolóját ebben a számban már olvashátok!

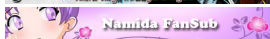
Valamint a magazinunk ismét átesett egy kisebb javításon, de ez inkább csak kényelmi és "online magazinossá" tévő módosítás.

Az egyik ilyen változtatás, hogy mostmár a tartalomjegyzék elemeire kattintva az adott oldalra ugrik a magazin, valamint ezentúl a weboldal linkei is kattinthatóak lesznek! Úgy gondoljuk, hogy ez egy apró mégis elengedhetetlen változtatás, aminek köszönhetően még kényelmesebb tudjuk tenni a magazin olvasását.

Elindítottunk egy új cikksorozatot is, "Hogyan írjunk cikket az AniMagazinba" címmel. Ebben megpróbálunk nektek segíteni, hogy milyen forrásokat érdemes figyelni, honnan érdemes képeket beszerezni vagy például, hogy milyen kiegészítő információkat kell egy anime vagy manga ismertetőnél még megemlíteni.

Ennyi újdonság után nem maradt más hátra, mint hogy megköszönjük mindenkinek, aki részt vett ezen szám elkészítésében, akár ötlettel, akár cikkel! Nélkületek nem lehetne az igazi az AniMagazin!

Támogatók



Logo & Design terv

Fren Laboratories Design Empire
Lord Fren
frenlabs@gmail.com
Hammer on The Nail

Alapítók

NewPlayer
newplayer@anipalace.hu
Kurosaki
kurosaki@anipalace.hu

Főszerkesztő

Catrin
catrin@anipalace.hu

Vezető dizájnér

Hirota
hirotako@anipalace.hu

Lektorok

Catrin
catrin@anipalace.hu
Strayer8
strayer8@anipalace.hu

Beküldés & Info

Cikkek beküldése
bekuldes@anipalace.hu
Információ, kérdések
info@anipalace.hu

Cikkrók

Sayuu
Iskariotes
Naylee
diggee
interlude



Princess Ai 12



Chonmage Purin 23



Gyerek Seiyuuk 32

Anime Ismertető

One Piece 3
Planetes 7

Manga Ismertető

Princess Ai 12

Fansub riport

Namida fansub interjú 16

Rendezvények

Holdfénycon beszámoló 19

Mondocon beszámoló 21

Szigetországi napló

Hírek 7 23

Moziterem

Chonmage Purin 26

Kontroller

One Piece: Grand Adventure 28

Fanfiction

Hellsing vs. Alucard II. rész 29

Olvasói Gondolatok

Gyerek seiyuuk 32

Sensei Tutorial

Cikkírás az AniMagazinba I. 35

Otaku Tutorial

Ez egy macska világ 37

Gundam kronológia II. 39

Házunk Táján...

Körkérés a szerkesztőkhöz 42



One Piece

Minden jó kaland, egy kincssel kezdődik

// diggeee

Egy 500+ részes animéről legalább olyan nehéz dióhéjban ismertetőt, kedvcsinálót prezentálni, mint akár kritikát megfogalmazni. Legtöbbeteket elriasztja a terjedelme. Van, akit az anime első százegynéhány részének grafikája. Biztos van, akinek nincs benne elég bishi karakter, vagy esetleg túl kevés a boys love. Nekik azt üzenem később se lesznek – MUHAHAHAHA!!! Sokunk számára azonban nagyon nagy kedvenc (lesz).

Először azon olvasóinknak érdeklődését korbácsolnám fel, akik még nem tudnak vagy nem akarnak tudni semmit eme ragyogó animéről. Nos, mit is mondhatnék? Szerezze be első körben 20 részt és nézz bele magad. Amíg ezt megteszed, megosztok veled néhány információmról, mit várhatsz a következő időkben. Egy érdekes meselemez karkított világot, különleges képességekkel és félszemű, féllábú, félkarú, félfülű, félkegyelmű kalózzokkal. Nos, aki elhitte, ki kell ábrándítanom, ezekkel a szereplőkkel nem fog találkozni az első részek alatt, de ki tudja mit tartogat a továbbiakban a mangaka a zekéje újbán.

Amivel viszont találkozhat az egy szóbeszéd, ami közel 20 éve arra készíteti embereket ezreit, hogy elhagyják a szárazföld biztonságát és a busás jutalom reményében felszajának kalóznak. A szavak, amik nem mást, mint az egykori Kalózkirály ajkát hagyták el annak kivégzésén hatalmas mennydörgésként visszhangoztak, hogy összes kincset arra hagyja, aki rájuk talál a világ végén. És persze nem sétálgalopp eljutni oda. Mert az a hely az 5 tenger legveszélyesebbik vizének, a Grand Line balsejtelmű hullámgörnyű közt található utolsó, emberi láb által még érintetlen szigete, Raftel. A legendás Kalózkirály Gold. Rogeren kívül más még nem tért onnan vissza élve. Már maga a Grand Line vizeire való bejutás is közel áll a lehetetlen megvalósításához. Akiknek ez mégis sikerül a legkiszámíthatatlanabb időjárási anomáliákkal, rejtélyes mágneses erőkkell szembe nézniük, melyek megbolondítják az egyszerű iránytűiket. És ha mindez nem lenne elég, bármikor feltűnhet egy másik kalózcsoport, hogy leszámoljon a vetélytársakkal, mielőtt azok rájönnek mibe keveredtek.

Nem beszéltünk még az Ördögyümölcsök elfogyasztóinak emberfeletti képességeiről, akik egymaguk képesek armadákat elpusztítani. Mégis ki lenne az a bolond, aki ezek után gondolkodás nélkül belevág egy ilyen kalandba? Hát akad azért egy jelentkező, aki maga is rendelkezik egy ritka gyümölcs erejével, és becsületes nevén nem más, mint Monkey D. Luffy.

Luffy fiatal korában véletlenül megevett egy különös alakú gyümölcsöt, a Gumi-Gumi Gyümölcsöt. Ennek köszönhetően egész teste gumiszerű tulajdonsággal bír. Megismerésekor alig 17 éves, mégis egymaga indul el, hogy eljusson a Grand Line-ra és teljesítse példaképének és megmentőjének tett ígértét. Ez az ígért mindössze annyi, hogy ő lesz az óceán legszabadabb hajója, a jövődbeli Kalózkirály. Mivel nem kis célt tűzött ki maga elé, jól tudja, egyedül nem lesz képes megvalósítani. Szüksége is lesz szinte úgy 10 emberre. 10 emberre az egész világ ellenében, na meg egy hajóra. „Ehhez képest akkor miért egy boroshordóban údózolhatjuk őt?” – kérdezhetnétek. Hát mert józan eszű ember nem kel útra, hogy eljusson egy olyan helyre, amelyet a szóbeszéd csak a Kalózok Temetőjének nevez.

Ezek után már meg sem lepődünk, hogy Luffy kalózbándájának első tagja egészen rendkívüli módon egy kalózkora specializálódott fejvadász, a kalózvadász Zoro lesz. Zoro, teljes nevén Roronoa Zoro hírdet kalózvadász, aki szintén álma megvalósítása miatt kelt útra. Csak épp eltévedt, mert az irányérzéke fabatkát sem ér, és hogy fel ne kopjon az álma, útközben elcsíp pár gaz kalózt.



Folytatás a következő oldalon!

Adatok:

Cím: One Piece,
ワンピース

Rendező: Uda
Konosuke, Sakai
Munehisa, Miyamoto
Hiroaki

Író: Uesaka Hirohiko,
Hamazaki Tatsuya
Eredeti manga:
Oda Eiichiro

Stúdió: Toei Animation
Csatorna: TV Tokyo
Év: 1999. október óta,
jelenleg is fut
Epizódok: 500+
Műfaj: akció, vígjáték,
dráma, fantasy, shounen

Néhány szinkron:

Monkey D. Luffy -
Tanaka Mayumi
Roronoa Zoro - Nakai
Kazuya
Nami - Okamura Akemi
Usopp - Yamaguchi
Kappei
Sanji - Hirata Hiroaki
Franky - Yao Kazuki

Hírneve ellenére viszont egészen rendes fickó, szóval Luffy úgy dönt – Zoro ellenkezése ellenére –, hogy bizony namakájává teszi. Nakama, ez a szó mély jelentést hozdo magában végig az animében. Nem egyszerűen barátot vagy bajtársat jelent, mint azt gondolnánk, hanem egyszerűen kapocs a legénység közt.

Mivel Luffy nem járt sikerrel azzal, hogy Zorára bízta a navigálást, hamarosan egy rettentően veszélyes és álnok kalóz kezei közé kerülnek. Itt ismerkedünk meg egy jóra való teremttel, Nami-val, aki azzal keresi a kenyerét, hogy szépen kifosztja a kalózokat. Esetünkben éppen a rettegett Buggy, a Bohócot. Amit pedig ellop tőle, a kulcs a Grand Line-ra való bejutáshoz: egy térkép. Ezek után Nami viccesen Luffyék nyakába varrja az egész dolgot, majd nem kis bonyodalmakon keresztül végül melléjük áll. Miután kiderül, hogy a tolvajlány egyben egyszerű navigátor, a mi éles eszű kapitányunk őt is a nakamái közé veszi.

Igy, hogy már megvan a Grand Line bejáratához vezető térkép, és a legénység is két főre duzzadt, már csak egy hajót kellene keríteni az utazáshoz. Boroshoróban azért mégsem mehetnek, nem igaz? Szereplőink következő állomása egy békés sziget, ahol nyomban megismerkednek a Hatalmasságos Usopp-pal, aki 1.000.000 embernek parancsol és mindig hazudik. Usopp remek célbalövő, csúzlíjával sosem téveszt célt, de mindemellett nagyon gyáva. Erre tulajdonsága ellenére ő is jóra való személynek bizonyul, és Luffyék eléggé megkedvelik, sőt melléállnak, mikor látják, hogy életét is áldozná a falusiak létét fenyegető veszéllyel szemben.

Nagyobb zűrzavar után megmentve a falusiakat, Usopp révén szereznek egy hajót is. Immár semmi sem áll az útjukba, hogy belefogjanak álmaik eléréséhez.

A kalandok java csak eztán várja őket. Ha ez a kis spoiler nem szegte kedved az anime elkezdésétől, akkor csak rajta, ess neki!

Ismeretdöm most következő része véleményem szerint nem a One Piece-szel jelenleg ismerkedőknek szól, vagy legalábbis hiszem, hogy ők kevésbé várták a cikket annak előzetes beharangozása óta. Sokkal inkább fogják mohón és kritikus szemmel falni a sorokat azok, akiknek már egyébként is szívéhez nőtt a sorozat. Hogy leplezni próbáljam milyen hiperfan One Piece otaku vagyok, próbálók keveset időzni magából az anime történéseiből. Ha keretbe próbálnám helyezni, mint egy irodalmi műelemzésnél, - (szavazuk meg, hogy érettségi tétel legyen ebből) - több szögletes zárójelrel is használhatnák.

Először is, az anime történetül a végkifejlet felé tart, ami remélhetőleg a főhős álmának beteljesülését jelenti, (ha mégsem, átruccanunk majd páran a tengerentúltra megbeszélni a dolgokat Oda Bá-val). Mint a legtöbb sok epizódos animéhez hasonlóan itt sem csak egyetlen szereplő álmának beteljesüléseért szurkolhatunk. Azonban a többiek esetében már nem lehetünk atombiztosak abban, hogy mindegyik meg is valósul. Mondhatnánk, hogy nem is igazi történet az, amibe nincs belekeverve egy kis dráma. Márpedig ebben a műfajban meglátásom szerint nehéz lesz másoknak maradandóan felülmúlni a One Piece drámaiságát. Szerencsére még senki sem lett depressziós, miközben beszerezte szellemi táplálékát egy-egy rész megnézése közben. Ez pedig amiatt van, mert bár néha a szereplőkkel együtt sírva érezzük át a történéseket, fél pillanat múlva már ugyancsak miattuk a hasunkat fogjuk a nevetéstől.

Ha felbontanám a sorozat epizódjait önmagában is nézhető és emészthető részekre, úgynevezett Arcokra (Arkokra), azt mondanám mindegyik Arcban egy vagy több mellékszereplő válik egyszerűen főbb szereplővé. Ezen epizódok során ismerjük meg Luffy és társainak szoros kapcsolata, jellemek, amit egyértelműen a sorozat egyik fontos építőköve.

Erre végig támaszkodni is fog a mangaka. Szinte minden Arcnak megvan a maga aktuális főellenfele, akinek majd kalózbándánk és leginkább Luffy szét fogja rúgni a világát. De ellentétben egy másik nagy sikerű animével (*Dragonball Z*), ebben szinte pillanatok alatt. Nagy pozitívum, hogy itt mindenkinek megvan a maga kapacitásával legyátható ellenfele, és nem csak egyetlen ellenfél ellen vonulnak föl. Mondhatnánk, hogy még a gyöngébb szereplők is ráéreznek, mi az amit csak ők tudnak megtenni, ezzel mentve meg a többiek életét.

A sztori alatt újabb és újabb tagokkal fog bővülni az eleinte egyszerűen kalózsereg. Ezek közt garantáltan mindenki meg fogja találni a kedvencét.

Lesznek persze elsőre unszimpatikus, szinte ingerlő tulajdonságú új szereplők, de hamar kiderül a hasznosságuk, és idővel meg fogjuk szokni őket.

Sőt, azt gondolom a történet nem is lenne olyan ezek nélkül a defektok nélkül. - Gondoljtok csak bele mi lenne, ha Zoro sosem tévedne el? :D Vagy Usoppnak nem jönne elő a „Nem szabad partraszállni” betegsége? Ráadásul Nami fukarságának is nagy szerepe lesz a történesek alakulásában. - Bizton állíthatom, ezek teszik feleledhetetlenné a részeket. Nekem egyik kedvenc részem az animéből, amikor Luffy benán hadonászik két karddal a kezében, közben az ellenfele kigúnyolja őt, hogy nem is ért a kardvíváshoz.



Folytatás a következő oldalon!

Mire Luffy elismeri, hogy nem tud kardozni, és nem tud navigálni sem, vagy főzni, vagy pedig jól hazudni, de ott vannak a barátai akiknek a segítségére számíthat.

A One Piece sokadik lebilincselő jellemzője a kitalált világának sokrétűsége, mesterien összerakott hierarchiája, saját történelmi szála, amely a háttérben megbúvva átszövi azt. Eszre sem venni az elején, és máris magadénak érzed. Összerakod magadban a világterképet, hogy miként nézhet ki, próbáld beilleszteni az információdarabkákat, amiket elcsöppögtetnek az animében. A részek alatt fény derül eme világ történelmének darabjaira is, így hamarosan már az időkban is elhelyezed az eseményeket és a szereplők múltját, sorsaik alakulását. Ezek után már nemcsak egyszerűen a szereplők álmának teljesülése miatt nézed, hanem mert a puzzle hiányzó darabjai érdekelnak. Izgalommal fedezed fel miként áll össze egy-egy részletük, vagy bukkan elő meglepetésként még egy kérdőjel a kókuszodban. Döközben valahogy hozzászoksz a One Piece világának valóságtól messze elrugaszkodott részleteihez, egyedi fizikai törvényeihez. Ezekről jobb nem is agyalni sokat, csak elképzelni, hogy milyen magasról ejthették fejre kiskorában a manga kitalálóját. Vegyük csak a legemészhetetlenebb dolgok egyikét, az Ördög Gyümölcsöket, vagy a titokzatos belső energiákat, a Hakiakat. Vagy ott van a legnagyobb rejtély a D. vezetéknevűek kapcsolata, és sorsszerű egybefonódásuk minden komolyabb történéssel. Az OP világában nincs meg a kettősség, vagyis Oda Eiichiro nem könnyítette meg a dolgunkat, nem tudjuk mindig meghúzni a határt jó és rossz, gonosz és még gonoszabb között. Amit tudni vélünk, hogy a hatalmas hierarchiában egymással szemben állnak a Világkormány, szövetségben a 7 kitüntetett kalózzal a Shichibukai tagjaival, a lázadó Forradalmárok, és a legerőteljesebb hatalmú kalóz a Yonkou tagjaival. Alapesetben a fennálló rendet tekintve a Világkormány és a Tengerészet haderejét tekintjük jónak.

Ebből következik, hogy a kalózok és a rendszerellenes forradalmi sereg a gonosz. Utóbbi egység mindeddig nem sok vizet zavart. Azonban mivel a One Piece-ben nem is lehet minden ennyire egyszerű, így a haditengerészet kötelékében is előbukkannak sáros alakok, és a kalózok közt is tisztességesek, rendesek. De a legyőzött gonosz karakterek sem mindig morzsolódnak le az idők során, előfordul hogy később visszatérnek és éppen segítik korábbi legyőzöttjeiket. Meglehető módon a shounen fight animék közül a One Piece szereplők halnak meg harc közben a legkevesebben. Így senkinek sem kell érzékeny búcsút vennie kedvenc gonosztevőjétől. Személyes bánatomra God Enel nem ilyen visszatérő karakter.

A One Piece stílusa elég hullámzó, persze egyértelműen harcolós, kalandos, és humoros. Megjegyzem, hogy majdnem annyi lány rajongója van mint fiú. Cselekménye pedig töretlenül fut tovább, így főhőseinknek rengeteg kalandban lesz még részük mire elérik céljaikat. Nekünk csak annyit kell tennünk, hogy követjük őket, izgulunk értük és türelmetlenül várjuk a következő részeket.



Folytatás a következő oldalon!

Néhány trívía az animéről

! Nem árt tudni, hogy az anime már jelenleg túl van jócskán az 500. részen, és hőseink csak az öt felét tették meg. A mangaka Oda Eiichiro már tudja hogyan zárja le a sztorit, de még legalább ugyanennyi részhez elegendő tartalommal kívánja szórakoztatni hű rajongóit. Nem tudom hogy tervezi, de ha megfigyeljük, hogy az első rész 1999. októberében indult hódító útjára, azaz 12 és fél éve, még legalább ennyi időt kell rászámolnotok. Na erre varjatok gombot!

! A One Piece geográfiaja szerint a világot 4 féltétele bontja egy északról délre húzódó folyamatos szárazföldi, a Red Line és a nyugati irányból keleti irányba mutató víztömeg a Grand Line. A 4 féltéke tengerei az égtájak szerint kerültek elnevezésre. A Grand Line-t a többi tengertől egyrészt a szárazföld, másrészt egy áramlatoktól mentes csendes övezet a Calm Belt választja el. A Calm Belt közismerten a tenger hatalmas és veszélyes fenevadjainak keltetőfőszéke. Aki oda betéved, az halál fia.

! Az Ördögyümölcsök eredetileg a Grand Line-ról származnak, aki elfogyaszt egyet, azt természetellenes képességekkel ruhazza fel, cserébe viszont elveszti az úszás képességét. A tenger víztömeg egyszerűen kiszívja az erejüket. Az Ördögyümök igen változatos képességekkel bírnak, de ugyanazon képességet adó gyümölcsök egy időskön belül nem fordulhatnak elő. Létezik egy könyv, amelyben valakik valamikor a képességeik alapján illusztrálták őket. A Gyümölcsök háromféle csoportba sorolható erővel bírnak.

A **Paramecia** típusú erőt használók képesekké válnak bizonyos testrészüket vagy akár az egészet fiziológiailag átalakítani. Ilyen Luffy gumiképessége, vagy Buggy is.

A **Zoan** képességűek állati alakot tudnak ölteni és azok erejét képességeik felvenni. Ebből még 3-féle altípus különböztethet meg. Fenevad, archaikus, és mitológiai lény.

Fenevad pl. Tony Tony Chopper. Archaikus lesz a később megismerhető T-Rex, Drake kapitány. Mitológiai lény pedig Marco, a fénix.

A harmadik gyümölcs típusa pedig a **Logia**.

! Az igaz történelmet a világban szétszórta nagy kockakövekre véselt egyedi írások rejtik. Ezeket nevezik Poneglypheknek. A Poneglyphet alkotói a letűnt civilizáció tudósai voltak, és szövegeket mindössze egyetlen élő ember képes már csak elolvasni a világon. Az animében nem melleleg Luffyék lesznek azok, akik lépten-nyomon beleakadnak egybe, ezáltal veszélyes tudásra tesznek szert a Világkormány szemből. Mindezek közül a legfontosabb kocka, a Rio Poneglyph még várta magára, de már nagyon sok feltételezés kapott számára a történelem ismeretlen darabkáival kapcsolatban.

! Az animében történelem előtti ősi fegyverek létezésére is találunk utalásokat. Ilyen pl. Pluton, vagy Poseidon illetve Uranus. Valamint megtudjuk, hogy a One Piece idősikjának egy részét teljes homály fedi. Ezen zűrzavaros időszak utáni kutatást a Világ kormány nagyon szigorúan betiltotta, az ősi fegyverek esetleges rossz kézbe kerülésének lehetőségétől tartva. Aki mégis megpróbálja, annak a nyomát is eltüntetik. Vajon mit akarnak még eltitkolni? Ugyanis egyes nyomok szerint akkoriban a Világkormányval párhuzamosan létezett egy másik virágzó civilizáció is, majd egyszer csak kitöröltek őket a történelemkönyvekből.

! A Világkormány alapító tagjait, a Tenryuubitoakat mély tisztelet övezte, testi épségükért a Haditengerészet Admirálisai feleltek, és szerepük generációkon át fennmaradt.

! Az anime első 100 része a jelenlegi animációs megjelenítés után kissé megkopottnak tűnik, de megvan ennek is a varázsa.

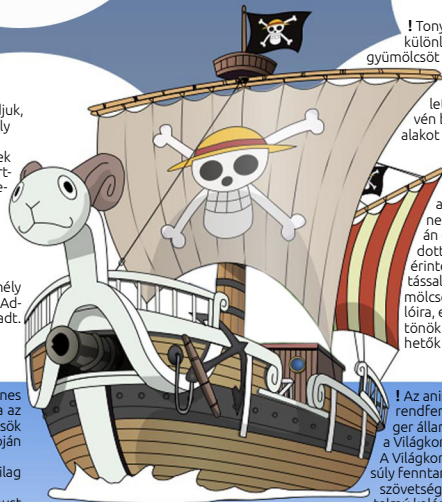
! Tony Tony Chopper egy különleges eset, ugyanis a gyümölcsöt ő nem emberként fogyasztotta el, hanem rénszarvasból lett az emberek nyelvén beszélő és emberi alakot öltött lény.

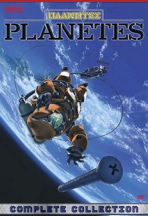
! Szintén a Grand Line-ról származik az ún. Kairoseki, ami nem más, mint az óceán egy kikristályosodott formában. Ennek érintése ugyanazzal a hatással bír az Ördögyümölcsök erejének birtoklóira, ezáltal hathatós börtönök és fegyverek készíthetők ellenük.

! Az anime háttérében a rendfenntartást az 5 tenger államainak szövetsége, a Világkormány gyakorolja.

A Világkormány az erőegyensúly fenntartására kénytelen szövetséget kötni 7 nagyhatalmú kalózzal, ők lesznek a

Shichibukai tagok. A mérleg másik oldalán állnak a rendszerellenes Forradalmi Sereg, és az Új Világ legbefolyásosabb 4 kalóza, a Yonkou tagjai.





PLANETES

Az űrutazás szerelmesei

// interlude

Cím:
PLANETES
(プラネテス)

Kiadási év:
2003-2004

Típus: TV sorozat

Kategória:
Tudományos-fantasztikus, űrutazás, romantikus, dráma, akció

Hossz: 26x25 perc

Rendező:
Goro Taniguchi

Karakter tervező:
Yuriko Chiba

Animáció: Bandai Visual, Sunrise

Zene:
Kotaro Nakagawa

Eredeti mű:
Makoto Yukimura

Az emberiség az ősidők kezdete óta vágyakozva tekint a ragyogó éji égboltra, hogy káriját kinyújtva elérje a csillagokat, felfedezze az űr végtelen óceánját. Az első űrtörők, akik messzebbre merészkednek az ismert világ határain, életüket sem restek kockáztatni a kalandért, az ismeretlenért. Olyan nők és férfiak ők, akiket vonz ez a varázslatos mélység, a határok nélküli lét, akár egykoron a tengerek bátor matrózait, midőn új földrészek után kutatva szeltek a vizeket. Új horizontok felé haladva döbbenünk rá igazán, hogy mennyire is törekény és esendő az ember önmagában. Szükségünk van családra, barátokra, szerelmre, olyanokra, akik támogatnak bennünket céljaink, álmaink megvalósításában, erőt adnak az embert próbáló feladatok leküzdéséhez. Senki nem születik hősnak, egy adott helyzet, egy pillanat döntéseként válik azzá. Magányos hősök sem léteznek, mindenki mögött ott áll valaki, vagy valami, ami azzá teszi, aki. Éppen ezért nem feledkezhetünk meg róluk, a hétköznapiak hőseiről sem, akikkel nap mint nap találkozhatunk akár magunk is, s olykor észre sem vesszük őket. Ők azok, akik aprónak tűnő tettekkel, munkájukkal, gondoskodásukkal és szeretetükkel jobba, biztonságosabbá teszik életünket, szűkebb környezetüket, egy közösséget, illetve az emberiség életét. Ez a hősiesség tesz képessé mindenkit, hogy leküzdje az akadályokat, bátran nézzen szembe az ismeretlennel a végtelen űrességben. Történetünk szereplői is ilyen hősök, lássuk hát, miként váltak azzá...

2075-öt írunk, a helyszín az ISPV 7 űrállomás, Technora Vállalat

Képzeljünk el egy olyan világot, ahol az űrutazás a mindennapok részévé vált. A Föld és az űrállomások között valamint a Holdon található bázisok felé rendszeres távolsági járatok indulnak, az utas szállítók szuborbitális pályán repülnek, s az emberiség már a Jupiter elérésének álmát készül éppen valóra váltani egy expedíció keretében. Az űrben, mint számunkra idegen létezésben, számtalan veszély fenyeget bennünket:

elképzelhetetlen forráság és hideg, kozmikus sugárzás, súlytalanság, bezártság miatti mentális betegségek s egyéb kedvezőtlen élettani hatások, amelyeket tudásunk legjavával próbálunk ellensúlyozni. De amitől semmilyen technológia nem képes megvédeni bennünket az az emberi felelőtlenség, kapzsiság s hatalom iránti vágy. Ahogy egyre bátrabban, egyre gyakrabban s egyre messzebbre távolodunk el szülőbolygónktól az újabb és újabb technikai vívmányoknak köszönhetően egy súlyos katasztrófának kell történnie, amely felhívja a figyelmet a fokozatosan megnövekedett forgalom biztonságát veszélyeztető tényezőre: az űrszennyezés problémájára. 2068-ban egy szuborbitális utasszállító a pályájára tévedt űrszemét következtében lezuhan: mindössze egyetlen apró csavardarab okozta a tragédiát, 8 kilométer másodpercenkénti sebességgel földköri pályán keringve.



Folytatás a következő oldalon!

A baleset következtében a figyelem középpontjába kerülnek az elhagyott műholdak, az űrsík-lókról leváló üzemanyagtartályok, az űrállomások építése során hátramaradt hulladékok, s egyéb, az űrutazást és annak fejlődését alapjaiban veszélyeztető törmelékek. Mint minden elterjedt közlekedési formánál, úgy a főbb űrhajózási útvonalak biztonsága, tisztán tartása is fokozott fontossággal bír, így kezdett vete a hulladékok szer-zett begyűjtése, eltávolítása.

A történet során a Technora Vállalat űrállomásán a hulladékbegyűjtő osztály mindennapjaiba nyerhetünk betekintést. A csoport egy eldugott kis helyen, az állomás legalján kapott helyet, lenézően „Fél-Osztálynak” nevezik őket a cégen belül amelyet csak kényszerből tart fenn a vállalat, hogy profitorientált tevékenység mellett ellássa ezen irányú közfeladatát, az űrutazás biztonságának megőrzését. A kis csapat munkája nagyon veszélyes, s a megvetés mellett emberi, anyagi erőforrásokban is szűkölködik, de feladatuk elvégzésében ez nem akadályozza meg őket, számtalan kalandba keverednek, csapattá, családdá Kovácsolódnak, szerelmek szövődnek, s végül mindannyian igazi hőssé válnak. Megismerhetjük a jövőbeli Földet, ellátogatunk a kolonizált Holdra, felbukkan az „Űrfelszabadítási” Front (Space Defense Front) terrorcsoport, s láthatjuk az űrutazás újabb úttörőit, amint elindulnak a Jupiter felé.

Hőseink

A sorozat elején elsőként egy lánnyal, a 20 éves **Tanabe Aival** ismerkedhetünk meg, aki kiképzésének végeztével lelkesen veti bele magát első űrbéli megbízatásába, mint a Technora hulladékbegyűjtő osztályhoz rendelt EVA specialista (űrhajósok űrhajón kívül, általában szkafanderben végzett bármilyen tevékenysége, beleértve az űrsétát, bolygók felszínén tett sétát is).

Lelkesedése számtalan kellemetlen helyzetbe keveri, s gyakran hamarabb beszél, mint gondolkodna, de odaadása, alapvetően kedves személyisége és hatalmas igazságérzete révén könnyen beilleszkedik a kis csapat életébe. Elbűvölő személyiségét legjobban másik főhősünk egykori mentora által ráragasztott beceneve, az „Angyal” fejezi ki a legjobban.

Itt találkozunk először másik főszereplőnkkel, a nagyhangú, ám rendkívül elhivatott, már-már veteránnak számító 25 esztendő **Hoshino Hachiroutával**. Édesapja nyomdokait követve vált űrhajóssá, s arról álmodozik, hogy egyszer saját űrhajója lehet, így nem kell tovább szemetesként tengetnie űrbéli életét. Hoshino beceneve Hachimaki, amelyet egykori tanára agagtott rá, mert folyton fehér, japán fejpántot visel. EVA specialistaként Ai mentora lesz, s nagyon megkedvelik egymást a folytonos veszekedéseik ellenére. Szeleburdisága, nagy szája, s olykor gyerekes macakassága mögött egy mélyen érző, s kitartó embert láthatunk, aki szeretteiért bármit megtesz, viszont érzelmeit, főként a szerelmet nagyon nehezen képes kifejezni. Átéli minden űrhajós legszörnyűbb rémálmát, amely karrierjének a végét is jelentheti, belső démonaival is meg kell küzdenie. Továbbá a tervezett Jupiter expedíció tagjának is jelentkezik, ahol szintén komoly kihívásokkal kényszerül majd szembenézni.

Ai és Hachi kapcsolata, egymáshoz való viszonya képezi a sorozat fő romantikus fonalát. A másik iránt érzetteket sokáig mindketten tagadják, de a számtalan hívás, veszély közel hozza őket egymáshoz. Első találkozásuk alkalmával Hachi éppen űrruhában tér vissza a csoporthoz, azzal a kis hiányossággal, hogy a felső része még rajta van ugyan, de legalul már csak az űrhajósok ruha alatti szokásos viseletét, egy pelenkát hord, amely alapján Ai később rá is ragasztja a „penlencsét” becenevet.

S ijedségében egyből kisebb felfordulást okoz új helyén, megteremtve ezáltal az alkalmat, hogy a csoport többi furcsa figurája is bemutatkozzon a komikus szituáció keretében.

Megismerkedhetünk **Philippe Myers** osztályvezető helyettesével, aki egy rendkívül szerény, magát alábecsülő idősebb férfi, szívén viseli a csoport sorsát, s folyton valamilyen rácsálnivalót ropogtat. A csapat ügyeletes mókamesterével **Arvind Lavie** személyében, mint helyettes csoportvezető.



Folytatás a következő oldalon!

Fee Carmichael kapitánnyal, a „Játekdoboz” roncsbegyűjtő űrhajó 35 éves női parancsnokával, s mint anyával is, akinek szigorú anyai gondoskodása és szeretete a személyzet tagjai felé is megnyilvánul. S aki folytonosan bosszankodik, hogy milyen nehéz megfélemlítő dohányzó helyet találni az állomáson, ha a kijelölt zónák zárva vannak.

Edelgard Rivera 26 éves, elvált rész munkaidős lány, aki a „szemetes osztály” irodai papírmunkáit végzi nagy odaadással, s mellette több helyen is dolgozik, valamint olykor egész merészen öltözködik. Rideg, gépies személyisége megtévesztő, egy nagyon kedves, kitartó, barátaihoz és elveikhez hű lány.

Yuri Mihalkov egy rendkívül nyugodt, kedves tagja a csapatnak, s az állomáson élő állatok gondozását is ő látja el a részlegen belül. A megpróbáltatásokat látszólagosan könnyedén, higgadt egykedvűséggel viselő alarc mögött azonban egy mélységesen szomorú és érző ember rejtőzik, akit személyes tragédiája tart a végtelenben. Az űrben keresi annak emlékét, akit az űr ragadtat el tőle, s láthatjuk, hogyan találja meg lelki békéjét. Érdekeségként megemlíteném, hogy a sorozat

orosz szereplőjének névadása valószínűleg Jurij Gagarin emléke előtt tiszteleg, mint első ember a világűrben.

Nem a „szemetes” szekció tagjai, de a történet során fontos szerepet kap még **Clair Rondo**, Hachi volt barátnője, aki egy vállalati szinten igen megbecsült helyen, az irányítóteremben dolgozik, s ezáltal volt barátjának a felettébe is egyben.

Gigalt Gungulgash a Technora hulladékbegyűjtő osztályának egykori vezetője, a történet folyamán már egy űrbiztonsági ügynökség (OSA – Orbital Security Agency) magas rangú tisztje. Korábban Hachimaki EVA instruktoraként is élt már egyik kedvenc habitusával, hogy munkatársait valamilyen külső-belső jellegzetesség alapján kedves becenevekkel illeti. Személye az élő történelem, az első Mars expedíció tagja volt. Hosszú űrbéli tartózkodásának eredményeként a kozmikus sugárzástól súlyos betegségben szenved. Gigalt másik mentoráltja, **Hakim Ashmead**, Hachimaki vetélytársa a Jupiter misszió jelölt kiválasztási folyamatában, valamint az OSA tisztje, akinek van egy rendkívül sötét titka... **Hoshi-no Gorou**, Hachi édesapja.

Jelleme leginkább fiára hasonlít, legjobban az alma nem esik messze a fájától mondással jellemezhető; egy érett korú, de fiatalos, viccelődő szellemű ember, aki játékosan folyton fia bosszantásán ügyködik. Az űrutazás legendás alakja, a Mars expedíció volt tagja, s a tervezett Jupiter küldetés főmérnök jelöltje. Mindegyik szereplő, még a sorozatban felbukkanó epizód-szereplők esetében is jól kidolgozott, egyedí, igazi jellemmel rendelkező karakterekkel találkozhatunk. Megismerhetjük múltjuk egy darabkáját, jelenüket, s láthatjuk pozitív vagy negatív irányú jellemfejlődésüket, cselekedeteik motivációját. Senki nem születik hősnak, de mindenki hőssé válhat. A sokak által lenézett „szemetesek” mindannyian hétköznapi hősök, akik bátran szembenéznek a kihívásokkal, veszélyekkel, támogatják egymást jóban, rosszban, s erőt merítenek szeretteikből. Szereplők közötti viszonyok jól tükrözik, hogy egyedül nem boldogul az ember, mindannyiuknak szüksége van valakire, valamire, hogy átvészelje a legnehezebb időszakokat, erőt és bátorságot merítsen, s a szeretet érzésére.



Folytatás a következő oldalon!



Ennek érzékeltetésére keresve sem lehetne a végtelen világűrnél jobb helyszínt találni, ahol a magány és egyedüllét érzése mindennél nagyobb súllyal nehezedik rájuk a gravitáció nélküli környezetben. A személyes érzelmeken, motivációkon túlmenően láthatjuk, ahogyan a korántsem szürke hétköznapijaik ismétlődnek, minden roncs begyűjtése próbára teszi őket szakmailag és olykor emberileg is. Az így szerzett tapasztalataikat közvetve, illetve közvetlenül az élet más területén is kamatoztatni tudják. Betekintethetünk az úrállomáson zajló élet részleteibe, más részlegeikkel való kapcsolatukba, a magánéletükbe is, s hogy a családokat milyen erős kötelék fűzi össze, amely kitart az olykor hónapokig, sőt évekig távol maradó szeretteik mellett, s hogy milyen erőt nyújtanak számukra. Nehéz döntéseket kell meghozniuk, vívódnak, örülnek, szomorkodnak, félnek s bátrak is. A történet fokozatosan feltár egy összeesküvést, politikai katonai játszmát, szembekerülnek a már említett terrorszervezettel is, megküzdnek saját belső démonjaikkal.

A sorozat mögött

Valóságos kis űrbéli eposz kibontakozásának lehetünk szemtanúi, amelynek varázsa huszonhat részen keresztül a képernyő elé szegezi a nézőt. Az előzőekben már említett szereplők részletes kidolgozottsága mellett a történet sem laposodik el a részek során, a fő- és mellékszálak kellő feszültséget, drámát, érzelmeket visznek a cselekménybe. Az űrbéli világ megjelenítése is meglepően részletes, a gravitáció hiánya, az űrbéli tárgyak mozgása, az elképzelt technikák megoldások mind-mind valóságosnak hatnak

Az egyszerre utópisztikus és disztópikus világkép szépen lassan, párhuzamosan jelenik meg a sorozatban, de a humor sem hiányzik belőle. Az elképzelt jövőbeli világ történelmében a Földön tovább folytatódott a napjainkban is tapasztalható fejlett, fejlődő és az úgynevezett harmadik világ közötti szembenállás, rivalizálás. A gazdag országok még gazdagabbak lettek, s az űr monopolizálásában is élen járnak, a szükséges nyersanyagokat az erősebbek katonai erővel vették el a gyengébbektől. A vezetők országok valószerűleg a NATO mintájára egy nemzetközi szervezetbe, az INTO-ba (International Treaty Organization) szerveződtek, amelynek elsődleges célja, hogy az űrkutatást a tagországok katonai és gazdasági szolgálatába állítsa. A növekvő egyenlőtlenségek életre hívják a már említett „Úrfelszabadítási” Front terrorszervezetet, amely szerint a világűr meghódítása helyett először a Föld gazdasági-szociális, megosztottsági problémáira, s az éhínség felszámolására kellene törekedni. Céljaik elérése érdekében semmilyen eszköztől sem riadnak vissza.

Utópisztikus világképként feltűnnek az űrtechnika gyógyászati, tudományos, gazdasági eredményei, amelyek megfelelő kezekben összességében pozitívan befolyásolják az emberiség jövőjét, s részben megoldást jelenthetnek bolygónk megmentésére is. Pozitívként tudom értékelni azt is, hogy az úrállomáson különféle nemzetekből verbuválódott a személyzet, kis csapatunk tagjai Japánból, Oroszországból, az Amerikai Egyesült Államokból, El Tanikából (kitalált ország egy jövőbeli háború sújtotta Dél-Amerikában), Indiából származnak, s a történet folyamán számos más nemzet is képviselteti magát.



Folytatás a következő oldalon!

Végszó

A multikulturális környezetben valóban felszínre kerülnek az ellentétek, viszont az eltérő gondolkodás, történelmi és élettapasztalat ellenére a cselekmény jól bemutatja, hogy az emberiség igenis képes az együttműködésre, s úgymond ezáltal csendesen tiltakozik a világban élő embereket egymástól elválasztó mesterséges fizikai- és szellemi falak, határok és a háború ellen. Megvillanítja az emberi jellem sötétebb oldalait: harag, elvakultság, gyűlölet, hatalom iránti vágy, erőszakosság, gonoszság. S ezzel szemben kiemeli az olyan pozitív emberi értékeket, mint például a szeretet, szerelem, család, barátság, hűség, bátorság, gondoskodás. Ennek ékes példája a két főszereplő között lassan kibontakozó, majd beteljesedő szerelem, egy új család létrejötte, a csapatban kialakuló családias légkör, az elvesztett szeretett személy iránt soha nem múló szeretet, amely még az ür végtelennek tűnő távolságait is képes áthidalni.

Grafika és zene, s minden mi szemnek-fülnek ingere

Az igazi személyiséggel bíró szereplők, a lebilincselő történet mellett az audiovizuális kidolgozottság is megfelelő részletességű. Véleményem szerint a karakterek és a környezet megjelenítése nem elnagyolt, a szereplők rajzolása, testbeszéde és a szinkronszínészek játéka kiűnően közvetíti a jellemeket, érzelmeket. A grafika és a színháznál közel egy évtized távlatában ma is teljességgel megállja a helyét. A zenei aláfestések és hanghatások illeszkednek az űrbéli környezethez, s hangulatuk követi az események ívét. Főként instrumentális jellegű zenéket hallhatunk, amelyek között igazi gyöngyszemekre bukkanhatunk, illetve néhány énekel kísért, szintén gyönyörű szám is elhangzik. Külön kiemelném a nyitó zene képsorait, amely egyfajta tisztelgésként is tekinthető az űrkutatás és űrtörő előtt, egy rövid történelmi áttekintés formájában. Megtekinthetjük a Szputnyik I és az Apollo felülését, a repülés kora előtti mitológiai utalásokat, Robert Goddard első folyékony üzemanyagú rakétáját, s a rakétegyológia olyan űrtörő is feltűnnek, mint Konstantin Tsiolkovszky, Wernher von Braun, akinek nevét viseli a sorozat Jupiter expedíciójának hajója is. Megjelenik még Lajka az első űrutazó kutya, a MIR (béke) űrállomás, Skylab I. űrállomás, Nemzetközi űrállomás (ISS), Endeavour űrsikló, Hubble űrteleszkóp. Láthatjuk a Vosztok I repülését, az Apollo 11 leszálló moduljának holdra szállását is, s az első emberi lábnyomot a Hold felszínén.

Az animációs történet alapjául szolgáló, Makoto Yukimura neve alatt jegyzett manga kisebb-nagyobb módosításokkal került vászonra. A huszonhat részes sorozat elegendő teret engedett a történet megfelelő kibontására, s a karakterek, a cselekmények végig fenn tartják a néző érdeklődését, valamint a történet lezárása is jól sikerült. Személy szerint elapósodó mélypontra nem is emlékszem a sorozatban, mert mindvégig igazi emberi érzésekkel, vágyakkal találkozom. Kellően megfűszerezve, tudományos-fantasztikus köntösbe bújtatva jelennek meg az emberi lét nagy kérdései, az ember, aki keresi helyét ezen a világon. Az akció, dráma, fantasztikum, romantika, a szereplők jelleme, a szinkronszínészek játéka, a hangulatos zene és szép grafika együttesen olyan atmoszférát teremtenek, hogy a néző képes együtt érezni a karakterekkel. Bátran ajánlom mindenkinek, azoknak, akik kicsit is érdeklődnek az űrkutatás iránt, s azoknak is, akik egyáltalán nem, mert a történet számukra is tartogat meglepetéseket. A mély gondolatok, mögöttes mondanivaló kedvelői és a csupán szórakoztató, izgalmas történetre vágyók is megtalálhatják benne számításukat.





Princess Ai

// Iskariotes

Lassan itt a nyár – a hőmérsékletet tekintve minden bizonnyal. Jönnek a vizsgák, a dolgozatok, a szintfelmérők, a szigorlatok, az utolsó nagy felelések meg egyéb ilyen aranyos dolgok. Plusz a strand, a napfürdőzés, a nagy séták meg a hideg italok, a jó barátok és a még kedvesebb barátok, a nyári limonádéfilmek és zenék. Nos, ebbe a környezetbe tökéletesen beleillik a Princess Ai (PA).

A PA olvasgatása remek kikapcsolódás két nehéz tantárgy közti felkészülés alatt, esetleg kivihetjük a strandra és ott olvassgathajuk, ugyanis az 562 oldal befogadására nem kell különösen felkészülni. Nincsenek benne jók, akik rossz eszközzel harcolnak a jóért vagy rosszak, akik rossz eszközzel harcolnának a jóért és hasonló felállások. Itt minden és mindenki nagyon egyértelmű, itt nincs svédcsavar (max. egy egyenes szög).

Az egyszerű történetvezetés (ami már-már örökényi) leginkább annak köszönhető, hogy a készítő: Misaho Kujiradou, Courtney Love, D.J. Milky és Yazawa Ai(i) valamint az egykori Tokyopop vezetősége kizárólagosan egy célközönséget célozott be. Hogy kik voltak az eredeti célpont? Nos íme a paraméterek:

1. legyél lány (min: 12 max: 15),
2. szeresd a zenés témájú dolgokat (de Nana még túl komoly, Hannah Monatanát fanolni meg tök bénaság a célközönség számára),
3. kedveld a Japán-anime-manga szentháromságot és az animés fórumon olyan eredeti névvel legyél fent, mint pl.: Kirachan96. Közben tarts bénának mindenkit, aki bármilyen más rajzfilmet is megnéz, mert TE nem rajzfilmet nézel, hanem ANIMÉT, és már azt is tudod, hogy mit jelent az, hogy konichiwa.
4. kedveld a goth loli ruházatkodást (de legalábbis titkon vigyázz rá, hogy egyszer egy olyan ruciban lehess).

Nos, helyel-közzel ezek lehetnek az alapadatok, ami mentén az alkotó gárda elindult. Természetesen itt jöttek az ügyes marketingserek és elkezdtek mondogatni, igen, igen, ez egy shojo manga, de nemcsak lányoknak szól, hanem mindenkihez (no igen, persze). Az OEL (original english language) direkté lányokhoz szól, nem fiúknak és ennyi. Kis hazánkban leginkább azért szerették be a nem lányok, mert: a, hosszú idő után ez volt az egyik első magyar nyelvű manga és b, Yazawa Ai.

Mivel is találjuk szembe magunkat, ha beszélünk a trilógiát (eredeti ár: 1990 Ft/darab, manapság, ha szerencsénk van már az egész trilógiát be lehet ennyiért szerezni): muzsikával, fényűzéssel, göncökkel, szerelemmel, jakuzával, prostitúttal és enyehe világmentéssel (ami belefért két szám közti szünetben).

PA az egykori Tokyopop egyik legsikeresebb saját vállalkozásának bizonyult. A kreatív gárda 50%-ban japánból állt (Yazawa és Kujiradou) valamint 50% amerikaiból (Courtney Love és D.J. Milky). A történet alapvonalai Courtney Love-től származtak 2003 környékéről, akkor kereste meg az illetékes embereket a tervével.



Folytatás a következő oldalon!

Cím: Princess Ai
 ~プリンセス・アイ物語
Terjedelem: 3 kötet
Írta: D.J. Milky & Kujiradou Misahou
Rajzolta: Kujiradou Misahou
Ötlet: Courtney Love & D.J. Milky
Karaktertervezés: Yazawa Ai
Megjelent: 2004-2006
Kiadó: Shishokan (Japán), Tokyopop (USA)
Műfaj: fantázia, romantika, zene

Magyar kiadás:

Kiadó: FUMAX
Fordító: Szeredás Lőrinc

Megjelent:

- I. kötet: 2006. október
- II. kötet: 2007. március
- III. kötet: 2007. május

Író értékelése:

6,7

Az énekesnő többek közt azért választotta ezt a művészeti ágát a film helyett mondjuk, mert fiatalabb korában élt egy darabig Japánban és a Kínai Népköztársaság szakadár tartományában, Tajvanon is, így ismeretes volt előtte a manga világa.

Az énekesnő ebben a történetben akarta kiadni magából a két távol-keleti országban átélt érzéseit és gondolatait. Így Ai karakterét is jobban megérthetjük. Egy személy, aki gyerekkorában élt San Franciscóban, Ausztráliában, Új-Zélandon és még jó pár helyen, annak a teljesen homogén és bezárkózó kultúrájú szigetország rideg hétköznapijainak frusztrálók lehetett (ahogyan Ai-nak is azok voltak). Másrészt Ai neve is részben Courtney Love-től származik (Love = Szerelem; Ai = Szerelem, de azért Yazawa Ai keresztneve is ott van, ráadásul Love bevallottan kedveli a Nana mangát). Illetve a Hecsegő is kénytelen magát másnak kiadni, ahogyan ezt Courtney Michelle Love is teszi, hiszen eredeti neve: Courtney Michelle Harrison.

További hasonlóság, hogy Ai mindvégig egy utópisztikus fantázia országot, Ai földet keresi, és is bőven belefér Love életébe, hiszen minimum 30 helyen élt és rengeteg koncertturnén vett részt, így egy ilyen személynek nehéz megjelenőni egy igazán ott-hont. Maximum egy álombeli hely marad valahol az embernek a lelke mélyén, ahová egyszer el szeretne jutni.

Ugyanakkor van egy másik olvasata is az Ai-földnek (ehh, de eredeti), hogy ez a Szerelm földjét jelenti, ami ha van valakinek és viszonzott, akkor az maga a boldogság világa; ha nincs, akkor maga a purgatórium; és ha van, de nem kölcsönös, akkor az maga a pokol. Love-nak pedig igencsak kijutott a szerelemből, hiszen fiatalkori kedvesét börtönbe zárták, ő maga night klubokban táncolt (hahó Cupido Clubos jelenetek), majd eddig nagy szerelme Kurt Cobain fájdalmasan értelmetlen halált halt.

Tehát nyugodtan kijelenthetjük, hogy Ai nem más, mint Love egy kivetülése, egy énekelni szerető fiatal védtelen lány harca a szerelemmel, a kultúrákkal, a férfiak által irányított világgal, a múltjával és önmaga határaival.

A kötetekben fontos szerep jut egy dobozkának, ami Ai életének egy részét képezi, nos ezt is Love életéből merítették. Az énekesnő Kurt Cobainnek, volt férjének ajánlódott egy doboz azzal a ma-gyarázó szöveggel, hogy abba beletette az egész szerelmét, amit párja iránt érez, és végül ez ihlette a „Heart shaped box” nevű dalt a Nirvanától. Bár meg kell jegyezni, hogy Cobain eredetileg koporsót akart rátenni az albumra, de végül lemondott róla. Illetve, sokan úgy gondolják, hogy a sorozat jó fiúja, Kent egyenesen Kurt Cobainről lett mintázva, és hát azért valljuk be, talán nem is alaptalanul.

A cselekmény megalkotásával D.J. Milky (J. Stuart „Stu” Levy) lett megbizva, aki alapítója és kreatív vezetője volt a Tokyopop-nak. Többek közt Japánban is tanult, innen származik a manga és anime iránti lelkesedése. Stu barátunk igencsak reneszánsz emberként tevékenykedik. Executive producerként és sima producerként dolgozott, de volt író meg rendező is: pl. az ő munkái a PA animációs filmek is.

Milky és Love ezek után Japánba utaztak és felkeresték Yazawa Ait, hogy segítsen nekik a karakter dizájnnal. A többek közt a *Paradise Kiss* és a *Nanát* jegyző mangaka pedig pár karakter ötlettel segítette az amerikaiakat. A közös munka több szempontból is könnyen ment Yazawának, egyrészt egy zenésdivatos-lányos mangában kellett közreműködnie, ami a mangaka kedvenc témái közé tartozik, valamint Ait is valamelyest magáról tudta elnevezni. Courtney Love egyik albumának az America's Sweetheart [Japan BonusTrack] borítóját is Yazawa tervezte meg. Magát a képregényt egyébként Misaho Kijiradou (a *Grimm* mangákat jegyző Ishiyama Keiko testvére) rajzolta meg - jegyezzük meg, hogy valami hihetetlen szépen. A Shizuoka prefektúrában született hölgy 1997-ben jelent meg a japán mangapiacra a *Time Trouble* nevű munkájával. Majd jöttek a következő munkák, így a *Private Troops* szintén 1997-ben. 2003-ban a Shinsakan megjelenített a Huckleberry című történetét két kötetben. Majd 2004-ben következett a *Princess Ai*.

Az amerikai-japán együttműködés révén megszülető mű végül is először Japánban jelent meg *Princess Ai Monogatari* címmel 2004. januárjában a Wings nevű antológiában.

Különlegesség, hogy a wingses Princess Ai-val párhuzamosan jelent meg a Takaya Miou által készített *The Ai-Land Chronicles* a Kera divatmagazinnal. Ez a mű már sokkal sötétebb és gótikusabb volt, mint a híresebb féltestvére, de a mangaka különböző okok miatt 2 fejezet után befejezte a mangát.



Folytatás a következő oldalon!

A sztorit kezdetben is trilógiának tervezték. A kötetek elnevezése is egy folyamatos fejlődési ívet húz (1. Utkeresés, 2. Világosság, 3. Végkifejtés). Megjegyzendő, hogy mindegyik kötetben 5-5 cím nélküli fejezet van, így összesen 15 fejezetből áll. De a történet vagy legalábbis a Princess Ai sága nem itt zárul le. Magyar nyelven még megjelent a *Pletykák a másik oldalról*, illetve *Az Éji hajnal prizma* 1-2. De ezenkívül még számos más dolog is megjelent belőle pl.: egy artbook *Rose&Tattoos* néven. Valamint egy ötkötetesre tervezett regénysorozatot *The Ai-Land Chronicles: Book of the Second Revolution* címmel.

Grafika - gothic fantasy

A manga egyszerű vonalvezetéssel készült aprólékos és finom tusvonással (bár néha sok a rasztartónus), a szereplők törékenyek, szinte már-már légiesek, de még mindig élethűebbek, mint a koreai képregények szereplői. A panelek közt nincs éles határvonal sőt van ahol ez teljesen hiányzik, hiszen egy lánymangában az érzelmei dominálnak, melyeknek határtalanul kell folyniuk, mint az áradó folyónak.

A manga - ahogyan a cselekmény is - Ai központú. Kivétel nélkül mindegyik borítón ő van a címlapon. Ő kapja a legszebb és legjobban kidolgozott ruhákat, kétszer ugyanaz a ruha nincs rajta és valamilyen hihetetlen oknál fogva bármi, amit felvesz tökéletesen jótt áll neki. A főszereplő hölgy ruháit a goth-loli-punk stílusjegyek határozzák meg, de természetesen még számos más forma és alakzat is megjelenik a mangában

(így akár a katonai egyenruha: Hayabusha főnök vagy akár teljesen poszttraumás viselet is: Ai tűntetői).

A legfontosabb cselekmények is vele történnek (sőt szinte alig van mellékszál). Ai egyszerre magán hordozza a törékeny butácska kislány jegyeit és a céltudatos pop-rock diva összes ismertetőjegyét. Már-már a szexualitás és az erotika csínyek is előkerülnek (de ez elkerülhetetlen, ha már egy sztriptíz bárban járunk). A férfi szereplők pedig teljesen el-sikkadnak a nagyon domináns női karakter mellett.

Cselekmény

Főszereplőnk Ai hercegnő egyszerűen Tokió Shinjuku negyedében találja magát egy sikátorban. A lányt, aki nemrég érkezett Ai-földről - mégis egészen emberi ruhája van - csak apróbb kérdések foglalkoztatják: ki ő, miért van itt, hol van és egyébként is, most egyáltalán mi van? Hogy tudatlanságát csillapítsa elmegy egy könyvtárba, ahol a sok teleír és új könyv közt talál egy régi és látszólag teljesen üres könyvet. De mondhatni, hogy Ai azzal, hogy elkezdte keresni önön kiletének az okát, sokaknak, főleg sok tinédzsernek ismerős kérdéseket tesz fel (ki is vagyok? gyerek, felnőtt vagy kis felnőtt vagy nagy gyerek??).

Szerencséjére hamar összehalálkozik Kenttel, a sorozat jófiújával, aki a trilógia végéig vele marad és pátyolgatja az idegen lányt a nagyvilágban. Illetve megismerkedünk Hikaruval, Kent lakótársával, aki gyengéd érzelmeket táplál Kent irányában; teljesen reménytelenül. (Megjegyzendő, hogy Love

bevallása szerint sokat tanult a szerelemről a homoszexuális barátaitól és gyakran látogatott ilyen klubokban is).

Közben hercegisasszonyunk énekes karrierjét is építgeti. Eleinte egy random fickó társaságával az utcán, majd teljesen logikusan egy Cupido (jelentése: vágy) Club (igen ez egy olyan hely, ahol a bácsik pénzt adnak néniüknek, hogy boldogok legyenek) nevű helyen. Ahol Ai rögtön munkát kap (erkölcsi megütözés értéke: 0, na jó annyi van, hogy nem mutogatja magát). Majd rohamtempóban elkerül egy Hayabusha nevű ügynökséghez, ami teljesen véletlenül a jakuza cége. Innentől kezdve egyenes út rópi a világhírnév felé. Ja igen, ezalatt természetesen pár **fúria** is felbukkan, akiknek az a céljuk, hogy megöljék Ait, és hát szegény lánykának ellenük kell hadat viselnie.



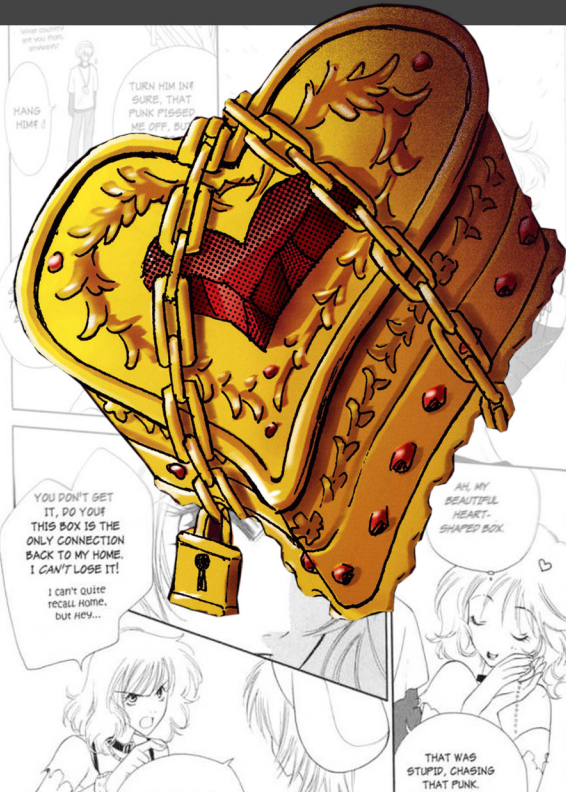
A Fumax még 2006 augusztusában bejelentette, hogy megjelenteti a Princess Ai magánt, és ezzel újra lesz magyar nyelvű manga a piacon. A hazai kiadás az amerikai kiadással megegyező formátummal látta meg a napvilágot, a borítójuk is megegyezik. Az olvasási irány pedig a japán mangáknál megszokott: jobbról balra halad; a neveket a legtöbb esetben angol, úgynevezett Hepburn átírással találhatjuk meg. A kiejtéseket segítően egy belső oldalon kiejtési útmutató is szerepel, valamint felhívják az olvasó figyelmét arra is, hogy a japán nevek ugyanúgy jönnek egymás után, mint a magyarban (de a kiadásban angolosan vannak a nevek).

Pluszpont jár azért, hogy a különböző hangokat így a síma beszédhangot, az éneket és a démon hangokat más-más betűtípussal ábrázolták, ami átláthatóbbá teszi a szöveget. Illetve a dalszövegek nem követik az úgyis laza panelvezetést, hanem át-átszúszálnak és nem egyenes vonalban vannak, ezzel is hangsúlyozva, hogy a zene úgy árad az előadótól a hallgatóig, hogy minden határt lebont maga előtt.

Az utolsó két kötet elején összefoglalókat olvashatunk, hogy addig mi történt a mangában, illetve bemutatják a főbb karaktereket. A kötetek végén pedig értékes információkhoz juthatunk a készítőkről vagy a készítésről, így még jobban megismerhetjük magát a művet és még közelebb kerülhetünk a mangák pártalan világához.

Pozitívumként kell megemlíteni, hogy a magyar kiadó elég gyorsan mind a három kötetet kiadta magyarul, és nem iktatott be hosszú szüneteket az egyes kiadványok között.

Érdekeség, hogy az Eduardo nevű képregényekkel foglalkozó magazin egyik számában több magánt is értékelték magyar képregényalkotók, és ezen a listán a legalacsonyabb pontszámot pont a PA kapta: a maximális 5-ből csak 2,5-öt. Az is figyelemre méltó, hogy miközben készültem a cikk megírására, sok blogot bejártam és a legtöbb helyen igen pozitívan írtak a trilógiáról, ugyanakkor ezt a három kötetes kis sztorit sokkal többen akarják eladni, mint pl. az Árnybíró (AniMagazin 6. szám). Ennek ellenére eladásilag mindig jól teljesítettek a friss darabok. A nagy cégeknél (Bookline, Alexandra, stb.) rendre az első 5 helyen végzett a képregényes kategóriában.





Namida Fansub interjú

// AniMagazin

Hosszú idő után ismét interjút készítettünk egy fansub csapattal, név szerint - ahogy az a címből is kiderült már - a Namida Fansubbal. A továbbiakban szeretnénk ezt a rovatot állandósítani. Mostani kérdésrohamunkra Xiaoyu és Cat999 válaszoltak.

Sziasztok! Mikor alakult meg a csapatotok? Kik voltak az alapító tagok?

Xiaoyu: Sziasztok! 2009. december 1-jén indult kis csapatunk, kezdetben csupán két fővel, velem és Cattel.

Cat999: Üdv mindenkinek! Valóban, egy hideg téli napon történt, két és fél évvel ezelőtt, amikor átmentem a szomszédba Xi-chanhoz animézni. Kiderült, hogy mindketten azt forgattuk a fejünkben, hogy lefordítunk egy-egy sorozatot. Ezért elhatároztuk, hogy együtt fogunk dolgozni rajta. Azóta sikerült egy nagyon összetartó közösséget összehoznunk. Abban pedig mindig is biztos voltam, hogy ez a csapat hosszú életű lesz. Idén már 3 évesek leszünk.

Ezt jó hallani. Jelenleg hányan vagytok?

Xiaoyu: Jelenleg „kis” csapatunk 32 főt számlál, plusz egy külső segítőnk is van. Sajnos a mostani érettségi szezon miatt sokan inaktivitásra kényszerültek, de ez hamarosan megváltozik.:D

Elérhetőségek:

Weboldal
Facebook

Megfelelő a létszám, vagy szükségetek van még új tagokra?

Xiaoyu: Eddigi tapasztalataim alapján kijelenthetem, nem létezik olyan, hogy megfelelő létszám. Mindig van hiány valamelyik poszton. Most például mangaszerkesztőnk nincs elég, de egy karaokekészítő és egy formázó is remekül jönne.:)

Cat999: Szívesen látjuk azokat, akik fordítani szeretnének, de a nagy csapatlétszám miatt fontos, hogy legyenek olyan kitartó tagok, akik a felírat és a manga többi részén munkálkodnak.

• Online vendégeink:

• Realizáltak:

Üzenőfal

Üzenet küldéséhez be kell jelentkezni

giggleweb
12/05/2012 23:47

A projekttekkel kapcsolatos kérdéseket a Fórum megfelelő topikjában szíveskedj feltüntetni!

Milyen projekteken dolgoztok most? És eddig mennyit készítettetek el?

Xiaoyu: Húha, ezt most komolyan felsoroljam? Elég sok projektünk van tekintve a sok fordítót. Animék közül most kezdünk bele a szezonos projektekbé: *Accchi Kocchi*, *Eureka Seven: Astral Ocean*, *Shining Hearts: Shiawase no Pan*. Ezek mellett még jó pár régebbi projekt is van. Ezek vagy még most is futó régi szezonos animék, vagy az eddigi projekteinkhez tartozó OVA-k, speciálok, vagy tényleg régi animék, amikhez eddig nem volt felirat. (Ilyenek a *BALDR FORCE EXE Resolution*, *Busou Shinki Moon Angel*, *Chibi Devil*, *Copihan*, *Hakuouki: Sekkaroku*, *Hakuouki SSL*, *King of Bandits Jing*, *Maken-Ki! Special*, *Mirai Nikki*, *Minor Scramble!*, *Persona 4: The Animation*, *Poyopoyo Kansatsu Nikki*.) Van néhány olyan aktív projekt, amelynek a következő részére várunk, ezek a *Bu-sou Chuugakusei - Basket Army*, *Plastic Nee-san*, *Tales of Gekijou* és a *Touhou Gensou Mangekyou: The Memories of Phantasm*.

A manga részlegünk sem szegényes, bár mostanság nem egyet pihenő vágányra kényszerültünk állítani, így is maradt jó pár: *14 Juicy*, *16Life*, *Eureka Seven: Astral Ocean*, *Franken Fran*, *Karneval*, *Kimi ni Todoke*, *Love so Life*, *Love Zipper*, *Nobody Knows*, *Ore no Imoutou ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai*, *Soul Eater Not!* és a *Watashi ni xx Shinasai!* (amelynek fordításkorok találomra). Szerencsére csupán egyetlen manga akad, amelynél még nem tudni semmit a folytatásról, ez a *Kingyo no Fun*.

Az eddig elkészülteket inkább nem sorolom fel. Animékből összesen 30 darab készült el. OVA-ból 13 készült el, speciálból 15, movie-ből 2, ONA-ból 4, míg music videóból 12. Doramából eddig 3-at hoztunk el a fanoknak, mangából pedig 24 oneshotot és 4 sorozatot.

Ismét tagfelvételt hirdetünk!

Frisáltozók a hír alatt!!!



Folytatás a következő oldalon!

Gratulálunk a szép munkátokhoz! Mi a fő profilotok? A legújabbakat fordítjátok vagy inkább a régebbieket? Esetleg csak egy bizonyos témából válogattok?

Xiaoyu: Köszönjük, hát a profilok fordítónként változnak. A legújabbak közül is mindig aktívan kivesszük a részünket, de nem idegenedünk a régi sorozatoktól sem. Rám például a shounen, krimi, természetfeletti sorozatok jellemzők, míg Catre inkább a slice of life, iskolai élet és a moe karakterek. :D És persze hozzánk hasonlóan a többieknek is megvan a maguk műfaja. **Cat999:** Ahogy Xiaoyu említette, szeretem a slice of life sorozatokat (pl.: *Working!*, *A-channel*), és szívesen fordítok visual novel adaptációkat is, mint az *Oretachi ni Tsubasa wa nai*. Rám ez jellemző. Az akciós vagy romantikus sorozatokat többnyire a többiek szolgálatják. Így szinte minden műfaj megtalálható a repertoárunkban.

Fő a változatosság. És hogyan dolgoztok? Hány ember dolgozik egy-egy fordításon?

Xiaoyu: Alapvetően egy ember dolgozik egy adott anime, manga fordításán. Ez csak akkor nem áll fenn, ha esetleg valaki nem ér rá, nem érdekli, csatlakozott az adott műben, és más átveszi tőle. A fordítók mellett animék esetén dolgozik még egy lektor és egy formázó (jellemző Zolka a legény a gáton :D). A lektor ellenőrzi a fordítást és a helyesírást a magyar nyelv és - ha tud, akkor - az angol nyelv szabályai alapján, majd Zolka elvégzi az utolsó simításokat. Ezután általában kiadjuk a videót. Ezek leginkább Zolka, Kadiri és Malory érdemei, de például Sayuu is szokott csinálni. :) Mangák esetén is van egy lektor és egy szerkesztő a társulásban. Ebben az esetben azonban a fordító nemcsak lefordítja az adott művet, hanem a lektorálás után átnézi a lektorálást, majd a szerkesztés után magát a szerkesztést. Ha valami hibát talál, vagy a lektor valamilyen tanáccsal látja el, akkor jelez a csapatársának vagy konzultál vele, majd ha minden tökéletes, megy ki az oldalra. Kezdetben előfordulhat, hogy a szerkesztést egy „veterán” is ellenőrzi. Ezt az új tagok szokták kérni, akik még nem igazán foglalkoztak ilyesmivel.

Szokatok visszajelzést kapni a munkáitokkal kapcsolatban?

Xiaoyu: Kezdetben semmit sem kaptunk, ám mostanság egyre többet, és ennek nagyon örülünk. :D Egyrészt jól esik látni, hogy vannak, akiknek sikerült örömet szerezniük, másrészt azt is szívesen vesszük, ha valaki építő jellegű kritikával lát el minket.

Melyik munkátokat szerettétek a legjobban? Mi volt a kedvenc projektetek?

Xiaoyu: Nekem személy szerint nehéz választ adnom. Mindben volt valami, ami megfogott. De ha választanom kellene, akkor a *Soul Eater* mangát vagy a *Hakuouki*t mondanám. A *Soul Eater* azért, mert nagyon nagy kedvencem, így élvezem a fordítást, plusz az elborult humorát. A *Hakuouki* pedig a bishik és persze Hajime miatt vált a kedvencemmé! XD **Cat999:** A sok-sok projectem közül nehéz néhányat kiemelni. Mindegyiket nagyon szerettem. Van, amelyik nagyon szórakoztató, míg másokat már élmény fordítani. Számomra ilyen volt az *Angel Beats!* és *Maeda Jun x Yanagi Nagi: Owari no Hoshi no Love Song* zenés videói. A mangák közül az oneshotok javarésztét is én fordítottam. Általában a kedvenc szerzőim munkái közül válogatok, mint például *Sakai Mayu*, *Kure Yuki* vagy *Tanemura Arina*. A mangasorozatokat közül most a *Karneval* (Mikanagi Touya) és a *Gate 7* (CLAMP) a kedvenceim.

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

Xiaoyu: Huh, hát több van, mint amennyit meg tudunk valósítani. Minden csapattag egy rakat animét, mangát szeretne még elhozni a rajongók számára, de sajnos nem bírunk a kívánataink tömegeivel. Annyi biztos, hogy tovább dolgozunk a projekteken. Továbbra is lehet számítani tőlünk új és régi animékre, mangákra és doramákra is. Az oldal még jó darabig élni fog, mi pedig szorgoskodunk rajta, mint a hangyák. :) A legközelebbi célunk most az oldal átalakítása, amely már megkezdődött, de még korántsem ért véget.

Folytatás a következő oldalon!

Akkor hajrá és kitartást! Szoktatok conokra vagy más hasonló rendezvényekre járni?

Xiaoyu: Persze. :) Bár nem mindenki engedheti meg magának az összeset, de évente egyszer szerintem mindegyikünk elmegy. :) Legutóbb az őszi cont tiszteltük meg látogatásunkkal, és akkor találkozott először a csapat egy kisebb része. A legjobb az volt, hogy nemcsak a régiók jöttek el, hanem az újak közül is. De ha jól tudom, a mostani MondoConon is részt vettek egy jó páran a csapatból.

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

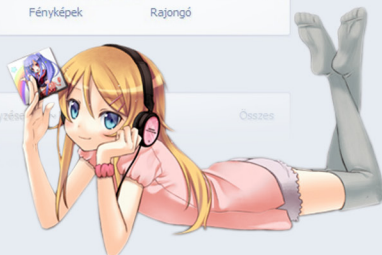
Xiaoyu: Több remek csapatot is ismerek, akik még nem szerepeltek az újságotokban. Például én szívesen olvasnék egy interjút a Vampire Famigliával, a SaiyanRivalsszal, a Yaoi Ordennel, az OtomeHolickal vagy akár a Soul Society Teammel. :) De persze még sokáig folytathatnám a sort.

Cat999: Remélem, a dorama csapatokat sem hagyjátok ki. Szívesen olvasnék róluk.

Természetesen nyitottak vagyunk, rengeteg más, akár dorama csapat interjúkra is. Köszönjük részletes válaszaitokat! Üzennétek valamit zárásként az olvasóknak?

Xiaoyu: Köszönjük a lehetőséget. Az olvasóknak pedig azt üzenném, hogy egyelőre tartsanak ki, érettségi és vizsgaszakon után ismét visszalendülünk a régi kerekvágásba. Addig is tartsanak az AniMagazinnal. :)

Köszönjük még egyszer az interjút, és további sok sikert kívánunk a munkátokhoz! Reméljük olvasóink kíváncsiságát kielégítettük, vagy még inkább megnöveltük érdeklődésüket a csapat felé. Látogassátok továbbra is a Namida Fansubot!
A következő számokban is szeretnénk még több interjút, riportot készíteni, további partnereinkkel és mindenki mással is.





HOLDFÉNYCON ÚJRA GONDOLVA!

// Hírotaka

Második alkalommal kerül megrendezésre a PlayIt+Holdfénycon kombós rendezvény. Az AniMagazin 5. számában beszámoltunk róla, hogy az előző nagyon a játékiparra lett kihegyezve, és ez a programokon is igencsak meglátszott, amiólt sok animésnek rossz szája lett. Ezt a készítőik nyilván észrevették, így visszaültek a tervezőasztalhoz és összehoztak egy olyan programkínálatot, ami mindkét tábornak tökéletesen megfelel.



Helyszín:
Millenáris - B épület

Időpont: 2012.04.07



Helyszín ismét a Millenáris, ahol már megérkezésünkkor, kb. nyitás előtt 20 perccel hosszú sor állt az ideiglenesen előrehozott kapu előtt. Messziről szemlélve jó megoldásnak tűnt kétfelé osztani a népet. Felirat jelölte, hogy melyik az elővételben, a helyben vásárlás sor és volt még a VIP/Cosplay bejárat. A nyitáskor szépen, kb. ötvenesével engedték be az embereket, hogy az aulában ne legyen akkora káosz és tumultus, mint például decemberben. Kint a sor kettéosztása is inkább azt szolgálta, hogy ne legyen túl hosszú, ugyanis az elővételben és helyben vásárló embereket a kapu előtt egy kordonos útszűkület fésülte össze. A bejutásnál macerásnak éreztem, hogy előbb át kellett jutni a biztonságiakon, majd egy 180 Fokos Fordulattal a kijáratnál kaptuk meg a karszalagot. Aki viszont az első 500 bejuto közt volt, az egy Galaktika magazinnal, egy National Geographic Kids magazinnal és egy Dhampyr vagy Csillagsivatag mangával lett gazdagabb. Szóval nem kicsinyeskedtek a szervezők.



Le kell szögezmem, hogy nagyon sokan voltak. Bejutva egyből a körbenézés mellett döntöttünk. A szervezők nagyon okosan horizontálisan kettéosztották a csarnokot. A földszinten kaptak helyet a konzolok valamint a sci-fi és játékboltok, pl.: Holdfény, Lego (igen, ők is kint voltak), Gamestar, 576, stb. Tehát itt lehetett kipróbálni a különféle játékokat, mint pl. a Fifát, vagy a Diablot és az általam még nem ismert, de nagyon jópofa Skylanders nevű játékot, továbbá rengeteg konzolt (Kinect Star Wars, Wii, meg a többi). Tesztelni lehetett Samsung telefonokat és az új PSVítát is. Egy szó mint száz, aki nem kocka az is hamar bekocculk ekkora kínálatból. Ezen felül még egy figura kiállítás is helyet kapott sok szép figurával, de az élő mellett a Lego Darth Vaderbe is belebotolhatott az ember.

Ezt követően felmentünk az emeletre, bár a lépcső előtt négy, menetfelszerelésben ugyancsak az emeletre rohanó katona vágta el az utunkat, hogy egy vélt veszélytől mentés meg a con további folyamát.

Az emeleten volt a Japán falura keresztelt részleg, amit néhány diszletelemmel próbálták meg feldobni a szervezők, ez olyan sok vizet nem zavart, ha nincs ott, akkor sem gond. Itt volt tehát minden, amihez egy animeconos hozzászokott. A szokásos boltok és kiadók, a Sakurazaka, az Animeland, a Fumax, a Vadvirágok, és a Holdfény anime részlege. Lehetett enni sushit, vagy leheveredve egy jót teázni. Aki viszont aktívabban szereti eltölteni az időt, annak a MAT workshop asztala és az UraharaShop vetétkedője volt a célpont. Az emelet hátsó részén lévő teremben tartották a Japán falu előadásait.

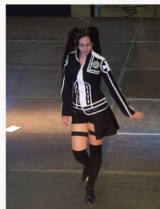


Folytatás a következő oldalon!

Mi a gésálöltöztetésre és a süthető gyurma ékszerek készítésre ültünk be, valamint japán népdalokat hallgattuk meg Turcsányi Anasztázia népdalénekes remek előadásában. Mindegyik érdekes volt, a japán népdalok meg különösen. Itt egy nagy bajom volt, hogy halk volt a dolog, mert nagyon behallatszott a játékok és a nagyszínpad zaja, ami elég zavaró volt, sokszor nem lehetett érteni, mint mond az előadó. Ugyanebben a teremben volt bonsai kiállítás és vásár továbbá a mangakissa mangaolvasója. Itt volt még egy hiba, ugyanis a programfüzetben lévő térkép szerint ezen a helyen a Fumax mangacsere akció polcának kellett volna lenni, de nem ott volt, hanem az előadó előtt egy kis sarokban. Ez az akció egy remek ötlet és szorgalmazom, hogy legyen még. Arról van szó, hogy viszed az egyik saját magadát, ami már nem kell és a polcon található valamelyikre lecseréled, ami kell és azt viszed haza. Ez többel is megoldható volt persze. Mi többször visszatértünk a polchoz a nap folyamán, és sikerült olyanokat beszereznem, amiknek örülök. Főnt volt még a DDR, a rajzkiállítás és a kártyaversenyek, az emelet másik oldalán pedig a terapeutaszokok kaptak helyet, remek Gyűrűk Urás eseményeket örökítettek meg, mások pedig harcoltak egymás ellen. Itt volt még Starcraft II verseny és a Horror színház, aminek tagjai folyatták ki az arra járó emberek vérét.

A nagyszínpados programok közül a harcművészeti bemutatóba lestünk bele, majd a Skylanders rövid bemutatója jött, ezt pedig a Symantec képviselőjének előadása követte az internet veszélyeiről és a Norton új rendszeréről. A sorban következő program a Comic Jam volt, ami mint mindig, igazán remek szórakozás. Aki még nem tudná, arról van szó, hogy képregényrajzoló fiúk és a mangarajzoló lányok, rövid időn belül rajzolnak egy adott valamit (pl. a képregényesek fejlel lefelé pikachut) vagy az egymás által rajzolt figurákat meg kell ölni (Holdtündért atombombával). Itt az előadások között random Gamestar újságot és pólót is dobáltak a közönségnek. A cosplay versenyen is megnéztük természetesen, ami kb. egy óras volt, és szerencsére nem 20 perces blokkokban, mint decemberben. Ehhez nem sokat fűznék hozzá, egy-két jót láttam csak sajnos. A programkínálatból a Kimono Fashion show-t néztük meg, ahol bemutatták a különféle kimonó típusokat, ez is érdekes volt. Majd legvégül az Angry Birds verseny döntőjét néztük meg (igen, ilyen is volt), én azért döntő pályának egy kicsit nehezebbet gondoltam egy alappályánál, így igazából nem volt sok értelme.

Ennyi volt tehát az idei első nagyobb durranás, a Holdfénycon. Az újrarendelt programterv, az árusok, kiállítók elrendezése remek volt. Annak ellenére, hogy tényleg sokan voltak a tömeg szépen eloszlott, nem volt túlzsúfolt, tömegverekedés, stb. Aki a decemberire hivatkozva nem látogatott el, az bánhatja, mert igazán jól sikerült, mi jól éreztük magunkat, és ha ezt az irányt tartják a szervezők, akkor a továbbiakban is megyünk és beszélgetünk róla nektek.





TAVASZI MONDOCON 2012

// Hirotaka

Nagy várakozás előzte meg az idei mondocont, mivel rég volt már kétnapos összeröffenés. Április közepén sok-sok ember gyűlt össze a Hungexpón, hogy az animéket ünnepelje. Természetesen mi sem hagyhattuk ki ezt a programot, és most ideje beszámolni róla. Bizonyára sokan észrevették, hogy a képeket már feltöltöttük a facebook oldalunkra, akinek ez új infó, az gyorsan pótolja ezt a lemaradást!

Helyszín:
Hungexpo
Időpont:
2012. 04. 14.-15.

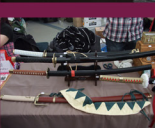
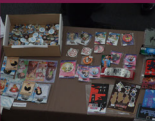
A szombat reggel a szokásosan kezdődött. Tali a haverokkal. Nyitásra értünk oda, így könnyedén elsuhanhattunk a jegyért sorban állók mellett. A nagyteremben már mentek az AMV-k, így ez remek alkalom volt, hogy megbeszéljük a napi menetrendet. Elsőként a megvehető portékák felhozatalát vettük szemügyre. Az volt, amit vártam, nagyjából mindenki meg tudta venni, amit akart. Ezenfelül örömmel tapasztaltam, hogy a tavalyi problémám, (Ghibli és egyéb anime dvd-k hiánya) most nem volt. Láttam néhány ilyen dvd-t az egyik asztalon, ám sajnos valamiért érdemtelenül félredobva. Továbbá volt még Szentjános-bogarok sírja, Akira és Egenjárók dvd, de változatlanul úgy vélem, hogy egy ekkora eseményen az összes itthon kiadott animé árulni kene.

Ezt követően a harmadvéseti beutatóra mentünk vissza a nagyterembe. Örültem, hogy újfent van ilyen, ezúttal taekwondo volt terítéken. Majd következett az AMV-verseny, láttam pár jót, de nem jót is.

Utána a craftmanship cosplay nagyon tetszett, nagyon szép jelmezeket mutattak be, és tényleg legnagyobb részük minőségi, karakterhű és szép darab volt. Itt jegyezném meg, hogy a szavazólapokon most először látszott, hogy kapkodva, figyelem nélkül vágják ki őket. A vetítésen ezúttal a Totorót adták, ami megint csak jó, mert rég láttam, hogy filmet vetítettek volna. A filmet nem néztük meg, de megragadtuk az alkalmat, hogy jobban körbenézzünk. Az első emeleten tartották az előadásokat, sokféle előadás volt szombaton, lehetett hallgatni jelmezszétszóról, graffitiről, litikáról és a steampunk eszközökből is betekintést nyerhettünk. Meglestük a karaoke termet. Valamiért itt nem tudok pár percnél tovább maradni. Itt, az emeleten kapott helyet a Magyar Anime Társaság workshop asztala is, mindenféle kreatív elfoglaltsággal. Szellemi tornára pedig a gó kipróbálásával nyílt lehetőség az érdeklődők számára. Innen nyílt út a virtuális szórakozás színteréhez, ugyanis a K épület kiegészítő

részében voltak a konzolok. Kipróbálható volt a legújabb MMORPG, a Tera, de lehetett Soul Calibur játsszani és a PS Vita-t is tesztelhettk a kíváncsiak. Külön jópofa, hogy az egyik sarokban egy Sega Genesis konzol volt tv-re kötve és Sonical lehetett rohangálni.

Két barátom kipróbálta a pálcika-versenyt is, ami eléggé el volt bújva úgy-mond. Csak a falon volt kitéve, hogy lesz, a programfüzetben sem szerepelt, hogy ilyen van. Ez abból állt, hogy egy asztalnál 2-2 versenyző mérkőzött egymás ellen. A kezdő játékos előtt volt egy tányér tele cuccokkal (pl. sakkbábu, dominó), ezeket egyesével át kellett tenni a saját tányérba, majd a szomszédnak innen egy közösbbe (minden csapatnak volt egy ilyen tálya). Az a csapat nyert, amelyik 3 perc alatt a legtöbbet tudta átpolkolni. Úgy vélem, hogy ez nem volt jól megszervezve. Kiosztották egy emberre a levelezényelés nemes feladatát és csókolom. Egy kicsit azért többet vártam. Nyakamat rá, hogy egy csomó ember elment mellette anélkül, hogy tudta volna mi is folyik ott.



Folytatás a következő oldalon!

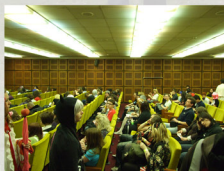
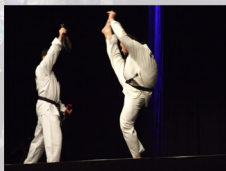
Ezután a Comic Battle jött a nagyteremben. Ez az egyik kedvenc programszámom újabban, elképesztően vicces. Egy oldallal korábban írtam róla, így ezt most kihagynám. Anynyit elmondok, hogy nagyon szórakoztató volt és a két csapat döntetlenre végzett. Szoros verseny volt. Ezt követően a tömegkvíz izzasztotta meg a népet. Bár most volt jó pár kérdés, amit tudtam, mindenesetre még így is szivacs a dolog, mert az emberek nagy része kiesik az első vagy második kérdésnél. Ja, és most alig volt nyertes, mert úgy vélték, négy ember ne kapjon már ajándékot, ezért az utolsó kérdésben mind elvérzett, így nem kapott senki. Ha jól emlékszem, a fél óra alatt 1 vagy két ember kapott valamit. A táncos amv-ken a párommal táncoltunk egy fantasztikus. Egy problémám van ezzel, hogy az amv-k évről évre ugyanazok. Oké, hogy jók, de azért változathatnának. Tuti, hogy van még olyan jó zenei amv, amire lehet táncolni. A következő programszám a parapara, amit most először próbáltam ki. Hamar meggyőződtem róla, hogy ez nem megy nekem. Az eredményhirdetés a szokásos volt, semmi extra. Tombola úgyszintén. A díjak: poszter, nyakba akasztó, random póló és a végén a doboz. Ekkor jött a mondocon, eddigi legnagyobb hibája, amiért haragszom a szervezőkre. Turcsányi Anasztázia népdalénekesnő énekelt japán népdalokat. Vagyis szeretett volna. Ugyanis eredményhirdetés után kiürült a terem, mint ahogy minden conon szokott. A művésznek tehát néhány nem figyelő, készülődő embernek, a mi tíz főből álló csapatunknak és a takarítóknak

énekelt. Így a művésznek két szám után lement a színpadról. Ez így szánalmas volt. Akadt a két napban olyan üres blokk, amire be lehetett volna tenni ezt a programszámot (vagy megcsérélni a tombolával), és biztos vagyok benne, hogy sokan élvezték volna. Szerintem egy bejegyzést is megérdemelt volna a honlapon.

A vasárnap is úgy kezdődött, mint a szombat, leszámítva, hogy kevesebben voltak, de hát ez nem is meglepő. Kis várakozás utána be is mentünk. Kezdesnek megint körbenéztünk és csak a performancera mentünk vissza. A verseny rossz volt. Szó szerint kritikán aluli. Nagyon rég láttam egyszerre ennyi rossz produkciót, 2-3 volt, ami jónak mondható, a többi vagy unalmas, vagy túl gyorsan összedobott. Amilyen jó volt a craft, olyan rossz volt a performance. Nagyon sajnáltam. Vetítésen a Nana live actiont adták, amit furcsálltam, mert még sehol nem adták, és nem is tudok róla, hogy adnák. Ilyen is rég volt. Nem néztük a filmet, helyette hallgattunk előadást a gésákról, majd később a koreai sorozatklisékről. Előbbi annak jó volt, aki még ismerkedik a témával, utóbbit viszont hamar ledarálták. A fél óra szerintem kevés volt rá, ha nem is többet, de alaposabban lehetett volna beszélni a témáról. Itt jegyezném meg az előadó terem rossz elhelyezkedését. Nem mondtam, de nyilván mindenki kitalálta, hogy a K épület mellett kis csarnok, ahol tavaly az előadások és konzolok voltak, most nem volt kibérelve. Akkor a konzol zaja hallatszott: be az előadásra, most viszont a szomszéd teremben lévő öltöző zaja. Ez eléggé zavaró volt.

A nap az Eurocosplay-jel folytatódott nagyon szép ruhák voltak, tényleg a legjobbak, bár itt is volt kevésbé jó. Örülök, hogy az nyert, akire én számítottam. Ezt követően jött a con másik nagy bakija, az otaku vetélkedő. Erről is lejtött a szervezatlenség. A dolog lényege, hogy volt négy csapat, akiknek különféle ügyességi feladatokat kellett csinálni, pl.: animezenevet kiejteni vagy társ által elmondott kanjit lerajzolni. A műsorvezető a mágia módján próbálta vinni a show-t a hátán, de elég kevés sikerrel. Egyszerűen látszott, hogy ezt is csak kitárlták, hogy legyen, aztán kész. Az ötlet nem rossz, de így nagyon gyenge próbálkozás volt. A versenyzőknek sem ártott volna valami infó, hogy mégis mire készüljenek azon kívül, ami le volt írva a honlapon. Ezután jötték a vetélkedő miatt nagyon rövidre szabott táncos amv-k, majd az eredményhirdetés, és a tombola zárta a napot.

Ennyi volt tehát a tavaszi mondocon, a csapatommal jól éreztük magunkat. Ez egy jó con volt, volt pár kisebb bakí, ami bárhol megeshet, ezért nem is írtam róla, viszont a két nagy hiba elég nagy seb volt a két napon. Remélem, hogy a jövőben ilyen nem lesz, és ha valami új dolgot találnak ki, azt alaposabban átgondolják és ennek alapján valósítják meg. Ezeket leszámítva egy jó con áll mögöttem, kíváncsian várom a következőt.



Júniusi anime premierek:

2-án:

- Blood-C:
The Last Dark (Film)

4-én:

- Kingdom (TV)
- Hi no Yuujin (OVA)

8-án:

- Sankarea (OAD)

15-én:

- Kimi no Iru Machi (OAD)

16-án:

- Toshokan Sensou: Kakumei no Tsubasa (Film)

18-án:

- Shijou Saikyou no Deshi Kenichi (OAD)

20-án:

- Tales of Symphonia: Sekai Tougou Hen (OVA)

23-án:

- Asa Made Jugyou Chu! (OVA)

- Berserk Ougon Jidaihen II: Doldrey Kouryaku (Film)
- Rurouni Kenshin: Shin Kyoto Hen Part II (Film)

27-én:

- Queen's Blade: Rebellion Specials (Special)
- Hakuouki Sekkaroku (OVA)
- Tight-rope (OVA)

28-án:

- The iDOLM@STER Special (Special)

30-án:

- Uchuu Senkan Yamato 2199 Movie 2 (Film)

Még júniusban:

- Stitch! to Suna no Wakusei (TV)

Néhány anime megjelenési dátuma nem ismert. Ezért azok nincsenek rajta a listán.

HÍREK

// Hirotaka

Nyári programajánló

Az idei szünidőben sem maradunk animés rendezvény nélkül. Minden hónapra jut egy, amire érdemes lesz elmenni. Júniusban egy teljesen új kezdeményezésnek lehetünk tanúi. Megnyitja kapuit ugyanis az első Anime Börze június 16-án a Károlyi István 12 Évfolyamos Gimnáziumban. A mindössze 400 Ft-os belépővel igazán jutányos. Érdemes a honlapon tájékozódni.

Július 21-én a Nyári Mondocon vár bennünket a szokásos felhozattal a Hungexpon.

Augusztus 18-án a Cosplayer Expo elnevezésű, szintén újkéltű rendezvény csábít majd bennünket. Nevéből is kitálalható, hogy ez egy főképp cosplay központú esemény lesz. Ám a szervezők japán kulturális programokat és retro con hangulatot ígértek. További infók a face-bookon.

Szumma Monogatari

Egy nemrég bejelentés szerint a Monogatari univerzum összes anime adaptációja zöld utat kapott, ami jó hír a rajongóknak. Az első anime a Bakemonogatari volt, ezt követte a Katanogatari, ami egy mellékág, most pedig nemrég a Nisemonogatari készült el. Nemsokára pedig érkezik a Kizumonogatari film. A rendező Akiyuki Shinbo már jelezte, hogy a további sorozatok rendezését is örömmel vállalja.

A legjobb mangák

A Kodansha kiadó kb. két hete jelentette be a következő, azaz 36. manga díjátadó néhány díjazottját. Lássuk az eredményt:

Legjobb gyerek manga: *Watashi ni xx Shinasai! (Missions of Love)*

Legjobb shounen manga: *Mashiro no Oto*

Legjobb Shoujo manga: *Shitsuren Chocolatier (Un chocolatier de l'amour perdu)*

A díjakat a július 3-án megrendezett ünnepségen adják át. Minden nyertes egy bronzszoborral és egymillió yennel lesz gazdagabb.

Bleach - Live Action

A Titánok haragjának forgatókönyvírója, Dan Mazeau beszélt a Bleach adaptációról. Elmondta, hogy mind a jogok megszerzése, mind a forgatókönyvírás egy hosszú folyamat. Elmondása szerint gyorsan sikerült megegyezni Tite Kuboval és a kiadóval, de egy komolyabb találkozó kellett, hogy a legfontosabb kérdések tisztázásra kerüljenek. Beszélt arról, hogy a legtöbb rajongó nem szeretné ha ez is a Dragon Ball film sorsára jutna, ami bukás volt. A Bleach alkotói szeretnék ezt elkerülni. Dan hozzátette, hogy gőzerővel dolgozik a Bleachen, ami Japánban fog játszódni és szeretne minél hűbb maradni a mangához. Lezárásként még elmondta, hogy a Bleach egy fantasztikus történet, és nagyon izgatott.

Hello Kitty a rádióban is

Komoly kérdés lenne bármilyen rajongótól, hogy mi nincs még Hello Kittyből. Most itt van még egy úr, amit kitölthet. Egy japán rádió állomás, a Tokyo FM bejelentette, hogy a híres karakter rádióműsort kap, a címe pedig Hello Kitty szobája. Egészen pontosan már április 6-á óta fut a műsor, minden adásban szerepel egy vendéginterjú is. Az adásidő rendkívül rövid, mindössze 5 perces és 18:25-18:30 között hallható.



Folytatás a következő oldalon!

■ Szigetországi napló

Júliusi anime premierek:

1-jén:

- Muv-Luv Alternative: Total Eclipse (TV)
- Jinrui wa Suitai Shimashita (TV)

2-án:

- Chouyaku Hyakunin Isshu: Uta Koi. (TV)

3-án:

- Yuru Yuri 2 (TV)

6-án:

- Kiss x sis (OAD)
- Moyashimon Returns (TV)
- Natsuyuki Rendezvous (TV)

7-én:

- Guskou Budori no Denki (Film)
- Hyouka (OVA)
- Dog Days' (TV)

11-én:

- Papa no Iukoto wo Kikinasai! Special (Special)

14-én:

- Mahou Shoujo Lyrical Nanoha: The Movie 2nd A's
- Pokemon Best Wishes! Kyurem vs. Seikenshi (Film)

19-én:

- Seitokai Yakuindomo (OAD)

21-én:

- Ookami Kodomo no Ame to Yuki (Film)

25-én:

- Accel World Special (Special)
- To Heart 2: Dungeon Travelers (OVA)
- Tales of Symphonia: Sekai Tougou Hen (OVA)

27-én:

- Code Geass: Nunnally in Wonderland (OVA)

28-án:

- Naruto Shippuden: Road to Ninja (Film)

Animestúdió csőd

Fizetésképtelenség miatt csődeljárás indult a Trans Arts anime stúdió ellen. A vállalatot 1967-ben alapították. 2001 és 2005 között a Production I.G.-vel együtt olyan animékben közreműködött, mint a *Prince of Tennis*, a *Mirai Nikki*, a *Persona 4*, vagy a *Denpa Onne to Seishun Otoko*.



Bővülnek a Vocaloidok

Új Vocaloid karaktert köszönthetünk, aminek bizonyára örülnek a rajongók. Egy lányról van szó, a neve Mayu. Az alkotó elmondta, hogy egy yandere (első látásra kedves, ártatlan, de mentálisan instabil és erőszakos) karaktert szeretett volna kreálni. Az eredeti illusztráció és logó kivételével a rajongók bármit használhatnak, hogy gyártsanak pl. ruhát, játékot, stb. mindenféle jogi engedély kérése nélkül.

Sengoku Basara játékok



A Capcom bejelentette, hogy két játékot is fejleszt a témában, az egyik a *Sengoku Basara Card Heroes* mobil játék iOS-ra és Androidra. A másik pedig a *Browser Sengoku Basara* böngészőjáték lesz, ami Internet Explorerben és Firefoxban játszható majd. Megjelenés tekintetében az utóbbi game júniusban jön, míg a másíkról nincs információ.

Akira sohanapján

Aki nem unja még az *Akira* LA híreket, csak az olvassa el ezt. Legközelebb csak akkor fogok erről írni, ha kész lesz a film. Korábban írtam, hogy az új rendező Jaume Collet-Serra lett, de most a *Here There Be Monsters* című filmről tárgyal a Legendary Pictures-szal és a Warner Bros.-szal. A Warner szerint az *Akira* jelenleg túl költséges, és a stúdió jelenlegi terve szerint Collet-Serra előbb a *Harker* című filmet dirigálja és csak utána tér vissza az *Akirához*, aminek addigra lefáraggnak a költségvetéséből.

Légitársaság újra talpon

Két évvel ezelőtt a Japan Airlines (JAL) csődbe ment, amit az ország eddigi legnagyobb vállalati bukásaként tartanak nyilván. Ezzel szemben a múlt heti jelentés szerint a vállalat az elmúlt évben 186 milliárd yen profitot könyvelhetett el. A gyors fellendülés azért is következhetett be, mert egyre több japán ember utazik a tengerentúlra, habár a tavaly márciusi katasztrófa miatt jócskán visszaesett a kereslet. A társaság csődjé miatt a cégen egy erőteljes költségcsökkentő tervet hajtottak végre, majd Kazuo Inamori, a Kyocera alapítója vette át az irányítást. Inamori az előző vezetőket felelőtlennek tartotta, és még egy zöldsegbolt vezetésére sem tartotta őket alkalmasnak. A vállalat véglegesen tavaly márciusa után lábalt ki a csődből és mára példaként szolgál Japánban. A JAL bővített is, február végén 10 új Boeing Dreamlinert vásárolt.



TV csata

Japán két megavállalata, a Sony és a Panasonic egyesítette erőit az új generációs televíziók gyártásában, hogy visszaszerezze piaci helyzetét a koreai konkurenciával szemben. A cégek fel akarják gyorsítani a szerves elektronika-minszcens (OEL) tv-k fejlesztését, melyek kevesebbet fogyasztanak és élesebb képet adnak más társaiknál. A technológiától azt remélik, hogy ez lesz a domináns a következő tv generációban. A két cég célja, hogy 2015-ig népszerűvé tegye ezeket a készülékeket és közös gyártásba fogjanak. Ez azért is fontos, mert most először kerül sor arra, hogy a két óriás közösen dolgozzon. Egyesek ezt fordulópontnak tekintik a japán elektronikai iparban. A verseny erős, ugyanis a dél-koreai cégek, a Samsung és az LG még az idén piacra szeretnék dobni az 55 inches OEL tv-ket.





Kedves Olvasók!

Reméljük, hogy élvezitek a magazint és találtok benne sok olyan cikket, információt, amit érdekes és élvezetes olvasni. Sok időt töltünk azzal, hogy milyen témájú cikkek, milyen összeállításban és milyen megjelenésben kerüljenek az aktuális számba.

Az AniMagazin elsődleges forrása Ti vagytok, mivel egyrészt olvastok minket, másrészt írtátok a cikkeket. Azonban szeretnénk még jobban rátok hangolódni, ezért megkérünk benneteket, hogy írtátok meg nekünk, milyen témáról szeretnétek olvasni a magazinban. Várunk tehát bármilyen Japánnal vagy Ázsiával kapcsolatos témákat, ötleteket. Akinek van ötlete és írna is szívesen, vagy nincs ötlete, de írna, és nem tudja, hogy kezdjen hozzá, az is bátran keressen fel minket és örömmel segítünk az indulásban. Röviden: agyaljatok ezerrel, vagy vetődjete rá a billentyűzetre és írtatok cikket, aztán dobjátok nekünk egy mailt. Ebből következik, hogy továbbra is várunk a magazin profiljába illő cikkeket. Nem biztos, hogy az írásotok rögtön a soron következő számba bekerül, de amelyiket elfogadjuk, az mindenképp meg fog a későbbiekben jelenni. További felhívásként említeném, hogy ha valaki egyéb írói vagy rajzolói vénával rendelkezik, az írjon nekünk fanfictiont, vagy küldje be régebbi történetét, fanartját és viszontláthatja a magazin oldalain.

Elérhetőségünk:

- Ha munkáitokat (cikk, fanart, fanfic) szeretnétek elküldeni, azt a **bekuldes@anipalace.hu** címre várjuk.
- Ha pedig ötleteket, kérdéseket, véleményeket szeretnétek, azt az állandó e-mail címünkre küldhetitek: **info@anipalace.hu**
vagy keressétek az anipalace.hu oldalon Catrint vagy Hirotakát.

Nincs meg valamelyik szám? Kattints a hiányzó szám képére és töltsd le!



Chonmage Purin

// Sayuu

Ha a samurájokra gondolunk, mindannyiunk képzeletében megjelenik egy idealizált harcos, a becsület és a tisztesség mintaképe, a félelmet nem ismerő csatába induló katona ábrázata. Aligha tudjuk elképzelni, hogy ez a hős mai világunkban is jelen lenne. Szerencsére nem is kell megerősítenünk a fantáziánkat, ugyanis más már megtette ezt helyettünk. A történetet Gen Araki vetette papírra, majd 2010-ben Yoshihiro Nakamura vitte a vászonra, mely egy Edo-kori samuráj életét mutatja be, aki valamilyen varázslat folytán belecsöppen a XXI. század forgatagába.

Minden gyerek saját hő-sőkről álmodzik, ez hozzátartozik a képzeletvilágukhoz, mert hát ki ne szeretne olyan titkot őrizni, ami valami mesés dolgot rejt és csak mi magunk tudunk róla. Yusa Tomoyának (Suzuki Fuku) megadatott ez a hős, bár nem a leghagyományosabb értelemben, ugyanis az ő különleges harcosa nem más, mint egy időutazó samuráj, aki az Edo-korból „pottyant” a közeli szupermarket parkolójába. Kijima Yasube-san (Nishikido Ryu), mert természetesen név is tartozik a samurájhoz, nagyon elveszett ebben az ismeretlen jövőbeli világban, fogalma sincs mi történt vele és hogyan került erre a helyre. Amikor azonban összetalálkozik Tomo-channal és az őt egyedül nevelő édesanyjával, Yusa Hirokoval (Tomosaka Rei), ide kerülése értelmet kezd nyerni, és megindul a mindannyiuk számára tanulságos események folyama.

Minden kezdet nehéz

Hiroko, Tomo-chan édesanyja épp bújós-kázó gyereket keresi, mikor belebotlik egy különös samuráj harcosnak öltözött szerzetbe, akit reggel még a szupermarket legújabb reklámfogásának hitt, és aki most, először karddal fenyegeti fiát, aztán megparancsolja az édes-anyának, hogy vigye el magához.

A harcos különös viselkedése, udvarias mégis parancsoló hangneme gyanakvást ébreszt Hirokóban, ezért felteszi a legkézenfekvőbb kérdést, mégpedig, hogy mit is hisz az idegen, milyen évet írnak? A válasz nem késik, és a rejtélyre fény derül: Kijima Yasube 180 évvel ezelőttről, az Edo-korból került valamilyen varázslat folytán Tokióba. Ezt persze senki sem venné komolyan, ezért az édesanya is azt javasolja az ismeretlen és kissé különösen viselkedő úriembernek, hogy látogasson el a legközelebbi rendőrségre, hátha már keresik a nagy valószínűséggel nem teljesen épelméjű ifjút. Kijima-kun még aznap este elköszön a családtól és elindul, hogy visszataláljon oda ahonnan érkezett. De valami különös erő ismét egymás mellé sodorja őket. Ennek eredményeként Hiroko ideiglenesen befogadja családjába Kijima-kunt, aki cserébe felajánlja az édesanyának, hogy elvégzi a házimunkát, vigyáz a kislányra, hogy az asszonyának több ideje legyen a munkájával foglalkozni.



Folytatás a következő oldalon!

Japán cím:
Chonmage Purin /
ちんまげぷりん

Angol cím:
A Boy and His Samurai

Kiadási év: 2010

Kategória: Családi
vígjáték, dráma

Hossz: 108 perc

Rendezte:
Yoshihiro Nakamura

Írta:
Gen Araki (regény)

Szereplők:
Suzuki Fuku
Nishikido Ryu
Tomosaka Rei

Értékelés:

A cikk írója: 7.5/10

ImDb: 7.1/10

Cukrászművészet:

A házimunkához hozzátartozik a főzés is, így hát ez is az újdonsült házvezetőre marad, akiről hamar kiderül, hogy nagy tehetsége van a cukrászat terén. Először csak az első nap elfogyasztott és mennyjeinek titulált karamellás pudingot készíti el saját elképzelése szerint, majd fantasztikusan mutató és csodás ízű édességekkel kápráztatja el szálalásadóját és vendégeit. Mire észbe kapnak, az egyik ismerős gyerek édesanyja benevezi az újdonsült cukrászt egy televíziós szakács vetélkedőbe, amiben apák versenyeznek egymás ellen.

A Fiú és a Samurája:

Miközben Yasube-san otthon végzi a vizionzásképpen elvállalt házimunkákat, barátság szövődik a fiú a samuráj között. Ahogy együtt sütnék-főznek, vagy a néha furán viselkedő Yasube-san épp bocsánatkérésre szólítja fel a rendetlenkedő gyereket, Tomochan barátja és talán egy olyan felnőttre lel, aki pótolhatja az édesapját. Ebbe a barátságba azonban beleszólhat a televíziós verseny végeredménye. Hiszen mi van, ha elvesztik a versenyt, és mi történik, ha megnyerik?

Minden folytatódhat ugyanúgy vagy valami közbeszól? És ami még fontosabb, Yasube-san vajon örökre velük maradhat, avagy egyszer vissza kell majd térnie a saját korába?

Vígjáték, családi mese:

A történet nagyon aranyos és vicces, a humoros jelenetek jórészt abból adódnak, hogy nem könnyű a 180 éves elveket összeegyeztetni a mai szokásokkal. A színészek nagyon jó munkát végeztek, elsősorban Yasube arc kifejezéseiben lehet nagyokat derülni. A történet előrehaladtával a szereplők fejlődése sem marad el, a film végére mindenki gazdagabb lesz valamilyen tapasztalattal.

Számomra nagyon kellemes kikapcsolódást nyújtott ez a kis mese. Kifejezetten azok közé a történetek közé sorolnám, amit az ember bármikor betehet a lejtárszóba és megnézhet, ha épp rossz kedve van, ha nincs dolga, vagy ha egyszerűen egy könnyed hangulatú családi vígjátékra vágyik.





Kiadó: Namco
Készítő: Ganbarion
Kiadás éve: 2006
Elérhető nyelvek: Angol
Platform: PlayStation2 / GameCube

Pro:

Szép grafika
 Újraélhetjük a One-Piece elejét

Contra:

Minden más :)

Értékelés:

Grafika: 4 / 5
 Zene: 2 / 5
 Játékélmény: 2 / 5
 Értékelés: 2 / 5

IGN: 7.8

Metescore: 66

One Piece: Grand Adventure

// NewPlayer

Ha már ennyit beszéltünk a One Piece-ről, akkor nézzük meg az egyik klasszikus (klasszikus? 6 éve jelent meg az még nem klasszikus...) OP játékot PS2-re.

Le kell szögezmem már az elején, hogy nekem ez a játék nem tetszik. Nem játszottam vele többet és nem is fogok vele többet játszani, mint amennyi épenhogy kell a cikk megírásához. Ennek sok oka van, az egyik, hogy a 3D-s verekedős játékok egyik nagy rákfenéje itt is megjelent: nevezetesen, hogy nem lehet normális a kamera mozgás és az irányítás. Nagyon sok esetben nem látok semmit, és hiába hiszem azt, hogy pont az ellenfelem felé nézek és viszek be vért izzadva egy kombót, az épphogy csak mellémegy. Ezután egy óvatossá mozdulattal fordulok egyet, hogy na majd most... de ismét mellé... Egy másik problémám, hogy a játék hihetetlenül monoton. Persze, tudom-tudom, egy verekedős játék milyen legyen? De nem, nincs igazatok! Tessék megnézni a *Guilty Gear* (most már *BlazBlue*) sorozatot, vagy a *Soul Calibur*! Egyiket sem éreztem monotonnak, pedig azokban is verekedni kellett. De hogy ne csak negatívum legyen, nézzük meg a játék pozitív részeit is. Az egyik legnagyobb pozitívuma, ami nekem nagyon

tetszik, hogy végig követhetjük Luffy és barátainak történetét, természetesen csak addig a pontig, ameddig annak idején az anime állt Amerikában. Jó érzés volt a kezdő csapatot összeszedni és megküzdeni Zoróval, vagy Buggyval. De egy kis szerencsével és ügyességgel már a történetünk elején le is győzhetjük Hawk-Eye-t is! A játék grafikáját szerintem szintén nagyon jól eltalálták. Erősen chibis beütése van, de úgy gondolom ez nagyon jól illik az igazából kissé bugyuta ellenfelekhez és karaktereinkhez. Egy-egy meccs közben mindig mosolyra fakasztott az ellenfelek vicces pörgése, vagy a különböző tárgyak rájuk gyakorolt hatása. Mivel a csaták közben képesek vagyunk különböző tárgyakat is használni. És itt jön egy kis érdekesség, amivel feldobhatjuk az egyhangúságot, ugyanis annyiféle tárgyat találunk, hogy kombinálásuk akár élvezetessé is tehetné a játékokat. A különféle eszközöket a pályán megjelenő ládákban, hordókból tudjuk felvenni, vagy úgy, hogy szétütjük őket

a hagyományos módsszerrel, vagy éppenséggel úgy, hogy hozzávágjuk az ellenfelünkhez. Ez nem mindig a legjobb megoldás, mert ha éppen egy powerup esik ki belőle, akkor aztán foghatjuk a fejünket, hogy miért is tettük ezt. Ám ha szerencsénk van, akkor egy méhraj vagy egy mérges gomba landol az ellenfelünk fején, és így nem kevés előnyre tehetünk szert. Találhatunk még a ládáknak különböző harci fegyvereket is, mint egy 4 méteres baseball ütőt, amivel nem kis csapásokat mérhetünk az éppen aktuális célszemélyre, vagy éppenséggel egy varázscipőt, amivel szinte bárkinél gyorsabban fogunk tudni futni.

Miután legyőztük ellenfelünket és lélekben felkészültünk a következő kihívásra lehetőségünk van egy kis hajózásra. Nem kell semmi komolyra gondolni, egy kis térképen kell a hajónkat irányítani, ami valami annyira botrányos, hogy nem



egyszer csak sokadik próbálkozásra sikerült eljutni oda, ahova szerettem volna.

Szerintem a *Grand Adventure* egy nagyon ügyes üzleti fogás volt, hogy nagyon adjanak el egy rossz játékot csak a név alapján. Aki szeretne minden OP relikviát beszerezni, gondolja át jó alaposan, hogy biztos kell-e neki ez a játék? Aki pedig csak egy kicsit is van annyira megszállott játékos mint én, inkább nagy ívben kerülje el ezt az alkotást, ez az a One Piece, amit inkább visszaadnék.



HELLSING VS ALUCARD

// Naylee

2. harc – avagy ki is vagy valójában?

Egy ideig csak nézte, szinte fel sem fogta, amit lát. A lány szívének az irányába nézett és ott látta a ruháján a lyukat, ahol behatolt a golyó, a szakadás körül véres volt az egyenruhája, de seb már nem látszott. Még a helye sem. Victoriának vörösbé játszott a szeme, szemfogai megnöttek, és élt, vagy mi. Arra eszmélt, hogy egy kesztyűs női kéz hadonászik előtte.

- Walter, nem kellett volna ilyen esz-
közkhöz folyamodnod! – tett szemre-
hányást Seras az öreg felé fordulva.

- Másképp nem hiszi majd el, amit hallani
fog – válaszolt nyugodtan az öreg.

Seras csak magában dohogott tovább.
Közben a sokkos állapotban lévő lány kez-
dett újra magához térni. Felszegte a fejét
és a fotelbe telepedett. Kezeit a karfára
tette és ujjait összefonta. Körbenézett
a társaságon, választ várva. Senki nem
szólt, csak bámulták őt mereven.

- Szóval, Seras kisasszony egy vámpír, és a
Hellsing szervezet vámpírokkal áll kapcsol-
latban, igaz?

Mindenki döbbenet figyelte a lányt. Wal-
ter csodálattal nézett rá. A szobára ezút-
tal a döbbenet és az elismerés csendje
telepedett.

- Páratlan éleslétéről tett tanúbizony-
ságot, kisasszony.

Sonia ezt nem így gondolta. Egyszerűen
megállapította a tényeket és összeillesz-
tette őket. Nem volt oka vitatni a
vámpírok, mint faj létezését. Habár józan
eszének ellent mondott

a tény, miszerint mégis vannak, hiszen
eddig nem ismerte el őket. Mindig arra
tanították, hogy ilyen és ehhez hasonló
lények nem léteznek, csak az emberek
képzelete szülte őket. Mekkora téved-
nek!

- Magától értetődik. Miután megbirkóz-
tam azzal a ténnyel, hogy vámpírok
valóban léteznek, mert ugye nincs más
magyarázat arra, ami itt az előbb törté-
tént, onnan már a többi nem nehéz
kikövetkeztetni.

- Csodás – Walter győzelemittasan
nézett Victoriára, aki egy szúrós pillan-
tással jutalmazta.

- Kifejténék azért bővebben is?

- Persze. A Hellsing szervezet a
vámpírok, mint faj likvidálásával foglal-
kozik. Számos támogatója volt a szerve-
zetnek...

- Volt?

- Sir Hellsing halála után, azonban min-
den szétesett.

- Csak ettől?

- Sajnos egyéb következmények is be-
folyásolták ezt a sajnálatos eseményt.

- Például? – ütötte tovább a vasat Sonia.

- Belső vizsoly, árulás?

- Mindkettő.

- Értem, szóval kell egy vezető, aki újra
kézbe veszi a dolgokat?

- Pontosan.

- Nem tudom, miért mondták el nekem
ezeket, a bizonyos információkat, de
gondolom nyomós okuk volt rá.

- Tudjuk, hogy az édesanyja meghalt,
amikor megszületett. Azonban

a nagy-
mamájának
született egy
törvénytelen
gyermeke Sir
Integra apjától.
- Ő az édesanyja,
de mivel ő
meghalt...
- vágott közbe Jonathan.
Azért volt olyan nehéz
megtalálni, mert
árvaházban nevelkedett
– vette vissza a szót Walter.
- Maga az egyetlen élő Hellsing, tehát
a szervezet következő vezetője is egyben – szólott bele
Jonathan. Sonia megsemmisülten meredt az előtte
állókra. Honnan tudhattam volna? Hiszen az édesanyjamat sem
ismertem, sem a nagymamám – kergették egymást a
fejében a gondolatok.
- Szóval én lennék az örökös? – meglepődött milyen
gyorsan túltette magát rajta és higgadtan szólalt meg,
szinte tárgyilagosan csengett a hangja.
- Igen.
- A Hellsing ház feje?
- Igen.
- A vámpírok kiirtója?
- Majd igen, reméljük.
Sonia előre hajolt, és mélyen a szemükbe
nézett.
- Mit hallgatnak el? – szúrós tekintettel
fürkészte az előttük levőket, mintha olvasni
akarna a legbensőbb gondolataikban.
- A mestert – segítette Victoria, amikor
találkozott a tekintetük.

Folytatás a következő oldalon!

- Kit, vámpírlány? – kérdezte Sonia és felvont szemöldökkel a lányra nézett.

- Alucard – mondta az öreg.

- Ki az?

- Egy vámpír.

- Azt gondoltam – sóhajtott sokadszorra.

- Alucard a szervezetnek dolgozik, vagyis inkább szolgál. A mindenkori Hellsing vezető parancsol neki.

- Egy vámpír, aki a fajtáját öli? – csodálkozott Sonia.

- Csak eltakarítja a szemetet – szölt közbe Seras a mutatóujját csóválva.

- Értem. Hol van az a nagy vámpír? – évelődött az örökös.

A szobában tapintani lehetett a csendet. Még a szívdobogást is lehetett hallani, természetesen Victoriáét nem.

- Alucardot Sir Integra elaltatta. Jelenleg tudatlan állapotban van. Ő a szervezet ütőkártyája.

- Nincs katonai támogatásunk?

- Jelentéktelen.

- Hogyhogy?

- Nem volt rá szükség, ugyanúgy, ahogy Alucardra sem. Viszonylagos béke következett, és a szövetségesek nem vették jó néven Alucard jelenlétét, így most alszik. Fenyegette érezték volna magukat a jelenlétüktől, mind a katonaságtól, mind Alucard személyétől.

- Mióta „alszik”?

- Lassan 25 éve.

Sonia egy kicsit megpróbálta rendezni a gondolatait. Ő egy Hellsing, sőt a következő vezető. A szervezet vámpírok likvidálásával foglalkozik, de két vámpír is a tagja. Victoriát valószínűleg Alucard tette azzá ami, mert mesternek nevezi. A Hellsing ház megfogyzkozott a hívek számában, támogatókról eddig szó sem esett.

- Mióta gondolkodom így? Ez kész agygrém – kérdezte magától.

Ezek után nem engednének el –

folytatta magában keserűen – hiszen nagyon sokat tudok. Sőt számítanak rám, mint következő vezetőre vagy mi. Patt helyzet. De miért ne próbálhatnám meg? Nem sokat ronthatnék a katasztrofális helyzeten.

- A vámpírok miatt ilyen a város? – ezt még mindenképp meg kellett kérdeznie, mielőtt dönt.

- Igen, új vezetőjük van – felelte Victoria.

- Nem agyatlan ghou, hanem egy igazi vámpír, át akarja venni egész London felett az uralmat, ami eddig sikeresnek mondható, hiszen mindenki retteg a láthatatlan ellenségtől – folytatta Walter.

- Mit tehetnék én? Hiszen eddig nem hittem a vámpírokban, nem ismertem a Hellsingeket, nem vagyok vezető – fakadt ki Sonia enyhé keserűséggel a hangjában, de az arcán nem látszott ez az érzélem.

- Maga egy Hellsing. Segítünk. Itt mindenki beegyeződen bólogott.

- Segítenek nekem? – hitetlenkedett Sonia.

- Mindenben – helyeselt Victoria.

- De van itt valami – vette ellen Jonathan.

- Micsoda?

- Két személyen múlik. Az egyik Öfelsége a királynő támogatása és pártfogása. A másik pedig Alucard.

- Hogy dönt? Segít nekünk, sőt egész Anglián?

- Hiszen már döntöttem.

- Segít?

- Igen, mindenben próbálom a legjobbat nyújtani, de én annyira nem vagyok biztos a képességeimben, mint maguk.

- Az majd még elvállik, egyelőre ennyi is elég – csillant fel Walter szeme, korát meghazudtoló elevevésséggel és tenni akarással.

- Mivel kezdjem? – kérdezte Sonia.

- Nem látom értelmét, hogy miért kell

így
sietnie.

Amit
ma
megte-
hetsz...

Walter
féloldalasan
elmosolyodott.

Miért ne, így sok
minden ki fog derülni –
gondolta magában.

- Akkor menjen le a lépcsőn a hallba,
majd ott lát egy másik lépcsőt, ami az
alagsorba vezet. Menjen balra, és ott talál
egy vasajtót, azt nyissa ki.

- De... - tiltakozott erőtlenül Seras. Walter
egy pillantással elhallgattatta.

- Menjen oda be.

- Miért? Csak nem próbára akarnak
tenni? – Soniában valami
megmozdult. Mindig imádta a
próbákat és mindig meg
akart felelni nekik.

Csillogott a szeme az
izgalomtól.

- Valami olyasmi
- kapta a
sejtelmes választ.

- Akkor indulok
- felállt a
székből és
senkire nem
nézve elindult az
alagsor felé. A
folyosón
megpillantotta Integra
épét, és most tisztelettel
nézte. Vasakarátú nő
lehetett, ha egy egész
birodalmat tudott irányítani,
vámárokat irtani –
gondolta magában.



Folytatás a következő oldalon

- Vajon én képes leszek megbirkózni a felelősséggel? – suttogta a kőnek. Egy pillanatig azt hitte, hogy Integra szemeiben nehezítést vél felfedezni. Megrázta a fejét és tovább indult. Az alsó sorba vezető lépcsőn valami furcsa izgalom járta át. Egy cseppet sem félt. Edzőcipője semmieszt nem hallatott, a ráboruló csend kezdett egy kissé feszélyező lenni. Semmi félelmet nem érzett, csak valami abszurd kíváncsiságot. Zöld terméskövek csillogtak a víztől, amely kis csermelyekben

csordogált, alábukva a padlóngyülekezett kis tölcsárban. Pár perc elteltével megpillantotta a vasajtót. A mohával borított ajtó szinte semmiben nem különbözött környezetétől, ha valaki nem keresi, nem biztos, hogy megtalálja. Szinte teljesen beleolvadt a környezetébe. Mikor közelebbről szemügyre vette, akkor látta meg az ajtóra festett pentagrammot, mely jócskán kilógott a falakra is. Olyan volt, mintha valaki sietősen mázolta volna fel, hogy benntartsa valamit, ami ki akart törni. Egyszeriben sajnálat ereszkedett lelkére. Habár a vámpír nem ember, lehet, hogy nincsenek is igazi érzelmei, de ő akkor is sajnálta. Olyan volt, mint egy lélektelen tárgy, amit kedvükre eltehettek, elfelejthettek, majd amikor szükség van rá, elveszik, hogy szolgáljon.

Mint egy ócska kacsát, melyre senkinek nincs szüksége. Vett egy mély levegőt és lenyomta a kilincset. Ezer meg ezer emlékkép sorakozott a fejében. Mindegyik középpontjában egy fekete magas alak állt, fekete haja úszott a levegőben, vörös íriszei eszelősen csillogtak. Minden újabb mozdulatával emberek és vámpírok tömegele hullott a padlóra, egyetlen véres, szakadt, morbid masszát alkotva. Testek heverték mindenfelé, testrészek tömegele borította a földet, a tengernyi vér patakokban folyt, beszennyezve a falakat is, melyeken a vörös anyag folyamatos festékréteget alkotott. Sonia pislogott párat, majd tudata megint kitisztult. Azt ajtó hangos nyikorgások közepette tárlt ki, fénycsíkokat vetve a teremben lévő lényre.

Sonia egy kicsit sem habozott, belépett. Nem lehet gyáva, nem futamodhat meg, soha nem tette, nem most fogja elkezdni. Belépett a pár lépcsőfokon, mikor meglátta az alakot. A háta a falnak támasztva, lábai szétvetve, és teste erősen össze volt szíjazva. Erős kötélkei gúzsba kötötték, kezei szorosan a hátára kötözve pihentek. Feje a mellkasára hanyatlott, hosszú fehér haja a földet separta.

- Ébresztő! – szólalt meg Sonia határozott hangon. Semmi. Hangja késként hasította az áporodott levegőt. Körbenézett a helységen, egyik sarokban egy csontváz, mellette még több is feküdt, groteszk módon megcsontkítva. Az egyik mellett egy éles fémdarab volt, melyen megcsillant a beszökő kevéske fény. Sonia oda sétált és a csontvázon átlépve felvette a fémét.

Visszament a vámpírhoz. Lassan és óvatlan lépkedve megközelítette, lábai közé lépett és egész közel hozzá megállt, ha akarta volna egy kis mozdulat és megérinthezte volna hófehér haját.

Erősen szorította a fémét, majd felállt és a vámpír mögé lépett. Az éles tárgynak nehezen engedtek az erős bőrszíjak. Megfeszítette erejét, és végül minden szíj, mi fogvatartotta a fenevadat a földön kötött ki. Végül a karját összekötőzőket vágta el. Féltedobálta őket, megragadta a vámpír vállát és a földre döntötte. Felé hajolt és csak nézte.

- Most olyan békés, el sem lehet hinni, hogy egy könyörtelen gyilkos – gondolta Sonia. Mély levegőt vett és hosszú sebet ejtett a karján, összeszorította az öklét és vére lassan folyni kezdett a karján. Hagyta, hogy lecsepegjen, majd a vámpír arcához tartotta, így a karmazsin folyamatosan a szájára csepegett. Sonia hitetlenkedve figyelte, ahogy a lény természetellenesen hosszú nyelve kinyúl, és jóízűen lenyalogatja a száján lévő vért. Miután eleget ivott, felfelé emelte a fejét, kinyitotta a szemhéjait és látszottak mögötte lévő vörös szemei. Egy ideig hitetlenkedve meredtek egymásra, farkasszemet nézve.

- Alucard – suttogta Sonia.



FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK...

Gyerekek seiyuuk

// Sayuu

A japán animék és játékok karaktereinek hangjairól, azaz a seiyuukról mindenki tudja, hogy milyen tehetségesek, hogy a leghihetlenebb szereplők hangjait is képesek könnyedén megeleveníteni, legyen az egy egyszerű ember, egy kisállat avagy maga Pikachu. Számítlan példát lehet felhozni arra, amikor női seiyuu adja egy-egy fiú karakter hangját, vagy amikor felnőttek szálaltatják meg az óvodás korba lépett apróságokat. De néha előfordul, hogy fiatal, akár még általános iskola alsó tagozatába járó gyerekek is egy-egy sorozat erejeig seiyuuvá válhatnak. És hogy onnan hova vezet az útjuk, az már csak a tehetségükön múlik.

Usagi Drop



Matsuura Ayu

- Született: Június 3.
- Horoszkóp: Ikrek
- Születési hely: Kanagawa
- Vércsoport: O

Televíziós szerepei:

- Shittoku! Nattoku! reggeli műsor
- Yoasobi Sanshimai
- Magerarenai Onna
- Saka n Ue no Kumo

Filmes szerepek:

- Kochira Katsushikaku Kameari Kouen Mae Hashutsujou The Movie – Shiromiya Ayaka
- Shiawase no Kaori – Yamashita Kiko

Az első megemlítendő sorozatért nem is kell olyan messzire mennünk az időben, hiszen jelenleg az egyik legismertebb és nem kevésbé népszerű sorozat az Usagi Drop seiyuu gárdájára érdemes egy pillantást vetni. Az aranyos és megható, gyereknevelésről és az ezzel járó bonyodalmakról szóló, szívemelengető sorozatban ugyanis nem csak egy, hanem három kislány kölcsönözte hangját a szintén kiskorú karakternek.

Matsuura Ayu 2001-ben született, és az első seiyuu szerepét a Kuma no Gakkou (Bears School) című 2010 decemberében megjelent anime filmben kapta. Ezután következett az Usagi Drop, ahol megmutatta, hogy 10 éves kora ellenére hatalmas tehetséggel képes a kezdetben kissé zárkózott, majd a világ felé folyamatosan megnyíló Kaga Rin hangját kölcsönözni. A most 11 éves lány már több televíziós szerepet is maga mögött tudhat, ezen kívül pedig a Fujikko, a McDonald's Happy Meal és a Nagatani teaház reklámjaiban is szerepelt már.



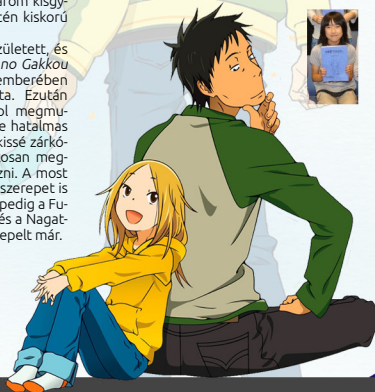
Sudo Nanako

- Születésnap: Május 3.
- Horoszkóp: Bika
- Magasság: 127 cm
- Erősség: Sport, rajzolás

Rengoukantaishireichoukan Yamamoto Isoroku című műben, ezenkívül pedig még néhány PV-ben is feltűnt énekesként. Ez utóbbiak közül az egyik az Utatte Oboeyou! Kuku no Uta, a másik pedig Rokkenrooru Kenchoushozaichi, az előbbi a szórótábla dala, a másik pedig a japán városokat felsoroló tanító jellegű dal. Ugyahogy, aki szeretné megtanulni a japán szórótáblát vagy a városokat, az egy kis youtube-os keresgélés után meg is teheti.



Az Usagi Drop 3. főszereplőjét Koukit megszóltató Sakai Noahról, aki szintén a fiatalabb korú színészpalánták táborát erősíti, sajnos nagyon kevés információ lehetőséget fel. De remélhetőleg a tehetsége nem fog elveszni, és hamarosan vagy legalábbis pár év múltán halhatjuk meg egy-egy szereplő hangján megszólalni.



Folytatás a következő oldalon

Ponyo, a tengerparti sziklán



Nara Yuria

- Születésnap: December 21.
- Horoszkóp: Nyilas
- Születési hely: Chiba
- Vércsoport: A

A filmben Ponyót alakító kislány, a Carotte nevű ügynökség szereplőjeként, 9 évesen kapta meg a lehetőséget, hogy egy Miyazaki Hayao által rendezett műben adja a főszereplő hangját, és nem is okozott vele csalódást, hiszen nagyszerűen játszott a világra kíváncsi halacska hangjával. Yuria debütálása egy Daiou nevű Papírgyár plakátján történt meg, és azóta számos műfajban képviseltette magát. A *Pán Péter* színházi változatában játszotta Michael szerepét, valamint a *Happa no Furedii* című darabban Happa a Katicabogár szerepében is tetszelgett. Persze a hogy már megszokhattuk a televíziós szereplés az ő esetében sem maradt el. Szerepelt az *Utaban* zenés TV műsorban, a *Waga wa Gohhi ni Naru*-ban és *Yowiko no Kizzu Paradise*-ban.

A következő mű, amire érdemes időt szakítani, és persze nem csak azért, mert Miyazaki Hayao és a Ghibli stúdió 2008-as nagyszerű dobásáról van szó, az a *Gake no Ue no Ponyo*. A film a megszokottól kicsit eltérően nem elsősorban a felnőtteket célozza, hanem gyerekeknek készült. Talán pont ez hozta az ötletet, hogy a főszereplő hangjait abból a korosztályból válogatták, akiknek ez a mű igazából szól.



Doi Hiroki

- Születésnap: Augusztus 10.
- Horoszkóp: Oroszlán
- Születési hely: Hiroshima
- Vércsoport: B

A Ponyóban Sousuke hangját adó fiú, 5 évesen, 2004-ben kezdte pályafutását, debütálása a Roukin hitelközvetítő reklámjában történt meg. 2008-ban Sasouke megszólaltatása mellett szerepet kapott a *Hoomuresu Chuugakusei* című filmben, amiben Hiroshi fiatalkori alakját játszotta. Színházban a *Kitajima Saborou Kouken* című darabban, valamint a Tanaka Elektromos Művek és egy naplógyártó cég reklámjában is szerepelt.

Aishiteruze Baby

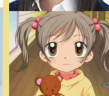
A harmadik most megemlített sorozat hangjai az *Aishiteruze Baby* című, szintén nagysikerű sorozat seiyuu-gárdáját gazdagították. Ahogy az Usagi Drop esetében, itt is a gyerekeknél kerül a középpontba, de ez a 2004-es sorozat egy kissé más megközelítésben mutatja be a már említett témát.

A főszereplő és enyhén nőcsábász Katakura Kippei abban a megtiszteltetésben részesül, hogy a családja rábízta az ideiglenesen árván maradt 5 éves kislány Yuzuyu gondozását. A Yuzuyu hangját adó akkoriban 10 éves Tsuzurahara Miyuu, a gyerekekre jellemző hatalmas beleéléssel tudta megszólaltatni a kis Yuzut, akár vidám, akár az érzelmeit rejtgető, kissé magába forduló részéről volt szó.



Tsuzurahara Miyuu

- Születésnap: Október 30.
- Horoszkóp: Skorpió
- Születési hely: Saitama



Egyéb szinkronos szerepek:
The Rockie
Sings (Jelek) – Bo
The Emperor's New School

A lány 1994-ben született, a Gekidan Himawari nevű gyerek színházi társulat tagja. A mára 17 éves Tsuzurahara Miyuu a *Final Fantasy VII*-ben adta Marlene hangját, a *Mushi-shi* című sorozatban két kisebb szerepet kapott, valamint a *Colorfulban* is hallhattuk az egyik osztálytárs szerepében. Tv sorozatokban is tetszelgett már, a nálunk is ismert *Nyomatlanul* (*Without Trace*) második évadának egyik részében Jessica Owent szólaltatta meg, a *Ki vagy, Doki?* (*Doctor Who*)-ban pedig Cloe hangjaként tűnt fel. Ezenkívül, a szá munkra szintén ismerősnek mondható sorozatban, a *Palota ékkövében* Jang Geum kislánykori hangját adta.

Folytatás a következő oldalon!



Honjou Yuutaro

- Születésnap: Június 27.
- Csillagjegy: Rák
- Hobbí: Tenisz

A fiú 1996-ban született és 8 évesen szolgáltatta meg Yuzu kis barátját Ken-kunt. Akárcsak a Yuzu hangját adó Miyuu, ő is a Himawari gyerektársulat tagja. Több animében, köztük a *Darker than Black*-ben, a *Mushishi*-ben és az *Element hunters*-ben is hallhattuk, ez utóbbiban már a főszereplő Ren Karascent szolgált meg. A mostani 2012-es tavaszi szezon pedig nagy áttörést jelenthet számára anime seiyuuként, hiszen nem másban, mint az *Eureka Seven* sorozat folytatásában, az *Eureka Seven AO*-ban adhatja a főszereplő fiú, Ao, hangját.

Ugyan anime sorozatokban még csak mostanában kezd feltörni, de színkarrierjének már a háta mögött tudhat néhány főszerepet. Ezek közül érdemes megemlíteni a 2009-es *Wolverine* mozit, amiben a fiatal Logant szolgáltatta meg, az *Úrfogócskát*, amiben a főszereplő Dannyként hallhattuk az érdeklődők, valamint az *En, Pán Péter* Michaeljeként is ő szólal meg a japán televíziókban. Talán még említésre méltók a 2012, a *Nany McPhee* és a *Super 8* filmek, amikben szintén a színkarrierjét erősíti. Színházban pedig a *Christmas Carol* és a *Hagamaro Densetsu* című darabokban volt látható.



A debütálása még Aoi Yubasaki néven, a *Kino no Tabi* című sorozatban történt meg, majd következő szerepe az Aisuteruze Babyben volt 8 évesen, mégpedig Marika szerepében. Ezek után szép lassan haladt előre az egyre nagyobb ismertség felé. 4 évvel az első szerepei után, 2008-ban már a *Kurenai* sorozat Kuhouin Murasakijaként hallhattuk, de főszerepelt a *Dance in the Vampire Bound*, a *Shiki*, a *Sora no Woto* és a *Yumerio Patisserie* alkotásokban is. Az utóbbi időben pedig ő szolgáltatta meg Kaname Madokát, a *Pualle Magi Madoka Magicában*. Szintén az ő hangján hallhattuk az *A-Channel* Tooruját vagy éppen a *Victorique-t* a *Gosick*-ből, hogy csak néhányat említssek. Az *A-Channel*, a *Samurai Girl* és a *The World God Only Knows* animékben pedig az endikeket is neki köszönhetjük. Az idei évben Madoka alakításáért még a legjobb seiyuunak járó díjat is átvehette, és ezzel már hivatalosan is a beléphetett a híres seiyuuk közé.



Aoi Yuuki

- Születésnap: Március 27.
- Csillagjegy: Kos
- Születési hely: Chiba prefektúra
- Vércsoport: A
- Hobbí: Síelés

Ahogy látjátok, ha nem is sokan, de néhány kivételes fiatalnak már nagyon korán alkalma van arra, hogy megmutathassa a tehetségét. Hogy végül meddig jutnak ezzel a ritka lehetőséggel, már csak rajtuk múlik. De ahogy az idő halad előre, kiderül, hogy nem véletlen, hogy akkoriban azokat a fontos mondanivalóval rendelkező gyerekszerepeket rájuk osztották. Ugyan a most felsorolt seiyuuk közül csak az utolsó két helyen említett fiatal, és közülük is Aoi Yuuki mondhatja magáénak igazán a seiyuuk világát, de ha jobban odafigyelünk, azt is láthatjuk, hogy mindketten valahol ott kezdtek, ahol most az Usagi Drop szereplőgárdája bontogatja a szárnyait. Így talán jogosan hisszük, hogy akár Matsuura Ayut, akár Sudo Nanakót vagy a többi gyerekként debütált seiyuut néhány év múlva komoly felnőtt szerepekben hallhatjuk viszont.

Hogyan írunk cikket az AniMagazinba I.rész

// NewPlayer

Az AniMagazin már a kezdetektől azokból a cikkekből épül fel, amit Ti küldötök be. Ez így volt mindig is és remélhetőleg még nagyon sokáig így is lesz.

Am egyre többen kerestek fel minket azzal, hogy ők nagyon szívesen írnának cikket és már tudják is, hogy miről szeretnének, csak még sosem csináltak ilyet és hogyan kezdjenek bele? Nekik szeretnénk segíteni ezzel az új cikk-sorozatunkkal, amiben tippeket és ötleteket adunk ahhoz, hogy mi mindenre érdemes figyelni egy-egy cikk megírása során.

Bár igaz, hogy a sorozat címe az, hogy: "Hogyan írunk cikket az AniMagazinba", ám ennek ellenére nagyon sok itt leírt dolgot nemcsak a magazinba színi írások elkészítésénél lehet majd hasznosítani, hanem akár blog-bejegyzéseknél, vagy bármi más olyan helyen ahova egy hosszabb írást kell elkészíteni (igen még a házi feladatoknál is hasznos lehet...).

Amikor írásra adjuk a fejünket az első és legfontosabb dolog az, hogy eldöntsük miről is szeretnénk írni! Ez viccesnek hangozhat, de ez a legsarkalatosabb pontja az egésznek, minden mást ez fog meghatározni. Nem választhatunk túl tág témát, mert akkor nagyon sokat kell írunk és nagyon sok mindennek kell utána járnunk (kivéve persze, ha könyvet akarunk írni és nem cikket), de nem választhatunk olyat sem, amit két mondatban el lehet intézni (kivéve itt is akad: twitter).

A másik fontos dolog, hogy úgy kell megválasztatunk a témát, hogy tudjunk arról eleget írni. Ha tudás nélkül próbálunk valamibe belevágni és inkább egyéb forrásokra hagyatkozunk, akkor nem fog a cikk-ből kiderülni, hogy mit is gondolunk mi arról, amiről írni szeretnénk. Miután nagy nehezen sikerült megtalálni a megfelelő témát, akkor végre rátérhetünk, a következő lépésre, miközben észben tartjuk, hogy egy cikk nem egy nap alatt készül el, sőt nem is egy hét alatt! Erre a legjobb példa ez a cikk, ami már lassan 2-3

hónapja folyamatosan a fejemben jár...

Minden cikkírás második lépése az adatgyűjtés. Különböző forrásokat felhasználva, akár vázlatosan is összeírunk néhány gondolatot, hogy mi mindenről is szeretnénk beszélni. Hogy milyen forrásokat használunk fel, az magától a témától függ. Ma már annyi minden áll rendelkezésünkre, hogy információk túltengésünk lesz! Az Internet mindig jó kiindulási pont, mivel rengeteg információ megtalálható rajta. Akik a hagyományosabb dolgokat szeretik, nekik érdemes ellátogatni a könyvtárba. Ha olyan könyvre bukkanunk, ami érdekes lehet a számunkra, kikölcsönözzük, de általában még azt is meg tudjuk oldani a könyvtárban, hogy fénymásolnak belőle egy-egy oldalt. Ne beszéljük alá barátaink, családtagjaink, tanáraink és munkatársaink véleményét sem, érdemes lehet őket is megkérdezni, mert egy egészen más szemszögből is rávilághatnak egy-egy témásra.

Miután kellő információt összegyűjtöttünk, érdemes egy kicsit rendszerezni a gondolatainkat, és összeállítani például egy vázlatot, vagy akár csak egy felsorolást arról, hogy mikor miről szeretnénk írni. Én magam is ezt tettem ennél a cikknél. Néhány pontban megpróbáltam megfogalmazni, hogy mik azok a fő témák, amiket érintenem kellene, és milyen fontos dolgok vannak, amiket ott mindenféleképpen le kell írnom.

1. fázis: Cikk vázlat

- bevezetes
 - + mirol akarok írni?
 - / csak arról írjak
 - + tudoke eleget a temarol
 - + egy cikk nem egy nap alatt keszul el
- targyalas
 - + forrasok beszerzese
 - / internet
 - / könyvtar
 - / baratok
 - / mas haszonli cikkec elolvasasa
 - / kepek
 - + vazlatos osszeiras
 - / nem szegyen, ez a cikk is ugy keszul
 - / fogalmazzuk meg mi mindenrol akarunk írni
 - / mi miutan kovetkezzen
 - + cik megirasa
 - + atnezni amit irtam
 - / nem eleg csak begepelni mit mondani akarok
 - azt at is kell adni erthetonek kell lennie
 - / olvassa at mas is, barat családtag akarki

Folytatás a következő oldalon!

Ez nagyon hasznos lehet, mert már ekkor látjuk, hogy a cikkünk túl hosszú lesz vagy túl rövid. Az enyém túl hosszú lett volna, így már ekkor ki tudtam venni belőle részeket és azokat elraktározni, a sorozat következő részéhez.

A másik dolog, amire nagyon jó ez a módszer, hogy ekkor már nagyjából összeállhat a fejünkben egy követendő gondolatmenet, amit le is ellenőrizhetünk: tényleg jól gondolkodtunk-e, vagy néhány részt előrébb kéne venni, hogy az utána lévőek érthetőbbek legyenek.

Ezenkívül még a vázlatunk alkalmas arra is, hogy később egy gyors áttekintést követően már képbén is legyenünk, hogy hol hagytuk abba az írást, mint az én esetemben is. Ezt a bekezdést az előző után kb. 2-3 héttel kezdtem el írni, de nem kellett újra órákat töltenem azzal, hogy végiggondoljam, hogy oké, eddig erről és erről beszéltem, most akkor miről is kéne. Ezt már megtettem egyszer, csak gyorsan végigolvastam és már írhattam is le a gondolataimat.

Csak akkor érdemes belekezdenünk az írásba, ha minden említett előkészülettel megvagyunk! Ez viszont a sok előkészület és a rengeteg idő után - amit azzal töltöttünk hogy kvázi "magunkban megírtuk" a cikket - már csak egy laza ujjgyakorlat lesz. Nincsen más dolgunk, mint begépelnünk a szöveget... Talán ez lesz a legnehezebb feladat.

Eddig úgy írhattunk, ahogy jólesett, a cikkünket viszont úgy kell begépelnünk, hogy az mindenki számára kényelmes olvasható legyen, ugyanis nem a barátainkkal chatelünk facebookon, hanem egy hosszas értekezést írunk egy adott témáról. Ennek megfelelően kell ügyelnünk a gépelt szövegírás szabályaira.

A leggyakoribb hiba, amit az emberek el szoktak követni és összefolyasztja a szöveget az az írásjelek utáni szóköz kihagyása. A másik gyakori hiba, ami ránk chaten felnőtt generációra igaz, hogy a hangulatunkat hangulatjelekkel akarjuk kifejezni. Még jómagam is "íks dé" és "kettőspont dé"-ket írálok nagyon sokszor, úgyhogy mindig szépen ki kell törölnöm őket (kivéve most XD).

Rengeteget lehet még írni a gépelési és szövegformázási szabályokról, de ezt (elvileg) meg is tanítják általános iskolában, vagy ha akkor nem, akkor középiskolában. Ha mégsem, akkor este otthon a takaró alatt keressünk rá a google-ban, hogy edl szövegszerkesztés, vagy csak nyissunk ki egy könyvet, újságot (anyunak, apunak biztos van elfekvőben egy az ipad-ek alatt). Ha minden kétél szakad, akkor poroljuk le a pókhálókát és zavarjuk el a de-nevéreket az egyik tankönyvünkről. Az irodalom könyvek egész jók szoktak lenni ilyen szempontból.

Miután végeztünk a cikkünk begépelésével, tegyük félre pár napig és ne is nézzünk rá. Miután letelt ez a pár nap, vegyük elő és olvassuk végig az egészet, teljesen az elejétől a végéig. Ha megvagyunk vele, akkor kezdjük előlről és ahol szükséges fogalmazzuk át, esetleg vegyünk ki belőle mondatokat, vagy egészítsük ki. A cikkünk megírása utána ez egy kötelező rész, ugyanis nekünk a legkönnyebb leellenőriznünk, hogy mi mindenről akartunk írni, és hogy logikusan követik-e egymást a gondolataink. Ha nagyon nem vagyunk biztosak a dolgunkban, akkor érdemes megint pihentetni pár napot, utána újra elővenni, és ezt addig ismételni amíg már azt nem tudjuk rá mondani, hogy igen, ez egy olyan cikk lett, amit szívesen olvasnék én is.

Érdemes még odaadni egy ismerőseink vagy családtag-nak hogy ő is olvassa át az írományt, így megtudhatjuk, hogy mások hogyan látják az írásunkat.

Ha ezen sok lépés után nem vettük el a kedveteket az írástól, és van olyan téma, amiről szívesen írnátok, akkor várjuk őket a **bekuldes@anipalace.hu** email címen.

Mindenkinek jó cikkírást!

2. fázis: Nyers szöveg

Amikor írásra adjuk a fejünket az első és legfontosabb az, hogy eldöntsük miről is szeretnénk írni! Ez viccesnek hangozhat, de ez a leg-sarkallatosabb pontja az egésznek, minden mást ez fog meghatározni. Nem választhatunk túl tág témát, mert akkor nagyon sokat kell írunk és nagyon sok mindennek kell utána járnunk, de nem választhatunk olyat sem, amit 2 mondatban el lehet intézni. A másik fontos dolog, hogy úgy kell megválasztatunk a témát, hogy tudjunk arról eleget. Ha semmi tudással próbálunk valamibe belevágni és inkább egyéb forrásokra hagyatkozunk, akkor nem fog a cikkből kiderülni, hogy mit is gondolunk mi arról amiről írunk.

Miután nagy nehezen sikerült megtalálni a megfelelő témát, akkor végre tovább léphetünk a következő lépésre, miközben észben tartjuk, hogy egy cikk nem egy nap alatt készül el, sőt még nem is egy hét alatt! Erre a legjobb példa ez a cikk, ami már lassan 2-3 hónapja folyamatosan a fejemben jár....

(macska) Ez egy kutyá-világ

// Sayuu

Négy lábuk van, bolyhosak, kerekék vagy hatalmas a fejük, rettentő kíváncsiak és meglehetősen önfelejek. De pont ezért szeretjük őket. A macskák mindig is fontos háziállat szerepét töltötték be sok családban, néha megkeserítve a mi és kutyusunk életét. De ki tudna haragudni rájuk, amikor hozzánk bújnak, hatalmas szemekkel ránk néznek, elkezdenek dorombolni és szinte követelik: „Szerezz engem!”

Az animék világában már szinte meg sem lepődünk, ha egy-egy cicafül-ekkel és farokkal rendelkező fiú vagy lány jelenik meg a történetben, természetesnek vesszük a jelenlétüket. De az elmúlt időben elszaporodtak azok a rövid kis sorozatok is, amikben ezek az aranyos kis lények valódi alakjukban igyekeznek elbűvölni minket.

2008 tavaszát írunk, amikor szinte berobbant a köztudatba a

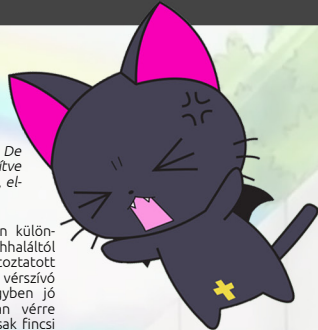
Chi's Sweet Home című, részenként mindössze 3 perces magába foglaló anime sorozat. A kíváncsi és kissé négyballás kiscica szinte azonnal levett mindenkit a lábáról, aki csak egy pillanatra ráemelte a tekintetét. Az anime során végigkövethettük Chi első botladozó lépéseit, ahogyan új emberi család-ra, barátokra talált, és mindeközben a mindenre kíváncsi kisállat felfedezte a körülötte lévő világot, és néha a világ emelte rá figyelő szeméit. A „mindössze” 104 epizóddal rendelkező anime utolsó része sem jelentett örök búcsút a kiscicától, hiszen szinte pontosan egy évvel az első sorozat indulása után a készítők egy második szériával ajándékozták meg hűséges rajongóikat, és időközben egy OVA is érkezett.

Az anime alkotói feltehetőleg nem bíztak semmit a véletlenre, amikor ezt a történetet vitték a televízióézők elé, mivel eredetileg egy 2004 óta napjainkig futó manga sorozatot elevenítették meg. Ráadásul a manga 2. kötet 2010-ben még a New York Times manga listájának 6. helyét is megjárta.

2011 ismét a cicák évének bizonyult. Ekkor jelent meg a következő macska sztár Nyanpire személyében. Megint egy nem mindennapi kis élőlényvel ismerkedtünk meg,

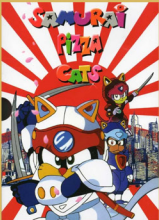
ugyanis Nyanpire, egy nagyon különleges cica, akit egy vámpír az éhhaláltól mentett meg azzal, hogy átváltoztatott kis szárnyakkal rendelkező vérszívó cukisággá. Jó cicához és egyben jó vámpírhoz méltóan állandóan vérre szomjas, de a pocakját nem csak fínsi véreस्कével, hanem egyéb nyálánkságokkal is szívesen megtölti. Nem tud ellenállni a szép piros eprecskének és a fokhagymás ételekkel is a kedvében lehet járni. Az ő kalandjai ugyan mindössze 12 részt ölelnek fel életének örökkévalóságából, de barátainak a félszemű szamuráj cicának, Dokuganryu Masamunyanak vagy éppen Nyantenshinek köszönhetően így is sok élményben van része. Az 5 perces epizódokból álló sorozat nem fogy ki könnyen a meglepetésekből, amiről egy igen egyedire sikerült ending is gondoskodik.

Az idei téli időszakra is tartogattak nekünk a japán anime készítőik egy kevés melegséget, és így ebben a szezonban is megkaptuk a kötelező cica adagunkat, mégpedig egy kerek nyávogó jóvoltából. A Poyopoyo Kansatsu Nikki sorozat főszereplője inkább hasonlít egy megtermett görögördinnyéhez, mint macskához, de ez semmit nem von le a kedves kis jószág érdemeiből. Poyót a Satou család fogadta be magáéhoz, ahol nem egyszer kerül kis barátunk félreértések kereszttüzébe, elsősorban különös alakja miatt.



Folytatás a következő oldalon!





A sorozat fő témája a humor ésezen keresztül mutatja be az elszánt macskatulajdonosok és azok családtagjainak „hányattatott sorsát”, akár arról van szó, hogy kedvencünk az üvegházban szeretne melegedni, akár arról, hogy egy nyaralás alkalmával otthon kell hagynunk a szomorúan utánunk bámuló cicusunkat.

Macsák mindenek felett!

Persze nem Chi volt az első macskahős, aki elkápráztatta a közönséget. A korábbi időkben is érdemes megemlíteni pár történetet, amiben ezek a kis élőlények főszerepet kaptak.

Talán páran az én és az előttem született korosztályokból emlékeznek még a régen nálunk is futott *Szamorúj Pizzacikák* című sorozatra, melyben főhőseink a gonosz patkány,

Koon no Kami és csatlósai ellen küzdenek. A három szamorúj cica napközben egy pizzériában dolgozva tengeti mindennapjait, de ha a kötelesség szólítja őket, azonnal átválcsoznak harci öltözetükbe, és semmi nem állíthatja meg őket, hogy megvédjék szeretett városukat a rá támadó ellenségektől.

Nem hagyhatjuk említés nélkül a Ghibli sorozat egy remekét, a *The Cat Returns*-öt, vagy ahogy sokan ismerik A macskák királyságát sem. Hiiragi Aoi mangájának megfilmesített története egy lányról szól, aki megmenti a macskakirály fiának életét, ezért a hálás apa magához hívja a Macskák királyságába és fiához adná, az ötletért csöppet sem lelkesedő ember (!) lányt. Haruka azonban segítőkre talál Baron Humbert von Gikkingen - azaz a *Wisper of the Heart*-ból (*Könyvek Hercege*) ismert Bátor - és egy „nagyra nőtt” fehér macska, Muta személyében.

Cicákról lévén szó, nem feledkezhetünk meg sokak rémálmáról, és a mások számára oly kedves rózsaszín *Helló Kitty!*-ről sem. Hiszen mi lenne a világgal, ha nem látnánk rózsaszín *Helló Kitty*-s táskákat, polókat, könyvjelzőket, tolltartókat? Vajon van még egy olyan macsek, ami ennyire megosztja az embereket?

Akik nélkül nem lenne béke a Földön:

És még mindig nem értünk a végére, mert cicából sosem elég, és a macskatársadalom egyik legfontosabb „kasztjáról” eddig még említést sem tettünk. Ők nem mások, mint a segítők. Gondoljunk csak bele, mi lett volna Sailor Moonnal vagy Sailor V-vel, ha nem találkozik Lunával és nincs Artemisz sem? Natsume vajon mit tett volna, ha Nyanko-sensei nem bukkan fel és nem segíti a küldetésében? Lili megtalálta volna a Hétszínvirágot, ha nincsenek vele angyal barátai, akik közül az egyik miyen más állatként segíthette volna az útját, mint Cateau-ként, a fehér cicaként? Nem is beszélve a Rakéta csapatról, mert hát valljuk be őszintén: Miau nélkül őket sem lehetne elképzelni.

És persze érdemes megemlíteni a Trigun minden egyes részében felbukkanó fekete macskát vagy az Azumanga Daiohban a Sakaki életébe olyan sokszor felbukkanó hatalmas fogakkal rendelkező kis ármánykodót, avagy a Soul Eater Blairjét, akit sokan talán emberi alakjában kedvelnek jobban. A felsorolást pedig még oldalakon keresztül lehetne folytatni, hiszen szinte, ha nem is mindegyik, de minden második sorozatban felbukkan egy-egy vagy akár több említésre érdemes cicus, aki valamiért belopta magát a nézők szívébe.



Felhasznált források:

ANN, MAL, AniDB,
Gundam wikiuccok



Gundam Kronológia II.

A mecha óriás idővonal

// Catrin

Az AniMagazin előző számában kezdtem a Gundam-univerzum rendszerezését, úgy gondoltam időrendi sorrendben mutatom be ezt a hatalmas mecha kavalkádot. Az első, 1979-ben megjelenő tv sorozattól egészen a 2000-ben befejeződő Turn A Gundam sorozatig olvashattatok róla (összesen 34 animéről), most innen folytatnám a listát.

Törekedtem mindet megkeresni, de természetesen előfordulhat, hogy 1-2 címet figyelmetlenségből kifelejték, vagy hogy egyes (akár Sunrise által készített) paródiákat, kapcsolódó alkotásokat véletlenül nem tartalmaz az lista. Nem is írok most részletesebb bevezetőt, következzenek a Mobile Suit Gundam (vagy eredeti címén Kidou Senshi Gundam) rendszerezésének folytatása évszám szerint (a lista tartalmazza továbbá az anime típusát, hosszát és egy nagyon rövid leírást):

2001

Gundam Evolve (OVA, 15 rész, 7 perc/epizód, 2007-ben ért véget):

Ez a több éven át tartó mini sorozat az addigi Gundam alkotásokhoz ad extra epizódokat, alternatív jeleneteket, mellék-történeteket. Tehát viszonthatjuk pl. a G Gundam (1994), a Zeta Gundam (1985) világát és híres főhősöket is (pl. Amuro, Kamille). A történetekben CG és 2D animációt egyaránt használtak.

Gundam Neo Experience 0087: Green Divers (film, 1 rész, 23 perc):

Az alig fél órás film a második tv sorozathoz, a Zeta Gundamhoz kapcsolódik. A történet középpontjában egy testvérpár, Asagi és Takuya áll, akik épp a Földre tartanak. Újukat azonban nehezíti a Titánok és az AEUG közt zajló küzdelem. Szerencsére azonban egy pilóta a segítségükre lesz...

2002

Turn A Gundam I: Earth Light (film, 1 rész, 2 óra):

A Turn A Gundam sorozat (1999-2000) első felét összefoglaló film.

Turn A Gundam II: Moonlight Butterfly (film, 1 rész, 2 óra 8 perc):

Az előbb említett film folytatása, ergo a Turn A sorozat második felének összefoglalója.

Mobile Suit Gundam Seed (TV sorozat, 50 rész, 24 perc/epizód, 2003-ban ért véget):

Elérkezett az idő az újabb tv sorozathoz, mely talán a leghíresebb és legnépszerűbb közülük. Remekül ötvözi az első szériák minden előnyét, és erősen felturbózza azokat. A történet ismét egy alternatív univerzumban, a Cosmic Era (CE) 71. évében játszódik. Itt is konfliktus van a Föld és a Kolóniák közt, melynek alapja a Naturalsok (természetes úton született emberek) és Co-ordinátorok (tökéletesre fejlesztett emberek) ellenségeskedése. A köztük lévő háborúban egy új gundam hőst is megismerhetünk, ezúttal a 16 éves Yamato Kirának kell mecha pilótaként szuperálni, és barátait megmenteni.

2004

SD Gundam Force (TV sorozat, 52 rész, 25 perc/epizód):

Az SD-ből már lehet következtetni egy újabb Super Deformed Gundam paródiára, azonban itt Superior Defendert takar a cím, és inkább mondhatjuk mecha vígjátéknak. Ez a tv sorozat főként a fiatalabbakat célozza, történetében Neotopia földjét akarja meghódítani a másik dimenzióból érkező Dark Axis. A gonosz betolakodókkal szemben természetesen a Gundamek veszik fel a harcot.

Mobile Suit Gundam Seed MSV Astray (OVA, 2 rész, 7 perc/epizód):

Két rövid kis rész a Gundam Seed világából (alapja az Astray manga). Az első történetben Lowe Gear a Földön részt vesz egy mobile suit alkatrész árverésen, ahol vásárol egy BuCUE suit fejét...

Mobile Suit Gundam Seed: After-Phase Between the Stars (special, 1 rész, 5 perc):

A Seed végső csatája után játszódó rövid kis special ez, a főhősök szerepelnek benne.

Mobile Suit Zeta Gundam: A New Translation - Heir to the Stars (film, 1 rész, 1 óra 34 perc):

Az első Gundam 25. évfordulójára elkészítették a folytatás (Zeta) összefoglaló filmjeit is. A 3 alkotás digitálisan felújítva találja a sorozat főbb eseményeit, néhány új jelenettel is gazdagítva. Ez az első darab.

Kimi ga Nozomu Eien: Gundam Parody (special, 1 rész, 2 perc):

Elégge kilóg a sorból ez a cím, ugyanis a Kimi ga Nozomu romantikus animéhez kapcsolódó kis speciálról van szó. Szimpla paródiája a Gundam sorozatoknak, a Nozomu szereplőinek találásában. Természetesen sok más animében is szóba kerül a Gundam-univerzum, de ezt a címe miatt kiemeltém.



Folytatás a következő oldalont



Mobile Suit Gundam MS IGLOO: The Hidden One Year War (OVA, 3 rész, 27 perc/epizód):

A sok új alkotás után teljesen visszakanyarodunk az első történethez, ezúttal CGI megvalósítással. Ez az OVA ismét a Universal Century 0079. évében játszódik. Az Egyéves Háború ezúttal egy fegyver tesztelő, Oliver May szemszögéből kerül bemutatásra.

Mobile Suit Gundam Seed Special Edition (special, 3 rész, 1 óra 35 perc/epizód): Összegző speciálja a Gundam Seed sorozatnak, mely lényegében három tv film. Ezáltal is még jobban népszerűsíteni akarták a történetet, akár csak az első Gundam szériák esetében. A special új jeleneteket is tartalmaz, párat pedig újra animáltak és szinkronizáltak.

Mobile Suit Gundam Seed Destiny (TV sorozat, 50 rész, 24 perc/epizód, 2005-ben ért véget):

Egy évvel a Seed után itt a sorozat folytatása a Seed Destiny. A történetben CE 73. éve van, két év telt el a háború óta, a Föld és a ZAFT békét kötött, de a fegyverezések nem álltak le, és újabb háború közeledik...

2005

Mobile Suit Zeta Gundam: A New Translation II - Lovers (film, 1 rész, 1 óra 37 perc):

A Zeta sorozat második összefoglaló filmje.

Mobile Suit Gundam Seed Destiny Final Plus: The Chosen Future (OVA, 1 rész, 47 perc):

A Seed Destiny utolsó epizódjának új változata hozzáadott jelenetekkel, kisebb változtatásokkal.

2006

Mobile Suit Zeta Gundam: A New Translation III - Love is the Pulse of the Stars (film, 1 rész, 1 óra 40 perc):

A Zeta sorozat harmadik, befejező összefoglaló filmje.

Mobile Suit Gundam MS IGLOO: Apocalypse 0079 (OVA, 3 rész, 30 perc):

Ez az OVA a már említett MS IGLOO: The Hidden One Year War folytatása. Oliver May hadnagy továbbra is teszteli, vizsgálja a fegyvereket, hogy ezzel segítse a zeoni erőket.

Mobile Suit Gundam Seed Destiny Special Edition (special, 4 rész, 1 óra 30 perc/epizód):

Ahogy a Seedhez, úgy a Destiny-hez is készítettek összefoglaló tv filmeket. Ezúttal nem három, hanem négy rész mutatja be a sorozat eseményeit. Természetesen itt is szerepelnek új, vagy kicsit megváltoztatott jelenetek, és az eseményeket most Zala Athrun szemszögéből követhetjük végig.

Mobile Suit Gundam Seed C.E.73: Stargazer (ONA, 3 rész, 15 perc/epizód):

Újabb mellék-történet, ezúttal a Seed Destiny sorozathoz, főszereplői Sven Cal Bayan, a Phantom Pain csapat pilótája és Selene McGriff projektvezető. Ahogy a cím is mutatja, C.E. 73. éve van, Selene az űrben egy kutatóbázisra igyekszik, amiről kiderül, hogy ott fejlesztenek egy titkos fegyvert a Koordinatorok. A Naturalsok így újabb támadást indítanak, amiben a Phantom Pain is részt vesz...

2007

Mobile Suit Gundam Seed: Seed Supernova – Tanekyara Gekijo (special, 4 rész, 4 perc/epizód):

Egy ideje nem volt szó paródia alkotásról, azonban 2007-ben a Seedhez érkezett egy. A rövid kis epizódokban a főszereplők chibi formában jelennek meg. Az első két részben főként Yzak Joule és Athrun Zala versengésén van a hangsúly, a másik kettőben pedig a Minerva legénysége időutazik egyet.

Mobile Suit Gundam 00 (TV sorozat, 25 rész, 24 perc/epizód, 2008-ban ért véget):

Két év után ismét elérkezett az idő egy újabb tv sorozatra, mely ezúttal nem a távoli jövő új időszámítási módját (vagy alternatív időszámítást) mutatja be, hanem Krisztus után (A.D.) 2307-ben játszódik. Így történetileg talán a legelső Gundam sztorinak tekinthető. A Földön három nagy hatalom közt éleződik a feszültség, a fegyverkezés, a konfliktus. Fő energiaforrásnak a napenergia maradt, a hatalmak pedig birtokolják az óriási erőműveket. A nagy ellenségeskedés közben azonban megjelenik egy új szervezet, a Celestial Being, akik háborúval akarnak békét teremteni a Földön, és készek minden Gundam erejét bevetni ezért...



Folytatás a következő oldalon!



2008

Mobile Suit Gundam 00: Tenshitachi no Kiseki (special, 1 rész, 24 perc):

Ez a 00 tv sorozat összefoglaló speciálja, az egyik pilóta, Setsuna szemszögéből.

Mobile Suit Gundam 00 Second Season (TV sorozat, 25 rész, 24 perc/epizód, 2009-ben ért véget):

Félév után következett is a 00 folytatása, így együtt már ez a sorozat is elérte az 50-es epizód hosszúságot. A történet négy évvel az utolsó csata után veszi kezdetét, az emberiség pedig létrehozta a Föld Szövetséget...

Mobile Suit Gundam MS IGLOO 2: Gravity of the Battlefront (OVA, 3 rész, 30 perc/epizód, 2009-ben ért véget):

Ez az OVA visszanyúl az első MS IGLOO cselekményéhez, és a Föderáció szemszögéből meséli el az eseményeket. A három rész Ben Barberry katona történetéről szól, a grafika pedig itt is teljesen számítógépes.



2009

Ring of Gundam (special, 1 rész, 5 perc):

Ez a rövid kis special egy új korszakban, az első sorozat után játszódik, melyben egy óriási 600 km széles gyűrű lebeg a Hold pályáján.

Mobile Suit Gundam ZZ: Gundam Frag (OVA, 2 rész, 6 perc/epizód):

A harmadik tv sorozat, a Gundam ZZ (1986) BluRay kiadásához készült az e két kis CG rész, melyben életképeket kapunk a "Universal Century csatamezőjéről".

Mobile Suit Gundam 00 Special Edition (OVA, 3 rész, 1 óra 30 perc/epizód, 2010-ben ért véget):

Ismét egy 00 összefoglaló, de ezúttal a sorozat mindkét szezonjáról, helyenként új animációval és újra felvett párbeszéddekkel.

30th Gundam Perfect Mission (special, 1 rész, 2 perc):

2009-ben lett a Gundam 30 éves, így a Sunrise ezzel a rövid kis animációval ünnepli a születésnapját.



2010

Mobile Suit Gundam Unicorn (OVA, 6 rész, 59 perc/epizód, jelenleg is fut):

Az OVA a Universal Century 0001. évével, tehát az űrgyarmatosítás megünneplésével, az új időszámítással indít. A tényleges cselekmény azonban az előző cikkben említett két régi Gundam film között játszódik, UC. 0096. évében, tehát a Char's Counterattack (1988) után három évvel és az F91 (1991) film előtt 27 évvel. Főszereplője egy átlagos fiú Banagher Links, az OVA sorozat 5. része most májusban jelent meg.

Chou Deneiban SD Gundam Sangokuden Brave Battle Warriors (film, 1 rész, 13 perc):

2010-ben két újabb SD alkotás érkezett, melyből ez a kis film jelent meg korábban. A Gundamek itt ismét chibi formát öltöttek és inkább nevezhetnénk őket gundam lovagoknak. A történet a következő címhez kapcsolódik.

Mobile Suit Gundam 00 The Movie: A Wakening of the Trailblazer (film, 1 rész, 2 óra 9 perc):

A film a második 00 sorozat folytatása, időszámításunk szerint (A.D.) 2314-ben játszódik, két évvel a Celestial Being utolsó csatája után. Ezúttal az ELS, egy földönkívüli faj jelent veszélyt a Földre.

Model Suit Gunpla Builders Beginning G (special, 3 rész, 13 perc/epizód):

Ez a történet más mint a többi, a címe is jelzi, mely nagyon hasonlít a szokásos Gundam címekre, de mégsem az. Az anime akkor játszódik, amikor készült, tehát 2010-ben. Irei Haru részt vesz egy virtuális játékban, a Gunpla Battle-ben, ahol a Gunpla modellekkel harcolnak egymás ellen. A fiú saját Gunpláját az egyik Gundam típus ihlette.

2011

Mobile Suit Gundam AGE (TV sorozat, 24 perc/epizód, jelenleg is fut):

Ez a sorozat a legújabb, tavaly kezdődött és még most is tart, még nem tudni hány részes lesz, de nagy valószínűséggel szintén ez is 50 körüli. Főként a fiatalabb korosztályt célozza, a hírek szerint kevés sikerrel. Itt is egy új "univerzumról" van szó, az Advanced Generationról (A.G.), több száz év eltelt az űrgyarmatosítás óta, a háborúknak is vége. Az anime A.G. 101-ben kezdődik, de több generációt is bemutat, így magába foglalja a 140-es éveket, valamint a 164-165. éveket is, főszerepben pedig az Asuno család tagjai.

Ezzel elérkeztünk a kronológia jelenlegi végére, és bár az AGE sorozat nem hozza a várt nézettséget, Gundamek terén nincs leállás. Jelenleg még két mátra alkotás is fut, a már említett Unicorn OVA, melynek még egy része van hátra, valamint a Mobile Suit Gundam Seed HD Remaster. Utóbbiról még nem esett szó, 2011 év végén indult, 10 évvel a Gundam Seed sorozat után, ez az anime teljesen felújított HD kiadása. Eddig is készültek a régebbiekről új kiadások, de nem meglepő, ha ezután is fognak, még inkább népszerűsítve ezzel a Gundam-univerzumot.

Tavaly bejelentették, hogy a Mobile Suit Gundam: The Origin manga (2001-2011) is anime feldolgozást kap, erről bővebb infó még nem érkezett. Ennek a története szintén a Universal Century 0079. évéhez, az első sorozathoz nyúl vissza. Tehát biztosak lehetünk benne, hogy nem maradunk Gundam nélkül.



Körkérdés a szerkesztőkhöz

Ebben a cikksorozatban megismerhettek minket, szerkesztőket. Megtudhatjátok mi mit szeretünk, miket részesítünk előnyben az animék világában és persze a távol-keleti kultúrában. Ennek érdekében minden számban szerepel három darab kérdés, amikre válaszolunk. Természetesen később a magazzinnal kapcsolatos kérdések is helyet kapnak itt.

KEZDŐLAP | LETÖLTÉS | CIKK BEKÜLDÉSE |

Melyik volt az első mangád, amit olvastál?

PROJECT X ZONE

DÁTUM 2012 MÁJUS 06, VASÁRNAP

NewPlayer:

Életem első mangája a *Gunnm*, vagy más néven *Battle Angel Alita* volt, aminek a végigolvasása után azonnal belekezdtem a *Last Order*-be is. Nagyon jó manga, máig a kedvencem, és csak ajánlani tudom, DE nem elsőnek! Nagyon nehéz megemészteni, és fiatalabb korban az embert egyszerűen lesokkolja az egész. Akik már kicsit idősebbek, több mindent láttak és átéltek, nekik ajánlom, hogy olvassák el. Szerintem nem fognak benne csalódni! Esetleg vannak valakinek eladó *Gunnm* kötetei? Japánul és angolul is érdekelne. :)

Catrin:

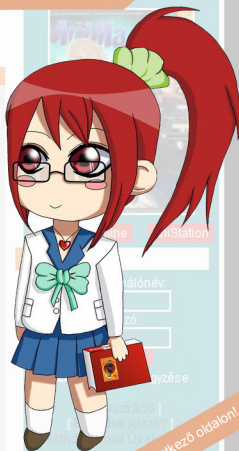
Először neten olvastam mindenfélét bele, kíváncsiságból, hogy milyenek. De amit rendesen elkezdtem az az *Inuyasha* volt, nagyon érdekelt, főleg, mert akkor még animében nem volt vége, így azt folyamatosan követtem. Amit pedig először fogtam kézben az a *Real/Fake Princess* (*Makrancos hercegnő*) volt. Még barátnőm adta kölcsön az első conomra menet, hamar megvettem én is.

Strayer8:

A legelső manga címére sajnos nem emlékszem, egyik ismerősöm ajánlotta. Azóta már más is dicsérte, egyből fel is ismertem a történet alapján. Ha jól emlékszem, akkor 1 fejezetből állt az egész, a manga.hu oldalról töltöttem le. Egy szellemfiú állt a történet középpontjában. A mangákra azonban a *Naruto* szoktatott rá. Már jó ideje nem követtem az animét, animés ismerőseim pedig folyamatosan a *Naruto* élményeket taglalták, ezért én is belevágtam. Azóta a shounentől átpártoltam a seinen, josei történetekre...

Hirotaka:

A legelső egy random *Escaflown* manga volt angolul, ami a kezdeti mangák iránti kíváncsiságom kielégítésére szolgált. Azóta rendszeresen veszek magyar kiadványokat. Ezek közül az első a *Princess Ai* volt és az *Árnybíró*. Ez a kettő azóta is kedvenc. Neten vagy más nyelven nem olvasok mangát.



Folytatás a következő oldalon!

Hallgatsz japán zenét?

NewPlayer:

Erre a válasz egyértelműen, hogy nem. Miután mindenki lenyugodott a nagy felháborodásból, akkor azt is elmondom, hogy azért nem, mert számomra fontos, hogy viszonylag megértsem a dalszöveget hallás után, így csak kétféle zene jöhet szóba: a magyar és az angol. Egy-két openinget azért én is eldúdogatok, valamint a *Lucky Star* openingje a csengőhangom is, de nem állok neki csak úgy japán zenét hallgatni...

Strayer8:

Inkább anime soundtrackeket. Voltak animék, amiket kifejezetten a zenéjük miatt néztem meg. Sőt, az esetek 90%-ában anime zenét hallgatom CD-n, számítógépen. Ha megtetszik egy szám, előfordul, hogy rákereksek az előadó más műveire is.

Catrin:

Persze, imádom a japán zenét, nagyon megszerettem. Bármit meghallgatok egyébként, stílus az mindegy, lényeg, hogy valami meg fogjon benne, hogy tetsszen az adott szám, zene. Viszont szinte sosem keresek rá, nem rajongok együttesekért, előadókért, még ha ismerek így is párat. Leggyakrabban a japán zene hallgatásom abban merül ki, hogy a nagyon tetszetős openingeket, endingeket hallgatom sokat. Persze szoktam más is.

Hirotaka:

Szeressük a japán zenét. Az általam hallgatottak nagy százaléka mind anime opening, ending vagy soundtrack. Kimondottan preferált stílus vagy zenekar nincs, amit megtudnék nevezni. Hangulattól függően a legtöbb stílust szívesen hallgatom.

Szoktál conra járni?

NewPlayer:

Mi számít szokásnak? Eddig azt hiszem, hogy háromszor voltam és legutoljára kb. 2 éve. Azóta sajnos anyagi okok miatt nem sikerült eljutnom. Az még hozzátartozik a történethez, hogy én Szegeden élek a húgommal együtt, és az én fizetésemből próbálunk meg ketten elélni, úgyhogy nem sok költőpénz marad egy-egy hónap végén.

Strayer8:

Sajnos még egy conon se jártam. Pár éve álltam a legközelebb ahhoz, hogy kilátogassak, de végül elmaradt. Lehet hogy ideje lenne behozni a lemaradást. :)

Catrin:

2007 óta minden AnimeConon, MondoConon, Animekarácsonyon, és egy éve HoldfényConon is teljes terjedelmükben részt veszek. Nagyon szeretem, pedig már nekem szinte semmi újat nem tartogatnak, így is jó eljárni. Főként a társaságom miatt imádom. Mindig párommal, Hirotakával és barátainkkal megyünk, jó bulik ezek is. De más, kisebb eseményekre is sokszor ellátogatunk. Ő, és reméljük NP-nk hamar összejön, hogy ismét conozzon (nekünk könnyű, mert közel van).

Hirotaka:

Természetesen. 2007 tavasza óta minden conon, de még az elérhető távolságban lévő kisebb japán napokra vagy egyébre is mindig ellátogatunk a kedvesemmel és a barátokkal. Lényegében már állandó kelléknek számítunk. Változatlanul nagyon élvezem ezeket a rendezvényeket és az animés fancuccaimat, mangáimat is csak conon veszem.

Ennyi volt a kérdés részleg e hónapra. A következő számban újabb kérdésekkel zaklatjuk a szerkesztőket. Ezért szeretnénk megkérni titeket, olvasókat, hogy írjatok nekünk kérdéseket, hogy mire vagytok kíváncsiak a szerkesztőkkel kapcsolatban, vagy a magazinnal kapcsolatban is szívesen válaszolunk. A kérdés természetesen a kérdező nevével együtt lesz feltüntetve a magazinban. Úgyhogy támadjatok le minket mindenféle kérdéssel, amire az udvari etikett szabályai szerint válaszolni lehet.

A kérdéseket ide várjuk:
info@anipalace.hu



A KÖVETKEZŐ SZÁMBAN:

Steins;Gate

シュタインズ・ゲート

There is no end, though, there is a start in space. — Infinity.
It has own power, it ruins and it goes, though, there is a start also in the star. — Finite.
Only, the person who was wisdom can read the most foolish one from the history.
The fish that lives in the sea doesn't know the world in the land. It also ruins and goes if they have wisdom.
It is funnier that man exceeds the speed of light than fish start living in the land.
It can be said that this is an final ultimatum from the god to the people who can fight.